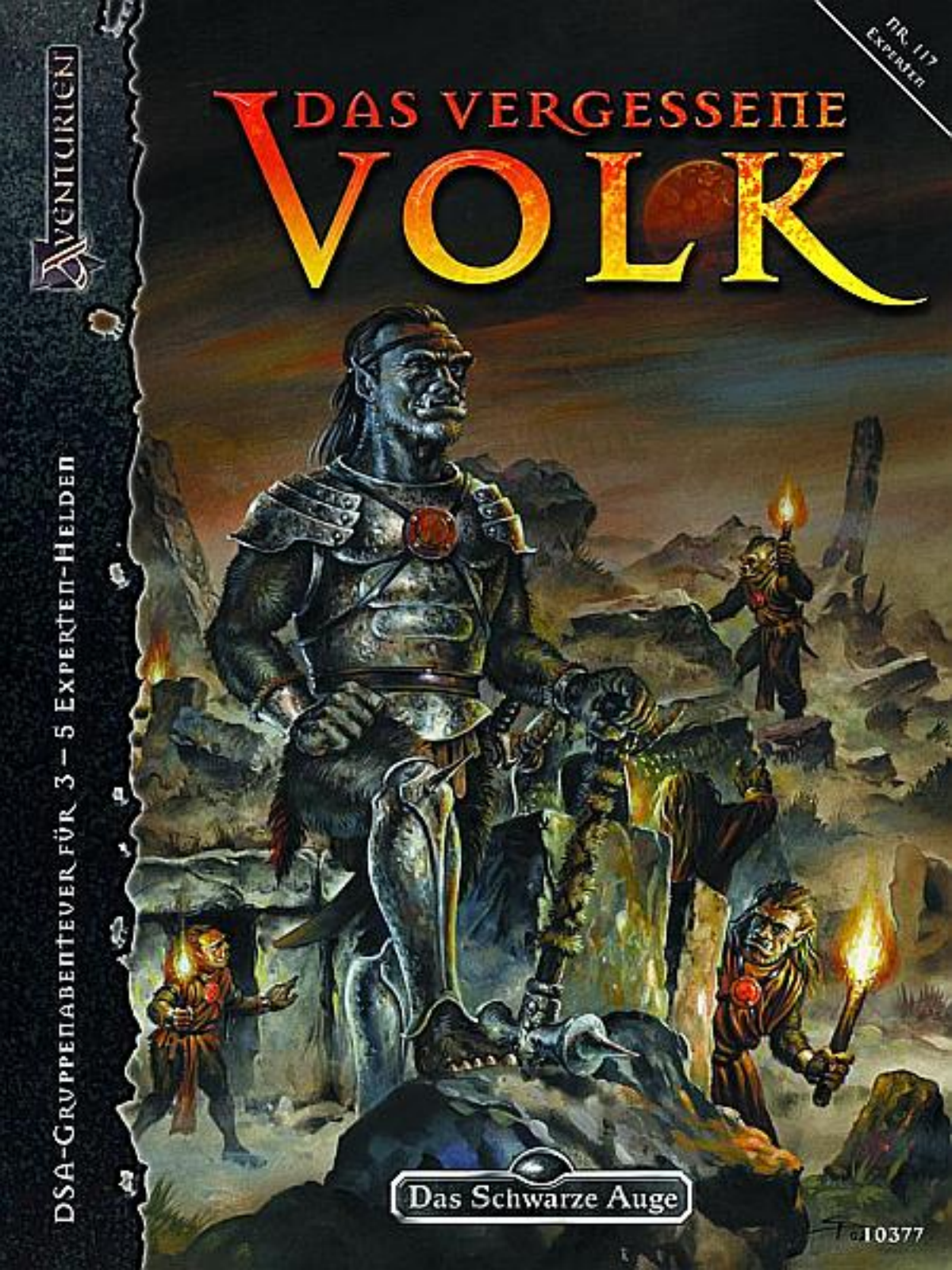
Nr. 117
Experten

Das vergessene Volk



Aventurien

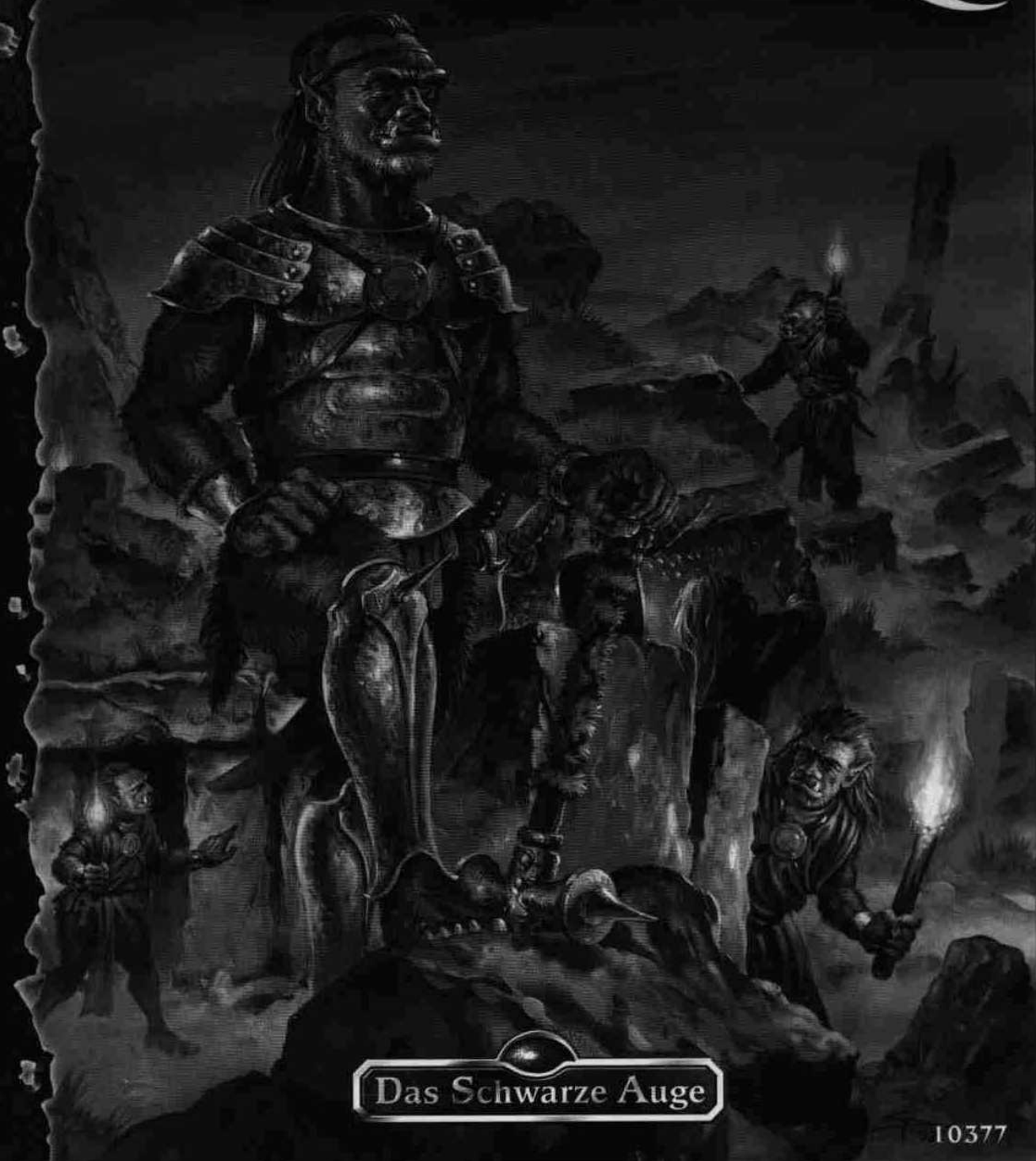
DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 Experten-Helden

Das Schwarze Auge

10377

Nr. 117
Experten

Das vergessene Volk



Aventurien

DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 Experten-Helden

Das Schwarze Auge

10377

Inhalt

Vorwort und Einleitung für den Spielleiter ... 5

Aufbau und Beschreibung ... 5

Ymra – Was bisher geschah ... 6

Fatas – Was geschehen wird ... 6

Teil 1 – Im Svellland ... 8

Auf den Strassen des Svelllandes ... 8

Überfall ... 10

Lowangen ... 12

Tributübergabe ... 14

Fremde Siedler ... 17

Die Depesche ... 19

Auf dem Fluss nach Tiefhusen ... 20

Tiefhusen ... 23

Von Tiefhusen zum Snjerd ... 27

Snjerdaufwärts ... 29

Teil 2 – Im Orkland ... 31

Vom Firunswall nach Ohort ... 31

Die Ogerzähne ... 32

Bei den Grolmen ... 32

Die Suche nach den Roten Zwergen ... 35

Die Suche nach Ileanas Grab ... 40

Annäherung an Ohort ... 43

Die Stadt Ohort ... 44

Wettlauf zum Greifengras ... 53

Das Greifengras ... 54

Teil 3 – Ins Herz des Greifengrases ... 55

Das Lager des Aikar Brazoragh ... 55

Die Schlacht im Greifengras ... 57

Das Orkheiligtum ... 59

Der Rückweg ... 68

Der Lohn der Mühe ... 69

Anhänge ... 69

Kopiervorlagen ... 71

Vorwort und Einleitung für den Spielleiter

In **Das Vergessene Volk** begibt sich eine Gruppe aus drei bis fünf Experten-Helden auf eine gefahrvolle Reise in das Svellt- und Orkland. Hierbei wird sie unter anderem auf das Wirken anderer Helden stoßen, die sich vor langer Zeit aufgemacht hatten, die weiten Steppen des Orklandes zu erforschen. Einige dieser Heldengruppen sind trotz 'hochkarätiger Besetzung' gescheitert, andere haben erfolgreich das Orkland durchwandert.

Mehrere Spielergenerationen sind mit der **Orklandtrilogie** groß geworden, der ersten Abenteuerserie für **Das Schwarze Auge**, verfasst vom Spielbegründer Ulrich Kiesow. Sie besteht aus den Abenteuern **Im Spinnenwald, Der Purpurturm** und **Der Orkenhort**, die allesamt mittlerweile vergriffen sind.

Eine ihrer ersten Questen war es, das Orkland, eine der wildesten und gefahrvollsten Gegenden Aventuriens, zu kartographieren und den Schleier um den sogenannten 'Orkenhort' zu lüften. Mich hat schon lange die Frage fasziniert, was wohl aus den Orten wurde, welche die Helden damals besucht haben. Viele Fragen blieben seinerzeit offen, und an mancher Stelle hätte man den Handlungsfaden noch weiter spinnen können. Offene Fäden geben ein gutes Garn für eine Fortsetzung und eine neue spannende Geschichte. So habe ich sie aufgegriffen, mit neuen Ideen verwoben, und es ist ein Abenteuer entstanden, an dem ein Held (fast) jeder Rasse, Kultur und Profession seinen Spaß haben wird. Dabei ist es vollends egal, ob er seinerzeit selber das Orkland erkundete oder lediglich am Lagerfeuer von einem der größten Abenteuer der letzten dreißig Jahre gehört hat.

Die Orklandtrilogie wurde in einer Zeit geschrieben, als Aventurien in den Köpfen der Autoren noch Neuland war. Obwohl seither viel Zeit vergangen ist und Aventurien mittlerweile viel detaillierter beschrieben wurde als damals, zeigt **Das vergessene Volk**, dass es immer noch eine große Zahl unergründeter Mysterien gibt, von denen viele bis in die Anfänge des Schwarzen Auges zurück reichen. Dies sogar im doppelten Sinn, wie Sie bei der Lektüre dieses Abenteuers erfahren werden.

Bei der Einbindung der und dem Aufbau auf den alten Abenteuern der Orklandtrilogie habe ich alle Daten beibehalten. Lediglich die alten Entfernungsangaben und Karten waren schlichtweg nicht mehr kompatibel mit dem heutigen Bild von Svellt- und Orkland. Einige Fakten wurden ergänzt, vorsichtig neu interpretiert oder durch Hinzufügen aktueller Informationen in ein neues Licht gestellt. Dabei bin ich sehr behutsam vorgegangen. Denn mir liegt die aventurische Kontinuität sehr am Herzen, da sie meines Erachtens einen großen Reiz Aventuriens ausmacht: eine Welt, die im Laufe der Jahre wächst und mehr und mehr detaillierte Facetten bekommt, ohne immer wieder eingerissen und von vorne neu aufgebaut zu werden.

Da dieses Abenteuer in der Zeit der Umstellung auf die vierte Regelversion geschrieben wird, sind evtl. einige Werte und Proben anzupassen, falls Sie noch nicht mit den neuen Regeln vertraut sind. Wie immer sollten Sie Proben und Werte auch den Erfordernissen Ihrer Spielgruppe anpassen. Niemand kennt sie besser als Sie selbst.

Würselen, im August 2002
Stefan Küppers

Aufbau und Beschreibung

Die so genannten *Allgemeinen Informationen*, gekennzeichnet durch den Hinweis "Zum Vorlesen oder Nacherzählen", stehen in schwarz umrandeten Kästen. Hier ist alles für die Abenteurer Offensichtliche beschrieben. Die meisten Texte sind so verfasst, dass sie den Spielern direkt vorgelesen oder nacherzählt werden können.

Nicht weiter gekennzeichnete Texte enthalten *Meisterinformationen*, die alle Zusatzinformationen für den Spielleiter beinhalten. Dies können Erläuterungen zu einzelnen Objekten, Personen und Szenen sein, aber auch generelle gestalterische Tipps.

Weitere *Hintergrundinformationen* finden Sie in dunkelgrau unterlegten Kästen.

Zur Hervorhebung von Talent- und Zauberproben, aber auch von wichtigen Eigennamen wird die *Kursivsetzung* verwendet.

Verweise auf andere Kapitel oder weiterführende DSA-Publikationen sowie wichtige Hervorhebungen in längeren Fließtexten sind in **Fettschrift** gehalten.

VERSALIEN kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, KAPITÄLCHEN Liturgien der Geweihten sowie Vor- und Nachteile.

Die Spielwerte von Kampfbegegnungen sind – falls nicht anders lautend – immer gemäß der aktuellen Situation (z.B. Modifikation durch BE, verwendete Waffe etc.) angepasst. Werte von handlungstragenden und wiederkehrenden Meisterpersonen (z.B. die ausführlich in den Anhängen der Abenteuer beschrieben Personen) sind dagegen unmodifiziert.

Bei den im Text verwendeten Verweisen handelt es sich um folgende Publikationen:
AB – Aventurischer Bote
BA – Bestiarium Aventuricum (aus **DGSL**)
HA – Herbarium Aventuricum (aus **DGSL**)
DGSL – die Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**
GD – die Box **Götter und Dämonen**
MA – Mysteria Arkana (aus der Box **Götter, Magier und Geweihte**)
ZH – die Box **Zauberei und Hexenwerk**

Ymra – Was bisher geschah

Die Orklandtrilogie – Ein Rückblick für den Meister des Schwarzen Auges

Im Jahre 4 Hal initiierte Garhelt Rorlifsdotter-Jandasdotter, die einstige oberste Hetfrau aller Thorwaler und Mutter des jetzigen Thorwaler Hetmanns Tronde Torbensson, eine Erkundung des Orklandes. Insbesondere die Strecke zwischen den Quellen des Bodir und Enqui sollte erkundet und kartographiert werden. Hierbei stießen die wackeren Erforscher auf so manches Problem und die Spur des Orkenhortes, eines legendären Schatzes.

Im Spinnenwald

Von den Thorwalern an einem der Quellflüsse des Bodir abgesetzt, brach eine Gruppe Abenteurer zur Kartographierung des Orklandes auf. Auf ihrer Reise begegneten die Helden mancherlei Seltsamkeiten: dem Riesen Orkfresser, den Orkland-Achaz, Drachen und nicht zuletzt den Bewohnern des Spinnenwaldes, einem Volk telepathisch begabter Smaragdspinnen.

Der Purpurturm

Die forschenden Helden stießen auf den Riesen Neunfinger, den Greifen, die sie daran hindern, das Greifengras zu betreten, und den zaubermächtigen Grolmen, bevor es ihnen gelang, das Geheimnis des von der Hesinde-Geweihten Ileana errichteten Purpurturms zu lüften. In ihm lag eine Karte verborgen, auf der die Lage des sagenhaften Orkenhortes eingetragen war – angeblich die Summe aller Schätze, welche die Schwarzpelze auf ihren Plünderungen zusammengerafft haben. Für die Spieler dieses Abenteuers dürfte besonders von Interesse sein, dass man einen verlassenen Hesinde-Tempel in den Grolmenkavernen fand.
Erwähnt sei auch, dass in diesem Abenteuer die Geschichte der Rondra-Geweihten Junivera – bekannt aus dem Roman **Die Gabe der Amazonen** – weitererzählt wird, die inzwischen die Leitung eines Garether Rondra-Tempels übernommen hat.

Der Orkenhort

Auf der Flucht vor den Grolmen zogen die Helden weiter und erreichten nach einer Begegnung mit der Magierin Nahema die Stadt Ohort. Dort angekommen verhinderten sie die Machtergreifung eines Holberkers, einer magisch geschaffenen Mischrasse von Orks und Elfen, entdeckten ein wundersames Schwarzes Auge, mit dem man in die Vergangenheit blicken konnte, erfuhren die Geschichte der Stadt und gelangten letztendlich gar zum Orkenhort. Auch wenn man diesem nachsagt, dass er die geraubten Schätze der Orks enthält, so ist er den Orks selbst inzwischen unbekannt und hatte einen neuen Besitzer: den Diebesgott Phex. Die Helden begegneten einem Sendboten des Gottes, mit dem sie um Gold und Artefakte spielen konnten, bevor sie Ohort verließen und ihre Reise in Enqui beendeten.
Leider wurde ihnen vom Diebesgott die Erinnerung an den Orkenhort, seine Schätze sowie ihren Aufenthalt genommen. Die Erinnerung an Ohort, das Schwarze Auge dort und alle anderen Ereignisse der Orkland-Trilogie blieb jedoch bestehen.

Zeittafel vergangener Ereignisse

Folgende Zeitleiste beschreibt die Abfolge der Ereignisse, die vor diesem Abenteuer geschehen sind.

390 v.H.: Gründung Ohorts durch zwei Elfensippen

362 v.H.: Nahema trifft in Ohort ein und aktiviert das Schwarze Auge (Satinavs Auge).

360 v.H.: Durch Nahemas Magie entstehen die ersten Holberker.

325 v.H.: Nahema verlässt Ohort.

126 v.H.: Eine Vision bringt die Hesinde-Geweihte Ileana auf die Spur des Artefaktes 'Satinavs Auge'.

124 v.H.: Zusammen mit der Zwergin Gandla, dem Affenmensch Schrok und ihrem Geliebten, dem zyklopäischen Magier Rahjenÿsios A'Kemethis dylli Aryios, bricht Ileana auf der Suche nach dem Artefakt ins Orkland auf.

Tsa 124 v.H.: Ileana betritt ohne ihre Gefährten den Orktempel im Greifengras, und der Wächter dort verflucht ihr ungeborenes Kind.

In den nächsten Monaten lässt sie von ihren Gefährten und den Grolmen den Purpurturm errichten, in dem sie einen Teil des Hinweises zu Satinavs Auge verbirgt.

Boron 123 v.H.: Rahjenÿsios stirbt durch einen Orkpfeil, Ileana nimmt Gift, um keine Missgeburt zur Welt zu bringen. Gandla und Schrok errichten Ileanas Grab und brechen auf, um Umrazim zu suchen. Der Affenmensch kommt bei dieser Queste ums Leben, der Verstand der Zwergin verwirrt sich.

ca. 80 v.H.: Gandla hört auf ihre Instinkte, die ihr sagen, dass in den Ogerzähnen eine unerfüllte Aufgabe ihrer harrt. Sie wird Oberhaupt der Roten Zwerge.

4 Hal: die Ereignisse der Orklandtrilogie

15 Hal: Gandla erinnert sich des Grolmengoldes und stiftet die Roten Zwerge an, dieses zu stehlen. In den folgenden Jahren wird der Purpurturm zerstört, um diesen Eingang ins Grolmental zu versperren.

Fatas – Was geschehen wird: Das Abenteuer in Kürze

Fast 30 Jahre nach den Ereignissen der **Orklandtrilogie** werden die Helden in Lowangen von der Hesinde-Geweihten Tersana angeworben, die, einer Prophezeiung folgend, das Grab der vor langer Zeit im Orkland verschollenen Hesinde-Geweihten Ileana sucht. Auf der Spur Ileanas reisen die Helden zusammen mit Tersana durch das von Orks besetzte Svelltland. Auf der Reise von Lowangen nach Tiefhusen erleben sie mehrere Formen der Koexistenz von Menschen und Orks. In Tiefhusen können sie die damalige Reiseroute Ileanas herausfinden und dieser dann bis zum Firunswall folgen. Nach Überquerung der Berge erreicht

die Gruppe eine Grolmensiedlung, von der die Helden wissen, dass sich Ileana einst dort aufgehalten hat. Als Gegenleistung dafür, dass man die Grolme vor räuberischen Zwergen beschützt, zeigen diese den Helden einen seinerzeit von Ileana errichteten Hesinde-Tempel, bei dem man Hinweise auf die Grabstätte der Geweihten findet.

Als man diese erreicht, entdeckt man dort neben den Überresten der Geweihten das Buch der Schlange, in dem Ileana ihre Forschungen und Aufzeichnungen niederschrieb. Es enthüllt auch den letzten Wunsch der sterbenden Hesinde-Geweihten und bringt die Helden damit auf die Spur des Auge des Satinav, eines magischen Artefaktes, das sich in der Stadt Ohort befindet. Ohort, eine Siedlung der Holberker, einer magisch geschaffenen Mischrasse von Orks und Elfen, liegt nicht weit von der Grolmensiedlung entfernt. Da Tersana es als heilige Pflicht empfindet, dem letzten Wunsch der Verstorbenen zu entsprechen – und gläubige Helden und Heldinnen sollten es ihr gleich tun –, das Artefakt zu suchen und in die Obhut eines Hesinde-Tempels zu überbringen, macht man sich auf den Weg nach Ohort.

Als man die von Orks besetzte Stadt erreicht, werden die Helden (vermutlich) von der Magierin Nahema in Orks verwandelt und können sich so unauffällig in die Stadt begeben. Dort stellt sich heraus, dass der legendäre Herrscher der Orks, der Aikar Brazoragh, das Auge Satinavs geraubt hat. Nachdem die Helden mit ansehen müssen, wie der Aikar Brazoragh einen mächtigen Minotauren erschafft, beginnt schon bald eine eilige Reise in Richtung Greifengras – denn der Aikar Brazoragh ist samt Satinavs Auge in diese Richtung aufgebrochen.

Sein Ziel ist es, mit Hilfe des magischen Artefaktes, das einen Blick in die Vergangenheit erlaubt, in der Greifensteppe einen alten Orktempel zu erforschen und sich längst vergessene Riten und Liturgien zur Anrufung Brazoraghs und Tairachs anzueignen. Die Helden nehmen die Verfolgung auf und erreichen die Greifensteppe, deren Passage ihnen von den Greifen erst dann erlaubt wird, als die Bedrohung durch den Aikar Brazoragh ihren Höhepunkt erreicht. Inmitten eines Kampfgetümmels aus Orks und Greifen marschieren die Helden ins Herz des Greifengrases, da sie von einem Greifen den Hinweis erhalten, dass dort das Ziel ihrer Mission liegt. Wenn sie die unterirdischen Gänge eines alten Orkheiligtums durchschritten und eine dort hausende Wächterkreatur bezwungen haben, erreichen sie das Innere Heiligtum. Dort ist jedoch bereits ein Schamane und Diener des Aikar eingedrungen. Er ist mit der Wirkung eines Rituals beschäftigt, bei dem auch das Satinav-Auge Verwendung findet. Umgeben von Visionen alter Orkherrlichkeit kommt es zum Endkampf mit dem Schamanen.

Zeittafel der Ereignisse

Folgende Zeitleiste beschreibt die Abfolge der Ereignisse in diesem Abenteuer. Falls Sie sich exakt an den aventurischen Kalender halten, so finden Sie hier die korrekten Angaben der Mondstellungen. Für Ihr 'privates' Aventurien können Sie dies selbstverständlich verändern.

Insbesondere die letzten Tage der abenteuerlichen Reise hängen stark vom Fortkommen der Helden ab. Daher sollte diese Zeittafel dort nur als Richtwert dienen. Die Seitenangaben erleichtern das Auffinden der entsprechenden Kapitel, so dass Sie diesen Abschnitt kopieren und als Kurzübersicht über den Abenteuerverlauf verwenden können.

Für das Spiel ist die Stellung des Madamals durchaus von Interesse: Bei Vollmond und freiem Himmel kann man sich in der Orkensteppe besser orientieren – und wird besser gesehen.

16. Travia 33 Hal: Die Helden erreichen Lowangen.

17. Travia (Neumond): Tributübergabe in Lowangen (S. 14)

20. Travia: Fremde Siedler lassen sich bei Lowangen nieder (S. 17).

21. Travia: Die Helden erhalten die Depesche (S. 19) und brechen früh morgens auf dem Fluss nach Tiefhusen auf (S. 20). Bei Dämmerung gibt es einen Überfall (S. 20) von Renos wilder Schar, abends Eintreffen in Svellmja (S. 21).

22. Travia: Nachdem die Orks nachts Rache für die Toten (S. 22) gefordert haben, am Morgen Weiterfahrt. Abends Ankunft in Tiefhusen.

23. Travia: Nachforschungen im Hesinde-Tempel (S. 23). Der Prophet (S. 26) predigt den Helden. Anwerbung von Tsathalan (S. 25).

24. Travia (Halbmond): von Tiefhusen zum Snerjd (S. 27), abends Ankunft in Hilvalla (S. 27).

25. Travia: Ereignisse um die Blutige Gretta (S. 27)

26. Travia: morgens Aufbruch nach Norhus (S. 28), das man nach verschiedenen Ereignissen unterwegs (S. 28) abends erreicht.

27. Travia: Aufbruch snjerdaufwärts (S. 29), abends erste Rast am Snjerd

28. Travia: abends Kontakt mit Waldgrolmen (S. 29), zweite Rast am Snjerd

29. Travia: abends dritte Rast am Snjerd

30. Travia: Kontakt mit Rhulgarp und Kharhak (S. 29). Abends Lager im Firunswall. Die Reise wendet sich vom Firunswall Richtung Ohort (S. 31).

1. Boron (Vollmond, Totenfest): Abends Nachtlager in den Ausläufern des Firunswalls

2. Boron: Nachtlager auf halbem Weg zu den Grolmen

3. Boron: Die Grolmin führt die Helden in die Ogerzähne (S. 32). Bei den Grolmen (S. 32) lernen die Helden das Problem der Grolme (S. 34) kennen.

5. Boron: Auffinden der Roten Zwerge (S. 38)

6. Boron: Rückkehr zu den Grolmen und Entschlüsselung des Geheimnisses des Tempels (S. 40), Auffinden von Ileanas Grab in der Ahnenhöhle (S. 41)

7. Boron: Aufbruch von den Grolmen und nachmittags Ankunft in Ohort (S. 44), Erkundung der Stadt

8. Boron (Halbmond): weitere Erkundungen in Ohort und nachts das Ritual des Aikar Brazoragh (S. 50)

9. Boron: Der Wettlauf zum Greifengras (S. 53) beginnt.

15. Boron (Neumond): Die Helden erreichen das Greifengras (S. 54). Während der Sturm auf das Greifengras tobt (S. 57), erreichen die Helden das Orkheiligtum (S. 59) und erkunden es. Finale des Abenteuers.

Weitere Hintergrundinformationen
Neben der bereits genannten **Orklandtrilogie** und der Box **Das Orkland** gibt es einige weitere Abenteuer und Romane, die Auskunft über das Ork- oder Svelltland geben; **Xeledons Rache** (vergriffen) bietet viele Informationen zu Tiefhusen, seinem Hesinde-Tempel, dem Halbgott Xeledon und einem weiteren Grolmenvolk. **Im Zeichen der Kröte** (vergriffen) werden die Helden mit den schurkischen Machenschaften eines bösen Hexenzirkels im Svelltland konfrontiert. Auch **Das Levthansband** bietet detaillierte Hintergrundinformationen über Tiefhusen und ein mächtiges Artefakt der Zwölfgötter.

Jedes dieser Abenteuer ist mit **Das vergessene Volk** kompatibel, und Sie können es nutzen, um die genannten Geschichten zu einer Kampagne im Svelltland zu verknüpfen. Falls Sie die Abenteuer bereits gespielt haben, so bietet es sich an, dass den Helden ein paar alte Bekannte begegnen.
Im Roman **Das letzte Lied** (Gun-Britt Tödter) wird die Geschichte einiger Tjolmarer Zwerge weitererzählt, wohingegen **Das Greifenopfer** (Thomas Finn) einen Ausblick auf die Machenschaften des Aikar Brazoragh gewährt. Zugleich ist der Roman eine Art Vorgeschichte zu diesem Abenteuer und ein erster Vorgeschmack auf Kommendes …

Teil I – Im Svelltland

»Eine Fährte führt in Gefahr, wenn man nicht weiß, wem man da eigentlich folgt.«
—Tsathalan Halbork

Auf den Straßen des Svelltlands – Motivation und Charaktere

Das von den Orks beherrschte Svelltland ist eine Gegend voller Abenteuer und Fährnisse. Schon eine einfache Reise birgt viele Gefahren, doch mag gerade dies abenteuerlustige Gestalten – bisweilen auch als Helden gerühmt – anlocken. Zahlreiche Legenden und Sagen berichten von Schätzen, die man hier oder im nahe gelegenen Orkland finden kann: den **Orkenhort**, den man als die Gesamtheit aller von Orks geraubten Schätze ansieht; die verschollene Zwergenbinge **Umrazim**, insbesondere das schatzsuchende Artefakt **Goldauge**, das ihr entstammen soll, oder gar die legendäre Waffe **Sternenschweif**. Vielleicht macht sich aber auch ein Geweihter auf, um Ungläubige (Orks), Andersdenkende (svelltländische Dualisten) oder Zweifelnde zu bekehren. Möglich wäre auch eine Pilgerreise zu dem uralten Travia-Tempel, dem Tsa- oder wunderschönen Rahja-Tempel in Lowangen oder gar direkt zu den Ewigen Weinstöcken in Tiefhusen.
Insbesondere Lowangen, die einstige Perle des Svelltschen Städtebundes, ist ein Treffpunkt für Reisende aller Art. Die Schänke *Hammer und Amboss* hat in Abenteurerkreisen geradezu einen legendären Ruf als Treffpunkt für Gleichgesinnte. Darüber hinaus locken in **Lowangen** Studienmöglichkeit an zwei Magierakademien, als da wären die *Halle der Macht* und die *Akademie der Verformungen*, sowie die Ordensburg der Grauen Stäbe. Hinzu kommen die Aussicht, gutes Geld bei der Begleitung eines Wagenzuges zu verdienen oder die Festivitäten von 'Markt und Spiele' in den Monaten Travia und Phex.
Angoschgläubige Zwerge oder Ingerimm-Geweihte finden sicherlich Grund, den Ingerimm-Tempel oder die Ingerimms-Schmiede aufzusuchen; ein Elf mag Freunde oder Verwandte in *Bunte Flucht* haben.
Auch im Bereich der Handwerkskünste ist Lowangen weithin bekannt, erschaffen hier doch Zwerge, Elfen und Menschen gleichermaßen dem Ingerimm, der Tsa und der Hesinde gefällige Werke.

Es sollte nicht sehr schwer sein, für Helden eine Motivation zu ersinnen, nach Lowangen (oder Tiefhusen) zu reisen, so dass das Abenteuer bereits auf der Anreise beginnen kann. Lediglich Helden, die sich nicht mit 'Geheimoperationen' abfinden können, also vor allem Praios-Geweihte, evtl. aber auch Geweihte der Rondra, eignen sich nicht für dieses Abenteuer. Schelme und ähnliche Spaßmacher mit pazifistischer Grundhaltung dürften es schwer haben (wobei dieses Abenteuer für sie gleichermaßen eine Herausforderung darstellen kann).
Sollten Sie einen Hesinde-Geweihten oder einen Angehörigen eines Ordens, welcher der weisen Göttin geweiht ist, in Ihrer Gruppe haben, so sollten Sie diesen beim nächsten Aufenthalt in Kuslik die Vision von Ileana und ihrer unerfüllten Mission zukommen lassen. Ersetzen Sie in diesem Fall Tersanas Rolle durch diesen Spieler, und Sie können ihm ein unvergessliches Abenteuer bescheren.

Fremdrassige Charaktere

Für Achaz ist das Orkland zu kalt. Eine Ausnahme bilden hier natürlich die Orkland-Achaz, sofern sie sich nicht gerade im Winterschlaf befinden. Bei den Menschen im Svelltland sind Achaz jedoch fast unbekannt, lediglich im Umfeld der Lowanger Sümpfe weiß man von ihnen. Daher wird man ihnen – sofern man sie überhaupt als denkende Wesen erkennt – mit Misstrauen begegnen. In Lowangen muss man sich indes nicht wundern, wenn ein Gardist abgestellt wird, um diesen seltsamen Fremden im Auge zu behalten – sofern man ihm überhaupt das Betreten der Stadt erlaubt.
Von ganz besonderem Reiz ist es, ein Abenteuer im Ork- und Svelltland mit orkischen Helden zu erleben. Hier ist ihre Heimat, und nirgendwo sonst kann man sie unproblematischer Abenteuer erleben lassen. Auch Goblins eignen sich als mögliche Helden – zumindest so lange es sich nicht um eine reine Goblin-Heldengruppe handelt.
Das Abenteuer ist weitgehend aus 'Menschensicht' geschrie-

ben. Wo es notwendig ist, wird jedoch auf fremdrassige Charaktere eingegangen. Bedenken Sie, dass ein orkischer Held einige Elemente der Handlung vollends verändert. Wenn es letztendlich zum Konflikt mit dem Aikar Brazoragh kommt, wird er sogar evtl. in Gewissensnöte geraten. Daher sollten Sie keinen orkischen Charakter zulassen, der dem Aikar Brazoragh gegenüber loyal ist.

Im weiteren Verlauf des Abenteuerbandes wird an einigen Stellen auf die Besonderheiten orkischer Charaktere eingegangen. Generell gilt jedoch, dass im Svelltland Reisenden mit orkischer Begleitung mehr Misstrauen entgegen schlägt als ohne. Im Orkland wiederum, spätestens bei Erkundigungen in Ohort, sind orkische Charaktere besonders nützlich und sollten einige besondere Szenen erleben.

Bereits in der Eröffnungsszene muss darauf geachtet werden, dass ein die Heldengruppe begleitender Ork deutlich auf Seiten der Helden agiert. Andernfalls könnte er Probleme mit den Thorwalern bekommen. Sofern Sie dieses Problem vermeiden wollen, sollten Sie den orkischen Charakter erst später ins Abenteuer bringen, evtl. als angeworbenen Späher, Kundschafter oder Führer ins Orkland.

Da allen Orks das Betreten Lowangens verboten ist, bleiben sie beim Spiel in der Stadt benachteiligt. Hier könnten Sie einen Kontakt zwischen den Charakteren herstellen bzw. vermeiden, dass diese sich aus den Augen verlieren, wenn die Hesinde-Geweihte Tersana mit den Helden die Stadt verlässt, um Kräuter zu suchen, den Firun-Tempel zu besichtigen o.ä.

Orks!

Machen Sie sich vor dem Abenteuer nochmals mit den Orks vertraut. Hierzu eignet sich am besten die Box **Das Orkland**. Aber auch das **Lexikon des Schwarzen Auges**, die **Welt des Schwarzen Auges** und **Schwerter und Helden** bieten zahlreiche Informationen.

Das Wichtigste vorab: Ork ist nicht gleich Ork. Neben den verschiedenen Eigenarten und Kulturen der einzelnen Völker, Stämme und Sippen, auf die hier aus Platzgründen nicht eingegangen werden kann, bestimmt vor allem das Kastenwesen das Leben der Orks. An niedrigster Stelle stehen die **Grishik**, die Bauern, und über ihnen stehen die **Drasdech**, Handwerker. Das höchste Ansehen haben jedoch die **Khurkach**, Jäger oder Krieger. In die über allen stehende Kaste der **Okwach** werden Jäger, Krieger oder Priester aufgenommen, die sich durch besonderen Mut und Kraft ausgezeichnet haben. Außerhalb des Stammes stehen noch die **Ergoch**, Sklaven des Stammes, sowie die **Yurach**, die Ausgestoßenen, die keinem Stamm mehr angehören. Diese Kasteneinteilung gilt aber nur für männliche Orks. Frauen generell werden mit einem Begriff bezeichnet, der sich in etwa mit "Tiere, die Orks gebären" übersetzen lässt – Sie sehen also: Frauen gelten bei der patriarchalischen Kultur der Orks wenig.

Um nicht alle Orks zu vereinheitlichen, wird im Verlauf dieses Abenteuers auch bewusst bei einigen Orks die Kaste (zumeist Khurkach oder Okwach) genannt und betont.

Männliche Helden können sich den Respekt der Orks verdienen – fast ausschließlich durch Kampfesfertigkeiten oder Demonstrationen von Mut und Stärke. Magier sind zwar in der Lage, den Orks durch Zauberei Furcht einzuflößen, Respekt erlangen sie damit jedoch kaum. Elfen jeglichen Geschlechts oder Kriegerinnen, die ihre überlegenen Fähigkeiten bewiesen haben, bringt man eher jene Art von Ehrerbietung entgegen, die man auch einem gefährlichen und wilden Tier gegenüber zeigt.

Im Zweifelsfall würden die Orks eine wehrhafte Frau wohl eher erschlagen, als ein Risiko einzugehen. Gefügige Frauen mag man jedoch gerne als Diener (Sklaven) annehmen ... Elfenohren galten dagegen seit jeher, zumindest bei den meisten Orkland-Orks, als legitime Mannbarkeitstrophäe.

Vielleicht mag es da von Vorteil sein, wenn ein akzeptierter Held in einer brenzligen Situation das ein oder andere Gruppenmitglied als eigenen Sklaven ausgibt – eine rollenspielerisch durchaus nicht zu verachtende Situation. Vor allem, wenn der Ork dann vielleicht auf die Idee kommt, mit dem 'Besitzer' um die Sklaven zu kämpfen ...

Ebenfalls bedenken sollte man, dass die Farbe Rot den Orks als Tairach-heilig gilt und im Prinzip nur Schamanen diese Farbe als Symbol tragen dürfen. Es mag also sein, dass ein Charakter wütend attackiert wird, nur weil sein rotes Kopftuch einen Frevel an Tairach darstellt.

Orks – Völker und Stämme

Da die Orks keine Familie im traviagefälligen Sinne kennen, sind die kleinsten Einheiten ihrer Gesellschaft die Sippe oder der Stamm mit dem Stammeshäuptling als väterlichem Oberhaupt (siehe auch Harordak). Mehrere Sippen, die Ähnlichkeiten in Religion und Kultur aufweisen, werden in einem Stammesverband zusammengefasst. Für menschliche Beobachter, die nur mit Mühe die einzelnen Stammesverbände auseinander halten können, ist die weitere Aufteilung in Sippen kaum noch zu durchschauen. So verwenden sie häufig den Begriff Stamm und meinen damit jedoch den Stammesverband. Die Schwarzpelze selbst scheren sich um solche Differenzierungen wenig; weder Allianzen noch Feindschaften scheitern an ethnologischen Barrieren.

Man kann die orkischen Stammesverbände in zwei Gruppen unterteilen. Zum einen gibt es historisch gewachsene Völker, die sich nicht nur kulturell, sondern auch durch ihren Körperbau voneinander unterscheiden. Zu ihnen gehören die **Orichai**, die kriegerischen **Zholochai**, die bäuerlichen Truanzhai, die in der Schmiedekunst besonders bewanderten **Korogai**, die barbarischen **Oloehtai**, die in den Sümpfen lebenden **Mokolash** und die Handel treibenden **Tscharshai**. Aber es gibt noch eine Unzahl von kleineren Stammesverbänden mit oft nur wenigen hundert Mitgliedern, so zum Beispiel die **Keschuwai** am Nordrand des Steineichenwaldes. In der Geschichte spielten auch die inzwischen untergegangenen **Ghorinchai** und die **Tordochai** eine Rolle.

In den im Orkensturm eroberten Gebieten am Svellt und im Finsterkamm kam es in jüngster Zeit zu Zusammenschlüssen von Sippen der unterschiedlichsten Völker. Auch diese Gruppen muss man inzwischen zu den Stammesverbänden zählen. Sie unterscheiden sich von den alten Völkern unter anderem dadurch, dass sie jeweils einem gemeinsamen Oberhäuptling folgen und sich in zunehmendem Maße mit den Menschen in den von ihnen beherrschten Gebieten arrangieren. Die Rede ist von den **Rorwhed-Orks**, den **Hilval-Orks** und den **Thasch-Orks** des Svelltlandes.

Orks bei Lowangen

In der Umgebung Lowangens bekommen es die Menschen im Allgemeinen – und die Helden im Besonderen – mit zwei verschiedenen Orkverbänden zu tun:

- den **Thasch-Orks**, einem jungen Stammesverband der Orks, der sich nach der Eroberung des Svelltlandes zusammengeschlossen hat. Die Sippen der Thasch-Orks leben am Oberlauf des Lowanger Svellt und folgen ihrem Oberhäuptling *Harkhash Drugh*. Sie gelten als ausgesprochen räuberisch und terrorisieren die Menschen des südlichen Svelltals durch häufige und brutale Überfälle.

Die Thasch-Orks kontrollieren den Lialinsweg (die Route entlang des Südrandes der Thaschberge nördlich von Trauerholz und Messergrassteppe) und die strategisch wichtige Festung Greyfensteyn südlich von Yrramis. Dadurch blockieren sie oft die wichtigsten Handelswege südlich von Lowangen.

- den **Orichai**, die relativ friedlich mit ihren menschlichen Nachbarn zusammen leben – solange diese ihren Tribut zahlen und nicht aufmüpfig werden. Verschiedene Sippen und Stammesverbände der Orichai leben hier nebeneinander. Die Sippe der **Burrkuzk** unter Häuptling *Urgruuzak* nimmt jedoch eine Sonderstellung ein, da sie die Verteilung des Lowanger Tributs übernommen hat bzw. dafür sorgt, dass dieser nach Khezzara befördert wird.

Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Finster drohende Regenwolken treiben euch zur Eile an. Während sich der Himmel immer mehr mit dunklen Wolken zuzieht, habt ihr eure Schritte beschleunigt, um vor den ersten Regenschauern Lowangen zu erreichen. Das wohlig warme Feuer einer Gaststätte, wie man sie in anderen Teilen Aventuriens alle paar Meilen findet, sucht man hier vergebens. Im unsicheren, von Orks kontrollierten Svelltland liegen lediglich ein paar Wehrhöfe entlang der Straße. Obwohl die freundlichen Svelltländer euch gerne ein Obdach in einer Scheune gewähren, ist euch doch nach dem langen Marsch

eine richtige Unterkunft mit einem richtigen Dach über dem Kopf lieber, und so eilt ihr weiter Richtung Lowangen.
Links und rechts von euch ragen hohe Tannen auf, zwischen denen wagengroße Felsbrocken liegen. Wie die verwitterten Häupter vorzeitlicher Riesen ragen die Steine aus dem moosigen Untergrund, während sich dichtes Unterholz bemüht, die Lücken zwischen ihnen zu füllen. Zu eurer Linken hört ihr den Svellt rauschen, dessen steiniges Ufer hier steil abfällt.
Als die ersten Regentropfen durch das Tannicht fallen, treten fünf schwarz bepelzte Gestalten aus dem Schatten der Bäume und versperren euch den Weg.
Bei den Störenfrieden handelt es sich um orkische Wegelagerer, die in gebrochenem Garethi "Zoll für Weg" verlangen. Die Höhe des verlangten Obolus richtet sich nach Ausstattung der Helden. Sind diese offensichtlich wohlhabend (was am Besitz guter Waffen, eines Pferdes, vornehmer Kleidung oder Schmuck unschwer zu erkennen ist), so steigt er von einem Silbertaler pro Kopf auf einen Dukaten.

Diese Szene kann dazu dienen, eine zufällig gemeinsam marschierende Gruppe zusammen zu schweißen und den Helden die – nicht zu unterschätzende – Kampfkraft der Orks vor Augen zu führen. Entscheiden Sie bitte selbst, was für Ihre Gruppe das Beste ist. Sie sollten Ihre Entscheidung von der Kampfkraft und der Würfel- beziehungsweise Kampfesvorliebe Ihrer Charaktere abhängig machen.
Es wäre jedoch falsch, wenn Ihre Spieler die Orks als 'Aufwärmgegner' betrachten.
Falls Sie möchten, provozieren Sie einen Kampf mit den Orks, indem diese überhöhte Forderungen stellen. Ein Pferd, das letztlich erworbene Schwert aus Meister Saladans Schmiede oder eine hübsche Reisebegleiterin wollen die Helden sicherlich nicht kampflos herausrücken.
Gönnen Sie den Helden einen spannenden Kampf, der ihnen einiges abverlangt. Wenn der Kampf verloren scheint, flüchten die Orks in den Wald.

Werte für einige unerfahrene Orkkrieger finden Sie in **Anhang A** (S. 70).

Die Übermacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der nun wie aus Kübeln herabfallende Regen scheint eure vom Kampf erhitzten Gemüter kühlen zu wollen. Obwohl es erst später Nachmittag ist, scheint es, als bräche bereits die Dämmerung herein. Kein Sonnenstrahl durchdringt mehr die dichte Wolkendecke. Noch immer ist das Schutz verheißende Lowangen nicht in Sicht. Der Wald ist von den Ufern des Svellt zurückgewichen, und während ihr der stets matschiger werdenden Uferstraße folgt, fühlt ihr euch aus dem Dunkel des Waldes, der einen Hügelzug zu eurer Rechten bedeckt, beobachtet.

Bei Helden mit *Gefahreninstinkt* stellen sich schon bald die Nackenhaare auf. Im Wald zieht sich eine Bedrohung zusammen, die schon bald offenbar wird:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem Wald auf der Hügelkuppe zu eurer Rechten treten einige Fackelträger. Im Feuerschein seht ihr anderthalb Dutzend schwarze Kreaturen, die von einer gedrungenen Gestalt auf einem zotteligen Pony kommandiert werden. Spätestens als der Anführer mit kehliger Stimme einige raue Worte brüllt und in eure Richtung zeigt, erkennt ihr die orkische Natur der Angreifer. Und schon beginnen die Orks, den Hügel hinab zu stürmen ...

Eines sollte den Helden klar sein: Gegen diese Übermacht haben sie keine Chance. Eine Flucht ist jedoch ebenso aussichtslos, da es kein Versteck gibt. Der eiskalte Svellt bietet nur hervorragenden Schwimmern (mehrere *Schwimmen*-Proben nach Ihren Maßgaben) oder fliegenden Helden eine Rettung. Lediglich berittene Helden können den Orks entkommen. Sollte eine Flucht nicht möglich sein – was zur Vereinfachung der weiteren Handlung wünschenswert ist –, werden die Helden schon bald von orkischen Kriegern mit drohend gebleckten Zähnen eingekreist. Während sich der Kreis immer enger zieht und die Helden sich Rücken an Rücken zum Kampf stellen, kommt Rettung aus unerwarteter Richtung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit drohend gebleckten Zähnen und angriffslustig erhobenen, schartigen Säbeln in den Fäusten kommen die Orks auf euch zu. Orkische Verhöhnungen sollen euch offensichtlich ebenso einschüchtern wie die stolz gezeigten Narben vergangener Kämpfe. Als die ersten Hiebe auf eure abwehrend erhobenen Waffen hinabsausen, hört ihr hinter euch ein dumpf klingendes Horn. Ein hastig über die Schulter geworfener Blick zeigt ein Thorwaler Langschiff, das nun knirschend seinen Rumpf in das sandige Ufer bohrt, sowie eine Schar hünenhafter Krieger, die über Bord springen und euch zu Hilfe eilen.

Jeder Held sollte es nun mit zwei unerfahrenen oder einem erfahrenen Orkkrieger zu tun bekommen, Werte hierfür finden Sie in **Anhang A** (S. 70). Bestimmen Sie anhand der LeP der Helden die Anzahl der Gegner. Falls Sie merken, dass der Kampf allzusehr zu Ungunsten der Helden – und ihrer Gesundheit – verläuft, dann kämpfen die Thorwaler etwas effektiver ...

Nach dem Kampf

Nach überstandenem Gefecht kommen die Thorwaler auf die Helden zu, klopfen ihnen auf die schmerzenden Schultern und loben ihre Kampfesfertigkeiten. Nach gegenseitiger Wundbehandlung weiß man bereits mehr voneinander:
Die Thorwaler von der Hjörnen-Otta unter der Führung von *Marada Hjörnen Geradottir* – genannt 'die Wölfin' – sind unterwegs, um "den Orks zu zeigen, was 'ne Skraja is."
Reine Rauflust lässt sie mit der *Walbiss* auf dem Svellt fahren, nachdem sie eine Hesinde-Geweihte von Thorwal nach Lowangen gebracht haben. Da man sich von der Kampfeskraft der Helden überzeugen konnte und nicht sonderlich viel Vertrauen in die Fähigkeiten der Geweihten setzt, im Orkland zu überleben, machen die Thorwaler die Helden ausdrücklich darauf aufmerksam, dass Ihre Gnaden *Tersana Godal* noch tatkräftigen

Beistand gebrauchen könne. Man weiß über die Priesterin lediglich Folgendes:

- Tersana ist wohl ein "zierliches Persönchen" (siehe **Anhang A**, S. 69).
- Sie stammt aus Kuslik, "dem Kaff im räuberischen Horasland", ist jedoch schon einmal im Svelltland gewesen.
- Die Geweihte hat alte Karten in der berühmten Thorwaler Kartothek (untergebracht im Ottaskin der Hetleute) studiert und Abschriften angefertigt.
- Sie plant von Lowangen aus eine Expedition ins "schwarzpelzverseuchte" Orkland und sucht dabei das Grab einer verschollenen "hohen" Geweihten.
- Einige Dukaten und die – offensichtlich von Tersana geschürte – Hoffnung auf Rangeleien und Kämpfe mit Orks haben die Thorwaler motiviert, sie nach Lowangen zu begleiten.

Einem Helden, der das Abenteuer **Xeledons Rache** gespielt hat, kommen Name und Aussehen der Geweihten bekannt vor: Sie war damals Vorsteherin des Tiefhusener Hesinde-Tempels.
Legen Sie den Helden durch den Mund der Thorwaler nahe, dass die Geweihte ohne tatkräftige heroische Unterstützung schnell den Orks zum Opfer fallen wird. Versorgt mit diesen neuen Informationen und einem möglichen Auftraggeber können Sie die Helden ohne weitere Zwischenfälle nach Lowangen gelangen lassen. Schön wäre es, sie diese – kurze – Reise an Bord der Otta ihrer neuen Freunde machen zu lassen und gemeinsam mit ihnen und einem Fässchen 'Premer' den Sieg über die Orks zu feiern.

Lowangen

Die Stadt am Svellt, ehemaliger Mittelpunkt des Svelltschen Städtebundes, dessen florierende Handelsbeziehungen nur durch die Besatzung der Orks ein jähes Ende fanden, ist der Beginn dieses Abenteuers. Noch immer ist die 'Blüte des Nordens', wie sie einstmals genannt wurde, den Orks tributpflichtig; ein Umstand, der nicht zur Mehrung des Reichtums der Stadt beigetragen hat. Und doch ist Lowangen quasi die einzige Stadt im Svelltland, die frei von Orkbesatzern ist, auch wenn man mit den Schwarzpelzen notgedrungen auf gutem Fuß steht.
Unterteilt in die Stadtteile *Alt-Lowangen*, *Eydal* und *Bunte Flucht*, bietet die Stadt einen abwechslungsreichen Anblick. Alt-Lowangen ist der ursprüngliche Stadtkern, das Zentrum des Handels und Sitz von Travia-, Boron- und Phex-Tempel. In Eydal wohnen die Handwerker, unter denen auch so mancher Zwerg zu finden ist. Kein Wunder also, dass neben dem Peraine-Tempel auch das Haus des Ingerimm hier angesiedelt ist. Bunte Flucht dagegen macht seinem Namen alle Ehre: Um den örtlichen Tsa-Tempel herum entstanden, ist es die Junge Göttin, die diesen Teil Lowangens am stärksten geprägt hat – dicht gefolgt von Tsas lieblicher Schwester Rahja. Künste, Rahjagewerbe, Magierakademien und Elfensippen sind hier zu finden, und der Park des Rahja-Tempels ist die einzige größere und öffentlich zugängliche Grünfläche im Stadtgebiet.
Etwas außerhalb, im Norden der Stadt, liegt zudem noch ein Haus des Firun, das trotz der Orkbedrohung unversehrt geblieben ist. Mehr Informationen zu Lowangen finden Sie in der Box **Das Orkland**.
Die Lowanger haben sich durch die Tributpflicht jedoch nicht unterkriegen lassen, auch wenn die Hoffnung auf Unterstützung beim Befreiungskampf längst verschwunden ist. Ohne Hilfe ist ein solches Vorhaben zum Scheitern verurteilt, und so üben sich die Lowanger Bürgerinnen und Bürger in Geduld. Thorwaler sind derzeit nicht sonderlich beliebt, da man vor einiger Zeit Probleme mit plündernden Angehörigen dieses Volks hatte. Angesichts der muskelbepackten und gut bewaffneten Nordländer traut sich jedoch natürlich niemand, seiner Abneigung laut Ausdruck zu verleihen ...
Den Helden könnte die Stadt aus den Abenteuern **Im Zeichen der Kröte, Das Donnersturmrennen** oder **Das Levthansband** bekannt sein.

Von des Ruhmes Süße
Da dieses Abenteuer für erfahrene Helden konzipiert ist, können wir davon ausgehen, dass ihre Namen zumindest in Kollegenkreisen bekannt sind. Obwohl es für dieses Abenteuer nur wenig von Belang ist, öffnet ihnen ihr Ruf doch Tür und Tor. Versuchen Sie, dies auch den Spielern bewusst zu machen. Schon bald hört man in den Schenken: "Habt ihr gehört, Alrik Sturmfels ist in der Stadt – der soll doch damals gegen den Basiliskenkönig gefochten haben!" oder auch "Verehrte Magistra, wir haben da einen kleinen Disput, vielleicht mögt Ihr ihn schlichten, indem Ihr uns berichtet ...".
Der Helden Ruf als 'Problemlöser' genügt, dass man sie zur Tributübergabe oder zur Bereinigung des Siedlerproblems einlädt (s.u.).

Halle der Wissenden Herrin – Der Hesinde-Tempel

Das große Gebäude aus grauem Granit wirkt eher unscheinbar. Es liegt am Marktplatz gleich neben der Akademie der Verformungen. Zur Akademie hat man gute Kontakte, und ihre Schüler und Lehrmeister können auf die Bibliothek des Tempels zugreifen.
Wenn die Helden sich nach Ihrer Gnaden Godal erkundigen, werden sie in die Stube des Hohen Lehrmeisters Melchior Arenbruch geführt. Beide Geweihte sind gerade in das Studium pflanzenkundlicher Tafeln vertieft.

Melchior Arenbruch
Der oberste Geweihte der gelehrsamen Göttin ist seit dreißig Jahren Vorsteher des Lowanger Tempels. Auf sein Betreiben wurde dort eine für jedermann zugängliche Bibliothek eingerichtet, die maßgeblich dafür verantwortlich ist, dass fast jeder zweite (!) Lowanger lesen und schreiben kann.
Aussehen: Binokel, Lotostätowierung auf der Stirn und auf dem rechten Handrücken, für sein Alter (geb. 32 v.H.) sehr jung aussehend, braune, kurze Haare, verkniffener Mund, schmale, lange Nase, 1,82 Schritt groß, normale Statur.

Tersana Godal

Dies ist vermutlich das erste Treffen der Helden mit der Geweihten. Sie ist über das Angebot der Helden, sie zu begleiten, sehr erfreut und nimmt diese Hilfe dankbar an. Falls die Helden von sich aus keinen Kontakt suchen, arrangieren Sie eine klassische Anwerbung.

Nach ihrer Mission befragt, berichtet sie voller Inbrunst von ihrer Vision: einem Traum, in dem ihr die Hesinde-Geweihte Ileana erschien. Aus ihren Worten geht die feste Überzeugung hervor, an etwas Einzigartigem teilgenommen zu haben. Sie ist geehrt von der Vision, die ihr zuteil wurde, und zugleich ein wenig im Zweifel, ob sie sich ihrer würdig erweisen wird.

Aussehen und weitere Informationen finden Sie im **Anhang A** auf Seite 69.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über ihre Vision weiß Tersana Folgendes zu berichten: "Es war mir jederzeit bewusst, dass es sich dabei um einen Traum handelte. Ich vermochte nicht, etwas zu unternehmen, und die überderische Gestalt, die mich an die Hand nahm und durch die Hallen der Weisheit führte, konnte nur eine Traumgestalt sein. So vermessen, in ihr eine Sendbotin der Weisen zu sehen, war ich nicht. Und doch ging von ihr eine mächtige und unnahbare Aura aus. Sie führte mich durch den Tempel, bis wir in einem Gang der Bibliothek standen. An den Wänden um uns herum hingen die Bilder ehrwürdiger Magister und Magisterinnen der Magister. Die erhabensten der Hochgeweihten waren hier abgebildet – und sie alle schienen mich anzusehen. Wiewohl ich diesen Eindruck auch aus wachem Zustand kannte, so kam er mir im Traum *wirklicher* vor. Unter dem Eindruck der Blicke sah ich erst im letzten Moment, wie meine gesichtslose Begleiterin mit einem der Gemälde verschmolz, das daraufhin zum Leben zu erwachen schien. Die Gesichtszüge der Erhabenen wurden lebendig, und sie lächelte auf mich hinab, bevor sie mich ansprach. Sie berichtete von ihrer letzten Mission, die sie selbst auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt in das ferne Orkland führte. Leider musste sie berichten, auf dieser Queste gescheitert zu sein. Sie sagte, sie könne keine Ruhe finden, da gerade in unsicheren Zeiten wie diesen von jenem Artefakt eine große Gefahr ausgehen könne. Sie berichtete mir noch so manches und bat mich inständig, ihre letzte Mission fortzuführen und zu einem guten Ende zu bringen."

Tersana kann auf Nachfragen der Helden folgende Fakten nennen:

- Bei der Geweihten handelt es sich um *Ileana von Jergan* (geb. 177 v.H.), Saurologin und Hochgeweihte des heute nicht mehr bestehenden Jerganer Hesinde-Tempels, später auch Magisterin der Magister. Während ihrer Lebenszeit spürte sie vier bedeutende Artefakte auf, die sie dem Jerganer Tempelschatz zuführte. Seit ihrer Suche nach dem Orkenhort ist sie im Orkland verschollen.
- Bei ihrer Queste, die sie im Jahre 124 v.H. begann, brach sie von Lowangen auf. Tersana hat daher ebenfalls diese Stadt zum Ausgangspunkt ihrer Reise gewählt.

Über Ileanas Tod gibt es erst seit der Orklandexpedition im Jahre 4 Hal genauere Kundschaft. Seit diesem Zeitpunkt ist bekannt, dass sie den Purpurturm schuf, um eine Karte mit der Lage des Orkenhorts zu verbergen.

Sie können und sollten hier durch Tersanas Mund von den Begebenheiten während der Orklandtrilogie (s. S. 6) berichten, nur so können die Spieler, wenn sie Ileanas Buch der Schlange gefunden haben, die Verbindung zwischen dem Satinav-Auge, das Ileana 124 v.H. suchte, und dem Schwarzen Auge, von dem die Orklandexpedition aus dem Jahre 4 Hal berichtete, herstellen. Vergessen Sie dabei bitte nicht, dass den Helden die Erinnerung an den Orkenhort genommen wurde – an die Stadt Ohort und alles andere konnten sich die damaligen Teilnehmer aber noch erinnern (siehe auch **Orkenhort**, S. 47). Leider weiß Tersana nichts Genaues zu berichten, vermerkt dazu lediglich, dass es sich bei den Expeditionsteilnehmern seinerzeit offenbar "um wenig hesindegefälliges Volk" gehandelt habe.

- Ileana geht es weniger um das gesuchte Artefakt an sich, als vielmehr darum, den letzen Wunsch einer Verstorbenen zu erfüllen. Nebenbei will sie selbstverständlich auch das Buch der Schlange sowie Ileanas sterbliche Überreste bergen – sofern möglich.
- Wobei es sich bei dem Artefakt handelt, weiß sie ebenfalls nicht und hofft, diese Information im Buch der Schlange und dieses im Grabe Ileanas zu finden

Tersana hat eine Karte des Orklandes; eine Kopie jener Karte, die vor etwa dreißig Jahren von der genannten Expedition angefertigt wurde. Mit ihrer Hilfe hofft sie, sich im Orkland leichter zurecht zu finden. Leider wurde die Karte bei einem "Scharmützel auf See" beschädigt, als die Thorwaler ein Walfängerschiff ausgemacht haben ... Um nochmals zurück zu fahren und abermals eine Kopie in Thorwal zu holen, fehlen ihr Geld und Möglichkeit. Sofern Sie wünschen, können Sie selber eine 'aventurische' Karte der betreffenden Region des Orklandes anfertigen und den Spielern aushändigen. Für das Abenteuer hat sie nur geringe Bedeutung, aber der Stimmung ist sie bestimmt zuträglich. Achten Sie jedoch darauf, dass Ohort nicht zu nah bei den Grolmen liegt, beziehungsweise dass der direkte Weg der Helden sie erst zu den Grolmen und dann nach Ohort führt.

Anwerbung und Planung

Nach einigem Handeln ist Tersana bereit, pro Person 25 Dukaten zu bieten. Hinzu kommen Spesen und die Auszeichnung, im Namen der Hesinde-Kirche zu handeln. Über besondere Ausrüstungsgegenstände müssen Sie je nach Verhältnismäßigkeit der Forderung entscheiden: Ein neues Pferd ist deutlich zu viel verlangt, die Finanzierung von ein bis zwei Heiltränken wäre jedoch kein Problem. Der Aufbruch ist erst in einigen Tagen geplant, da Tersana noch diverse alte Dokumente sichten will.

Sorgen Sie dafür, dass der Kontakt zu Tersana nicht abreißt: Während sich die Helden in der Stadt umschauen, erreicht sie die Botschaft Tersanas, die, auf die Erfahrung der Helden vertrauend, mit ihnen zusammen beraten möchte, was man für die Expedition gebrauchen könnte. Von Vorteil wären zum Beispiel Tauschgegenstände wie gute Eisenwaren und -waffen, Felle, Lederzeug, Feuersteine, Kupferperlen und Ähnliches. Bedenken sollte man zudem, dass es im orkischen Hochland und im Firunswall recht kalt werden kann.

Durch die Einbeziehung der Helden in die Planung sollte eine größere Verbundenheit mit Tersana und ihren Zielen entstehen. Versuchen Sie, dieses 'Wir-Gefühl' mit Planungen wie den oben angegeben zu stärken.

Die Helden in Lowangen

Nutzen Sie diese Zeit, um die Helden wieder zu Kräften kommen zu lassen und sie ein erstes Mal mit orkischer Kultur bekannt zu machen, indem Sie sie in die Ereignisse um die Tributübergabe und die Orksiedler (s.u.) verwickeln. Sollte sich wider Erwarten kein Held dafür begeistern können, so schildern Sie die Szenen für außenstehende, unbeteiligte Helden. Versuchen Sie vor der Tributübergabe, die Helden für selbige anzuwerben.

Hierfür eignet sich folgende Szene: In einer Schänke treffen die Helden auf den Stadtkommandanten *Erbert Domian*, der – vertrauenswürdigen – Charakteren anbietet, an der bald anstehenden Tributübergabe teilzunehmen. Er vertraut seinen Leuten, weiß jedoch auch, dass viele in der Vergangenheit stark unter den Orks gelitten haben und sich durch ihre Provokationen vielleicht zu unüberlegten Handlungen verleiten lassen. Das Engagement der Helden soll nicht unbelohnt bleiben, und so bietet Erbert jedem Helden fünf Silbertaler (Spezialisten auch gerne mehr) für seine Hilfe.

Tributübergabe

Zweimal im Jahr zahlt die Stadt Lowangen den Orks Tribut, um ihre Unabhängigkeit zu wahren. Diese Vereinbarung wurde mit den Schwarzpelzen geschlossen, als jene erkannten, dass Lowangen nicht – oder nur unter größten Opfern – zu erobern ist, die Stadt Lowangen jedoch auch zugeben musste, dass eine Siedlung ohne Umland sehr bald zum Sterben verurteilt ist. Die Vereinbarung mit den Orks beinhaltet ein Siedlungsverbot für diese im Umkreis von zehn Meilen um Lowangen sowie das Verbot für jeglichen Ork, die Stadt zu betreten.

Über den genauen Wortlaut der Vereinbarung wissen in Lowangen nur die Magistratsmitlieder Bescheid, die darüber Schweigen bewahren. Wen wundert es da, dass in der Stadt allerlei seltsame Gerüchte über die Art der Tributzahlungen die Runde machen.

Als die Helden die Stadt erreichen, ist es an der Zeit, den ersten Tribut des Jahres 33 Hal zu zahlen, der am ersten Neumond im Monat Travia fällig wird. Im Gegensatz zur Tributübergabe im Frühjahr – üblicherweise im Peraine – wird mehr Getreide als Vieh und Geflügel abgegeben. Hinzu kommen einige versiegelte Kisten, über deren Inhalt nur wenige Leute in Lowangen Bescheid wissen. Am 17. Travia ist es schließlich soweit: Die Orks kommen, um ihren Tribut einzufordern.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Offensichtlich werfen wichtige Ereignisse ihre Schatten voraus. Ein größerer Trupp Gardisten eilt mit ernsten Gesichtern an euch vorbei. Viele Bürger schließen sich ihnen an und eilen zu den Stadtmauern. Von jenseits des Flusses hört man den Klang Unheil verkündender Trommeln. Als ihr zusammen mit einigen Bürgern die Wehrmauern erklommen habt, könnt ihr in einiger Entfernung vor der Stadt einen Trupp Orks erkennen, der sich rings um einen blutroten Pfahl aufgestellt hat. In ihrer Mitte steht ein besonders furchterregender Schwarzpelz mit rot gefärbtem Haupthaar und erhebt beschwörend die Hände gen Himmel.

Ein Tairach-Schamane dankt hier seinem Gott für "den Sieg über die Glatthäute". Dieses Ritual ist den Lowangern inzwischen geläufig, findet es doch seit geraumer Zeit jedes Jahr zweimal statt. Nach dem Schauspiel des Orkrituals bilden die anwesenden Schwarzpelze – immerhin vier Dutzend – einen Halbkreis vor dem Tor des Brückenkopfes am Ende der Fuchsbrücke. Dann werden die Tore geöffnet und eine ebenso große Zahl Lowanger Gardisten und bewaffneter Bürger tritt vor die Stadt. Hier können sich auch die Helden anschließen. Falls sie eher abwartend auf den Mauern verharren, können einige der unten beschriebenen Ereignisse einen anderen Verlauf nehmen bzw. werden nur beobachtet, ohne dass die Helden selber eingreifen können.

Aus der Stadt werden drei Pferde aus Lowanger Zucht, eine Unmenge gackerndes Geflügel in Käfigen auf einem Wagen und ein Dutzend Schweine hinausgetrieben. Dann folgen einige Wagen, von denen große Körbe mit Getreide und Dörrobst abgeladen werden. Ein weiterer, schwerer Leiterwagen, der mit fest vernagelten Kisten hoch beladen ist, folgt. In ihnen befindet sich unter anderem das von den Orks so begehrte Erz der – den Orks nicht bekannten – Lowanger Eisenerzminen im Finsterkamm.

Szenen bei der Tributübergabe

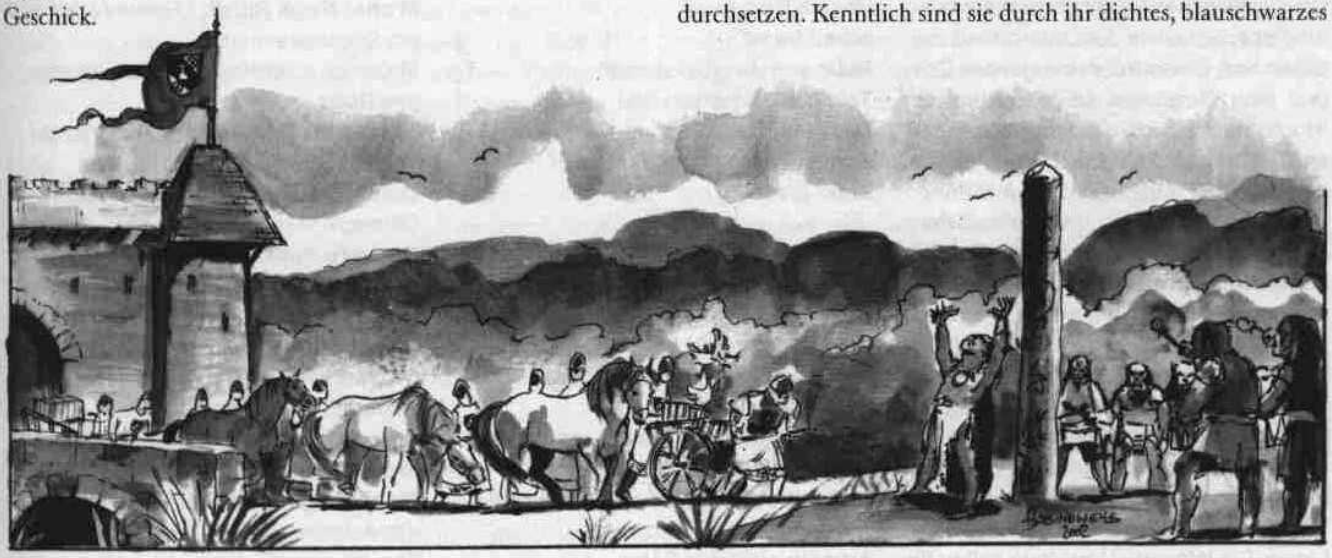
Sofern möglich, sollte jeder Held eine Szene geschildert bekommen, in der er sich besonders hervortun kann. Dies sollten Sie nach seinen Fähigkeiten bzw. den Fähigkeiten und Vorlieben seines Spielers beurteilen. Diplomatische Charaktere oder gerissene Händler können zwischen den Orks vermitteln, gewitzte und flinke Helden die 'Mutprobe' (s.u.) zum Scheitern bringen und ein Forscher wird sich sicherlich über 'die ungeliebte Gabe' (s.u.) freuen. Versuchen Sie hier weniger die kämpferischen Charaktere anzuspielen, denn die anderen werden noch genügend Gelegenheit bekommen, sich auszutoben ...

Fast jede Szene dient dazu, einen bestimmten Aspekt des Kampfes Ork gegen Mensch oder orkisches Verhalten darzustellen.

Das magische Experiment – *Sandrine Flemen*, Sekretärin der mittelreichischen Botschaft und ihres Zeichen KGIA-Agentin, versucht, ein Hellsichtartefakt einzuschmuggeln, das mit der Tributgabe nach Khezzara geschafft werden soll. Je nachdem, wann und ob ein Schamane das Artefakt entdeckt, drohen verschiedene Konsequenzen. Daher ist Ihnen dieses Szenario zur weiteren Ausgestaltung überlassen. Es eignet sich auch dazu, vor der Tributübergabe gespielt zu werden. In diesem Fall versucht die Agentin, in die Kammern einzudringen, in denen die Tributwaren liegen, wenn zufällig ein Held des Wegs kommt. Dies könnte auch die Helden dazu animieren, bei der Übergabe Obacht zu geben.

Anhand dieser Szene können die Charaktere kennen lernen, welche Arten man inzwischen anwendet, die Orks zu bekämpfen. Sie kann aber auch vor Augen führen, dass Orkschamanen nicht leicht zu überrumpeln sind.

Fertige Waffen – Ein Teil des übergebenen Erzes wurde von Lowanger Zwergenschmieden zu Waffen verarbeitet. Diese sind nicht unbedingt 'mit Liebe' gefertigt und haben auch noch einen weiteren Nachteil: eine versteckte Sollbruchstelle. Als der Anführer der Orks eine Waffe aus der Kiste nimmt und diese in einem Probegefecht mit anderen Orks nach einigen Schlägen zerbricht, sind die Orks überaus erbost. Sie zu beruhigen und die Wiedergutmachung für die unbrauchbaren Waffen vom Leben des Schmiedes auf zwei Kettenhemden und ein Pferd herunterzuhandeln, ist eine überaus schwierige Aufgabe und erfordert viel diplomatisches
Geschick.



Diese Szene dient dazu, die Härte des orkischen Handelns klar zu stellen. Niemand hintergeht einen Ork und kommt schadlos davon – sofern dieser es bemerkt.

Das Attentat – Ein nervöser Jüngling, der seine Freundin vor einigen Monaten bei einem Orküberfall auf der Straße nach Ansvell verlor, will sich durch einen gezielten Schuss mit dem Bogen an dem Orkschamanen rächen. Sollte diesem etwas zustoßen, ist das Leben des Schützen verwirkt.
Hiermit werden Verzweiflung und Hass zum Ausdruck gebracht, von denen viele Svelltländer erfüllt sind.

Die Mutprobe – Ein Orkjüngling von etwa neun Lebensjahren, der seine Mannbarkeitsprüfung ablegt, will sich während der Tributübergabe in die Stadt schleichen und eine Trophäe stehlen; bevorzugt eine metallene Waffe oder etwas aus dem Tempel der 'fremden Götter'. Hierzu nutzt er die Ablenkung der Tributübergabe, um den Svellt zu durchschwimmen und die Mauer zu überklettern. Dies ist eher etwas für Helden, die in der Stadt unterwegs sind. Falls sich alle Charaktere an der Tributübergabe beteiligen, fällt der Ork erst auf seinem Rückweg auf.
Ein Ork muss erst zum Krieger werden. Kein Menschenkind würde in ein feindliches Orklager schleichen, um seinen Mut zu beweisen. Diese Szene zeigt den Mut und die Härte, mit der zukünftige orkische Krieger heranreifen.

Die unbeliebte Gabe – Der Schamane wühlt in einer der Kisten, in denen sich bunte Stoffe, einige Messingleuchter und andere eher wertlose Tributgaben befinden. Dabei fördert er auch eine spannlange Elfenbeinschnitzerei zu Tage, die er nach näherer Betrachtung mit einem Fluch in Richtung der Menschen wirft, wobei sie einem der Helden vor die Füße fällt ...
Die Mammutonschnitzerei zeigt ein Wesen, das eine Mischung zwischen Elf und Ork sein könnte: relativ breite Schultern, dennoch schlank gebaut, spitze Ohren, ein Gesicht mit hohen Wangenknochen und der Andeutung von orkischen Hauern. Eine Behaarung ist ebenfalls nur durch einfache Schraffuren angedeutet, ein Geschlecht der nackten Gestalt nicht zu erkennen.
Dies ist ein erster Hinweis auf die Holberker aus Ohort (siehe Seite 46). Es zeigt auch, wie unbeliebt die Holberker bei den Orks sind.

Die Augen von Khezzara – Die 'Augen' sind Hände, Augen und Kriegshunde des Aikar Brazoragh; sechs Elitekrieger, die in seinem Auftrag knietief im Blut waten, wenn sie seinen Willen durchsetzen. Kenntlich sind sie durch ihr dichtes, blauschwarzes Fell und absonderlich orangerot gebleichtes Haupthaar, das in einem Kranz aus Zöpfen zu allen Seiten herab hängt. Sie sind mit fleckig-braunem, gehärtetem Leder bekleidet, welches hier und da bronzene Nieten oder Ringe aufweist. Die sechs tragen Pfeilköcher auf dem Rücken, aus denen sicherlich zwei Dutzend schwarz gefiederter Pfeile ragen. Außerdem besitzen sie gewundene Langbögen. Jeder von ihnen trägt zudem einen Arbach in einer ledernen Scheide auf dem Rücken. Am auffälligsten ist der Anführer der Gruppe. Solch einen Ork hat ein normaler Svelltländer noch nicht gesehen. Er ist besonders kräftig und hat einen kahlen Schädel, auf dem eine Tätowierung zu sehen ist. Auffällig ist auch seine Schulterpartie: Links und rechts der Schulter ist seine Kleidung mit tiefroter, ja fast brauner Farbe bestrichen, und orkische Flüche sind in Kusliker Buchstaben auf seine Brust geschmiert.
Als ein Orkkrieger in einer der Truhen wühlt und einen glitzernden Gegenstand in seinen Fellschurz steckt, preschen drei 'Augen' nach vorne und werfen den Krieger zu Boden. Während sich zwei auf den Niedergeworfenen hocken, hackt ihm der dritte mit einem Hieb seines Arbachs die Hand ab. All dies geschieht kurz hintereinander. Bevor sich ein anderer Ork bewegt, liegt der Bestrafte bereits am Boden und presst schreiend seine Hand auf den Stumpf.
Unter Umständen bekommen die Helden es später nochmals mit den Augen zu tun. In dieser Szene können sie ihre gnadenlose Härte im Umgang mit Ihresgleichen kennen lernen. Falls ein Held später einem Auge gegenüber steht, erinnern Sie ihn an diese Szene und beschreiben Sie, dass er den Ork vor ihm als denjenigen erkennt, der vor Lowangen den Arbach gegen den orkischen Dieb geführt hat.

Orkisch

Sofern Sie möchten, können Sie dieses bescheidene Vokabular dazu nutzen, um den Helden (und Spielern) ein wenig Orkisch beizubringen; spätestens in Ohort werden sie es benötigen.

Wissenswert in diesem Zusammenhang ist noch, dass es verschiedene Dialekte des Orkischen gibt, die sich teilweise stark unterscheiden, auch was den Wortschatz betrifft. Wichtig in diesem Zusammenhang mag aber vor allem der Unterschied zwischen dem *Oloarkh* der streunenden Orks und dem *Ologhaijan* sein, welches die 'Hochsprache' der Orklandbewohner darstellt. Während die räuberischen Yurach, denen man überall in Aventurien begegnen kann, das mit Lehnwörtern durchmischte und vereinfachte Oloarkh verwenden, können die Orklandbewohner mit diesem Dialekt wenig anfangen. In der Tat könnte man einem stolzen Okwach-Krieger gleich sagen, dass man versklavt werden möchte, wenn man ihn mit dem Oloarkh der Ausgestoßenen und Verachteten anspricht ...

Es ist also durchaus von Interesse, wann Ihre Charaktere von wem Orkisch gelernt haben. Die folgenden Vokabeln gelten für das Ologhaijan.

ai: kein, Verneinung, Nein, Ablehnung, Stehenbleiben!
aiharre: geben
Aike: Anrede eines Gegenübers (in Singular und Plural), die Anderen, sie
Azzek: Kind
Brazor!: Kämpfe! (Impliziert: Oder ich töte dich.)
er: böse / Feind
Ergoch: Sklaven, Kriegsgefangene anderer Stämme, rechtlos
Gharyak: Barbar
Ghorkai: Hieb
Gorromp: Karren
gurreck: finden
gurroch: suchen
harrai: essen, trinken, Nahrungsaufnahme
harre: nehmen
Harrku: Tod
holroch: holen/bringen
Ichai: dies, das ... (Artikel)
inroch: sein
Karrka: Schädel
Kattach: Gefangene
Ke: ich, wir, die Sippe (macht im Orkischen keinen Unterschied)
Keharrai: Hunger
ket: haben
Kharrasch: Hammer
khur: gut / Verbündeter
Khurkach: Krieger
Kramrum: Holz, Ast
Mar: Auge
Maruk: Anführer, aber auch: Erster beim Essen
Morkha: Blitz
morr: gehen
Morrzra!: Schneller! (Impliziert: Sonst töte ich Dich.)
orkai: fremd
Riak: von den (Orkstamm)
Takai: rot, (frisches) Blut
U: in, im
Zra: ja, Zustimmung, Aufbruch!
Zrak: Ehre

Folgendes Glossar enthält eine Sammlung orkischer Begriffe, Namen und Orte:

Aikar Brazoragh: Gestalt der orkischen Mythologie, Einiger der Stämme, siehe auch Ashim Riak Assai
Ai Kattach: ('keine Gefangenen') orkischer Schlachtruf
Angarai: Feuergott der Olochtai, entspricht wohl Ingerimm
Arbach: orkischer Säbel
Ashim Riak Assai: ('Ashim von den Assai') der Stammesname des derzeitigen Aikar Brazoragh
Assai: Orksippe der Korogai
Azzchabragh: ('Tann des Todes' oder 'Brazoraghs Pfuhl') der Blautann
Brazoragh: Orkgott, Gott der Naturgewalten
Brazoraghi Ghorkai: ('Brazoraghs Hieb') ein Schamanenritual
Byakka: orkische Doppelaxt
Drasdech: zweite Orkkaste, Kaste der Handwerker
Ergochai Tairachi: ('Tairachs Sklaven') ein Schamanenritual
Gharyak: ('Barbar') Oger oder Olochtai-Ork
Ghirik: eine Orksippe
Gravesh: Orkgott, Gott der Schmiedekunst
Grishik: erste und damit niedrigste Orkkaste, Kaste der Bauern
Gruufhai: orkischer Kriegshammer
Harordak: Dorf- bzw. Sippenvorstand, bestehend jeweils aus Häuptling und Schamane
Jurlojurjor: ('nebliges Wasser') Unterlauf des Großen Flusses
Khezzara: orkische Hauptstadt
Kharkush: Orkschmiede
Khurkach: dritte Orkkaste, Kaste der Krieger
Khurkachai Brazoraghi: ('Brazoraghs Krieger') Ehrentitel
Khurkachai Tairachi: ('Tairachs Krieger') ein Schamanenritual
Klubukh: Orkgott der Tordochai, Gott des Krieges
Korogai: Orkstamm, bekannt für seine Schmiede
Krrorgh'kroh: orkische Kriegshunde
M'char Utrak Rikai: ('Rikais Alchimie') ein Schamanenritual
M'Okool: ('Schilfmeer') Quellsümpfe des Bodir
Mokolash: Orkstamm, Sumpforks am Bodir
Ochazzi, auch **Ochazzai:** Orkstamm
Okwach: orkische Elitekrieger
Oloarkh: Sprache der Ausgestoßenen
Olochtai: Orkstamm, Barbaren
Ologhaijan: orkische 'Hochsprache'
Orrakhar: Orkschmiede
Orichai: größter Orkstamm
Ranagh: Orkgott der Mokolash, eine Seeschlange (ein echsisches Lehnwort)
Riyachart: orkische Rundzelte
Rikai: Orkgott, Gott der Pflanzen und des Ackerbaus
Sho-taka'sa: Diebesbund in Phexcaer, früher auch in Havena, in etwa 'Flinke Hände'
Tairach: Orkgott, Gott des Todes und der Zauberei
Taka-t'sa: ('Zunge der Flinken Hand') ungebräuchlicher Name für die Havener Variante des Atak
Tordochai: Orkstamm, (fast) vernichtet, bekannt für Grausamkeit und Kampfesstärke
Truanzhai: Orkstamm, Waldläufer und Hirten
Tscharshai: Orkstamm, Tscharshai gelten als die Händler unter den Orks.
Uigar Kai: Name des ehemaligen Hohepriester des Tairach in Khezzara, Anführer der Weißpelz-Orks (vgl. Orkland S.76, Firuns Atem, S. 80)
Xarvlesh: ('Fleischreißer') Name einer legendären Waffe
Yaqrik: orkischer Wurfspeer
Yurach: ausgestoßene Orks
Zholochai: zweitgrößter Orkstamm (Sippen: (Hirten) **Utasch, Kergai, Sorrish**; (Jäger) **Komorish, Yallor, Hyarrik**)

Wenn Ihre Helden in den nächsten Tagen nichts vorhaben, beschreiben Sie kurz die Stadt und gönnen Sie ihnen die Ruhepause. Tersana braucht noch einige Tage, um sich auf die Reise vorzubereiten, indem sie sich über die Lage im Umland erkundigt – hierbei bittet sie auch die Helden um Unterstützung –, eine Karte des Svellt zeichnen lässt und andere Kartenwerke studiert.

Drei Tage nach der Tributübergabe an die Orks der Burrkuzk-Sippe macht eine Nachricht in Lowangen schnell die Runde: Am Weg nach Arsingen, kaum fünf Meilen von Lowangen entfernt, haben sich einige Thasch-Orks niedergelassen und ihre Zelte aufgeschlagen. Da dies der Abmachung mit den Orks widerspricht, eine zehn Meilen durchmessende Bannzone um die Stadt einzuhalten, wird eine Gruppe Helden gesucht, um die Orks zur Einhaltung des Vertrages zu ermahnen. Der Ruhm der Helden sollte für sie sprechen, ansonsten gibt es aber noch einen wesentlich profaneren Grund: Auch wenn es niemand ausspricht, so ist eines klar: Man hat lieber tote Fremde als tote Bürger ...

Es ist zu hoffen, dass sich Ihre Helden genug langweilen, um den Auftrag anzunehmen. Immerhin lässt Tersana durchblicken, dass sie noch einige Zeit benötigt, um eine Karte des Svelltlandes zu kopieren.

Falls Ihre Spieler nicht von sich aus die Initiative ergreifen, hilft vielleicht ein Schulterschlag eines befreundeten Thorwalers der Hjörnen-Otta oder abermals eine Anwerbung. Hoffen wir nicht, dass Sie abermals zu letztgenannter Möglichkeit greifen müssen. Was wären das auch für Helden, die ein Abenteuer nicht von selber riechen würden ...

Das Orklager

An einer günstig gelegenen Stelle, unweit der Straße Richtung Arsingen, hat sich seit wenigen Tagen eine Sippe Thasch-Orks, die durch einen Streit von ihrem bisherigen Lagerplatz vertrieben wurde, niedergelassen.

Das Aussehen dieses Lagers können Sie als Beispiel für ein typisches Orklager nehmen und leicht abgewandelt auch bei anderen Begegnungen in diesem Abenteuer verwenden. Eine weitere Beschreibung eines befestigten Orklagers finden Sie samt Abbildung im **Armorium Ardariticum**, S. 87 ff.

Die Riyachart

Das Riyachart, auch 'großes Zelt' genannt, ist ein mit Leder oder Tierhäuten bespanntes fünf- bis neuneckiges Zelt. Sein Dach besteht aus einer den Seiten entsprechenden Anzahl dreieckiger Planen. Im Inneren ist es häufig durch Decken und Felle in einzelne Räume unterteilt. Felle bedecken meist auch den Boden, insbesondere die Schlafplätze. An Schnüren oder Stöcken sind Trophäen, Waffen oder Werkzeug aufgehängt.

Okwach und Harordak bewohnen in der Regel ein großes Riyachart allein, während sich Mitglieder der unteren Kasten oft zu mehreren in kleinen Zelten drängen. Je nach Wohlstand und Ansehen der Bewohner schwankt der Durchmesser der Riyacharts zwischen drei und zehn Schritt.

Im Orklager wurden bereits fünf Riyachart aufgestellt, ein sechstes, das der Frauen, ist im Aufbau befindlich. Die unterschiedlich großen Zelte wurden im Kreis angeordnet. Im so gebildeten Innenraum laufen einige halbwilde Schweine umher, die von Orkkindern gejagt werden.

Das **Zelt des Häuptlings** ist (nach dem der Krieger) das zweitgrößte und (nach dem der Drasdech) das zweitprächtigste. Es ist aus dicken, doppelten Bahnen Leder sauber genäht. Auf einer Stange, die aus der Mitte emporragt, ist ein Stierschädel befestigt. Auch auf beiden Seiten des Eingangs stehen Stierschädelgekrönte Pfähle.

Das gegenüberliegende, kleine Zelt des **Tairach-Schamanen** ist auf jeder seiner sieben Seiten mit roten Kreisen bemalt. Der Eingang wird von einer tiefroten Stoffbahn bedeckt. Bei ihr handelt es sich um ein Beutestück aus einem Rondra-Tempel, wie man an dem eingewebten Löwinnenmuster erkennen kann.

Im größten Zelt haben die **Khurkach** ihre Heimat. Jeder Krieger wacht darüber, dass 'sein' Bereich, behängt mit Trophäen und Beutestücken, nicht angetastet wird.

Schlicht und praktisch ist die Behausung der **Grishik** nebst dem Grishik-Priester. Hier lagern auch Werkzeuge für die Feldarbeit und Vorräte sowie Saatgut.

Am Riyachart der **Drasdech** ist ihre Kunstfertigkeit zu erkennen. Schmuckbilder aus Fellen und Leder zeigen Jagdtiere und sind innen und außen aufgenäht.

Die Behausung der **Frauen** liegt direkt neben dem Häuptlingszelt und ist offensichtlich aus Teilen von mehreren alten Zelten zusammengestückelt. Sie wird gerade aufgebaut, als sich die Helden erstmalig dem Lager nähern.

Lagerleben

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Grishik sind dabei, eine Wiese von Gebüsch und Unterholz zu befreien: vermutlich wollen sie es als Acker benutzen. Alte Frauen kauen Felle weich, während sich einige Heranwachsende im Umgang mit dem Yaqrik, dem orkischen Wurfspeer, üben. Jäger kommen von der Jagd zurück, andere zerlegen am Rande des Lagers ein Wildschwein. Während man die Haut abzieht und einem Drasdech gibt, werden die Innereien an zwei angebundene und wild kläffende Kampfhunde verfüttert. Einen Teil der Gedärme bringt man in einer Kupferschale zum Tairach-Schamanen, der soeben aus seinem Zelt kommt.

Das Siedlerproblem

Es gibt zwei Ansätze, um das Problem mit den Orksiedlern zu lösen:

- Der Versuch, mit ihnen zu reden, wird kläglich scheitern. Man gibt jedem Unterhändler zu verstehen, dass man hier zu bleiben gedenkt und dass jeder, der die Sippe daran hindern will, ihre Arbache schmecken wird. Da es sich hierbei um vier Dutzend grimmiger Orks handelt, sind die Helden alleine wohl überfordert.
- Der Versuch, mit der Sippe der Burrkuzk zu reden, mit denen einst der Vertrag abgeschlossen wurde, ist schon weitaus erfolgreicher, zumal die Orks gerade erst den Tribut im Empfang genommen haben, von dem ein guter Teil inzwischen bereits nach Khezzara weiter transportiert wird.

Häuptling Urgruuzak gibt den Unterhändlern jedoch zu verstehen, dass man keineswegs gedenkt, alleine gegen die Siedler zu kämpfen, sondern dass sich die Unterhändler ebenfalls daran zu beteiligen haben. Eine Alternative zum Kampf kennt Urgruuzak nicht.

Die Burrkuzk

Der Stadtkommandant *Erbert Domian*, den die Helden bereits kennen gelernt haben, kann ihnen beschreiben, wo man die Sippe der Burrkuzk finden kann. Falls die Helden sich nicht an Erbert Domian erinnern, so kann ihnen jeder Stadtgardist den entsprechenden Hinweis geben. Der Weg zu den Burrkuzk, die ihr Lager außerhalb der zehn Meilen Bannzone errichtet haben, birgt keine besonderen Gefahren. Kurz vor dem Lager werden die Helden von einem halben Dutzend Orkjäger aufgegriffen, die nach ihrem Begehr fragen und sie daraufhin zu Häuptling Urgruuzak führen.

Urgruuzak

Für einen Ork ist der Häuptling der Burrkuzk gut genährt. Auch wenn sein Lederpanzer über seinem Bauch spannt, so sollte man seine Gewandtheit und Geschwindigkeit nicht unterschätzen – ein Fehler, den schon so mancher unerfahrene Jung-Ork machen musste.

Urgruuzak ist im Umgang mit Menschen vertraut und kennt viele ihrer Sitten und Gebräuche sehr gut. Dies lässt er sich jedoch nur selten anmerken und nutzt sein Wissen sogar, um Menschen in peinliche und unangenehme Situationen zu bringen. Es ist ihm wohl bewusst, dass die Charaktere nur ungern Seite an Seite mit den Orks kämpfen. Aber einerseits ist er neugierig auf die Kampfkraft der Helden und andererseits hat er hämische Freude daran, offensichtlich nicht für den Kampf begabte 'Blankhäute' in den Konflikt mit dem feindlichen Stamm zu schicken.

Aus dem gleichen Grund macht er den Helden nach überstandenem Gefecht ein besonderes Geschenk: fünf der überlebenden Orkfrauen. Sollte jemand diese großzügige Geste abweisen wollen, reagiert er übertrieben aggressiv und gewalttätig, provoziert jedoch keinen Kampf.

Zitate:

"Rondra hier keine Macht, hier nur Brazoragh und Tairach herrsch'. Wollen zeigen, dass Rondra mit dir dann kommen un kämpf."

"Warum du nicht will Ork, der Ork gebiert? Haben Angst davor machen Kampf auf Lager mit es, oder wollen lieber Hund oder Schaf?"

"Du haben kleine Zähne, keine gute Saat für Tairach. Du haben auch kleine Raschmok?" (gefolgt von einem Blick in die Lendengegend des Helden)

Auf zum Gefecht

Falls den Helden eine weitere Idee kommt, z.B. die Orks mit einer spektakulären Illusion oder anderem Zauberwerk zu vertreiben, so gehen Sie darauf ein. Dem Verlauf des Abenteuers wird dies nicht schaden. Der Kampf dient lediglich dazu, einen ersten Teil orkischer Denkweise zu vermitteln. In diesem Zusammenhang präsentieren wir Ihnen hier noch einige Sprüche und Zitate, die den Helden aus orkischem Mund Informationen über den orkischen Jenseitsglauben bieten können.

"Ihr nehmen viel Skalp, damit Haarmeer in Totenreich wachsen."

"Wir finden in Haarmeer von Totenreich Skalps von erschlagenes Feind wieder."

"Wenn in Totenreich, bekommen von Tairach Zähne von eigene erschlagene Feinde. Dann wir säen aus Zähne von erschlagene Feinde. Daraus wachsen Sklaven, Tiere und Frauen, die tun was ich sagen."

"In Haarmeer fließen Flüsse von Blut. Kommen aus Tairachs Leib, der von Brazoragh erschlagen, damit auch in Totenreich herrschen kann."

"Wenn ich sterben vor dir, ich gehen über Knochenbrücke und warten auf dich in Totenreich und wir kämpfen weiter."

Zusammen mit den Orks erreichen die Helden nach einigen Stunden die Siedlung. Dort warten bereits die kampfbereiten Thasch-Orks auf die Ankommenden, und nach anfänglichen Drohgebärden und gegenseitigen Beschimpfungen beginnt ein Gefecht.

Im **Anhang A** (S. 70) finden Sie Werte für gegnerische Orks. Dieser Kampf soll für die Helden keine tödlichen Gefahren bergen, hauptsächlich die von den Orks bevorzugte Weise beschreiben, wie sie Konflikte lösen.

Hierbei kommt es nicht allein auf die Zahl der Getöteten an, sondern vor allem auf eine Demonstration der Stärke – gezeigt durch möglichst großflächige und vollständige Zerstörung des Lagers.

Nach dem Gefecht

Sofern die Burrkuzk-Orks und die Helden siegreich aus dem Kampf hervorgehen – wobei hier davon auszugehen ist, dass dieser Fall eintritt –, werden Vieh und kleine Orkkinder männlichen Geschlechts mitgenommen, um sie in den Stamm zu integrieren. Auch einige der jüngeren Orkfrauen werden mitgeschleppt, von denen Urgruuzak fünf den Helden zum Geschenk macht. Dieses Gefecht ist der ideale Einsteig für einen orkischen Charakter, der sich nach dem Gefecht, evtl. beeindruckt von deren Mut oder Kampfkraft, der Heldengruppe anschließt.

Was die Helden mit den Orkfrauen machen, bleibt ihnen überlassen:

- Das **Geschenk abzuweisen** wäre Urgruuzak gegenüber überaus unhöflich, und er reagiert wie oben beschrieben.
- Den Frauen die **Freiheit zu schenken** ist schwer bis unmöglich. Sie verstehen kein Wort einer Menschensprache, und für sie ist vollkommen klar, wer ihre neuen Herren sind: die Helden. Selbst wenn die Helden ihnen klarmachen können, dass sie frei sind, werden sie es nicht begreifen: So etwas passt nicht in ihr Weltbild, und ohne jemanden, der ihnen konkrete Befehle gibt, werden sie nicht wissen, was sie tun sollen. Wenn sie es nicht schaffen, von einem anderen Stamm aufgenommen zu werden, kommt dies einem Todesurteil gleich.
- Die Frauen **mitzunehmen** ist nicht leicht; Lowangen dürfen sie nicht betreten und die Thorwaler würden die Helden mit Spott überhäufen. Selbst Tersana würde die Situation so lange überaus skeptisch sehen, bis man sie ihr erklärt hat. Zudem wollen die Orkfrauen versorgt werden: Sie können selber Beeren, Wurzeln und essbare Früchte suchen, bei der Jagd haben sie jedoch keine Erfahrung. Statt dessen können sie einen guten Lagerplatz finden und lästige Alltäglichkeiten wie Feuerholz suchen, Wasser holen o.ä. erledigen. Zudem sind sie sehr geschickt in Lederarbeiten.

Als Handelsgut oder Geschenk wären die Orkfrauen im weiteren Verlauf des Abenteuers hervorragend geeignet. Es ist nur die Frage, ob die Helden sich auf diesen Handel einlassen – und spätestens in Ohort würden die Frauen die Helden verraten können.

Armalion

Das Strategiespiel **Armalion** ist hervorragend geeignet, diesen Kampf auszutragen. Sollten hierbei die Thasch-Orks siegen, ändern Sie den oben beschriebenen Ausgang ab. Eine Ansiedlung wird sich jedoch nicht lange halten können. Spätestens wenn die Burrkuzk wieder genug Krieger gesammelt haben, kommt es zu einem weiteren Scharmützel, das die Siedlung endgültig zerstört. Doch das ist für dieses Abenteuer nicht mehr relevant.

Auch andere in diesem Abenteuer behandelte Konflikte kann man mit Armalion vertiefen bzw. ausschmücken und ausspielen. Hierzu bietet sich u.a. der Konflikt im Greifengras an. Somit können Sie genau feststellen, wie groß der Erfolg der Orks oder ihrer Gegner ist. Wenn die Orks siegen und die Helden alleine dennoch das Ruder durch ihre Aktionen herumreißen, so ist das ein um so größerer Triumph.

Die Depesche

Kurz vor der Abreise überbringt ein Bote des Lowanger Gesandten Kaiser Renos eine Einladung zum Gespräch. Mehr über Reno, den selbst ernannten 'Kaiser des Svelltlandes', finden Sie im grauen Kasten auf Seite 21.

Der Gesandte, *Otho Urdorf von Svalltingen Bispelquell*, residiert in der ehemaligen Schänke *Zum Kleinen Fürsten*. Da er von der Reise Tersanas erfahren hat, bittet er die Helden, ein Schreiben an den 'Erzgrafen von Svellmja' (siehe S. 22) zu überbringen. Als Inhalt nennt er strategische Pläne und Warenlisten – was durchaus der Wahrheit entspricht. Lehnen die Helden den Transport der Depesche – auch gegen Geld – ab, hat dies keine Auswirkungen auf das Abenteuer.

Nehmen die Helden an, wird Otho den Helden danken und erklären, dass sie dem Reich einen großen Dienst erweisen und ihren Teil dazu beitragen, dass das Svelltland dereinst wieder frei sein wird.

Auf der Reise selbst sollte die Dokumente betreffend nichts Besonderes geschehen; es handelt sich in der Tat um einen sehr einfachen Auftrag. Tja, auch das gibt es in einem Heldenleben.

Otho Urdorf

Der Stratege und einstige Tiefhusener Leutnant wurde vom selbsternannten Kaiser Reno während des Orkensturmes zum Oberst befördert, 25 Hal in den Adelsstand erhoben und als sein Botschafter nach Lowangen beordert. Er ist ein kluger Kopf mit großem taktischen Geschick und charismatischer Ausstrahlung.

Der Krieger hat eine imposante Statur von 98 Fingern Größe. Seine Erscheinung ist immer überaus korrekt: Sein Kaiser-Reto-Bart ist adrett gestutzt, seine (Phantasie-) Uniform stets blütenweiß und mit selbst erdachten Orden aller Art behängt, und auf seinen blank geputzten Reiterstiefeln spiegelt sich der Svelltländer Himmel. Seine Halbglatze wird von einem dunkelblonden Haarkranz verziert, und nie sieht man ihn ohne sein Bernsteinmonokel. Begleitet wird der Oberst meist von zwei Winhaller Wolfsjägern, die auf die Namen *Blut* und *Eisen* hören und die – sollten sie einmal den Funken von Ungehorsam zeigen – alsbald mit einer Ledergerte, die Otho stets mit sich führt, zur Räson gebracht werden. Sollten sich die Helden nach Oberst Otho oder Kaiser Reno erkundigen, so erhalten sie folgende, teilweise sehr unterschiedliche oder sogar widersprüchliche Informationen. Mehr zu Kaiser Reno und seinen Mannen finden Sie auf Seite 21.

- Seit dem Orkensturm gibt es den selbst ernannten 'Kaiser des Svelltlandes' Reno I. Niemand nimmt seinen Anspruch ernst, und je nach persönlicher Auffassung "tut der endlich etwas gegen die Orken" oder "gefährdet er den brüchigen Frieden mit den Schwarzpelzen".
- Niemand, dem die Helden begegnen (außer dem Oberst), hat Reno gesehen, aber fast alle haben schon von ihm gehört. Manchmal sind es Wunderdinge ("mit nur einer Hand voll Mannen" soll er persönlich die Feste Greyfensteyn südlich von Yrramis befreit haben), schlichtweg Fabuliertes ("Er sammelt in den Blutzinnen eine Armee,

um das Svelltland zu befreien", "Die Prinzessin Yppolita aus Gareth soll mit dem Kaiser verheiratet werden, dann kommen die Mittelreicher und befreien uns" oder auch Fakten – siehe Infokasten **Reno I.** auf der gegenüberliegenden Seite.

- Man sagt Reno nach, er lebe in seinem eigenen Svelltländer Dualismus: mal überaus gewitzt und genial und mal nichts als ein größenwahnsinniger Pelzhändler.
- Als 'Truppe' des Kaisers ist 'Renos wilder Haufen' bekannt, der, je nachdem, wen man fragt, zwischen einem Dutzend und fünf Dutzend Leuten umfasst.
- Oberst Otho hat einen guten Ruf in Lowangen. Es weiß zwar niemand so genau, was er hier macht, aber er wird als offizieller Gesandter anerkannt. Dieser Ruf rührt vor allem daher, dass er oft erstaunlich gut und schnell darüber informiert ist, was im Svelltland vor sich geht.

Auf dem Fluss nach Tiefhusen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Ufer liegt die Otta vertäut. Das Segel ist zusammengerollt, und einige Thorwaler sind damit beschäftigt, inmitten des Schiffs eine weiß-rot gestreifte Zeltkonstruktion aufzustellen. Als ihr das Schiff erreicht, wird gerade ein störrischer Packesel verladen.

Am 21. Travia hat sich Tersana dazu entschlossen aufzubrechen. Ihr Esel ist mit Schreibzeug, Botanisiertrommel sowie zahlreichen Behältern und Büchern – um Pflanzen zu trocknen und zu identifizieren – voll beladen. Sie gedenkt, diese Reise ins Ork-land auch zu wissenschaftlichen Zwecken zu nutzen: "Ihr dürft keinen Augenblick verstreichen lassen, ohne die Geheimnisse dieser Welt zu ergründen und aufzuschreiben." Von den Thorwalern werden die Helden herzlich und mit viel Schulterklopfen begrüßt, bevor man schließlich an Bord geht. Die Reise bis nach Tiefhusen wird weitgehend ereignislos verstreichen. Lediglich bei Svellmja kommt es zu einigen Ereignissen. Folgende vier Begebenheiten können Sie in die Beschreibung der Reise einflechten oder auch zu ausführlicheren Szenarios ausbauen:

Jeweils zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- Die Otta segelt an einem frisch gepflügten Feld mit trainierenden Lowanger Immanspielern vorbei, die euch mit ihren Eschenschlägern zuwinken. Einige Zeit lang ist am linken Svelltufer eine Straße zu erkennen, dann verschwindet sie zwischen den Hügeln. Der Bewuchs rückt immer dichter an den Sumpf, und einige Stunden nach eurem Aufbruch ist der Übergang zwischen Land und Fluss kaum noch zu erkennen. Schilfrohr, Riedgras und dickblättrige Farne verdecken das Ufer, um dann zurückzuweichen und einer trügerischen Oberfläche Platz zu machen, die scheinbar aus Gräsern besteht. Doch der vermeintlich feste Grund tanzt auf eurer Bugwelle und zeigt somit seine wahre Beschaffenheit.
- Immer gibt es links und rechts des Flusses weite ebene Flächen, die einen moosigen Untergrund besitzen und aus denen Pflanzen wie Froschlöffel und Pfeilkraut ragen, in denen sich aber auch Mooraugen mit nachtschwarzem Wasser auftun. Selten seht ihr einige Boronsweiden, die ihre schwermütigen Äste ins Wasser tauchen und auf denen vereinzelt Fischreiher hocken.
- An einem dammähnlichen Erdwall ist eine vier Spann durchmessende, smaragdgrün leuchtende Spinne damit beschäftigt, ein Loch mit einem Netz zu verschließen. Als sie das Schiff bemerkt, folgt sie ihm eine halbe Meile am Ufer entlang.

Das Smaragdspinnenmännchen stellt keine Gefahr dar, dient jedoch dazu, schon mal ein wenig Angst zu schüren, insbesondere mit dem bald folgenden, spinnwebenübersäten Uferwald.

- Auf einem gestürzten Weidenstamm am Ufer hocken fünf Echsenmenschen, die euch aus lidlosen Augen anstarren und euch stumm hinterher blicken, bis ihr um eine Kurve des Svellt gesegelt seid. Kurz darauf erreicht ihr einen Erlenwald, der sich an beiden Ufern erstreckt und dessen Bäume dicht mit wagenradgroßen Netzen zugesponnen sind.

Dies wäre der ideale Einstieg für einen Achaz-Charakter: Von einer ominösen Prophezeiung getrieben, "dass Ssad'Navvs Auge sich öffnet", folgt er den Helden. Vorsicht ist im Umgang mit den Thorwalern geboten, diese reagieren auf den 'H'Ranga' der Achaz schnell übertrieben gewalttätig ...

Überfall!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Sanft gleitet die Otta den Fluss entlang, die beginnende Dämmerung taucht die Umgebung in fahles Licht. Schon fragt ihr euch, wo ihr wohl heute Nacht anlegen werdet – im Gespräch mit den Nordländern fiel der Name Svellmja –, als ihr plötzlich Rauch an einem der Ufer ausmachen könnt. Brandgeruch steigt euch in die Nase, und kurz darauf dringen auch unverständliche Schreie an eure Ohren. Im schwachen Licht der untergehenden Praiosscheibe könnt ihr nun ein kleines Zeltlager sehen, das offensichtlich Zentrum eines Kampfes geworden ist. Menschen in speckigen, geflickten Rüstungen dringen mit lautem Kampfgebrüll auf einige Orks ein. Nackte Orkweiber rennen ängstlich um ihr Leben, kleine Kinder in den Armen bergend, während die wenigen anwesenden Ork-Männer – größtenteils ebenfalls noch halbe Kinder – unerbittlich von den Streitern niedergemacht werden. Schon

brennen die wenigen Zelte der Orks lichterloh, und noch immer hauen die Kämpfer auf die Fliehenden ein, färbt sich der Boden rot mit Orkblut. Offensichtlich kennen sie keine Gnade mit den Schwarzpelzen, eine Haltung, die von den Thorwalern an Bord jubelnd geteilt wird: "Immer feste druff!" oder "Bei Swafnir, nieder mit dem Gezücht!" und "Da rennen sie, die Schwarzpelze!", lauten die anfeuernden Rufe der Nordmänner und -frauen, die sie den Kämpfern beim Vorbeisegeln zuwerfen. Lediglich Tersana blickt mit einer Mischung aus Faszination und Abscheu auf das Dahinschlachten, um sich dann schließlich abzuwenden.

Beschreiben Sie ein rasch beendetes Gemetzel, bei denen die Kämpfer des wilden Haufens unerbittlich die Orks niedermachen und in dem die Wut auf die Besatzer akkumuliert. Diese Szene dient – zusammen mit der folgenden in Svellmja – dazu, einmal die andere Seite des Krieges zu zeigen und zu verdeutlichen, dass nicht immer nur die Orks diejenigen sind, die grausam alles niedermachen, was ihnen in den Weg kommt. Zudem verweist sie darauf, das auch Orks Frauen und Kinder haben. So vermeiden Sie eine zu blasse Darstellung der Orks als 'Monster' und bringen die Helden vielleicht dazu, sie später im Abenteuer durchaus als ernstzunehmende Wesen mit eigenen Plänen und eigener Kultur zu sehen. Sollten die Helden eingreifen wollen, so bedenken Sie, dass die Thorwaler an Bord auf der Seite der Streiter Renos sind und zudem nicht daran denken, hier anzulegen (um mitzumischen sind zu wenige Gegner da). Sollten die Helden für die Orks Partei ergreifen, mag das einige Verwunderung und Ärger nach sich ziehen.

Eine *Heraldik*-Probe verrät, dass es sich bei dem Wappen um das Banner Kaiser Renos I. handelt.

Kaiser Renos wilder Haufen

Die wenigen dem 'Svelltkaiser' verbliebenen Getreuen sind ein wild zusammengewürfelter Haufen. Dazu kommen immer wieder Sympathisanten, die ihre Felder und Wehrhöfe für einzelne Aktionen gegen die Orks verlassen und anschließend zurückkehren. Erstaunlich ist jedoch eine Rotte Wildschwein reitender Goblins, die sich Reno angeschlossen hat.

Das einstige Quartier in Svallmund – im Svalltermoor – ist schon lange zu unsicher geworden, und so hausen Reno und seine Streiter oft an anderen Orten im unwegsamen Sumpfgebiet und anderswo. Dabei legt der abgerissene Haufen von Streiterinnen und Streitern auch größere Entfernungen zurück.

Reno I.

Der selbsternannte Kaiser des Svelltlandes, Herrscher der Lande an Svellt, Berg und Golf, hörte einst auf den bürgerlichen Namen Reno Guttheil und ist mittlerweile über 50 Jahre alt. Der ehemalige Pelzhändler und Verwahrer des Dorfes Svallmund erklärte sich in einem Zustand geistiger Verwirrung zum Monarchen. Obwohl sein Anspruch jeglicher Grundlage entbehrte, ließ man ihn gewähren und sah belustigt zu, als er den Schankwirt zum Großherzog ernannte und durchziehenden Händlern Audienzen gewährte.

Mit dem Orkensturm wurde dieser Spaß jedoch zu tödlichem Ernst. Immer mehr Abenteurer und waffenfähige Bauern strömten zusammen und erhofften sich von dem Kaiser Führung und Rettung vor den Schwarzpelzen. So fand sich eine kleine Armee zusammen, die für die orkische Herrschaft im Svelltland durchaus eine Gefahr darstellte. Reno selbst war mit dieser Aufgabe völlig überfordert, und zu seinem Glück kam es nie zu einer größeren militärischen Auseinandersetzung. Klugen Köpfen gelang es immer wieder, eine Durchführung von seinen sinnlosen Attackeplänen, die die Soldaten unweigerlich in den Untergang geführt hätten, zu verhindern. Dennoch sind nicht alle Ideen Renos einem kranken Kopf entwachsen. Bisweilen spinnt er Pläne und Vorhaben mit beachtlicher Klarheit und Kompetenz, die er jedoch selber oft später durch andere, widersprüchliche Befehle ruiniert. Fast scheint es, als ob in seinem Körper zwei Seelen hausen. Ältere Freunde des 'Kaisers' kennen ihn noch als einfachen Händler, der sich sehr plötzlich nach einem Besuch der Stadt Lowangen veränderte ...

Aus seiner Armee ist heute 'Renos wilder Haufen' geworden – immerhin die bedeutendste Rebellengruppe im Svelltland. Und der Ruf des Kaisers ist immer noch sehr groß. Viele Svelltländer vertrauen darauf, dass er einst die Orks vertreiben wird.

Reno steht inzwischen meist unter dem Einfluss von *Otho Urdorf von Svalltingen-Bispelquell*, einem ehemaligen Leutnant der Tiefhusener Garde, der als kaiserlicher Gesandter in Lowangen die Fäden zieht.

Es mag verwundern, dass man heute, mehr als 15 Jahre nach dem Orkensturm, noch immer von Reno hört. Dies beruht auf geschickter Manipulation von Gerüchten, Tatsachen und Nachrichten, gezielten und großflächig verteilten Nadelstichen wider die Orks – gesteuert von Oberst Otho.

Bei Sonnenuntergang erreicht die Otta die Mündung des Svall und damit das Dörfchen Svellmja. Während die Thorwaler es vorziehen, auf ihrer Otta zu übernachten, möchte Tersana ein bequemeres Quartier aufsuchen. Falls die Helden ihr nicht folgen, müssen Sie die Begegnung mit den Orks entsprechend anpassen.

Svellmja

Svellmja – auch Svellmia genannt – liegt an der Mündung des Flusses Svall in den Svellt auf einem hohen Hügel, der die Häuser vor den alljährlichen Überschwemmungen schützt. In der Stadt trifft die alte Handelsstraße von Andergast auf die Svelltstraße, die ihrerseits im Norden über zwei große Furten vom linken auf das rechte Svelltufer wechselt.

Svellmja, einst Mitglied des Svelltschen Städtebundes, hat etwa 400 Einwohner. In den Monaten Hesinde bis Tsa erhöht sich diese Zahl auf gut 500, wenn einige Sippen der Norbarden hier ihr Winterlager aufschlagen.

Während des Orkensturms wurde die Stadt mehrmals geplündert und die beiden kleinen Tempel des Efferd und der Travia geschleift. Große Zerstörungen oder gar Massaker musste sie jedoch nicht erleiden.

Heute lässt es sich in Svellmja verhältnismäßig gut leben. Die Stadt liegt im Einflussgebiet der Hilval-Orks, und man zahlt zwar Tribute, bleibt jedoch ansonsten von der orkischen Willkür verschont – dies nicht zuletzt wegen der Norbarden, die einen regen Handel mit den Schwarzpelzen treiben.
Der einzige Gasthof der Stadt, *Fuhrmanns Einkehr* (Q5/P5/S30), ist zudem eine beliebte Anlaufstelle für Reisende und Svellflößer. Hier können auch die Helden – ebenso wie Tersana – einkehren.

Erzgraf Tares

'Erzgraf' Tares entpuppt sich als ein einäugiger, stämmiger Holzfäller mit einer behaarten Brust, die einem Braunbär zur Ehre gereichen würde. Seine 'Residenz' ist *Fuhrmanns Einkehr*, wo sich sein Lehen über einen stabilen Tisch voller leerer Bierkrüge erstreckt.
Meist ist er ziemlich betrunken und schwadroniert dann über großartige Pläne, die ausgeheckt werden, um das Land endlich zu befreien. Sollten die Helden ihm die Depesche überbringen, wird er ihnen dankend auf die Schultern klopfen und als "rechte Kerle mit dem Herz am richtigen Fleck" zum Bier einladen, die Depesche aber nicht öffnen. Spielen Sie ihn als gutmütigen, harmlosen Mann, dem die Schrecken des Ork-Krieges arg zugesetzt haben (er hat seine Familie bei einem Überfall verloren) und ihn zum Opfer des Alkohols werden ließen. Gefährlich ist er sicherlich nicht, und mit dem Überfall auf das Orklager hatte er absolut nichts zu tun.

Rache für die Toten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid froh, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben, und nach einem Nachtmahl sinkt ihr schwer in eure Betten. Wie man euch berichtet hat, sind die Daunenkissen das einzige, das noch von den Gänsen des einstigen Travia-Tempels geblieben ist. Es scheinen nur wenige Gänse gewesen zu sein; die Kissen müssen dringend nochmals gestopft werden. Doch euer müdes Haupt betten sie dennoch gut. Kaum seid ihr in Borons Reich geglitten, da reißt euch eine Alarmglocke aus dem Schlaf.
"Orks!", lautet der Ruf, der sich von Kehle zu Kehle verbreitet und die ganze Stadt auf die Beine bringt.

Vor dem Palisadenwall der Stadt steht eine Gruppe von etwa 50 Khurkach. Kampfschreie und zornig geschwenkte Waffen zeigen die Brisanz der Situation. Mit schlotternden Knien erscheint auch der Bürgermeister der Stadt auf der Palisade und fragt nach dem Begehr der wütenden Schwarzpelze. Diese fordern die Herausgabe der Schuldigen für den Überfall auf ihr Dorf: "Ihr Mensch bringt Mensch, der hat gebracht Tairachs Blick auf Dorf."
Abermals sollten die Helden vermitteln, da die Situation bald zu eskalieren scheint – denn der Bürgermeister hat keine andere Idee, als mehrfach zu betonen, dass sein Dorf unschuldig an dem Überfall sei.
Hier wird den Helden der Spiegel vor die Nase gehalten. Genauso wie Menschen alle Orks verallgemeinern, so tun es diesmal die Schwarzpelze ihrerseits. Sollten die Helden fliehen wollen, dürfte es möglich sein, sich durch die Orkhorden zu schlagen.
Denken Sie dabei auch an die kampfunerfahrene Tersana, die beschützt werden muss und zudem vor einer gewalttätigen Lösung, so nicht unbedingt nötig, zurück schreckt. Vielmehr wird sie an Hesindes Gaben appellieren und die Helden fragen, ob es nicht möglich sei, die Situation ohne Blutvergießen zu lösen.
Vor einem direkten Überfall schrecken die Orks noch zurück, da sie in der Unterzahl sind. Dennoch können ihre Brandpfeile erheblichen Schaden anrichten.
Eine Auslieferung Tares', der im übrigen unschuldig ist, den Orks jedoch unter der Folter den Aufenthaltsort von Renos Truppen verraten würde, wäre möglich, jedoch wenig heroisch. Andere Lösungen wären:

- Die Helden könnten den Orks einreden, dass der 'Schuldige' gerade das Dorf verlässt und sichtbar flieht. Dies könnte z.B. durch einen Helden in Verkleidung geschehen.
- Sie können auch die Flucht und den Tod des 'Schuldigen' nach dem Prinzip 'auf der Flucht erschossen' vortäuschen.

Auf jeden Fall sollten die Helden eine Lösung finden, die nicht nur kurzfristig die Orks ablenkt oder auf eine falsche Spur führt, sondern länger Bestand hat.
Bedenken Sie aber, dass die Orks ziemlich erzürnt sind – sollten die Helden also eine Hinrichtung von eigener Hand inszenieren, mag es sein, dass dies den Orks nicht genug ist. Eine Möglichkeit wäre, selbst den Kopf Tares zu verlangen und dann mit einem Ork-Champion um ihn zu kämpfen. Sollten die Helden gewinnen und Tares dann (wir wollen hoffen scheinbar aber glaubwürdig) hinrichten, zögen die Orks vermutlich zufrieden ab. Sollten die Helden jedoch verlieren, so ist auch ihr Leben verwirkt. Denn für Verlierer ist kein Platz in der Welt der Orks ...

Die Thorwaler

Die Thorwaler bemerken die Umzingelung der Stadt erst, als es bereits zu spät ist, um ihre Gefährten 'herauszuhauen' oder sich der Dorfverteidigung anzuschließen. Um ihre Otta vor der Übermacht der Orks zu schützen, müssen sie sich vorerst – zähneknirschend – in die Mitte des Flusses zurückziehen. Somit sind die Helden und Tersana leider auch von dieser Rückzugsmöglichkeit abgeschnitten. Als Spielleiter können Sie die Thorwaler dennoch nutzen, um den Helden in einer besonders üblen Notlage Hilfe zukommen zu lassen.
Die Nordländer können für weitere Probleme sorgen, die wir Ihnen hier nur optional anbieten, da die Situation für die Helden auch ohne deren Eingreifen schon verfahren genug ist. Sie sollten diesen zusätzlichen Konfliktstoff also nur einbringen, wenn Sie sicher sind, dass Ihre Helden diesen auch meistern können.
In dieser Variante versuchen die Thorwaler, die anrückenden Orks aufzuhalten, bis die Helden auf die Otta gelangen können, und sorgen für so manche blutige Nase – holen sich aber auch selber welche. Dies gelingt zwar nicht, stachelt die Orks jedoch noch weiter auf.
Auch wenn es keine Toten, sondern nur – schwer – Verwundete gegeben hat, so haben die Helden neben allen anderen Schwierigkeiten nun auch noch die kämpfenden Orks zu beruhigen.
Später ist dann auch noch besänftigend auf die Thorwaler einzureden – was ebenso schwer sein dürfte.
Vielleicht stirbt im Laufe der Weiterfahrt dann noch ein Thorwaler, was Anlass zu einer stimmungsvoll pathetischen Totenfeier mitsamt einem brennenden Totenfloß gäbe, das den Svellt stromabwärts fährt.

Nach einer ansonsten ereignislosen Nacht geht es am nächsten Tag weiter. Man passiert das nebelbedeckte Svalltermoor, das links des Stromes liegt. Einige gespenstische Weiden erheben sich aus dem wabernden Weiß, und ein Schwarm Raben fliegt unter lautem Gekrächze auf, als die Otta vorbei segelt. Kurz hinter Svellmja muss der Mast der Otta umgelegt werden, um eine Brücke zu passieren. Falls Sie Ihre Helden nicht zur Ruhe kommen lassen wollen, wäre dies der ideale Ort für einen Überfall – dann zur Abwechslung vielleicht einmal durch ein paar menschliche Gesetzlose ohne Heimat. Letztendlich erreichen die Helden Tiefhusen.

Tiefhusen

Tiefhusen ist von regem Treiben erfüllt: Mit 2100 Einwohnern (davon etwa hundert zum Teil schwer bewaffnete Orks) ist die Stadt eine der größten im Svelltland, und dank König Arion III., der bisher klug mit den Orks verhandelte, sind die Einwohner Tiefhusens auch während des Orkensturms relativ wenig zu Schaden gekommen. Heutzutage zahlt man den Schwarzpelzen einmal im Monat Tribut, und mehrere Gruppen Orkkrieger tun hier Dienst und sorgen dafür, dass dies auch in Zukunft so bleibt.

Tiefhusen liegt tief im Tal an der Mündung des Ror in den Svellt und ist von einer wehrhaften Mauer umgeben. Die königliche Burg krönt einen Felsen am Flussufer und wacht sichtbar über die Stadt. Nordwärts, in der Mündung des Ror, liegt die Ruine einer ehemaligen Burg. Die Gebäude der Stadt sind zumeist aus unverputztem grauen Stein und mit Schindeldächern gedeckt.

Die kleine Stadt hat einiges zu bieten: Weithin gerühmt sind der **Rahja-Tempel** mit den legendären, nur im Rahja Früchte tragenden Weinstöcken ebenso wie der siebeneckige **Hesinde-Tempel**. Dieser besticht vor allem durch seine Architektur, aber auch durch ein Bild, das der Legende nach vom Halbgott Xeledon selbst gemalt wurde. Leider hat es vor vielen Jahren eine erstaunliche Wandlung durchgemacht und zeigt nun anstatt eines bewaldeten Tales eine tote Senke: Nach einem Fluch Xeledons, der einst auf dem Bild lag, wurde eine Grolmensippe samt ihrer Wohnstatt in einem entlegenen Tal im Bild eingeschlossen. Vor einigen Jahren verlor der Fluch seine Kraft und die Grolme wurden befreit (Mehr Informationen dazu finden Sie im Abenteuer **Xeledons Rache**).

Ein weiteres wichtiges Artefakt, das heutzutage im Tempel unter Verschluss verwahrt wird, ist der *Kristall der elementaren Wandlungen* (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**, S.59, bzw. **GD**): eine Kristallkugel, in der sich im Rhythmus des zwölften Teils einer jeden Stunde jeweils ein Element in ein anderes verwandelt.

Der Tempel, der im Jahre 163 v.H. gegründet wurde, untersteht ebenso wie viele andere Gotteshäuser des aventurischen Nordens keinem Erzwissensbewahrer, sondern direkt der Magisterin der Magister in Kuslik. Tersana war einige Jahre Hochgeweihte des Tempels, bis sie aufgrund eines ungeklärten Todesfalles zur Untersuchung nach Kuslik beordert wurde. (Mehr dazu bei der Charakterbeschreibung Tersanas auf Seite 69.)

Zusätzlich gibt es folgende Tempel und wichtige Gebäude:

- Der **Boron-Tempel** liegt außerhalb der Stadt direkt neben dem Anger. An den finstergesichtigen Bruder Harad trauen sich nicht einmal die Orks heran.
- Ein dem Hesinde-Tempel gegenüberliegender **Firun-Tempel** ist verlassen, seit die Geweihten vor einiger Zeit auf Jagdausflügen verschwanden.
- Die Geweihten des **Travia-Tempels** versuchen, zwischen den Menschen und Orks der Stadt zu schlichten.
- In der **Burg Tiefhusen** auf einem Felsen oberhalb der Stadt residiert *König Arion III. von Westak-Tiefhusen* mit seiner Frau *Daria* und ihren Kindern. Ihre zwanzigköpfige Leibwache hat nur noch wenig Einfluss in der Stadt, da die Bewachung und das Eintreiben der Zölle von den Orks übernommen werden.
- Die Ruine der **Festung Roremund** vor der Stadt spielt für dieses Abenteuer keine Rolle.
- In einem kleinen **Kräuterladen** kann die Elfe *Ariona Silbertau* nicht nur den Helden manches wertvolle Heilkraut, Verbände und Ähnliches veräußern; sie weiß auch Einiges über die Umgebung und kann – ein wenig widerwillig – *Tsathalan Halbork* als Führer empfehlen. Tsathalan wird die Helden bis Ohort führen und sie dort verlassen. Wenn die Helden darauf bestehen, wartet er an einem vereinbarten Treffpunkt auf ihre Rückkehr. Mehr zu dem Halbork finden Sie im **Anhang A** auf S. 70.
- Der ehemalige **Rondra-Tempel** ist heute Tairach geweiht ist. Der blutige Halbmond Tairachs starrt den Betrachter von allen Wänden her an (man munkelt gar, das Skelett der ehemaligen Rondra-Geweihten Odelinde befinde sich noch irgendwo im Tempel, bereit, Zarrach, dem Priester des Blutgötzen, als Wache zu dienen ...).

Ausführliche Beschreibungen der Stadt finden Sie in **Das Orkland**, S. 59ff., oder den Abenteuern **Das Levthansband** und **Xeledons Rache**.

Im Hesinde-Tempel

Deutlich reserviert begrüßt Tersana die *Hochgeweihte Aressia*, eine Moha. Diese begegnet ihr ebenso distanziert, jedoch freundlicher. Offensichtlich ist sie erstaunt, Tersana in Begleitung der Helden anzutreffen. In knappen Worten erklärt Tersana ihre Mission, woraufhin Aressia bereitwillig jegliche Unterstützung zusichert und den Geweihten *Gerbald* rufen lässt. Dieser wird sich um alles weitere kümmern, zum Beispiel um eine angemessene Unterbringung. Während sich Tersana kurz ihr Quartier zeigen lässt und direkt danach in der Bibliothek verschwindet, bleiben die Helden sich selbst überlassen. Sofern sie nicht Tersana bei ihrer Suche unterstützen wollen, können sie einen Stadtbummel in Tiefhusen machen und somit erstmals eine Stadt kennen lernen, in der Ork und Mensch recht friedlich beisammen leben.

Informationen
Folgende Informationen sind im Tiefhusener Hesinde-Tempel zu finden:

- Ileana ist nach Norden aufgebrochen, um den Snjerd entlang zu reisen und dann die südlichen Ausläufer des Finsterkamms zu überqueren. Auf ihrer Reise war sie nicht alleine, sondern hatte einige Begleiter, über die Folgendes festgehalten ist:
- Der zyklopäische Magier *Rahjenÿsios A'Kemethis dylli Aryios* war ein Abgänger des – inzwischen aufgelösten – 'Phantasmagorischen Instituts zu Neetha'. Es wird sogar erwähnt, dass Ileana und Rahjenÿsios zusammen den Rahja-Tempel aufgesucht haben ...
- Die Zwergin *Gandla Tochter der Gorscha* hat sich hier ausgiebig nach Umrazim erkundigt. Besonderes Kennzeichen war eine "stählerne, mechanische Hand".
- Der Affenmensch *Schrok* stammte angeblich aus der kleinen Siedlung Thunata nördlich der Salamandersteine, in der heutzutage nur noch Affenmenschen leben.

Zusätzlich zu oben Genanntem sollten Sie die Aufmerksamkeit eines Helden auf das Bild Xeledons lenken, das deutlich sichtbar im Tempel aushängt. Über diesen Umweg kommt das Gespräch auf die seinerzeit befreiten Grolme (s.o.) am Fluss Snjerd. Bereiten Sie die Spieler somit schon auf deren Erscheinen auf der Reise vor. Vielleicht bringt sie dies auf den Gedanken, von sich aus mit den Grolmen Kontakt aufzunehmen. Dazu müssen die Helden nicht mal einen Umweg machen, da sie relativ nah an deren Heimat am Fluss Snjerd vorbei kommen – siehe Kapitel **Waldgrolme,** Seite 29.
Nun wissen die Helden dank der Berichte der Orklandexpedition – vorgetragen von Tersana (siehe Seite 13) –, dass Ileana zumindest zum Ende ihrer Reise in der Nähe der Grolme in den Ogerzähnen weilte. Deren Lage kennen sie wiederum von der Karte der Expedition. Die Informationen aus Tiefhusen belegen, wo Ileana ihre Reise begonnen hat. Dies reicht, um immerhin einen konkreten Ort zu kennen, an dem man Nachforschungen über ihren Verbleib anstellen kann: den Purpurturm beziehungsweise die Grolme in seiner Nähe.
Falls Ihre Spieler auch Ohort als Anlaufstelle nennen, so wird Tersana darauf bestehen, erst die Grolme aufzusuchen.

In der Stadt

Tersana beauftragt die Helden mit der Anwerbung eines Führers über den Firunswall. Nach zwei offensichtlich ungeeigneten Personen (einer schnapsnasigen Thorwalerin und einem überheblichen Zwerg, der darauf besteht, zwei Packesel samt Goldschürferausrüstung mitnehmen zu wollen) gelingt es, *Tsathalan Halbork* (siehe **Anhang A**, S. 70) zu engagieren. Da es reizvoll sein kann, die Helden jemanden anwerben zu lassen – anstatt immer nur selber angeworben zu werden –, finden Sie weiter unten Hinweise, um die Anwerbung auszugestalten.

Die Anwerbung

Spielen Sie ruhig die Suche nach einem geeigneten Führer eine Weile aus. Wer nur nach einem Führer fragt, wird sicherlich einige Leute finden, die bereit sind, jemanden irgendwohin zu führen. Wenn die Helden aber erzählen, dass es ins Orkland gehen soll, ziehen die meisten Führer ihr Angebot ganz schnell mit der Begründung zurück, "so verrückt" seien sie dann doch nicht. Lassen Sie die Helden auf die erwähnte schnapsnasige Thorwalerin und den Zwergen stoßen und fördern Sie die Erkenntnis, dass beide ebenfalls ungeeignet sind, wollen die Helden *lebend* bis ins Orkland kommen.

Raghild Torbensdottir
Die aus der Nähe von Olport stammende Raghild ist das, was man in ihrer Heimat sicherlich eine *Mopsendronning* nennen würde: 1,96 Schritt hoch, sicherlich halb so breit und mit einer mehr als beachtlichen Oberweite gesegnet. Das lange, rotblonde Haar der Mittdreißigerin ist nicht unbedingt als gepflegt zu bezeichnen, ebenso wie die verwaschene, zerschlissene Kleidung, die aus einer blau-weißen Leinenhose und einer viel zu engen Schnürbluse aus ehemals weißem Leinen besteht – weswegen der Ausschnitt weit offen steht, was sie aber nicht zu stören scheint. Die Skraja an ihrer Seite hat sicherlich auch schon bessere Zeiten gesehen. Nur die Schnapsflasche sieht aus, als wäre sie häufiger im Gebrauch. Das zeigen auch die wässrig blauen Augen, die rote Nase und die aufgequollenen Wangen.
In der Tat ist Raghild eine Ausgestoßene, eine 'Friedlose', wie Thorwaler oder im thorwalschen Recht bewanderte Helden anhand des Brandmals auf ihrer rechten Hand feststellen können. Sie kam als Söldnerin ins Svelltland, die Sehnsucht nach ihrer Heimat, die sie nie wieder betreten darf, hat sie aber gänzlich dem Alkohol zugetrieben. Heute verdingt sie sich als Führerin, Begleitschutz und was sonst noch so anfällt – Hauptsache, es gibt genug Silber, um weiter trinken zu können.
Darstellung: Raghild ist geradeheraus und direkt und in ihrer Sprache ziemlich deutlich. Wenn die Helden sie ablehnen, ist sie tief getroffen, möglicherweise gar beleidigt. Ansonsten ist Raghild des Öfteren bei einer Rauferei anzutreffen – oder, wenn ihr ein Mann gefällt, dabei, wie sie ihn einfach packt und in ihr Zimmer schleift. Wenn Sie ungnädig sind, lieber Meister, dann kann das auch einem Spielerhelden blühen.

Typische Zitate:
"Bei Swafnir, ihr könnt keine bessere Führerin finden. Packt noch ein, zwei Fässer Feuer ein, dann kann's los gehen!"
"Sicher bin ich nüchtern ... aber du könntest mal aufhören, so hin und her zu wanken."
"Du und dein Zwillingsbruder ... macht, dass ihr verschwindet, sonst setzt es was, jawohl, bei Swafnir!"
"Du gefällst mir, dich nehme ich mit!"

Arkasch Sohn des Arnbolosch
Der Ambosszwerg macht auf den ersten Blick einen ganz guten Eindruck – bis man ihn näher kennen lernt. Arkasch ist 1,36 Schritt groß und mit 112 Jahren noch recht jung für einen Zwerg. Seine stahlgrauen Augen sind ständig in Bewegung und haben einen scharfen Blick für alles Wertvolle. Den braunen, bis zum Gürtel reichenden Bart pflegt er hingebungsvoll. Wenn er aufgeregt ist, hat er die Angewohnheit, an eben jenem zu zupfen. Der Zwerg ist in ein stets geöltes Kettenhemd gehüllt, über dem er einen Mantel aus braunem Wollstoff trägt. Die Beine stecken in einer Kettenhose, über die er eine einfache Hose gezogen hat; derbe Stiefel vervollständigen das Bild. Bewaffnet ist er mit einem Kurzschwert und einer Armbrust, eine Axt sucht man vergeblich.

Darstellung: Spielen Sie den Zwergen großspurig, überheblich und mit einem Hang zur Selbstüberschätzung. Für seine Führertätigkeit verlangt er einen völlig überzogenen Preis von 5 Silbertalern pro Tag und besteht zudem darauf, eine komplette Goldschürferausrüstung auf zwei Packeseln mitzunehmen – die die Helden auch noch finanzieren sollen! Machen Sie den Helden klar, dass ihre Reise mit so einem Gepäck mörderisch wäre und der Zwerg letztendlich als ungeeignet erscheint.

Typische Zitate:
"Bei Angroschs Bart – 5 Silber am Tag und keinen weniger. Schließlich bin ich der beste Führer, den ihr im Umkreis von hundert Meilen finden könnt."
"Puh, Orks. Wenn wir einem Trupp begegnen, bekommen sie Stahl und Bolzen zu schmecken, bei meines Großvaters Gedenkstein!"
"Natürlich muss ich die Ausrüstung mitnehmen. Denkt ihr, ich reise zum Spaß ins Orkland? Unentdeckte Schätze harren dort, und ich werde sie finden, so wahr ich der Sohn von Arnbolosch, Sohn des Adbrag, Sohn des Artox, Sohn des Alberik, Sohn des Arthag, Sohn des Atogrosch, Sohn des Angrox, Sohn des Algaresch, Sohn des Auhgen, Sohn des Arombolosch, Sohn des Auxolam, Sohn des Arkasch und seiner ruhmreichen Vorväter, die aufzuzählen die Lebenszeit von euch Großlingen übersteigen würde, bin!"
"Bei Angrosch ..." – unverständliches Gebrummel in den Bart ...

Wenn die Helden nach diesen Fehlschlägen mit der Elfe *Ariona Silbertau*, der Besitzerin des kleinen Kräuterladens, sprechen, bekommen sie von dieser – widerstrebend – Tsathalan Halbork als Führer empfohlen.
Die Elfe teilt den Helden mit, dass sie Tsathalan vermutlich am Abend in der Schenke *Zum Silberfuchs* finden könnten.

Zum Silberfuchs

Die Schenke *Silberfuchs* wurde erst vor Kurzem von einem herumreisenden Abenteurer eröffnet, der auf seinen Reisen zusammen mit seinen Gefährten einen Schatz fand, zu dem auch der namensgebende Silberfuchs gehörte. Sein Anteil vom Verkauf der Schmuckstücke war groß genug, dass *Zirrbald Rauknecht* beschloss, sich zusammen mit seiner Abenteuergefährtin und Verlobten Selene zur Ruhe zu setzen und dieses Lokal am Rande der Stadt zu eröffnen.
Zirrbald ist ein drahtiger Mann Anfang dreißig, der in Greifenfurt aufwuchs. Nachdem er aber im Streit und mit betrunkenem Kopf einen Mann erschlug, musste er aus der Stadt fliehen und schloss sich einer herum reisenden Abenteuergruppe an. Er lernte den Umgang mit Kurzschwert und Bogen und weiß auch heute noch, einen Streit in seiner Kneipe recht schnell zu schlichten.
Selene ist eine Taschendiebin reinsten Wassers, die in Gareth aufwuchs. Mittlerweile hat sie ihre Liebe zur Küche entdeckt, und so ist sie etwas rundlich geworden. Sie hält stets ein Lächeln im sommersprossigen Gesicht bereit, ist meistens fröhlich und humorvoll. Die roten Locken reichen ihr bis zur Hüfte, ihre grünen Augen blitzen vor Schalk. Sie kann sehr gut mit Messern umgehen, eine Fähigkeit, die sie heute aber nur noch in der Küche einsetzt, wo sie meist zu finden ist.
Beschreiben Sie den *Silberfuchs* als eher rustikale Bierstube, mit haltbarem Mobiliar und Lichtverhältnissen, die allenfalls als schummrig zu bezeichnen sind. Selenes Eintopf ist schmackhaft und reichlich, an anderen Gerichten sind neben Brot und Käse nur noch saure Wurst (ebenfalls mit Brot) und Gerstensuppe zu haben. An Getränken ist Zirrbald gut sortiert, allzu Exotisches wird man aber auch hier nicht finden. Die Preise sind durchschnittlich, wenngleich vielleicht etwas günstiger als anderswo, da die Wirtsleute aus früherer Zeit noch einige Kontakte haben, die sie beim Einkauf Zölle sparen lassen.

Tatsächlich können die Helden Tsathalan (eine Beschreibung finden Sie im **Anhang A** auf S. 70) am Abend in der Schenke finden, wo er still in einer Ecke auf einer Bank sitzt. Er verzehrt gerade einen Eintopf, trinkt jedoch Wasser dazu, da er den Alkohol meidet, raubt ihm dieser doch einen Teil seiner Selbstbeherrschung. An übrigen Gästen finden sich hier neben einigen trinklustigen Handwerksgesellen auch der ein oder andere Reisende, der wohl eher als zwielichtig zu bezeichnen ist. Improvisieren Sie, falls nötig, eine Rüpelei oder ein zweifelhaftes Handelsangebot. Zirrbald wird aber darauf Acht geben, dass der Ruf seiner Schenke nicht zu sehr leidet.
Tsathalan ist anfangs sehr schweigsam. Wenn die Helden ihm aber eröffnen, wohin sie wollen – und vor allem, weswegen sie dort hin wollen –, wird der Halbork schließlich einwilligen, die Gruppe ein Stück weit zu führen – wie weit, wird er auf der Reise entscheiden, er habe persönliche Gründe dafür. Als Lohn verlangt er einen Silbertaler pro Tag, was ein durchaus üblicher Preis ist. Herunterhandeln lässt er sich nicht, sondern vielmehr mit den Worten "So der Preis Euch nicht recht ist, könnt Ihr Euch gerne jemand Anderen suchen" aufstehen, um die Schenke zu verlassen. Allerdings ist er nicht nachtragend und wird sich noch einmal umstimmen lassen, sollten die Helden ihn darum ersuchen. Letztendlich sollte es darauf hinauslaufen, dass die Helden Tsathalan für sich gewinnen – einen geeigneteren Führer werden sie weder in Tiefhusen noch Umgebung finden.

Während die Helden einen geeigneten Führer suchen und sich in der Stadt umsehen, können Sie folgende Szenen benutzen, um ihnen das Zusammenleben von Orks und Menschen in Tiefhusen zu verdeutlichen:
- Orkwachen: Auf dem Markt herrscht dichtes Gedränge. Eine orkische Viererwache patrouilliert mit grimmigem Blick. Unverhohlen wird Schutzgeld kassiert, aber auch für Ordnung gesorgt. Als ein Ork ein Stück Stoff an sich nimmt und ohne zu zahlen damit abziehen will, wird er von der Marktwache zurechtgewiesen.
- Eine Gruppe Kinder spielt "Ork und Rondrianer", worauf sich ein kleines Mädchen, das man offensichtlich auserkoren hat, die Rondra-Geweihte zu spielen, beschwert, dass sie nicht immer geopfert werden will. Auch wenn diese Szene einen gewissen Witz hat, machen Sie Ihren Spielern dennoch klar, welcher Schrecken in dieser Banalisierung liegt.
- Orkknaben bei einer Mutprobe versuchen sich im Diebstahl auf dem Markt oder in einer Heldenunterkunft. Diese Szene sollte nur dann verwendet werden, wenn sie nicht schon während der Tributübergabe in Lowangen eingebaut wurde.
- Am Rande der Stadt trainiert 'Triumph Tiefhusen', die örtliche Immanmannschaft: Zwei neue orkische Spieler überzeugen durch Körpereinsatz und weniger durch Regelkenntnis oder Fairness. Versuchen Sie, die Spieler zu einer Runde 'Gassenimman' zu provozieren. Regeln hierzu finden Sie in der **Enzyklopaedia Aventurica**, S. 34 (aus der Box **Welt des Schwarzen Auges**).

Folgende Ereignisse sind ebenfalls wichtig:

- Abschied von den Thorwalern: Sofern sich die Helden bisher nicht auf die orkische Seite geschlagen haben, verabschieden sich die Thorwalern von ihnen mit einigen herzhaften Knüffen und Umarmungen sowie einem kleinen Fässchen Premer "für den Weg".
- Sofern die Helden **Das Levthansband** gespielt haben, sollten Sie Ihnen die Begegnung mit einigen alten Bekannten bereiten, zum Beispiel den Rahja-Geweihten. Man erkundigt sich nach dem Wohl der Gruppe und danach, was dieser in den letzten Jahren widerfahren ist.
- Eine fremde Gelehrte ist im Hesinde-, aber auch im Rahja-Tempel anzutreffen. Von den Helden vorerst unerkannt, haben sie eine Begegnung mit *Nahema*, der vermutlich berühmtesten Magierin Aventuriens. Sie ist eine Frau von unvergleichlicher Schönheit und magischer Macht. Ein Blick ihrer rabenschwarzen Augen, eine Berührung ihrer Hände bringt Männerherzen zum Glühen – viele Frauenherzen ebenso. Lang wallt das schwarze Haar der charismatischen Frau, die in die edle Kluft einer bornischen Händlerin gewandet ist und sich als Merte Nila ausgibt. Ein Pentagrammamulett ist der einzige Hinweis auf ihre arkane Profession, ein Gildensiegel ist nicht zu sehen. (Mehr zu Nahema finden Sie in der **Enzyklopaedia Aventurica** auf S. 115 oder im **Lexikon des Schwarzen Auges** auf S. 174).
Nahema ist am Wissen und der Reise der Helden interessiert. Als sie von Tersana erfährt, dass die Helden aufgrund einer göttlichen Vision in die Ogerzähne aufbrechen werden, erweckt dies ihre Neugier. Immerhin war sie selber vor langen Jahren in Ohort ansässig und aktivierte dort eben jenes Schwarze Auge, das die Helden – ohne es jetzt zu wissen – suchen werden. Dieses Schwarze Auge ist ein wunder Punkt in Nahemas Seele, immerhin vermochte sie selber es trotz all ihrer Fähigkeiten nicht fortzubewegen, und so begibt sie sich ebenfalls auf eine Reise ins Orkland. Dies wird sie später in die Nähe Ohorts führen, wo sie den Helden im Kapitel **Annäherung an Ohort** auf S. 43 wieder begegnen wird.
- Der Prophet Adnan Vanderen (siehe unten) verkündet eine neue Sichtweise auf das göttliche Pantheon. Rasch sammelt sich eine große Zuhörerschaft, unter der es auch zu hitzigen Diskussionen und daraus resultierenden Handgreiflichkeiten kommt.

Der Prophet

Mit teils verklärtem, teils wirrem Blick redet ein Prediger von der "Besänftigung neuer und alter Götter". *Adnan Vanderen* war einst ein rechtschaffenes Mitglied im Bund des wahren Glaubens. Vom vergeblichen Versuch geschwächt, allen Zwölfen gerecht zu werden, wurde sein Geist noch mehr erschüttert, als er die Gräueltaten des Orkensturms erleben musste. Heute predigt er ein fremdes, neues Götterbild, das sich schon in den Köpfen einiger Svelltländer festgesetzt und in Adnan ein – recht lautes – Sprachrohr gefunden hat. Seit einem Jahr von heftigen Träumen bedrängt, zieht er nun in schwarz-weiß geteiltem Gewand umher, um von seinen in letzter Zeit wieder heftiger werdenden Träumen zu predigen:

"Ich träumte von einem Stier, der sich erheben wird, um mit seinen Hufen die alte Ordnung zu zertreten. Habt ihr nicht erkannt, wie sich die alten Göttern abwandten? Habt ihr nicht den Zorn der neuen Götter gespürt? Boron und Praios haben

ihren Zwist beendet und stehen auf der einen Seite des Lichts. Opfert Brazoragh und Tairach, was sie verlangen! Gebt Rikai und Gravesh, auf dass sie bei ihren Brüdern für euch vorsprechen. Gebt den Zwölfen, was sie bedürfen, um ihr Licht wieder erstrahlen zu lassen. Reicht eure Opfer auch den neuen Göttern, auf dass sie besänftigt werden. Schon schnaubt der Stier und wetzt die Hufe, um euch zu überrennen. Ich träumte von ihm und brachte ihn in meinen Träumen mit zu euch ..."

Diese Szene soll klar machen, dass der Orkensturm auch zu einem Sturm auf das Pantheon der Zwölfgötter geführt hat. Viele Svelltländer haben angefangen, an ihrem Glauben zu zweifeln, und – teils unbewusst – begonnen, die Existenz und Macht der Orkgötter zu akzeptieren. Eine Begegnung mit Adnan und anderen Andersgläubigen oder Zweifelnden ist daher insbesondere für Geweihte oder gläubige Helden eine rollenspielerische Herausforderung.

Als die Helden Tiefhusen verlassen, ist auch der Prediger Adnan unterwegs nach Hilvalla, und falls die Helden sich ihm nicht aufdrängen (was wohl kaum zu erwarten ist), wird er unabhängig reisend kurz nach ihnen dort eintreffen – um direkt bei seiner Ankunft eine flammende Rede zu halten.

Von Tiefhusen zum Snjerd

Die Straße nördlich von Tiefhusen ist nur noch ein breiter Weg. Stellenweise, wenn Baumwurzeln sich in den Weg erstrecken oder Regenwasser tiefe Rinnen hinein gespült hat, ist er sehr holprig. Insbesondere nach Regenfällen stehen in Radspuren Wasser, bilden sich spanntiefe Pfützen oder sind ganze Teile des Wegs bis zum Wurzelwerk der Bäume fortgespült worden. Bis zum Orkensturm wurde die Straße halbwegs in Stand gehalten, inzwischen kümmert sich niemand mehr darum. Daher, und aus Sicherheitsgründen, findet der Großteil des bescheidenen Handels per Floß oder Boot auf dem Svellt statt.

Entlang des Svellt und durch dichte Föhren- und Tannenwälder, vorbei an vereinzelten Weiden, Eichen oder Birken, machen sich die Helden auf gen Norden.

Ereignisse unterwegs

- Ein ausgebrannter Karren am Wegesrand zeugt von der Gefahr beim Handel mit den Orks. In einem doppelten Boden des ausgebrannten Wagens liegen noch einige Waffen; eventuell wichtige Güter im Tauschhandel mit den Orks.
- An ein Boronsrad am Wegesrand ist die Kutte eines Boronis genagelt. Die Überreste des Geweihten findet man drei Schritt weiter; bis zu den Schultern im Erdreich begraben. Wenn man ihn ausgräbt, erkennt man, dass die Knochen seiner Arme fehlen. Der Boroni wurde ein Opfer der *Blutigen Gretta* aus Hilvalla, die hiermit ihrem Hauptgötzen Tairach ein Opfer bringen wollte. Göttergefällige Helden sollten dem Geweihten ein Begräbnis bereiten – hoffen wir, dass sie es wirklich tun ...

Diese Szene soll alle Spieler ködern, die Spaß am Detektivspiel haben. Der Leichnam gibt bei einer Untersuchung folgende Informationen preis:

- Er ist etwa drei Tage alt (Probe auf *Anatomie +3* oder *Heilkunde Wunden +2*).
- Den Tod hat ein Jagdmesser herbei geführt, das noch immer im Rücken steckt.
- Das Messer stammt offensichtlich aus menschlicher Schmiede.
- An den Überresten der Unterarme sind Schnittwunden zu finden, wie sie auch Gretta aufweist (siehe unten bei **Die blutige Gretta**).
- Nichts deutet auf ein orkisches Ritual hin (Probe auf *Götter und Kulte*).

Sollten die Helden in Hilvalla herausfinden, dass ein Mensch der Übeltäter war, so sollte ihnen klar werden, welch extreme Ausmaße der Abfall von den Zwölfgöttern unter Menschen annehmen kann.

Hilvalla

Dieses kleine Dorf liegt an der Svelltstraße, gegenüber der Mündung des Hilval in den Svellt. Es besteht aus etwa 20 Bauernhöfen, von denen einige seit dem Orkensturm leer stehen, und einer Dorfschenke, die keine Gästezimmer hat. Dennoch finden die Helden für ein wenig Geld eine Unterkunft bei einem Bauern oder dem Wirt der Schenke. Reisende können den Svellt hier mittels einer altersschwachen Seilzugfähre überqueren.

In Hilvalla halten die Helden ihre erste Nachtruhe nach ihrem Aufenthalt in Tiefhusen. Mit Ausnahme der Erkenntnisse über den 'neuen Dualismus' (s.u.) und die blutige Gretta vergeht der Aufenthalt ereignislos.

Der neue Dualismus

Ein aufmerksamer Held (*Sinnenschärfe*-Probe) bemerkt, wie ein Dörfler beim Anblick der Helden hastig in einem Tempel verschwindet (sofern sich zumindest eine Respektsperson wie Geweihter, Magier oder Krieger unter ihnen befindet).

Geht man diesem nach, findet man dort drei verhüllte (Brazoragh, Tairach, Boron) und drei offen stehende (Peraine, Travia, Praios) Statuen. Anhand des hastig übergeworfenen Tuches und durch Spuren im Staub ist zu sehen (*Sinnenschärfe-* oder *Fährtensuchen*-Probe+2), dass normalerweise die andere Figurengruppe unverhüllt steht.

Man hängt hier einer neuen Form des Dualismus an, die sich schon recht weit verbreitet hat: die Orkgötter als die Widerparte (einiger) der Zwölfe. In Hilvalla bringt man den Orkgöttern Opfer, um sie zu besänftigen, und den Zwölfen, um ihre Wiederkehr zu erflehen. Falls die Helden gegen den Ritus der Hilvaller protestieren, kommt es eventuell zu einem heftigen Disput mit dem kurz darauf eintreffenden Propheten Adnan.

Die blutige Gretta

Der Prophet Adnan wird bei seinen Reden von einer fanatischen Frau unterstützt. In Hilvalla ist sie nur als die "blutige Gretta" bekannt. Ihren Beinamen erhielt sie dadurch, dass sie die Narben auf ihren Unterarmen immer wieder mit frischem Blut beschmiert. Sollten die Charaktere die Leiche des Boroni (siehe oben) untersucht haben, so kann ihnen die Ähnlichkeit dieser Schnittwunden mit denen des Boroni auffallen.

Als Jägerin lebt Gretta außerhalb des Dorfes, und es gibt einige schaurige Gerüchte über sie: dass sie im Blut ihrer Beute bade (falsch), deren rohes Fleisch verspeise (richtig) und mit Orks buhle (falsch).
Gretta ist Mitte dreißig, sieht jedoch mindestens zehn Jahre älter aus. Niemand im Dorf weiß, wer oder was die vielen Falten in ihr Gesicht gegraben hat. Sie tauchte erstmals zwei Jahre nach dem Orkensturm im Dorf auf und ist eine fanatische Anhängerin Tairachs, welche die Schädel und Knochen ihrer Beute an ihrer Hütte stapelt, so dass diese aussieht, als wäre sie aus Knochen erbaut. Hier sind bei genauerem Suchen auch die Armknochen des Boronis zu finden.
Ihr Tairach-Fanatismus geht sogar Adnan zu weit und hat dazu geführt, dass sie in ihrem Wahn den wandernden Boroni erschlug, der vor kurzem im Dorf zu Gast war und "wider die Orkgötzen" wetterte.
Gretta sollte recht leicht zu überführen sein, da jeder im Dorf gesehen hat, wie sie mit dem Geweihten stritt. Da auf Geweihtenmord die Todesstrafe steht – und von Tersana auch verfügt wird –, muss nur noch ein Henker gesucht werden. Es liegt in den Händen der Helden, diese schmutzige Arbeit zu übernehmen. Die Dorfbewohner sind sehr ängstlich, fürchten Flüche oder Ähnliches und bitten die Helden zaghaft darum, das Urteil zu vollstrecken. Sollten diese tatsächlich darauf eingehen, wird Gretta einen lästerlichen Fluch gegen ihren Henker sprechen. Sorgen Sie dafür, dass dieser Spieler im Verlauf des Abenteuers – scheinbar – unter einem ungünstigen Stern steht: von Tairachschamanen besonders auffällig gemustert wird, vom Wächtergeist des Tempels öfter attackiert wird oder ähnliches.

Ereignisse unterwegs

- An Brazoragh-Statuen am Wegesrand liegen Opfergaben: Knochen von Schlachtopfern, aber auch zerbrochene Waffen oder die Pfeile menschlicher Jäger. Ein Orkschamane, der soeben ein Blutopfer dargebracht hat, hält einige Schritt abwärts der Stele inne und beäugt misstrauisch die Helden. Er verschwindet, sobald diese keine Opfergaben hinterlassen. Ob dies weitere Folgen hat, entscheiden Sie.
- *Zum röhrenden Firunshirsch* hieß jenes Gasthaus, dessen zweistöckige, niedergebrannte Ruine die Helden fünf Meilen hinter Hilvalla passieren. Ein Held, der einst früher hier vorbeizog (zum Beispiel im Abenteuer **Xeledons Rache**), mag sich sehnsüchtig an die weichen Daunendecken erinnern, die es hier einst gab.

Hilgerds Heim

Der kleine Pelzhandelsposten besteht heute aus vier Blockhäusern (vor dem Orkensturm waren es sieben), in denen eine Schänke und Gästezimmer untergebracht sind, sowie einem Gemeinschaftszelt der in der Gegend ansässigen Khierach-Orks. Die alte Palisade ist an vielen Stellen verfallen und hat heute keinerlei Schutzfunktion mehr.
Die winzige Siedlung, in der neben den Schwarzpelzen noch knapp zehn Menschen leben, wird von dem ehemaligen Jäger *Hilgerd* geleitet. Nachdem er seinen rechten Arm im Kampf gegen einen Bären verloren hatte, ließ er sich hier nieder und begann, mit Pelzen und Wildbret zu handeln. Im Laufe der Zeit kam der Gasthausbetrieb hinzu, und schon bald war Hilgerds Heim zu einer wichtigen Wegestation an der Svelltstraße geworden.
Heute suchen Patrouillen der Rorwhed-Orks den Posten gerne auf; zum einen, weil es hier bei der orkische Schankmagd *Rohrra* gutes Bier und Kjech gibt, und zum anderen lässt sich bei Hilgerds Gästen oft ein gutes Wegegeld eintreiben.
Ein heftiger Regenschauer treibt die Helden dazu, an diesem Ort eine kleine Rast einzulegen. Hier herrscht ein reger Handel mit Fellen, Pelzen und Lederwaren. Zeigen Sie an diesem Beispiel, dass Orks und Menschen friedlich zusammenleben können – und beide davon profitieren.

Norhus

Die winzige Siedlung hat kaum 100 Einwohner und war bis zum Orkensturm ein völlig bedeutungsloses Nest im Svelltschen Städtebund. Dies hat sich in den vergangenen Jahren geändert, nachdem die Rorwhed-Orks hier eine Wachstation eingerichtet haben.
Des Weiteren hat jener Weg, der Norhus nach Norden verlässt und schon bald auf die Handelsroute von Tjolmar nach Riva trifft, an Bedeutung gewonnen, da viele Händler und Reisende Tjolmar meiden wollen und nach einer Abkürzung suchen, um Orkzölle auf dem Weg dorthin zu umgehen.

Das Opfer

Borons Rad ist zerbrochen – Tairachs Rad rollt ungebrochen über den Himmel: Auf dem Marktplatz von Norhus wurde die Bevölkerung durch zwei Dutzend Khurkach unter Führung eines Tairach-Schamanen zusammengetrieben. Von zwei stämmigen Orks wird ein gewaltiges, mit Steinen gefülltes, kupferbeschlagenes Holzrad über ein Opfer gerollt, das in eine Rinderhaut eingenäht wurde. Das menschengroße Bündel windet sich am Boden und versucht, dem grausigen Tod zu entkommen.
Je nach Ihrem Willen handelt es sich bei dem Opfer um die örtliche Boron-Geweihte oder eine harmlosere Gabe an Tairach wie einen Ork oder drei zusammen gebundene Moosaffen.
Tersana ist erschüttert, wagt es jedoch nicht, einzugreifen. Nachdem das Opfer gebracht wurde und die Orks sich wieder entfernt haben, hält sie eine Rede wider die Abkehr von den Zwölfen. Insgeheim wartet sie dabei auch auf Unterstützung wortgewandter Helden. Sollte es sich bei dem Opfer um einen Menschen gehandelt haben, sorgt sie für ein zwölfgöttergefälliges Begräbnis.
Sollten Sie sich entschließen, dass es sich bei der Geopferten um die örtliche Boron-Geweihte handelt, so kann es geschehen, dass die Helden durch schnelles, umsichtiges Fragen noch vor dem Tod des Opfers heraus bekommen, um wen es sich handelt, und eingreifen wollen. In diesem Fall kommt es unweigerlich zum Konflikt mit den Orks. Die Dörfler verhalten sich neutral, die Hand so manchen Dörflers zuckt jedoch zum Dolch und einigen ist deutlich anzusehen, dass sie am liebsten gegen die Orks kämpfen würden. Doch das Feuer des Widerstandes wartet noch auf den zündenden Funken. Machen Sie dies den Spielern notfalls mit Proben auf *Menschenkenntnis* klar.
Dies ist eine Aufgabe für Helden und eine Möglichkeit zu gutem Rollenspiel: Die zornige Ansprache eines Spieler-Geweihten, die mutige Attacke einer Amazone oder der Feuerstahl aus des Magiers Hand, der zeigt, dass mächtige magische Hilfe auf ihrer Seite stehen, schürt den Willen zu Handeln. Wenn sich herausstellt, dass sich das ganze Dorf gegen sie wendet, ziehen sich die Orks schnell zurück und lassen beschämte Dörfler – und auch eine betroffene Tersana zurück.

Der Weg flussaufwärts verläuft für die Helden angenehm friedlich. Dank Tsathalan finden sie die richtigen Wege, umgehen mögliche (orkische) Gefahrenquellen und kommen gut voran. Drei Tage vergehen, ehe die Helden die Ausläufer des Firunswalls erreichen.
Falls Sie möchten, können Sie die Reise mit folgenden Begegnungen auflockern:

Waldgrolme

Kurz vor dem dritten Abendlager am Snjerd (siehe Karte) kommt es zum Kontakt mit Waldgrolmen. Die in den Hügeln südlich des Snjerd lebenden Grolme sind recht gut auf Menschen zu sprechen und verhalten sich freundlicher als die meisten anderen Grolme. Dies hindert sie jedoch nicht daran, ihre Heiltränke und Kräuter teuer einzutauschen. Statt Gold interessieren sie eher praktischere Dingen: Messer, Töpfe oder Zutaten für ihre Tränke: Zwergenbarthaare, Orkhaare, Orkhauer, Elfenurin etc.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf einer Lichtung stehen ein paar kindergroße Gestalten, die man jedoch nicht genau erkennen kann. Sie tragen breitkrempige Strohhüte, von denen ein Schleier fällt, der das Gesicht bedeckt. Der Rauch aus langstieligen Pfeifen umwallt ihre Häupter und hält einen Schwarm Bienen davon ab, ihnen näher zu kommen.
Offensichtlich handelt es sich hierbei um kleinwüchsige Imker, die an ihren Bienenstöcken Honig holen. Erst als ihr näher heran tretet, erkennt ihr die dicken Köpfe der Kleinwüchsigen. Ihr seid auf Grolme gestoßen.

Die Waldgrolme gleichen im Körperbau ihren Verwandten im Orkland (siehe Seite 33), sind jedoch einfacher gekleidet: Fellhosen und -westen, Holzschuhe, geflochtene, breitkrempige Strohhüte. Aufmerksam umringen die ersten Grolme die Helden, schauen zu ihnen hoch, greifen neugierig nach Schmuck, Zauberstäben oder Waffen und machen Platz für die nächste Welle neugierig tastender Grolme.
Die Grolmenkinder interessieren sich sehr für die 'Riesen' und versuchen – erstaunlich geschäftstüchtig –, Früchte des Waldes gegen interessante Ausrüstungsgegenstände zu tauschen. Leider gibt es nur wenig Grolme, die ein paar Bröckchen Garethi von ihrem – verstorbenen – "Großvater Glax" gelernt haben.
Andere Vertreter ihres Volkes kennen die Waldgrolme nicht, sie sind sogar sehr erstaunt, davon zu hören, dass sie nicht einzigartig sind.
Benutzen Sie die Begegnung mit den Grolmen, um darzustellen, dass auch diese Rasse unterschiedliche Kulturen besitzt. Um so größer wird dann die Überraschung bei der Begegnung mit den Orklandgrolmen sein.

Fast jeder Held, insbesondere jemand mit Aberglaube, hat einiges Schlechte über Grolme (auch Zehnteler oder Feilscher genannt) gehört. Diese Volksweisheiten und Sprüche mögen sich zwar bei den Waldgrolmen nicht bestätigen, treffen dafür auf die weiteren Begegnungen mit Grolmen in diesem Abenteuer umso mehr zu. Verteilen Sie folgende Informationen je nach Erfahrung, Herkunft und Kultur auf die einzelnen Helden:

- *"Mit den Kobolden eng verwandt scheinen die Grolme zu sein, unterscheiden sich aber von ersteren durch eine menschliche Lebensweise. Grolme leben normalerweise in Sippen, gelegentlich auch in größeren – häufig unterirdischen – Dorfgemeinschaften. Sie halten nichts vom Kinderraub, sind aber sonst jedweden Diebereien nicht abgeneigt. Ihre größte Leidenschaft aber ist der gewinnbringende Handel mit Menschen und Zwergen, welchen beiden sie sich durchaus überlegen fühlen." (aus dem* Almanach des Volksglaubens*)*
- Zwei Grolme sind ein Übel, zehn Grolme ein Fluch.
- Grolme rauben Kinder und verschachern sie für viel Gold an Kobolde.
- Fängst du den Schatten eines Grolms, so muss er dir verraten, wo er sein Gold vergraben hat.
- Wenn sich die Grolme an den Händen halten, dann laufe um dein Leben, sonst verzaubern sie dich und machen dich zu ihrem Diener.
- Bei der dritten Dämonenschlacht haben sie an Verwunderte beider Seiten Heiltränke verkauft – und Sterbenden Hilfe verweigert, weil sie kein Geld zum Zahlen hatten.
- Flechte eine Kappe aus den Haaren einer Grolmin, und du wirst jeden verborgenen Schatz aufspüren können.
- Des Zwergen Feind sind Wühlschrat und Grolm. Der erste frisst den Stein, der zweite das Gold.
- Mit jedermann kannst du Geschäfte machen, nur nicht mit einem Feilscher.

Rhulgarp und Kharhak

In einer Höhle leben zwei Yurach, ausgestoßene Korogai-Orks von der Sippe der Assai. In Anbetracht der offensichtlichen Überlegenheit der Helden verhalten sie sich überaus friedlich. Da das Überleben alleine sehr hart ist, haben sie sich in einer Zweckgemeinschaft zusammengefunden, die in Ermangelung von Orkfrauen auch gewisse körperliche Zuneigung einschließt. Zumindest Rhulgarp ist deutlich mehr an muskulös gebauten Helden als an Tersana oder anderen weiblichen Charakteren interessiert. Die abgerissenen Gestalten sind keine Gefahr für die Helden, sondern versuchen, ein Stück frisch erlegter Bergziege gegen Feuerstein, Stahl und Zunder oder eine andere Möglichkeit, Feuer zu machen, einzutauschen. Leider können die Ausgestoßenen kein Garethi, so dass die Verständigung unter Umständen erschwert ist. Widerwillig übersetzt Tsathalan die wichtigsten Brocken.
Beide Orks sind schon im fortgeschrittenen Alter, was man an den teils ergrauten Fellhaaren feststellen kann. Sie können sich noch gut daran erinnern, wie jener Ork, den man heute als den Aikar Brazoragh kennt, zu ihrem Stamm kam. Falls die Helden sich mit ihnen verständigen können, könnten sie bezeugen, dass er seither nichts von seiner körperlichen Kraft verloren hat.

Das Tal der tausend Blumen

Diese Begegnung ist rein optional und bleibt Ihnen zur weiteren Ausgestaltung überlassen, da sie für das eigentliche Abenteuer ohne Bedeutung ist.

Kurz bevor Tsathalan die Helden westwärts ins Gebirge führt, zweigt der Pfad, dem man gefolgt ist, nach Norden ab. Hier liegt das **Tal der tausend Blumen** aus dem gleichnamigen Abenteuer der Regionalbox **Das Orkland**. Sie könnten den Helden dort eine Rast gönnen und sie erfahren lassen, was aus den Peraine-gefälligen Siedlern von einst geworden ist, die hier zusammen mit Orks siedelten.

Reisen im Norden und im Orkland

Wenn die Helden eher das Reisen durch das Mittel- oder gar Horasreich gewohnt sind, so mag die Wegstrecke, die vor ihnen liegt, einige unangenehme Überraschungen bereit halten. Reisebeschreibungen der Region finden Sie in **Das Orkland**, allgemeine Informationen zum Thema Reisen in der **Enzyklopädia Aventurica** aus der Box **Die Welt des Schwarzen Auges** ab S. 59.
Hier nur einmal eine kleine Zusammenfassung der wissenswertesten Dinge für Sie, werter Meister, denn reisen werden die Helden in diesem Abenteuer sicherlich sehr viel.

Gibt es in den oben erwähnten Reichen allenthalben gut ausgebaute Straßen oder zumindest ausgetretene, befestigte Pfade, so sind befestigte Wege hier, im Norden, naturgemäß eine Seltenheit. Nicht selten meinen die Bewohner dieses Landes mit dem Begriff 'Straße' einen lehmigen, zerfurchten Pfad, der sich durch die Landschaft schlängelt und nach jedem Regenschauer in eine Schlammbahn verwandelt. Abseits der 'Zivilisation' – und überdies im Orkland – existieren selbst diese Pfade nicht mehr, und die Helden marschieren über grasbewachsene Hügel und weite Steppenlandschaften, durch Dorngestrüpp und lichtes Dickicht (siehe auch **HA** S. 147ff).
Gutes Schuhwerk ist ein Muss, will man sich nicht die Füße wund scheuern oder blutig treten. Leichte Lederstiefel sind hier wohl am besten geeignet, meiden sollte man dagegen Sandalen oder gar schmale Schuhe mit Absätzen, wie sie in gehobenen Kreisen hin und wieder vorkommen. Nur von Vorteil kann es sein, wenn sich jemand aus der Gruppe ein wenig auf Lederarbeiten versteht und entsprechendes Flickzeug dabei hat – mitten in der Orkschädelsteppe die Sohlen an den Stiefeln zu verlieren ist wahrlich kein Spaß.
Zu Fuß kann eine Heldengruppe sicherlich 30 Meilen am Tag zurücklegen, mit Personen, die eher eine 'theoretische' Ausbildung genossen haben (worunter auch Tersana fällt), sind es wohl nur 25 oder gar 20 Meilen am Tag. Je nach Wetterlage und Straßenverhältnissen kann die Tagesleistung noch einmal drastisch sinken. Querfeldein über die Steppe werden unsere Helden wohl maximal 25 Meilen am Tag zurücklegen, mit Tersana gar nur 16 bis 20 Meilen. Regen senkt die Tagesleistung noch mal um 10 bis 30 %, je nach Stärke des Niederschlags.
In den Bergen sind 10 Meilen am Tag schon eine gute Leistung, rechnen Sie eher mit weniger (genaue Modifikatoren finden Sie in der **Enzyklopädia Aventurica** auf S. 69).
Brennt tagsüber die Praiosscheibe in dieser Jahreszeit noch ganz angenehm warm, so kann es empfindlich kalt werden, wenn ein kräftiger Wind über die Steppe bläst. Und nachts kühlt die Luft sowieso merklich ab. Wer keine warme Kleidung und Decken dabei hat, der muss seine Tage und Nächte meist mit klappernden Zähnen verbringen (Gefahr der Unterkühlung, was W3 bis 2W6 SP pro Tag bedeuten kann), denn in einem Land, in dem es nicht viele Bäume gibt, ist Feuerholz recht kostbar und sollte sparsam verwendet werden. Außerdem kann ein Feuer auch immer die Aufmerksamkeit von Wesen auf sich ziehen, die man lieber nicht an seinen Tisch bittet. Wer nachts im Orkland ein riesiges Lagerfeuer entfacht, braucht sich nicht zu wundern, wenn kurz darauf ein paar erfahrene Orkkrieger zu Besuch kommen – und Opfergaben an Tairach sind immer willkommen. Besonders gerne opfert man unvorsichtige Blankhäute ...
Übrigens ist es – selbst mit trockenem Holz – ziemlich schwierig, ein Feuer zu entfachen, wenn man keinen Feuerstein, Stahl und Zunder dabei hat.
Im Sommer sind Steppenbrände im Orkland recht häufig, doch davon mögen wir die Helden einstweilen verschonen. Jedoch können sie durchaus die ein oder andere Stelle verbrannter Erde finden, auf der ein Steppenfeuer gewütet hat und auf dessen Asche nun – einem Perainewunder gleich – neue Pflanzen gedeihen.
Dies dürften dann vor allem Sträucher wie Blutdorn, Ginster, Wacholder und Geißblatt sein, aber auch Silbergras, Heidekraut, Klee und Kamille wachsen hier üppig, ebenso wie Kletten und Kugeldisteln.
An Kräutern mögen sich hier gelegentlich Bunter Mohn, Klippenzahn und Orklandboviste finden lassen, seltener Basilamine, Gulmond, Shurin, Tarnele, Traschbart und Wirselkraut. Sehr selten kann man auch eine Alraune, Gulmond oder Vierblatt entdecken. In Flussauen wachsen hin und wieder Eitriger Krötenschemel und Schleimschlangen. Im Firunswall können die Helden das begehrte Talaschin ernten.
Insbesondere Tersana als Pflanzenkundige kann die Ausrüstung der Helden mit Heilpflanzen ergänzen. Sollten die Helden ein paar Lebenspunkte nötig haben, so können Sie diese mit Tersanas Hilfe wiederherstellen.
Wer auf die Jagd gehen möchte, dem begegnen wohl am häufigsten als Beute die allgegenwärtigen Orklandkarnickel, dazu Rotpüschel und Pfeifer (hamstergroße Erdbewohner). Zusätzlich bieten sich verschiedene Vogelarten, Elche sowie Fische an. Ansonsten werden einem Orklandhörnchen und Gelbfüchse begegnen; auch Grimmwölfe und Marder können den Helden gelegentlich das Leben schwer machen. Hin und wieder mag man auch einem Orklandbären oder einem Sonnenluchs begegnen. Die seltenen Wollnashörner, Steppentiger und Halmar-Antilopen finden sich allerdings kaum. Gerüchten zufolge soll es hier auch das ein oder andere Einhorn geben, doch dies werden die Helden wohl nicht zu Gesicht bekommen – es sei denn, auf Ihren meisterlichen Wunsch hin. Anders dagegen sieht es mit Greifen aus, doch dazu mehr gegen Ende dieses Abenteuers ...

Teil 2 – Im Orkland

»Der Namenlose verfolgt nie ein einzelnes Ziel. Er webt Intrigen wie ein Spinnennetz: verzweigt und klebrig, so dass man kaum entrinnen kann.«
—Abdul el Mazar

Vom Firunswall nach Ohort

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor und hinter euch ragen die ehernen Pfeiler des Firunswalls auf. Schnee bedeckt die Gipfel, zwischen denen weite, unwegsame Täler liegen. Tiefe Schluchten und Klüfte machen das Gebirge schwer begehbar, und hättet ihr keinen Führer an eurer Seite, so wärt ihr in den Schluchten wohl verloren.

Vor den Helden ragen – bis zu 2.000 Schritt hoch – die Gipfel des Firunswalls empor. Auf Grund des kalten Klimas und der vorherrschenden eisigen Winde sind die Berge äußerst spärlich bewachsen: Kiefern, Birken, Krummeichen und Weißtannen; an der Nordseite oft nur Flechten und Moose, darunter das seltene Talaschin. Die hohen Erzvorkommen lockten schon vor über 4.000 Jahren Angroschim an, die hier ihre legendäre Binge Umrazim errichtet haben sollen. Heute leben vor allem am Südosthang um die Stadt Kharkush Orks vom Stamm der Korogai, welche die Erze des Gebirges für ihre ausgezeichneten Schmiedearbeiten nutzen. Auch der zauberkundige Riese Glantuban hat hier seine Heimat. Am Nordrand des Firunswalls entspringen die Flüsse Joraani und Upval, im Osten der Snjerd.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von den Höhen des Firunswalls schaut ihr hinab auf das Orkland. Weit unter euch dehnt sich ein dichter Wald aus, hinter dem sich ein weiteres Gebirge erhebt. Eure Blicke schweifen am Monument des Firunswalls entlang, und ihr seht weit im Westen eine gelbliche Steppe. Ostwärts, jenseits einiger bewaldeter Gebirgsausläufer, versperren weitere Berge den Blick auf das Svelltland. Ihr steigt hinab in ein noch immer unerforschtes Land, und es kommt euch vor, als wärt ihr die ersten Menschen, die es betreten würden.

Ereignisse

Dank Tsathalan finden die Helden eine schnelle Passage durch das Gebirge. Dennoch bleiben ihnen eine Rast in eisiger Höhe sowie im Vorgebirge nicht erspart. Im Firunswall kann Talaschin gefunden werden (*Wildnisleben*-Probe mit anschließender *Pflanzenkunde*-Probe +10 (**HA** S.55)). Des Weiteren bieten sich folgende Begegnungen an:

- Im Schnee ist eine Spur zu sehen, bei der jeder einzelne Fußabdruck eine Länge von vier Spann hat. Die Spur fängt inmitten eines Schneefeldes an und verliert sich auf einem steinigen Gebiet. Es handelt sich um einen Hinweis auf den Riesen Glantuban, der hier im Gebirge hausen soll. Eine Begegnung mit Glantuban findet jedoch nicht statt.
- Neben den Helden donnert eine Steinlawine hernieder. Lassen Sie die Helden Proben auf *Körperbeherrschung* oder Gewandtheit würfeln, um den herabprasselnden Felsbrocken zu entkommen. Schlimmer Schaden sollte nicht entstehen, die Helden sollen nur an die Gefahren des Gebirges erinnert werden.
- Ein Adler stürzt sich auf einen Helden, der, ohne es zu ahnen, dem Nest zu nah gekommen ist. Mit eventuellen Trophäen (Federn, Klauen) aus diesem Kampf kann man später Orks beeindrucken.

Adler

Sturzflugangriff:	**INI** 10+W6	**AT** 17	**PA** 2	**TP** 2W
Folgender Kampf:	**INI** 7+W6	**AT** 6	**PA** 6	**TP** 1W+1
Kampf auf dem Boden:	**INI** 2+W6	**AT** 6	**PA** 2	**TP** 1W+1
LeP 18 **RS** 2	**GS** in der Luft 30	**GS** auf dem Boden 1		**AuP** 60
MR 3 **GW** 7				

Der erste Angriff erfolgt als Sturzflugattacke. Nur wenn der Held sich in den Kampf einlässt, hackt der Adler flatternd auf ihn ein, ansonsten steigt er wieder auf und sucht eine Gelegenheit für einen zweiten Sturzangriff. Erst wenn der Adler weniger als 8 LeP hat, ist er so verletzt, dass er nicht mehr fliegen kann und am Boden weiterkämpft. Natürlich greift der Adler nicht mehr an, wenn die Helden flüchten, und wenn er merkt, dass er verliert, wird er sich seinerseits aus dem Kampf zurückziehen: Auf Leben und Tod kämpft er nur, wenn ein Held auf die nahegelegene Felsnadel klettert, auf der sich der Adlerhorst befindet.

Nachdem die Helden das schnell flacher werdende Gebirge verlassen haben, kommen sie in einen dichten, urtümlichen Laubwald. Steineichen und Buchen wachsen hier dicht beisammen, so dass auch am hellen Tag Dämmerlicht herrscht. Gelegentlich ragen Felsklippen aus dem Wald oder bilden Inseln aus Weißtannen eine Abwechslung.
Die Helden ziehen, ohne es zu ahnen, nur wenige Meilen an Ohort vorbei. Da sie aber bisher noch keine Motivation haben, die Stadt der Holberker zu suchen, gehen wir davon aus, dass sie an der Siedlung vorbei laufen, ohne von den dort ansässigen Orks und Holberkern bemerkt zu werden.
Erst wenn die Helden durch Ileanas Tagebuch davon erfahren haben, dass sie das Schwarze Auge suchte, das sich in Ohort befindet, haben sie einen Grund – der über bloße Neugier hinausgeht –, Ohort aufzusuchen.
Immer wieder zieht Tersana die Überreste der thorwalschen Karte aus dem Jahre 4 Hal hervor. Sie schimpft zwar über die "schlampige Ausführung", schlägt aber aufgrund der Angaben der Karten den direkten Weg in Richtung der östlichen Ogerzähne vor.

Um die Helden auf den richtigen Pfad zu führen, kommt es am Mittag des 3. Boron zu folgender Begegnung:

Die Grolmin

Eine junge Grolmin flüchtet schreiend vor einer Orkhorde, die grölend die Verfolgung aufgenommen hat. In ihrer Panik läuft die Grolmin genau auf die Helden zu – oder aber versucht, sich ausgerechnet dort zu verstecken, wo es auch schon die Helden taten. Diese werden auf jeden Fall von der Flüchtenden entdeckt, die sich in ihren Schutz begibt.

Diese Begegnung ist sehr wichtig für die Helden, da sich ihnen hiermit die erste Möglichkeit auftut, einen Kontakt zu den Grolmen, die sie suchen, herzustellen. Als Gegenleistung für den Schutz und einige Münzen (1 Silbertaler pro Person) erklärt sich die Grolmin Norpel bereit, die Helden zu ihrem Volk in den Ogerzähnen zu führen.

Auch wenn Grolme gemeinsam immens mächtige Magie wirken können (siehe **Grolmenmagie**, im Kasten rechts), so ist Norpel, die ihre Neugier dazu getrieben hat, sich so weit von den heimatlichen Höhlen zu entfernen, den Orks hilflos ausgeliefert, da diese in der Überzahl sind. Zudem ist Norpel noch ein Kind. Sie kann zwar einem Novadi ein Svellttaler Kaltblut für ein Shadif verkaufen, ihr Umgang mit der magischen Kraft – insbesondere das Zaubern ohne Unterstützung eines grolmischen UNITATIO – ist jedoch noch nicht ausgebildet.

Die Ogerzähne

Kaum sind die Helden dem Firunswall entkommen, so geht es abermals ins Gebirge. Aus vereinzelten Klippen werden Felskämme, die sich schon bald als die Ausläufer der Ogerzähne entpuppen. Die Grolmin Norpel führt die Helden durch felsige Kletterpfade auf die andere Seite des Gebirges, das auch als Lindwurmrücken bekannt ist. Der (von Menschen) vollkommen unerforschte Gebirgszug weist Erhebungen von bis zu 2.000 Schritt Höhe auf. Im Osten geht er in den Hilvalskopf und die Blutzinnen über.

In den Ogerzähnen leben neben den namensgebenden Ogern, einigen Grolmen und den Roten Zwergen (siehe Seite 38) vor allem Orks vom Stamm der Korogai. Neben Flechten und Gräsern wachsen hier nur wenige genügsame Pflanzen wie Krüppel- und Latschenkiefern.

Bei den Grolmen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von der Grolmin geführt, scheint ihr an eurem Ziel angekommen zu sein. Vor euch liegt ein zwei Meilen breiter Taleinschnitt, der von einer Mauer gesichert ist. Sieben Schritt ragen die fugenlosen, glatten Steine vor euch empor. Ein Zinnenrand und fünf Wehrtürme von zwölf Schritt Höhe machen einen überaus wehrhaften Eindruck. Hinter den Zinnen kann man einige Köpfe und das Aufblitzen von Metall sehen.

Die Mauer ist mit 20 Grolmenwachen besetzt, die hervorragend mit ihren Armbrüsten umgehen können. Zudem haben sie genug Wurfmaterial, um ein Erklettern unmöglich zu machen. Sofern man nicht Wurfhaken oder zehn Schritt lange Leitern dabei hat, ist ein Erklettern sowieso kaum möglich (*Klettern*-Probe +7). Bei der Abwehr versuchen die Grolmen die Helden eher zu vertreiben als zu töten.

Da ein anderer – oder leichter zugänglicher – Eingang auch nach längerem Suchen im Gebirge nicht auffindbar ist, bleibt nur der Kontakt zu den Grolmen auf der Mauer. Für eine 'geringe Gebühr' erklärt man sich bereit, die Helden in einem Korb über die Mauer zu lassen. Natürlich wird jeder Held einzeln transportiert und berechnet. Hinzu kommt noch ein 'Schlaggeld' pro Klinge oder Hieb-Ende einer Waffe – **jeder** Waffe, die ein Held mit sich führt. Ein 'Audienzentgelt' führt die Helden schließlich zum Häuptling der Grolme.

Behaupten die Helden, nicht genügend Geld zu besitzen, so beschweren die Grolmen auf magische Weise deren Geldstücke, so dass deren Geldbeutel unter Umständen aufreißt und alle Schätze zu Boden fallen – wo sich flinke Grolmenkinderfinger danach ausstrecken ...

Tsathalans Abschied: Spätestens hier trennt sich **Tsathalan** von der Gruppe. Wenn die Helden wünschen, kann er mit ihnen einen Treffpunkt am Fuß des Firunswalls ausmachen, um sie auch auf dem Rückweg zu begleiten. Falls Sie als Meister es wünschen, können Sie ihn auch als 'Siebte Kavallerie' in der Hinterhand behalten, die dann auftaucht, wenn die Helden sie am nötigsten brauchen. Dann tritt er wie selbstverständlich mit den Worten "Ich wusste doch, dass ihr mich noch gebrauchen könnt. Eure Spuren waren meilenweit zu sehen!" aus dem Dickicht hervor.

Jenseits der Mauer

Hinter der Mauer liegt ein fruchtbares Tal, in dem zwei Eingänge nach **Gh'Orrgelmur**, in die unterirdische Stadt der Grolme führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Tal zieht sich hinter der Mauer noch etwa drei Meilen weiter. Ringsherum ist es von steilen Wänden umgeben, die kaum erkletterbar zu sein scheinen. Der Talgrund ist kultiviert. Auf den frisch abgeernteten Feldern und einigen Gemüsebeeten arbeiten zwei Dutzend Orksklaven sowie fünf Affenmenschen, die von grolmischen Aufsehern bewacht werden. Am Ende des Tales erheben sich die Ruinen eines Turmes mit roter Außenwand. "Dies müssen die Überreste des legendären Purpurturms sein", raunt euch Tersana zu.

Während sich die Grolmin Norpel von der Gruppe trennt, geleitet man die Helden in den Saal des Häuptlings (S. 35).

G'Noskpel – Häuptling der Orklandgrolme

Der Grolmenhäuptling ist ein feister, in schwarzes Leder gehüllter Grolm namens *G'Noskpel*. Fortwährend nestelt er an seiner breiten, goldenen Amtskette, während er mit der anderen Hand in einem Topf voll Münzen wühlt, der neben seinem Thron steht. In eben jenen Topf hat ein jeder Held, der eine Frage stellen möchte, eine angemessene Menge Geldes zu werfen. Falls die entsprechende Barschaft fehlt, steht Unterhäuptling *Oneg* zur Verfügung, der den Wert eines Dolches, einer Brosche oder eines anderen Gegenstandes taxiert und in Münzen auszahlt. Leider erhält man maximal die Hälfte des tatsächlichen Wertes.

Grolme

»Mit jedermann kannst du Geschäfte machen, nur nicht mit einem Feilscher.«

—Merkspruch der tobrischen Straßenfahrer

Grolme sind – sofern man sie überhaupt kennt – nicht sehr beliebt in Aventurien. Ihre Gier nach Geld ist sprichwörtlich, und sie lassen sich jeden Handschlag, jede Information und jede Hilfe teuer bezahlen. Da Sie die Barschaft Ihrer Helden am besten kennen, taxieren Sie die Forderungen der Grolme derart, dass sie zwar hoch, aber nicht unmöglich sind. Spätestens wenn die Helden merken, dass die Grolme ihre Hilfe benötigen, können sie sich rächen ...

Aussehen und Auftreten

Grolme erreichen, wenn sie ausgewachsen sind, die Größe eines sechs Jahre alten Kindes. Ihre Köpfe mit den runzligen Gesichtern sind im Verhältnis zum Rest des Körpers übergroß, die übrigen Proportionen gleichen denen kleiner Jungen und Mädchen. Beschreiben Sie, wie die Grolme auf die Helden wirken: Sie reichen ihnen bis zum Bauchnabel, umringen die Helden, starren zu ihnen hoch, bis jemand von ihnen aus der Menge tritt und ein Angebot macht. Fast immer treten sie in Gruppen oder wenigstens zu zweit auf. Lediglich Kinder sieht man bisweilen alleine hinter den Recken herschleichen – um dann, einmal entdeckt, abrupt zu verschwinden.

Selten erreichen Grolme das 30. Lebensjahr, doch schon Fünfjährige können einen Händler zur Verzweiflung bringen, denn sie sind schnell erwachsen und für ihre Geschäftstüchtigkeit (man könnte auch Geldgier sagen) bekannt.

Für Grolme ist schlichtweg alles käuflich und ihnen ist nichts heilig. So kennen sie auch keine Götter, sondern die Pakatai, Geistwesen ähnlich den Nipakau der Waldmenschen. Selbst mit diesen wird gefeilscht und gehandelt.

Auch untereinander sind Grolme harte Geschäftsleute, doch hält sich ihre Geldgier in gewissen Grenzen. Bei einem Geschäftspartner, den man in seinem – kurzen – Leben vermutlich nie wieder sehen wird (zum Beispiel einer Heldengruppe im entlegenen Orkland), versucht man den größtmöglichen Gewinn zu erzielen.

Wegen ihrer kurzen Lebensspanne haben sie nur wenig Zeit für Vorhaben und Planungen, daher sind sie oft hektisch und ungeduldig. Aus gleichem Grunde wird fast alles in der Gruppe und Sippe erledigt. Eingespielte Gruppen erkennt man daran, dass ein Grolm einen Satz beginnt, den ein anderer zu Ende führt. Sollte einem Grolm etwas zustoßen, steht sofort jemand parat, der in die Lücke springen kann.

Untergebene Grolme nennen den Namen ihres Auftraggebers oder Sippenältesten vor ihrem eigenen, wenn sie sich vorstellen, also zum Beispiel "G'Noks Handelsvertreter Nrugch" oder "Nurgls Sonderbeauftragter Doglag".

Wenn jemand sich gleich mit dem eigenen Namen vorstellt, ohne den eines 'verehrungswürdigen Chefs' oder Sippenoberhaupts voranzustellen, ist er offensichtlich niemandem untertan, sondern hat selbst etwas zu sagen und gebietet über Gefolgsleute.

Grolmenmagie

Jeder Grolm, dem die Helden begegnen, ist magisch begabt. Grolme, die nicht über genügend arkane Kräfte verfügen, um den magischen Bund mit ihresgleichen einzugehen, werden von ihren Sippen verbannt und sterben meist jämmerlich.

Die Magie der Grolme erlaubt es ihnen vor allem, Gegenstände zu beeinflussen; zum Beispiel diese unsichtbar zu machen, zu erhitzen oder zu beschweren. Neben diesen Abarten der Verwandlungsmagie, die jedoch nur auf Dinge und nie auf Personen wirken, sind die Orklandgrolme ein wenig in der Alchimie bewandert. Sollten die Helden geschwächt sein, so können sie ihnen sehr effektive Heiltränke verkaufen, die natürlich ihren Preis haben.

Spielen Sie Grolme als gerissene, verschlagene, gierige und gewitzte Händler, die einem Yeti noch Eis verkaufen könnten und sich hervorragend darauf verstehen, sich aus allem herauszureden und dabei noch das Beste für sich herauszuschlagen. Auch eine Spur schwarzen Humors und die gewiefte Täuschung mag ihnen anstehen – den Gebrauch kalten Stahls und die offene Konfrontation meiden sie jedoch.

Wie alle anderen Grolmenvölker verstehen auch sie es, ihre magischen Kräfte zu vervielfachen, indem sie sich zu einem arkanen Bund zusammenschließen. Hierbei genügt es, wenn sie einander an den Händen fassen. Improvisieren Sie die Wirkung, die dabei erzielt wird. Generell gilt, dass sie um so beachtlicher ist, je mehr Grolme sich an dem magischen Bund beteiligen.

Selbst der Aikar Brazoragh hat es bisher nicht gewagt – vielleicht war es ihm aber auch nicht wichtig genug –, die Grolme zu unterwerfen, obwohl diese gelegentlich Orks versklaven.

Typische Zitate

»Heute kostet es fünf Dukaten, morgen vielleicht sechs.«

»Nicht vier Dukaten und acht Silber, ich habe doch schon gesagt, es kostet fünf Dukaten, aber wenn ich noch länger hier herumsitzen soll, dann muss ich zwei Silber extra berechnen ...«

»Ich rieche es, ihr habt euer Gold noch in der Tasche, warum versucht ihr mich mit Silbermünzen abzuspeisen? Ich sollte über eine Preiserhöhung nachdenken ...«

»Glaub mir, du wirst es noch irgendwann brauchen, aber was rede ich, der letzte, dem ich es angeboten habe, wollte ja schließlich auch nicht auf mich hören ...«

Das Problem der Grolme

G'Noskpel behandelt die Helden – für grolmische Verhältnisse – überaus freundlich. Dies geschieht zum einen, weil er derzeit genug Sklaven auf den Feldern hat, und zum anderen, weil er die Helden gern damit beauftragen möchte, einen Dienst für ihn zu verrichten.

Bei der Unterhaltung mit dem Häuptling ist es wichtig, ob die Helden sofort zur Sprache bringen, dass sie das Grab Ileanas suchen. In diesem Falle fordert G'Noskpel von ihnen als Belohnung – zusätzlich zu einigen Münzen – die Beseitigung seines "kleinen Problems" mit den Roten Zwergen (Seite 35). Reden die Charaktere vorerst nicht über ihre Suche, bittet G'Noskpel die Helden trotzdem um die gewünschte Problembeseitigung und ist sogar bereit, einige Goldmünzen zu zahlen – etwas weniger, als die Helden bisher verloren haben.

Der Häuptling fordert einen Beweis für den Tod des Anführers der Roten Zwerge, z.B. seine goldene Hand (s.u.).

Für den Fall, dass die Helden gegen die Roten Zwerge vorgehen, verspricht der Häuptling sie zu einem "Tempel der Schlangengöttin" zu führen, "den deren Händlerin erbaut hat". Mehr über den Verbleib der Geweihten ist den Grolmen nicht bekannt, immerhin liegt ihr Besuch schon mehrere Grolmengenerationen zurück.

Die Grolme berichten folgendes über die Zwerge:

- Diese sind in "räuberischer Absicht eingedrungen, um die bescheidenen Schätze" der Grolme zu stehlen.
- Die Zwerge sind nur an Gold und anderen Edelmetallen interessiert.
- Der Name 'Rote Zwerge' kommt daher, dass sich diese immer ausschließlich rot kleiden.
- Sie fallen in einen Kampfrausch, der sie Schmerzen vergessen lässt und in dem sie jeden angreifen, der ihnen begegnet.
- Der Anführer der Zwerge war selten zu sehen, man weiß über ihn nur, dass er "ein bartloser Zwerg mit einer goldenen Hand" ist.
- Die Zwerge versuchen seit "einer Generation", das Gold zu rauben. (Gemeint ist eine Grolmengeneration.)
- Um die Grolmenhöhlen sicherer zu machen, hat man alle Eingänge geschlossen, die außerhalb des Tales existierten, so dass nur der Weg über die Mauer bleibt. Daher wurde auch der Purpurturm zerstört, vom dem es eine Verbindung nach außerhalb gab.
- Der letzte Angriff der Grolme erfolgte durch ein Höhlensystem, das sich nahe der Grolmenstadt erstreckt. Dabei haben die Zwerge offensichtlich die Höhlen verbunden, um sich so einen unterirdischen Weg zu den Grolmen zu erschließen.
- Dieser Zugang wurde von den Grolmen erneut verschlossen und seither gut bewacht. Die Grolme schlagen vor, dass die Helden diesen Weg nutzen, um zu den Zwergen zu kommen, da man nicht weiß, wo sich diese aufhalten.

Die Grolmenhöhlen

(Eine Karte der Grolmenhöhlen finden Sie im **Anhang C** auf Seite 72 als Kopiervorlage.)

Das **Vasallendorf (1)** besteht aus einer Reihe von Gewölben, die von einer Unzahl Felssäulen abgestützt werden, so dass der Eindruck eines steinernen Waldes entsteht. Hier hausen in 1,2 Schritt hohen Ringmauern aus Fels vierzig Orkfamilien. Die meisten Orksklaven arbeiten auf den Feldern, doch etwa 20 Orks (vorwiegend Kinder) sind hier immer anzutreffen. Zusätzlich gibt es einen Kornspeicher für die Versorgung der Sklaven sowie einen Pferch für einige Ziegen.

Die **Goldmine (2)** ist für die Helden nicht zugänglich, da ihr einziger Eingang gut bewacht ist. Hier schuften ebenfalls Orks, um den Schatz der Grolmensippen zu mehren.

Die **Wohnhöhle 3a**: Der Weg durch die Höhle ist von zwei drei Schritt hohen, aus Bruchstein gemauerten Wänden eingefasst, die bis zur Höhlendecke reichen. Der Gang zwischen den Mauern ist gut fünf Schritt breit. In die Wände sind auf einer Höhe von 45 Fingern zahlreiche Schießscharten eingelassen, hinter denen sich ständig je fünf mit Armbrüsten bewaffnete Wachen aufhalten. Ungebetene Eindringlinge beschießen sie aus sicherer Deckung, gleichzeitig alarmieren sie durch ein schrilles Warngeheul die gesamte Grolmensiedlung. Die Schützen verfügen über Armbrust-AT von 13, ihre Armbrustbolzen verursachen 1W+2 Trefferpunkte. Zudem werden sie eventuell den ein oder anderen Zauber wirken, der den Boden vor den Helden nachgeben lässt. Die Räume hinter den Mauern sind durch breite Eingänge am Nordostende der Höhle zu erreichen.

Die **Wohnhölen 3b, 3c, 3d:** Die Decken dieser bis zu sechs Schritt hohen Höhlen werden von zahlreichen natürlichen Felssäulen

getragen. Zwischen ihnen stehen etwa 30 gemauerte Rundbauten der Grolme. Diese Steinzylinder sind etwa zwei Schritt hoch und besitzen keine Dächer. Das Innere der Behausungen besteht aus fein gearbeiteten Miniaturmöbeln und allerlei teurem Zierrat. Echte Schätze sind dort nicht zu finden, da die Grolme ihre wertvolle Habe in den Familientruhen in der Schatzkammer (3f) aufbewahren. Im gesamten Bereich jeder Höhle halten sich tagsüber ständig 20 erwachsene Grolme und 40 Kinder auf.

In **Wohnhöhle 3b** gibt es folgende Besonderheiten:
Der ehemalige Hesinde-Tempel: Das größte Gebäude in der Mitte der Höhle hat einen quadratischen Grundriss mit einer Kantenlänge von fünf Schritt. Auch dieses Haus hat kein Dach, sein zwei Schritt hoher und breiter Eingang befindet sich auf der Südseite. Mit Ausnahme eines Standbildes, das die magieliebende Gottheit zeigt, ist es leer. Das Geheimnis des Tempels (S. 40) zu enthüllen ist den Helden erst möglich, wenn sie versprochen haben, gegen die Roten Zwerge (siehe unten) vorzugehen, und von ihrer Mission zurückkehren. Vorher werden sie von den Grolmen daran gehindert.
Der Saal des Häuptlings: Dieser Rundbau hat einen Durchmesser von zehn Schritt und beherbergt neben einem vergoldeten Thronsessel noch einige sperrige Beutestücke (eine güldene Löwenmaske mit drei Augen, eine anderthalb Schritt hohe goldene Laute, ein mit kostbaren Juwelen verzierter Rondrakamm, eine vierarmige Statue eines menschenähnlichen Wesens mit drei Nasenlöchern, eine bronzene Schrifttafel mit Schlangenverzierung (s.u.)). Hier findet die Unterredung des Häuptlings mit den Helden statt.
Die **Schrifttafel** ist von besonderer Bedeutung, beinhaltet sie doch den ersten Teil des Rätsels, der zu Ileanas Grab führt. Auf ihr steht geschrieben "Schaue in dich. Schaue um dich. Schaue über dich hinaus". Mehr dazu im Kapitel **Das Geheimnis des Tempels** (s. S. 40).

Die **Wohnhöhle 3e:** Der Nahrungsspeicher ist bis zur vier Schritt hohen Decke angefüllt mit Säcken, Kisten, Kästen, Töpfen und Fässern. Die Vorräte sind so bemessen, dass die gesamte Grolmensippe ein Jahr lang von ihnen leben könnte, ohne sich an die Erdoberfläche begeben zu müssen.

Die **Wohnhöhle 3f:** Der Zugang zu dieser Höhle ist durch eine schmiedeeiserne Tür versperrt. Die Eisentür ist mit einem großen Schlüsselloch versehen. Ein Schlüssel hängt neben dem Schloss an der Wand. Er passt ins Schloss und lässt sich drehen, wobei man den Schlossmechanismus knacken hören kann. Die Tür öffnet sich jedoch nur, wenn der Schlüssel zuvor zum Glühen gebracht wurde. Die Grolme bewerkstelligen dies mit einem Zauber, es funktioniert aber auch mit einem gewöhnlichen Feuer – wenn es nur heiß genug ist.
In der Schatzkammer stehen 85 große Eichentruhen. Jede ist mit einem stabilen Schloss versehen. Die Schlüssel tragen die 85 Oberhäupter der Grolmen-Familien um den Hals. Die Truhen enthalten je 1W20+4 Goldbarren, jeder mit einem Gewicht von 5 Stein und einem Wert von 200 Dukaten.
Falls es Ihren Helden irgendwie gelingen sollte, sich in den Besitz des Grolmengoldes zu bringen, sollten Sie sehr genau darauf achten, dass die Helden die Traglast-Regeln einhalten – ganz abgesehen von dem geballten Zorn eines gesamten Grolmenstammes, der einen Diebstahl als persönliche Kränkung empfinden würde.

Weitere Orte
Das Tor der Freundschaft (4): Ein jeder, der durch diesen steinernen Torbogen tritt, wird zu einem Freund der Grolme: Es ist ihm fortan schlichtweg unmöglich, ihnen gegenüber feindselig zu handeln. Die Wirkung ähnelt einem BANNBALADIN auf den entsprechenden Helden, der ihn zu einem Freund aller Grolme macht. Die Grolme führen die Helden nicht durch das Tor der Freundschaft, halten jedoch auch niemanden ab, dieses zu passieren. Einem derart bezauberten Helden hilft nur Antimagie (BEHERRSCHUNG BRECHEN +4), welche die Beherrschung von ihm nimmt.
Erst die Passage durch das Tor der Befreiung hebt den Zauber wieder auf. Leider ist der Zugang zu diesem Tor inzwischen durch die Ruinen des Purpurturms versperrt.
Der **Purpurturm** im Grolmental war einst ein Aufbewahrungsort für eine Karte, die den Weg zum Orkenhort wies. Heute ist er leider leer und von den Grolmen zerstört worden, da über diesen Umweg die Roten Zwerge bei ihrem ersten Eroberungsversuch ins Tal der Grolme eindrangen.
Die **Ausgänge (5)** führen vom Tal der Grolme hinein in deren unterirdische Stadt Gh'Orrgelmur.
Ein vermauerter und bewachter **Durchbruch (6)** bildet den Eingang zu den unterirdischen Kavernen und Grotten, die mit den Höhlen der Roten Zwerge verbunden sind.

Die Suche nach den Roten Zwergen

Vor einiger Zeit gelang es den Roten Zwergen, in die Höhlen der Grolme einzudringen. Dazu benutzten sie ein System aus Grotten, Kavernen und Gängen, das sich in den Ogerzähnen verbirgt und das sie erweiterten. Dies ist auch der einzige Weg zu den Roten Zwergen, der den Grolmen bekannt ist. Alleine aus Zeitgründen sollten die Helden diesen Weg nutzen, da es kaum realistisch ist, im Gebirge einen anderen – vermutlich verborgenen – Eingang zu den Stollen dieses Zwergenvolks zu finden.
Um den Helden den Zugang zu den Zwergen zu erleichtern, wird von den Grolmen – vollkommen freiwillig und kostenlos! – der zugemauerte und gut bewachte Zugang zu dem Höhlenlabyrinth geöffnet.

Für die Suche nach den Roten Zwergen sollten die Helden etwa anderthalb Tage benötigen. Darin eingerechnet sind nicht nur Wegstrecken, sondern vor allem die Widrigkeiten des unbekannten Terrains: Klettertouren, Kontakt mit fremden Lebewesen, der Rückweg, nachdem man in eine Sackgasse gelaufen ist, das Verarzten von Wunden etc.

Das Schaubild auf Seite 36 zeigt die schematische Anordnung der Gänge, Räume und Höhlen im Gebirge.

Gänge

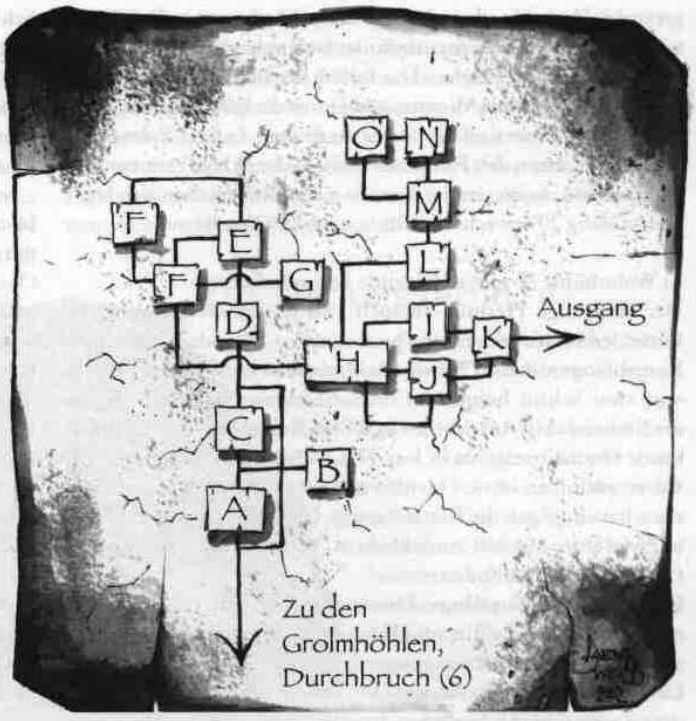
Gänge in natürlich gewachsenen Höhlen sind selten gut gangbar. Sie sind statt dessen schräg, voller (rutschigem) Geröll, feucht, bemoost, zerklüftet oder werden zu Kaminen, die man empor- oder hinabsteigen muss.

Ihr Boden ist äußerst selten flach, vielmehr schief, uneben, voller natürlicher Hindernisse oder bietet nur wenig Fläche zum Gehen, weil er rechts und links des imaginären Weges steil ansteigt.

Verwerfungen, Risse und Sprünge im Gestein zwingen zu *Klettern*-Proben. Engstellen sind bedrohlich für Personen mit RAUMANGST und FETTLEIBIGKEIT.

Oft bleibt kaum Platz für eine Attacke mit dem Schwert. Zweihänder sind überaus hinderlich, nicht nur im Kampf, sondern auch bei engen Durchgängen, die man nur kriechend passieren kann.

Versuchen Sie dies in die Beschreibung der Gänge zwischen den einzelnen Höhlen einfließen zu lassen.



Fundstücke und Begegnungen

Mit Folgendem können Sie die Beschreibungen von Gängen oder Höhlen ausschmücken:

- die ledrigen Überreste der Schalen eines Höhlendracheneis
- einen Hinweis auf die Roten Zwerge: ein abgebrochener zwergischer Hackenstil, ein erweiterter Durchgang, ein künstlich geschaffener Verbindungstunnel, Kampfspuren oder ähnliches
- ein Knochenhaufen – Überrest der Mahlzeit eines Höhlenbären/Oger/Höhlendrachen
- ein seltsam geformter Stein
- der frisch abgenagte (!) Oberschenkelknochen eines Zwergen (*Anatomie*-Probe +1)
- Grottenschrate oder von ihnen gegrabene Gänge (s. **Höhle G**)
- Höhlenoger (siehe **Höhle C**)
- blinde Tiere: Fische, Grottenolme, Frösche, aber auch eine nackte, bleiche Fuchsart zeugen davon, dass sie sich schon lange dem Leben im Untergrund angepasst haben.
- Knochen von Zwergen, Grolmen, Affenmenschen, Orks, Ogern, Höhlendrachen, Tieren
- der verkrümmte Überrest einer toten oder ihrer zu eng gewordenen Haut entschlüpften Glasspinne (siehe **Höhle A**)

Höhle A – Glasspinnen

Vor den Helden weichen 2W+2 schritthohe Spinnen mit nur kopfgroßen Körpern zurück. Die bleichen Insekten, deren dürre Beine gläsern wirken, sammeln sich jedoch schon bald und bedrängen die Helden.

Die blinden, augenlosen und ungiftigen Spinnen spüren die Wärme des mitgebrachten Feuers und fühlen sich von ihm angezogen. Löscht man die Flammen, verspürt und sieht man das Tasten der phosphoreszierenden Beine im Dunkel, wird jedoch ansonsten nicht weiter bedrängt. Falls die Spinnen angegriffen werden, gehen sie zum Gegenangriff über, ansonsten sind sie friedlich.

Glasspinne

Biss:	**INI** 8+W6	**AT** 10	**PA** 5	**TP** 1W+1	**LeP** 5
	AuP 15	**RS** 1	**KO** 10	**MR** 5	**GS** 12

Höhle B – Teich

Ein finsterer Teich, an dem man nicht von Freund oder Feind zu sprechen wagt, macht diesen Weg zur Sackgasse.

Höhle C – Höhlenoger

Hier und in angrenzenden Höhlen leben gefräßige, blinde Höhlenoger. Sie sind für ihre Art recht klein und erreichen lediglich Menschengröße, sind jedoch nicht weniger breit gebaut als ihre großen Verwandten.

Laut schnüffelnd tasten sich die Kreaturen im Dunkeln umher. Ihre bleiche, durchschimmernde Haut, unter der das schwarze Ogerblut pulsiert, wirkt gespenstisch, und wen sie einmal erschnüffelt haben, der muss schnell laufen, da sie ihre Gänge hervorragend kennen. Zum Glück kann man sie bei Verfolgungsjagden an Engstellen gut abhängen.

Höhlenoger

Faust:	**INI** 12+W6	**AT** 10	**PA** 6	**TP** 2W+2	
LeP 37	**AuP** 25	**RS** 2	**KO** 15	**MR** 0	**GS** 10

Höhle D – Engstelle

Bereits in den Gängen vorher wurden Stalagmiten und Stalaktiten immer dichter. Der Boden ist rutschig und rechts droht eine nur fußbreite Spalte, die zu einer gefährlichen Stolperfalle werden könnte. Und wer weiß, ob man etwas, das dort hinein fällt, jemals wieder heraus bekommt ...

Höhle E – Grauschleier

Die Eingänge der Höhle wurden offensichtlich vor nicht allzu langer Zeit künstlich erweitert.

Wasser läuft an der rechten Wand hinab. Ein feiner, mineralhaltiger Nieselregen erfüllt die Luft, erschwert das Atmen und bedeckt alles mit einem bleibenden, grauen Schleier. Waffen, die man hier zieht, werden durch den sich bildenden Mineralien-

überzug schnell stumpf und verlieren, bis sie wieder gereinigt werden, 1 TP.

Höhle(n) F – Fledermäuse
Dies ist die Heimstatt von Teernasen und anderen Fledermausarten. Der Boden ist kniehoch mit Kot und Essensresten bedeckt. Die Wahrscheinlichkeit, sich mit einer unangenehmen Krankheit anzustecken, ist hier hoch, sollte den Helden jedoch erspart werden. Es kommen noch genug üble Dinge auf sie zu ...

Höhle G – Wühlschrate
Von den Helden unbemerkt sind drei Wühl- oder Grottenschrate vor ihnen zurück gewichen. Diese Kreaturen gehören zu den Alpträumen von Zwergen und Bergleuten. Sie bringen Stollen zum Einsturz und zerstören (vermutlich ungewollt) unterirdische Bauwerke.
Wild fauchend und mit den Armen fuchtelnd weichen sie vor dem Licht der Helden zurück und versuchen ihre großen, schwarzen Augen zu schützen. Weichen die Helden ihrerseits und lassen die Schrate entkommen, droht keine Gefahr. Andernfalls greifen die in die Ecke gedrängten Schrate an, ganz darauf vertrauend, dass ihnen ihre steinerne Haut guten Schutz bietet. Die Zähne der schrittgroßen, dürren Wühlschrate sind überaus scharf und durchdringen jegliche Art von Rüstung. Schließlich beißen sich diese Geschöpf auch durch Granit und anderes hartes Gestein.

Wühlschrat

Faust:	**INI** 6+W6	**AT** 7*	**PA** 3	**TP**(A) 1W+3	
LeP 30	**AuP** 100	**RS** 8	**KO** 11	**MR** 7	**GS** 2

*) Würfelt der Meister beim Angriff für den Wühlschrat eine 1, so gilt das als Angriff mit den überaus scharfen Zähnen, die 2W+5 **SP** verursachen.

Höhle H – Dom
Eine immens große Höhle öffnet sich vor den Helden. Sie stehen am Grund einer Schlucht, gebildet von zwei Geröllhängen, die sich links und rechts bis zur Decke erstrecken. Jedes laute Geräusch – wie das Rasseln von Waffen oder Rüstungen – löst hier Veränderungen aus: Steine brechen von der Decke und Geröll gerät in Bewegung.
Verlangen Sie je nach Verhalten der Helden Proben auf Gewandtheit, Ausweichen oder passende körperliche Talente. Bei Misslingen kann dies 1W6 bis 3W6 TP nach sich ziehen.

Höhle I bis K – Affenmenschen
Den Helden steigt der Duft von gebratenem Fleisch in die Nase: Sie haben die Wohnbereiche einiger Affenmenschen erreicht. Die Sippe umfasst 15 Männer und 20 Frauen sowie ein Dutzend Heranwachsender – vom Säugling bis zum Jugendlichen an der Schwelle zum Erwachsenen.
Man geht hier Alltagsbeschäftigungen nach: Speere werden angefertigt, indem man gerade Holzstöcke anspitzt und über dem Feuer härtet. Felle werden mit Steinkratzern von den letzten Resten Fleisch befreit, bevor man sie einer alten Frau zum Weichkauen gibt. Knochen werden zurecht geschnitten, um als Pfeilspitze, Nadel oder Perle zu dienen.
Beim Eindringen der Helden greifen die Erwachsenen zu ihren Waffen (Speere, Faustkeile oder Schaber) und bilden einen schützenden Kreis um die Kinder. Vorsichtig löst sich eine ältere Frau aus der Gruppe, die die Charaktere mit gutturalen, ein- oder zweisilbigen Lauten und neugierigem Tonfall danach befragt, wer sie seien. Keiner der Affenmenschen kann Garethi, Orkisch oder eine andere den Helden bekannte Sprache. Man hat noch nie einen Menschen oder Elfen gesehen, aber zumindest von ersteren gehört. Zudem gibt es im Stamm eine alte – von dem Affenmenschen Schrok initiierte – Legende von Fremden, die "die Knochen der Schlangenfrau" aus der Höhle der Ahnen holen sollen. Falls die Helden sich vorerst nur nach den Zwergen erkundigen, gehen die Affenmenschen auch nur darauf ein, können jedoch den Weg zu ihnen weisen.
Da es schwer ist, sich mit den Affenmenschen auf verbalem Wege zu verständigen, helfen Gesten, Zauberei (zum Beispiel BLICK IN DIE GEDANKEN oder Illusionsmagie, die das Gesagte darstellt), aber auch Zeichnungen. Verlangen Sie gegebenenfalls eine Probe auf *Malen/Zeichnen*, falls die Darstellung der Helden allzu komplex sein sollte.
Aus **Höhle K** führt ein Ausgang oberhalb eines gut zu verteidigenden Steilhanges aus dem Berg hinaus.

Affenmenschen

Vermutlich handelt es sich bei diesem Stamm um die letzten ihrer Art im Orkland. Die Sippenmitglieder ernähren sich von der Jagd und sammeln Früchte aller Art, Ackerbau und Viehzucht sind unbekannt. Affenmenschen sind primitiv, doch nicht dumm. Obwohl sie relativ friedlich sind, kann es schnell zu einem Konflikt kommen, wenn man eines der ungeschriebenen Stammesgesetze verletzt. Mit kleinen Geschenken kann man sie jedoch meist wieder beruhigen und sich gar zu Freunden machen. Wendet man sich jedoch gegen einen der Ihren, hat man sofort den ganzen Stamm gegen sich aufgebracht.
Wie ihre Verwandten im Ehernen Schwert pflegen sie einen ausgeprägten Jagd- und Knochenkult. In ihm versuchen sie, die Geister des erjagten Wildes und der Natur zu besänftigen. Einen Stammesschamanen gibt es bei den Orkland-Affenmenschen jedoch nicht.
Falls es zum Konflikt mit den Affenmenschen kommen sollte, sind hier die Werte von Kämpfern.

Affenmensch (erfahren)

Keule:	**INI** 8+W6	**AT** 14	**PA** 10	**TP** 1W+2	**DK** N
Faust:	**INI** 8+W6	**AT** 14	**PA** 13	**TP**(A) 1W	**DK** H
LeP 31	**AuP** 34	**RS** 0	**KO** 14	**MR** 4	**GS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Besondere Talente: erfahren in Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Wildnisleben

---

Affenmensch (Veteran)

Keule:	**INI** 12+W6	**AT** 15	**PA** 11	**TP** 1W+3	**DK** NS
Faust:	**INI** 12+W6	**AT** 15	**PA** 13	**TP**(A) 1W	**DK** H
LeP 35	**AuP** 39	**RS** 0	**KO** 15	**MR** 5	**GS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Kampfreflexe, Ausweichen I (8), Niederwerfen
Besondere Talente: erfahren in Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Wildnisleben

Kehren die Helden auf der Suche nach Ileanas Grab hierher zurück, zeigt man eine Höhlenmalerei, auf der eine von Schlangen umgebene Frau zu sehen ist, und weist den Weg zur Klippe der Ahnenhöhle. Diese kann man sogar von dem Eingang der Affenmenschenhöhle aus erkennen – siehe auch **Die Ahnenhöhle**, S. 41.

Die Helden können hier (oder auch bei den Roten Zwergen, s.u.) das Höhlenlabyrinth unter den Ogerzähnen verlassen und sich somit die Gefahren dieses Weges ersparen. Da sie jedoch zu den Grolmen zurückkehren müssen, um von diesen etwas über Ileanas Ruhestätte zu erfahren, werden die Charaktere dann abermals den Eingang über die Wachmauer am Tal der Grolme nehmen müssen.

Höhle L – Der Eingang zu den Roten Zwergen

Am Eingang, durch den die Helden diese Höhle betreten, hat man einen Höhlenoger (Werte siehe S. 36) auf eine Weise angekettet, dass er ihn bewachen kann. Schnüffelnd und drohend richtet er sich vor den Helden auf ...

Sollte es zum Kampf kommen, werden die Roten Zwerge recht schnell durch den Lärm informiert.

Man kann den Oger gut austricksen, indem ein gewandter und gewitzter Charakter an ihm vorbei eilt und die Kette, an der der Oger – außerhalb seiner eigenen Reichweite – angeleint ist, kürzer zieht, so dass er den Eingang nicht mehr erreichen kann. Ein Kurbelmechanismus erleichtert dies und verlangt den Helden eine KK-Probe +4 ab. Hier hilft auch das Talaschin, das die Helden im Firunswall finden konnten. Damit eingerieben, kann ein mutiger Charakter gefahrlos an dem blind schnüffelnden Oger vorbeilaufen.

Der Schatz der Zwerge: Hier lagern die Roten Zwerge ihr geraubtes Gold. Ihre Diebstahlsicherung ist recht simpel, denn nichts liegt lose herum. Der Höhlenboden ist mit geschmolzenem Gold und Silber bedeckt, das man hier einfach ausgegossen hat. Die Helden dürfen sich gerne daran machen, ein paar Bröckchen herauszukratzen, solange sie sich dabei nicht von den Zwergen erwischen lassen. Insgesamt liegt hier für einige Zehntausend Dukaten Gold und Silber.

Höhle M bis O – Die Höhlen der Roten Zwerge

In dieser Höhle sind deutliche Spuren von Bearbeitung zu erkennen. Schon bald sind die Helden von grimmig dreinschauenden, rostrot gekleideten und bis an die Zähne bewaffneten Zwergen umgeben, die nach dem Begehr ihrer "Besucher" fragen und darauf bestehen, sie zu ihrer Königin zu führen.

Die Wohnhöhlen der Roten Zwerge zeugen von ihrer Degeneration (siehe unten), aber auch vom Mangel an Stahl und geeignetem, harten Werkzeug. Man kann sie kaum mehr als "ausgebaute Höhlen" bezeichnen. Die Kunstfertigkeit, aber auch Monumentalität anderer Zwergenwohnungen und -stollen fehlt hier vollständig.

Die Helden werden direkt zur Königin geführt und erhalten keine Möglichkeit, sich weiter umzusehen. Falls es einem der Charaktere dennoch gelingt, die Höhlen näher zu begutachten, so entdeckt er in **Höhle O** einen Ausgang aus den Zwergenhöhlen. Dieser kann von den Helden benutzt werden, wenn ihre Unterredung mit der Königin der Roten Zwerge beendet ist.

Die Königin der Roten Zwerge

Auf einem Thron aus purem Gold werden die Helden von Gandla erwartet, der Königin der Roten Zwerge. Verdrossen auf ihre goldene Hand stierend, dauert es einige Augenblicke, bis sie die Helden wahrnimmt.

Dann fragt sie neugierig und fast freundlich nach dem Begehr der Fremden.

Gandla Tochter der Gorscha – Königin von Umrazim

Erscheinung: Gandla trägt unter einem feuerroten Überwurf ein stählernes Kettenhemd. Eine ebenfalls stählerne Krone ziert ihr graues Haupt, dessen Haar zu vier Zöpfen geflochten ist. Auffällig ist eine goldene, mechanische Hand, mit der sie nahezu ohne Unterlass eine verbeulte alte Blendlaterne streichelt.

Geschichte: Nachdem sie ihre alte Freundin Ileana zu Grabe getragen hatte, begab sie sich mit dem Affenmenschen Schrok auf die Suche nach Umrazim. Bevor sie sich jedoch auf diese gefährliche Queste begaben, kam Gandla Bedenken wegen des

Die Roten Zwerge

Als 'Rote Zwerge' kennt man eine fanatische Sekte, die angeblich ihr Oberhaupt zum reichsten Bewohner Aventuriens machen will. Rote Zwerge sammeln in Glyndhaven Meeresgold und Bernstein, liefern sich Gefechte mit den Wachen der Schatzkammern der großen Reiche sowie der Stadt des Lichts, untertunneln die Geldspeicher Xeraans und fallen in räuberischer Absicht in die Stollen ihrer Artgenossen ein. Immerhin sind es anderthalb Dutzend Grüppchen mit insgesamt etwa 100 Anhängern, die sich aus der Heimat in den Ogerzähnen fort wagen.

Ihren Namen haben die Zwerge von ihrer rostroten Kleidung, einem Überwurfmantel, ergänzt durch blutrote Leinen- oder braunrot gefärbte Lederhosen. Unter dem Überwurf tragen sie meist einen Lederpanzer, seltener auch ein bronzenes Kettenhemd, die Füße stecken in stabilen Lederstiefeln.

Die Zwerge der Ogerzähne sind degenerierte Nachfahren der Angroschim Umrazims. Schon lange vor dem Fall dieser Zwergenstadt haben sich ihre Vorfahren zerstritten und wurden in die Ogerzähne verbannt. Getrieben vom Ehrgeiz, sich einen Platz in den heimatlichen Hallen zurückkaufen zu können, verfielen sie fast grolmischer Goldsucht und gruben in den Ogerzähnen nach Edelmetallen. Sie fanden jedoch lediglich ein wenig Kupfer und Zinn, das es ihnen immerhin ermöglichte, Bronzewaren und -waffen zu fertigen.

Auch nach dem Fall Umrazims war die Goldgier nicht von ihnen gewichen, und so häuften sie weiter Schatz um Schatz, um ihren König reicher und reicher zu machen – und sie fuhren damit auch dann noch fort, als sie schon lange vergessen hatten, wo Umrazim überhaupt lag. Mit dem Erscheinen *Gandlas* vor etwa hundert Jahren änderte sich dies. Gandla, die aus Umrazim eine mechanische, vergoldete Handprothese mitbrachte, galt als Auserwählte und erhielt den Ehrentitel eines 'Mütterchen Abralms'. Feierlich wurde sie als Königin Umrazims anerkannt.

Leichnams ihrer Gefährtin – sie wollte sicher stellen, dass er auf jeden Fall eines Tages in Gegenden gebracht werden sollte, in denen ein angemessenes Begräbnis für die Geweihte möglich ist. Da Gandla sich sehr bewusst war, dass es nicht sicher war, dass sie selbst diese Aufgabe noch erfüllen können würde, bereitete sie Ileana ein vorläufiges Grab und brachte einige Hinweise an, von denen sie hoffte, dass nötigenfalls spätere Expeditionen sie richtig zu deuten wissen. Vor allem sollten jedoch die Grolme die Hinweise nicht verstehen, denn denen traute Gandla nur das Übelste zu ...

Die Vorahnung bewahrheitete sich: Was immer die Zwergin auf der Suche nach Umrazim erlebte, es kostete nicht nur ihren Freund das Leben, sondern sie auch die geistige Gesundheit. Nachdem sie ihr Gedächtnis verloren hatte, zog sie dennoch etwas zu den Ogerzähnen zurück. Instinktiv fühlte Gandla, ob hier noch eine Aufgabe auf sie wartete. Bis heute ist sie von Schuldgefühlen geplagt, dem Gefühl einer unerfüllten Aufgabe – nur leider kann sie sich an den Inhalt dieser Aufgabe nicht mehr erinnern. (Als einzigen Rest der Erinnerung nahm sie Ileanas alte Grubenlampe an sich, die sie an exponierter Stelle zurückgelassen hatte. Näheres hierzu weiter unten.)

Zurück in den Ogerzähnen fand Gandla eine neue Bestimmung: die Roten Zwerge. Überzeugt davon, eine Auserwählte vor sich zu haben, wählten diese sie zur Königin Umrazims. Ihr Wahn ist anderer Art als derjenige der Roten Zwerge: Sie will alles Gold (und andere Edelmetalle) zusammentragen, um die Welt von dem Unheil zu erlösen, das ihr Gold und Besitztum bringt. Ihr Geist ist durchaus klar genug, um zu erkennen, dass das Ziel der Roten Zwerge sich von dem ihren unterscheidet. Sie nutzt jedoch deren bedingungslose Ergebenheit. Die Kampfkraft ihrer Streiter stärkt sie mit einer Droge, die einen mörderischen Blutrausch auslöst und die Magieresistenz steigert (+5). Das Rezept für jene Droge erhielt sie einst für viel Gold von den Grolmen.

Erst vor zwanzig Jahren kam ihr die Erinnerung an das Grolmengold, und so schickt sie immer wieder ihre Zwerge aus, um es zu erobern. Bisher vergeblich.

Darstellung: Gandla schwankt zwischen Wahnsinn (siehe untenstehende Zitate) und vollkommen klaren Äußerungen, wenn sie die Helden fragt, wie es im Mittelreich aussieht und welcher Kaiser derzeit dort regiert. Sehr interessiert ist sie an allen Neuigkeiten zu den Zwergenvölkern. Sobald das Gespräch jedoch auf Gold, Geschmeide oder Wertgegenstände kommt, beginnt sich ihr Wahn zu manifestieren und ihr Geist zu verwirren. Ihre Worte werden zu losem Gestammel. Ein paar Beispiele dafür finden Sie in den unten angegebenen Zitaten.

Kurz darauf wirkt sie wieder klar und ansprechbar.

Es ist ihr sehr wichtig zu betonen, dass sie in die Ogerzähne zurückkehrte, weil sie eine "alte Aufgabe suchte" (Ileana) und "eine neue fand" (die Roten Zwerge). Sie weiß selber nicht Genaues mehr über Ileanas Grab und wird auch unter keinen Umständen aufbrechen, um sich an der Suche danach zu beteiligen.

Typische Zitate:

"Ihr müsst das Gold schmieden, damit es nicht davon fließen kann. Bannt es in Barren, und fesselt es in Geschmeide. Es fließt, es fließt!, es fließt!!! ..."

"Ich bin die Tochter Angroschs, gebt mir, was meines Vaters ist. Gebt es mir, bevor er es sich holt, sich seine diamantenen Klauen in euer Fleisch bohren und euch seine steinernen Hände in die Tiefe ziehen!"

(Mit einem entsetzten Blick auf den Boden springt Gandla auf ihren Thron.)

"Ileana kenne ich, ich habe ihr ein steinernes Bett geschmiedet, und dies hier hat sie mir zum Dank gegeben." (Gandla hält eine verbeulte alte Blendlaterne empor.)

"Solch eine Gewandung kenne ich, eine Freundin von mir trug etwas ähnliches. Kennt ihr Ileana? Ach, wie konnte ich das nur vergessen, sie ist in meinem Armen gestorben ..."

"Seid ihr gekommen, um zu Ende zu führen, was ich begonnen habe?"

Verhandlungen

Der Konflikt mit Gandla sollte möglichst nicht mit Waffen ausgetragen werden. Da die Grolme jedoch einen Beweis für die tote Anführerin sehen wollen, bietet sich deren goldene Hand an. Hierzu gibt es folgende Möglichkeiten:

- Ein guter Dieb raubt die Hand im Schlaf.
- Eine illusionäre Hand wird erschaffen.
- Gandla lässt sich überreden, ihre Hand gegen eine erhebliche Menge Grolmengold zu tauschen.
- Gandla stellt ihre alte Prothese zur Verfügung, die dann jedoch noch vergoldet werden muss.

Machen Sie die Helden auf Gandlas Lampe aufmerksam, die sie jedes Mal unbewusst liebevoll streichelt, wenn von Ileana die Rede ist. Wie die Spieler bei der Lösung des Rätsels im Hesinde-Tempel in den Grolmenhöhlen erfahren, brauchen sie diese Lampe, um das Grab der Hesinde-Geweihten zu finden. Hier hilft jedoch nur Offenheit. Wenn die Helden berichten, dass sie gekommen sind, um Ileana zu finden bzw. ihren letzten Wunsch zu erfüllen, gibt Gandla die Lampe – schweren Herzens – freiwillig heraus. Sollen die Helden nicht so deutlich berichten, was ihr eigentliches Begehr ist, wird Tersana dies tun. Diese sieht die Roten Zwerge und ihrer Anführerin als irregeleitete, aber auch als bedauernswerte Geschöpfe an und versucht, eine kriegerische Auseinandersetzung zu vermeiden.

Sollte es dennoch zum bewaffneten Konflikt mit den Roten Zwergen kommen, greift zuerst Gandlas Leibwache ein, die aus ihren sechs Zwillingssöhnen besteht. Danach folgen – je nach Situation – beliebig viele Rote Zwerge, für die Sie unten genannte Werte abwandeln können.

Gandlas Leibwache

Bronzeaxt und Buckler: **INI** 12+W6 **AT** 16 **PA** 14
TP 1W+3 **DK** N **LeP** 45 **AuP** 40 **KO** 16
RS 3 (Kettenhemd) **MR** 7 **GS** 7

Nachteil: Blutrausch (siehe Kasten)

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I+II, Wuchtschlag, Ausweichen I (8), Formation

---

Gandla

Schwert: **INI** 13+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N
Faust: **INI** 13+W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP**(A) 1W **DK** H
Leichte Armbrust: **INI** 13+W6 **FK** 16 **TP** 1W+6
LeP 45 **AuP** 40 **KO** 15 **RS** 3 **MR** 7 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Kampfreflexe

Gandla fällt nicht in den *Blutrausch der Roten Zwerge* (siehe Seite 40). Wenn möglich, sollte sie das Abenteuer überleben.

Der Blutrausch der Roten Zwerge
Sobald einer der Zwerge verletzt wird und das erste Blut fließt, fallen sie in einen Kampfrausch und schlagen wild auf die nächstbeste Person ein – ausgenommen Zwerge. MU, AT und TP sind um 5 Punkte erhöht, der Rasende pariert nicht und nimmt keine Schmerzen wahr.
Kampfmanöver oder irgendwelche Aktivitäten, die einen 'wachen Geist' verlangen, sind unter Blutrausch nicht möglich. Der Rausch dauert so lange an, bis der Rasende keine Ausdauer mehr hat (er verliert für jede AT 4 AuP) und entkräftet zusammenbricht.

Die Rückkehr zu den Grolmen

Nachdem die Helden die Ausgänge in den **Höhlen O** oder **K** benutzt oder abermals das Höhlenlabyrinth durchquert haben, werden sie bereits von den Grolmen neugierig erwartet. Wenn sie einen Beweis für den Tod der Anführerin der Roten Zwerge vorweisen können, so führt man sie in **Höhle 3b**, zu dem von Ileana errichteten Hesinde-Tempel.
Kehren die Helden zurück, ohne einen Beweis für Gandlas Tod vorweisen zu können, sind die Feilscher erbost und die Helden haben nicht mehr viel Zeit, die Rätsel am Tempel zu entdecken, bevor man sie aus den Grolmenkavernen hinaus wirft. Selbst wenn die Helden Gandlas Tod beweisen können, werden sie bald hinaus komplimentiert bzw. werden ihnen umgehend hohe Kosten für eine weitere 'Unterbringung' berechnet.
Nachdem man die Helden zum Hesinde-Tempel geführt hat, sollten sie dort die Sinnsprüche ergründen (siehe **Das Geheimnis des Tempels** unten) und abermals den Weg zu den Affenmenschen einschlagen. Ob dies unter- oder überirdisch geschieht, ist dabei egal.

Die Suche nach Ileanas Grab – Dramaturgie

An dieser Stelle ist der ideale Verlauf aufgeführt, wie die Helden nach und nach den Weg zur Ruhestätte der Geweihten finden. Falls Ihre Helden davon abweichen, weil sie zum Beispiel bereits vor ihrem Aufbruch zu den Zwergen zum Tempel vordringen und das erste Rätsel lösen, ist dies nicht weiter schlimm und es bedarf Ihrerseits nur geringfügiger Änderungen im Ablauf.
Nachdem die Helden das Problem der Grolme mit den Roten Zwergen (vermeintlich) gelöst haben, werden sie zum Hesinde-Tempel in **Höhle 3b** geführt. Dort stellen sie fest, dass die Tafel, die sie bei der königlichen Audienz sehen konnten, offensichtlich den ersten Teil des Rätsels beinhaltet. Richtig kombiniert sollten sie darauf kommen, die weitere Spur dort zu verfolgen, wo kein Grolm jemals hinschauen würde: auf den Mauern des nach oben offenen Tempels. Der Hinweis dort führt die Helden auf den Weg zu einer Kulthöhle der Affenmenschen, zu denen sie bereits auf der Suche nach den Roten Zwergen Kontakt hatten. Dort lesen sie, dass ihnen die Lampe der Zwergin Gandla den richtigen Weg weist. Sobald die Helden diese erlangt und angezündet haben, finden sie das Grab der Geweihten.
Optional: Falls Sie den Weg der Helden noch ein wenig mehr verlängern wollen und im Besitz der alten Orklandtrilogie sind, können Sie die Helden in die Ruinen des Purpurturmes zurückschicken. Dort befinden sich die Linsen, die das Licht der Lampe auf die richtigen Stellen in der Affenmenschenhöhle fokussieren – als Augen in den Schlangen auf der Rätseltür, die zum Versteck der Orklandkarte führt.
Als interessant hat es sich im Testspiel erwiesen, die Spieler – die die Orklandtrilogie nicht kannten – mit dem gelösten Rätsel des Purpurturmes und seiner Mechanismen zu konfrontieren.

Das Geheimnis des Tempels

Nachdem die Helden zum Hesinde-Tempel geführt wurden, werden sie diesen sicherlich gründlich untersuchen, um eine Spur von Ileana zu finden.
Neben einem Standbild Hesindes lässt sich im Tempelinneren nur eine undeutliche Inschrift in Bosparano finden. Ihre Übersetzung lautet:

"Dem Geiste Rat, mag auch dem Körper Anlass zur Bewegung sein."

Sollte keiner der Helden des Bosparano mächtig sein, so kann Tersana die Schrift übersetzen.
Unterhalb der Inschrift sind vier Löcher in der Mauer zu finden. Hier war einst jene Tafel befestigt, welche die Helden bereits bei der Unterredung mit dem Grolmenhäuptling lesen konnten. Auf ihr steht geschrieben:

"Schaue in dich
Schaue um dich
Schaue über dich hinaus"

Dieser okkulte hesindianische Weisspruch ist, ergänzt durch die Bosparano-Inschrift, derart zu deuten, dass sie tatsächlich auf den 'Körper' bezogen ist. Der Gedankengang war Folgender: Man sollte dahin gehen, wo man "in sich schauen kann" (den Hesinde-Tempel), "sich umschauen" (und die Wände erblicken) und "über sich hinaus schauen" (Höhlendecke bzw. die Oberseite der Tempelmauer).
Klettern die Helden empor, was mittels Räuberleiter leicht möglich ist, sind sie von neugierigen Grolmen umringt. Auf der Mauer oberhalb der Hesinde-Statue ist Folgendes zu lesen:

"Dem Affen nah und auch dem Mensch verwandt ist jene Sippe. Meine letzte Ruh ich fand, wo Dutzend Knochen liegen in der Klippe. So wart' ich dort, bis meiner Freundin Licht mir scheint. Im Tode gleich, mit Knochen ich vereint. So finde mich in Praios' oder Madas Schein, des rechten Auges Wege soll es sein."

Die Inschrift wurde von Gandla nach Ileanas Tod hinterlassen, nachdem ihr gemeinsamer Gefährte Schrok die Grabstätte ausgesucht hatte. Da beide Gefährten ihre eigene Mission – die Suche nach Umrazim – hatten und daher den Körper Ileanas nicht überführen konnten, wollten sie wenigstens für eine ange-

messene Grabstätte sorgen. So teilten sie sich diese Aufgabe: Gandla sorgte dafür, dass das Grab nicht von den Grolmen, die sie verachtete, sondern nur von gelehrten Nicht-Grolmen aufgefunden wurde und Schrok suchte die Grabstelle dort aus, wo es ihm angemessen schien: in der Ahnenhöhle seines Volkes.

Die Inschrift verweist auf eine – mit den Ogerzähnen verbundene – Klippe, in der sich eine Kultstätte der Affenmenschen befindet. Mit ein wenig Fantasie (Intuitions-Probe) ist in ihr ein fratzenhaftes Gesicht zu erkennen, dessen rechtes Auge einen Höhleneingang bildet. Dies können die Helden herausfinden, wenn sie:

- gefangene Affenmenschen in Grolmental befragen.
- mit jenen Affenmenschen Kontakt aufnehmen, denen sie auf der Suche nach den Roten Zwergen begegneten.
- ausgiebig die Umgebung erkunden.

Sollen Ihre Spieler am Rätsel verzweifeln, so können Sie ihnen mit **Tersanas** Unterstützung Brücken bauen. Ein einfacher Satz wie "Wenn ich in mich schaue, so tue ich dies im Tempel der Weisen Göttin, indem ich dort bete und meditiere", kann schon Wunder wirken und den richtigen Gedankenanstoß liefern. Notfalls hilft auch eine Intuitions-Probe, um einen kleinen Tipp des Spielleiters zu erhalten. Wie immer – wenn ein Verdienst zu erhoffen ist – stehen auch die ewig präsenten Grolme zur Hilfe bereit. Dieser könnte dann in etwas so aussehen, wobei hier nur der Part des Grolms wiedergegeben ist: "Ich weiß etwas, das Euch weiterhelfen könnte – aber das kostet 1 Silberstück." – "Es gibt hier Zauberrunen." – "Oh, das kostet extra, aber für 2 Silberstücke bekommt Ihr einen Sonderpreis für 3 Fragen." – "Die Runen weisen zur Höhlendecke." – "Ja, sie sind recht nah. Schaut nicht so aggressiv, so macht man keine Geschäfte." – "Eure Gefährtin hat Recht, bei den Mauern seid Ihr auf der richtigen Spur. Ich hätte recht kostengünstig eine Leiter ..."

Für die Grolme sind die unbekannten Schriftzeichen Zauberrunen, denn wenn sie auch des Garethi mächtig sind, so fehlt ihnen doch die Kenntnis der dazugehörigen Schrift.

Die Ahnenhöhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie ein gewaltiger Stalaktit, der vom Himmel gefallen ist, ragt die sich nach unten hin verjüngende Felsenklippe empor. Um ihr Ende in etwa hundertfünfzig Schritt Höhe kreisen einige Adler. Ein breiter Felsgrat, der leicht zu ersteigen ist, verbindet die Klippe mit den Ausläufern der Ogerzähne. Von hier aus machen zahlreiche Sprünge und Kamine im Fels den Weg gangbar, auch wenn er steil aufwärts führt.

Mit ein wenig Fantasie ist oberhalb des Felsgrates in vierzig Schritt Höhe ein fratzenhaftes Gesicht zu erkennen, dessen rechtes Auge einen Höhleneingang bildet.

Wenn die Helden die Klippe mit der Ahnenhöhle selber entdecken oder von den Affenmenschen dort hingeführt werden, müssen sie nur noch emporsteigen. Dies ist einfacher als es aussieht (*Klettern*-Probe +2, evtl. erschwert durch Höhenangst). Zum Glück gibt es einige Vorsprünge, auf denen man Rast machen oder mit deren Hilfe man potentielle Sturzschäden mindern kann.

Als die Helden die Höhle erreichen, schlägt ihnen ekelhafter Verwesungsgestank entgegen. Im Höhleneingang liegt, in Felle eingeschlagen, der Körper eines Verstorbenen. Zahlreiches Getier hat sich bereits an ihm gütlich getan, und Schwärme von Fliegen steigen auf, als die Helden vorbei gehen (Totenangst-Probe). Die Affenmenschen legen so ihre Toten ab, um die Knochen, wenn sie vollends von Fleisch befreit sind, in der Ahnenhöhle aufzustapeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach einem Vorraum, dessen Wände mit seltsam bleichen Menschenwesen bemalt sind, gabelt sich der Weg dreifach. Vor euch liegen Höhlen, deren ursprüngliche Abmaße nicht mehr zu erkennen sind, da sich an den Wänden Knochenreihen bis zur Decke stapeln. Reihe um Reihe wurde vor- und übereinander gestapelt. Schädel liegen auf Schädeln, Armknochen bei ihresgleichen und Beckenknochen bilden runde Türme inmitten der Höhle. Und bei dem Kies, der unter euren Schritten knirscht, handelt es sich in Wirklichkeit um einzelne Zähne. Generation reiht sich auf Generation, die unteren Gebeine zu Staub zerdrückend. Dazwischen findet man etliche Knochen von Wild: Steppenrinder, Moosaffen, Hirsche, Gebirgsziegen ... Viele Knochen sind in ocker, braun oder rot bemalt. Manche weisen Verzierungen auf, aus anderen hat man offensichtlich Stücke herausgeschnitten.

Auf Grund der Anzahl der Gebeine kann man erahnen, dass die Affenmenschen einst in dieser Gegend verbreiteter waren oder der Stamm einst wesentlich größer war und dass diese Höhlen schon lange benutzt werden.

In einer kleinen Seitenhöhle liegen nur wenige Knochen. Statt-

dessen gibt es hier eine Verzierung der Höhlenwände, die aus mehreren Dutzend Knochensplittern besteht, die man hier eingelassen hat. Sie bilden verschiedene einfache Muster, die einander durchdringen. Eine Regelmäßigkeit ist nicht zu erkennen.
Im Boden des Raumes ist eine kleine, sechseckige Aussparung in den Boden gehauen. Diese leicht schräge Vertiefung ist der einzige Hinweis im ganzen Höhlenkomplex, der auf künstliche Bearbeitung hinweist.
Tersana zeigt sich überaus wissbegierig, macht Skizzen in ihr Buch der Schlange – bevor sie Borons Segen über die Grabstätte spricht.

Des Rätsels Lösung
Erst wenn die brennende Lampe Gandlas in die Vertiefung gestellt wird, fällt der Lichtschein durch Löcher in ihrem Deckel auf die Wand und strahlt einige Sterne an, aus denen man nun, wo sie zwischen den unzähligen anderen Knochensplittern hervorgehoben werden, einen Teil des Zwölfkreises der Sternzeichen erkennt. Wenn man dort, wo die Sterne des Sternbildes Hesinde erscheinen, kratzt, erkennt man, dass die Wand an dieser Stelle nur aus fest gepresstem und angemalten Lehm besteht. Wenn man tiefer kratzt, wird ein Ring freigelegt, der durch eine dünne Kette einen Teil der Wand zur Seite schwenken lässt. Auch hier waren die Fugen hervorragend mit Lehm, Farbe und Staub sowie Spinnweben aus über hundert Jahren getarnt.
Hinter der zur Seite schwenkenden Wand – einem geschickt gelagerten Felsblock – befindet sich eine kleine Höhlung, die gerade groß genug ist, einen Menschen zu beherbergen.
Die Helden stehen nun vor den Gebeinen der Hochgeweihten Ileana. Sie sind größtenteils zu Staub zerfallen; lediglich einige morsche Knochen, darunter auch der Schädel, sind noch erhalten. Auf den Überresten des Gewandes liegt das erstaunlich gut erhaltene Buch der Schlange. Wenn man genau hinschaut, kann man zwischen den Knochen Reste eines zweiten, winzigen und gehörnten Gerippes entdecken.
Ein Held mit ZWERGENNASE kann selbstverständlich auch die Kammer finden, den Öffnungsmechanismus muss er jedoch auf herkömmliche Weise suchen. Auch eine gute *Sinnenschärfe*-Probe +5 lässt erkennen, wo der Mechanismus und die Grabkammer getarnt wurden; die Art der Öffnung verrät sie jedoch nicht.

Ileanas Buch der Schlange
Die ersten Seiten des Buches sind mit verschiedenen Abhandlungen und Forschungen gefüllt. Zum Ende hin, als Ileana nur noch wenig Lebenszeit blieb, wandelt es sich zu einer Art Tagebuch.
Über mehrere Jahre hinweg hat Ileana immer wieder legendäre Artefakte für ihre Göttin gesucht und aufgespürt. Da sie auch auf dem Gebiet der Saurologie Forschungen betrieben und sich mit den alten Echsenrassen beschäftigt hat, geriet sie irgendwann an die Legende von Satinavs Auge, einem Artefakt, mit dem man in vergangene Zeiten sehen konnte. Eine Traumerscheinung im Jahr 126 v.H. ließ sie sogar annehmen, dass die Legende wahr und Satinavs Auge irgendwo im Orkland – vermutlich im Orkenhort – zu finden sei. Sie sammelte einige Gefährten früherer Questen um sich und brach mit ihnen 124 v.H. zu jener Reise auf, von der sie nicht mehr zurückkehren sollte.
Improvisieren Sie die ersten Einträge, unten sind die wichtigsten Einträge angegeben, die für Tersana (und insofern für die Helden) von unmittelbarem Interesse sind:

2. Tsa 869 BF – Das Heranschweben der Greifen ist ein leibhaftiges Wunder Praios'. Welche Macht und Aura sein löwengesichtiger Heerführer Garafan ausstrahlt – mehr als ich in Worte fassen kann. Mir allein gewähren sie Zugang zum Greifengras, meine Gefährten bleibt nur zu warten.

Es folgt ein längerer Anschnitt, in dem Ileana ein altes Orkheiligtum erforscht, das sie einst im Greifengras entdeckte. Als einzig gangbaren Weg schildert sie den "Weg durch den Untergrund". Orientieren Sie sich in der Beschreibung an den Angaben auf den Seiten 59 bis 64.
Da der Wächter des Tempels seinerzeit manifestiert war, hatte sie mit anderen Gefahren zu kämpfen, als es die Helden tun werden, und so berichtet sie auch davon, "von einer gehörnten Bestie niedergerungen und verflucht worden zu sein". Seltsamerweise beschreibt sie keine Details des Wesens.
Obwohl sie die unterirdischen Räume des Tempels auf Hin- und Rückweg passierte, hat Ileana diese nur flüchtig – auf der Flucht vor dem Minotaurenwächter, den sie dort vorfand – wahrgenommen und beschrieben. Das Tempelinnere beschreibt sie indes genauer, vergisst jedoch leider anzugeben, dass es oberirdisch liegt.

Für Spieler des Abenteuers **Zyklopenfeuer** ist folgende Notiz höchst interessant, verrät sie doch mehr über die Vergangenheit und Verbindungen Ileanas sowie der Hesinde-Kirche zu ihrer Zeit: "Dies scheint mir Wissen zu sein, das den Conservatoren vorbehalten ist und von der Adamantenen Zensorin geprüft werden sollte."
Falls Ihre Spieler das Abenteuer nicht kennen, lassen Sie dieses Zitat fort, um sie nicht unnötig zu verwirren.

4. Phex 869 BF – Ich fühle den Fluch des Gehörnten in mir brennen, den Fluch Brazoraghs, der Tsas Geschenk verdirbt. Ich spüre jedoch auch das Wohlwollen meiner Göttin. Die Weise wird mich nicht verlassen, solange ich nicht den purpurnen Turm, das Versteck für die Karte zum Orkenhort, fertig gestellt habe. Mit Hesindes Hilfe wird es mir gelingen, ihn zu sichern.
6. Rahja 869 BF – Tsa ist es nicht, die meinen Leib segnete. Der Fluch Brazoragh wächst in mir heran. Ich bitte die Götter um Verzeihung, dass ich mein Leben geben werde, um Schlimmerem zu entkommen. Zuvor jedoch muss ich den Weg zu Satinavs Auge verbergen. Der Blick in die Vergangenheit kann das heraufbeschwören, was Satinavs Schleier zu Recht verhüllen. Nur den Weisesten sollte erlaubt sein, aus der Vergangenheit Lehren zu ziehen. Allzu oft ist es keine Lehre, die man zieht, nur Wiederholung alten Übels.
17. Praios 870 BF – Noch immer ist es Rahjenÿsios und Schrok nicht gelungen, eine Spur von Satinavs Auge zu entdecken. Im Norden der Ogerzähne sind sie auf eine Stadt seltsamer Wesen gestoßen, die nicht ganz Ork zu sein scheinen. Wer weiß, mit wem sich hier Orks in tsagefälliger Weise verbunden haben. Ach, wie gerne würde ich ihr Geheimnis ergründen, doch meine Zeit schwindet.
1. Boron 870 BF – Tsa verzeih, dass ich dein Geschenk zurückweise. Boron hilf, dass mein Gift schnell wirkt, Peraine verzeih, dass ich deine Gaben missbrauche. Hesinde schenke mir Einsicht, wann der rechte Moment ist, das Gift zu nehmen, um mein längeres Leiden zu beenden. Ich habe starke Schmerzen, es bewegt sich.

10. Boron 870 BF – Mein selbstgewähltes Ende naht, doch auch noch jetzt hat die Göttin eine Prüfung für mich bereit: Gestern wurde mein geliebter Rahjenÿsios von einem Orkpfeil getötet. So sehr ich auch wünschte, ihn noch lebend zu wissen, so freue ich mich schon bald darauf, ihn in Borons Hallen wiederzusehen.
So bleibt mir nur eine letzte Bitte an jenen, den Hesindes Willen einst zu mir senden wird: den zweiten Teil der Karte zum Orkenhort zu finden und Satinavs Auge in die Obhut eines Tempels oder Geweihten der weisen Göttin zu bringen.

Da Ileana hier irrt und die Helden bereits aus Tersanas Erzählungen von der Kartographierung des Orklandes (**Orkland-Trilogie**) den Aufenthaltsort des Auges in Ohort kennen, muss sich natürlich niemand auf die Suche nach dem Orkenhort machen. Da dies den Charakteren bekannt sein dürfte, müssen Sie es allenfalls in Erinnerung rufen.
Durch das Tagebuch haben die Helden zum ersten Mal erfahren, welchem Artefakt Tersana auf der Spur war und dass es mit dem Schwarzen Auge aus Ohort identisch ist. Von diesem hatten die Charaktere bereits aus den Erzählungen Tersanas über die Ereignisse während der Orklanderkundung 4 Hal erfahren.
Jetzt könnten die Helden ahnen, dass sich in Ohort Übles zusammenbraut, zumindest Tersana wird darauf drängen, dort nach dem Rechten – und Satinavs Auge – zu sehen. Wo genau in Ohort das Auge aufzufinden ist, ist der Hesinde-Geweihten jedoch nicht bekannt.
Tersana nimmt vorsichtig das Buch der Schlange an sich und überlegt mit den Helden zusammen, wie man die Gebeine Ileanas am besten bergen kann. Sie möchte sie nicht hier zurücklassen, zumal der Eingang des Grabes nun nicht mehr gut getarnt ist, andererseits erscheint es ihr zu gewagt, die Überreste der Hochgeweihten mit nach Ohort zu nehmen. Im Zweifelsfall entschließt sie sich, die Gebeine an einem Ort im Wald borongefällig beizusetzen – und später zu bergen.
Lassen Sie Ileana laut über beide Nachrichten nachdenken und Ihre Helden die Entscheidung mit treffen.

Annäherung an Ohort

Der Abschied von den Grolmen sollte den Helden nicht schwer fallen. Sollten sie die Grolme betrogen haben, indem sie Gandlas Tod vortäuschten, ist eine Rückkehr unmöglich geworden.
Den genauen Verlauf des Weges können Sie der Karte entnehmen. Er führt durch eine weite Schlucht der Ogerzähne nordwärts. Am späten Nachmittag weichen die Berge zurück und die Gegend wird bewaldet. Bis zum Abend erreichen die Helden Ohort, das inmitten eines großen Waldes liegt.
Für Menschen ist es wegen der großen Orkpräsenz gefährlich, sich an Ohort heranzuwagen. Ein Anschleichen und Eindringen in die Stadt ist nur nachts möglich, große Äcker und Weideflächen vor der Siedlung machen das Gebiet für aufmerksame Orkwachen sehr übersichtlich. Auf den Feldern arbeiten Holberker. Sie werden nicht gesondert bewacht, scheuen aber eine Kontaktaufnahme mit den Helden.
Als sich die Helden vorsichtig nähern, wird ihnen unerwartet Hilfe zuteil.

Selbst die feinsten Elfensinne nehmen die Gestalt erst wahr, als sie aus dem Schatten tritt. Vor den Helden steht abermals Nahema, die sie bereits in Tiefhusen unter falschem Namen kennenlernen durften.

Nahema

Das in der Folge beschriebene Erscheinen der Meistermagierin ist einerseits eine Reminiszenz an jene Helden, die ihr einst während der Orklandtrilogie vor Ohort begegneten, andererseits stellt es aber auch eine Hilfe für die Helden dar.
Die Motive der Zauberin für ihr Handeln müssen wieder einmal im Dunkeln bleiben – mitunter verfolgt sie Pläne, von deren Tragweite andere Menschen nur selten etwas ahnen. Möglicherweise ahnt sie sogar etwas davon, dass hier Dinge vorgehen, die nicht in ihrem Interesse sind. Und statt sich selbst in die Gefahr zu begeben, dem Aikar Brazoragh gegenüber zu treten, ist es ganz in ihrem Sinne, wenn sich ein paar Helden mit dieser 'Dreckarbeit' abgeben.
Den Helden gegenüber wird sie solche Gründe aber nie erwähnen oder auch nur andeuten – sie liebt es, sich mit einem Nimbus des Undurchschaubaren zu umgeben.
Gerade der von Überheblichkeit geprägte Auftritt in der Orklandtrilogie kann aber auch zur Folge haben, dass Sie und/oder Ihre Helden den Auftritt der Magierin nicht wirklich zu würdigen wissen. In diesem Fall haben Sie ein Problem, denn der Fortgang des Abenteuers geht davon aus, dass die Helden Nahemas Hilfe annehmen und sich in der Gestalt von Orks nach Ohort einschleichen.
Zwei mögliche Lösungen bieten sich in einem solchen Falle an: Entweder die Helden wagen sich in menschlicher Gestalt in die Stadt und beobachten die unterschiedlichen Szenen immer nur aus dem Verborgenen heraus. Das kann nur gelingen, wenn die Helden einigermaßen in der Lage sind, sich wirklich still zu verhalten. Dann allerdings kann dies ein überaus spannendes Szenario werden, erfüllt von dramatischen Situationen und Augenblicken, in denen die Entdeckung der Helden (und damit ihr Überleben) eine Frage von Sekunden ist.
Oder aber Sie geben den Helden eine andere Möglichkeit, die Gestalt von Orks anzunehmen. Denkbar wäre zum Beispiel ein Druide, der in der Nähe von Ohort lebt und den Tsathalan kennt. Er könnte über Amulette verfügen, die mit einer speziellen Form des HARMLOSE GESTALT belegt sind. Wie die Helden ihn dazu bringen, ihnen diese Amulette zu überlassen, ist wiederum Ihnen überlassen. Aber auch dies könnte wieder Aufhänger für ein kleines Randabenteuer werden.
Im Folgenden Text gehen wir einfach davon aus, dass die Helden die Hilfe von Nahema annehmen.

Nahema offenbart, wer sie ist, und bietet den Helden an, ihnen eine Möglichkeit zu geben, ohne Aufsehen zu erregen in die Stadt zu kommen. Dies macht sie mit einer schnellen Variante des SALANDER möglich – der jene, auf den der Zauber angewendet wurde, in einen Ork verwandelt. Ausrüstungsgegenstände werden nicht mit verwandelt, und der Typus der Erscheinung bleibt gewahrt: Zwerge werden zu kleinen, kompakten Orks, Elfen zu hochgewachsenen Schwarzpelzen, die geringfügig an Holberker erinnern. Ebenso wenig ändert sich das Geschlecht, was spätestens dann zu Problemen führt, wenn weibliche Helden, womöglich stark bewaffnet, den ersten 'richtigen' Orks begegnen. Sofern Sie wollen, können Sie Helden, die schon eine gewisse Erfahrung mit der orkischen Kultur haben, dieses Wissen über die Kultur der Orks mitgeben – und sich dann zurücklehnen und vermutlich amüsiert beobachten, wie die männlichen Helden versuchen, die weiblichen Gruppenmitglieder dazu zu überreden, sich zu entkleiden und zu entwaffnen.
Erst im Verlauf der Verfolgungsjagd (S. 53) verwandeln sich die Helden wieder zurück. Bis dahin sollen sie sich durchaus unwohl in ihrem schwarzen Pelz fühlen. Wird Nahema nach der Wirkungsdauer befragt, antwortet sie mit "einige Tage, so Mada dies will" – gefolgt von einem Blick auf den abnehmenden Mond.
Nahema wird verraten, wo sich das Auge Satinavs befand, gibt ansonsten jedoch nur minimale Auskünfte und beschränkt sich auf die Rolle der – amüsierten – Beobachterin. Fragt man sie, warum sie das tut, wird sie erheitert lächelnd antworten: "Ich habe meine Gründe, doch die würdet Ihr nicht verstehen."
Nahema gibt außerdem auf Nachfrage folgende Auskünfte: Das Schwarze Auge wurde im Jahr 362 v.H. von ihr aktiviert, ist jedoch älter und 'echsischen' Ursprungs. Es ist unverrückbar verankert und ermöglicht den Blick in die Vergangenheit.
Tersana hält sich – aufgrund des zweifelhaften Rufes Nahemas – zurück. Sie besteht auf einer Hilfe Nahemas, die diese jedoch außer in der Verwandlung der Helden nicht zu leisten willens ist.

Die Stadt Ohort

Einwohner: 600 Holberker der Rodek-Sippe, 550 Holberker der Krinak-Sippe; *Garde:* 10 Gardisten des 'Statters'

Geschichte der Stadt

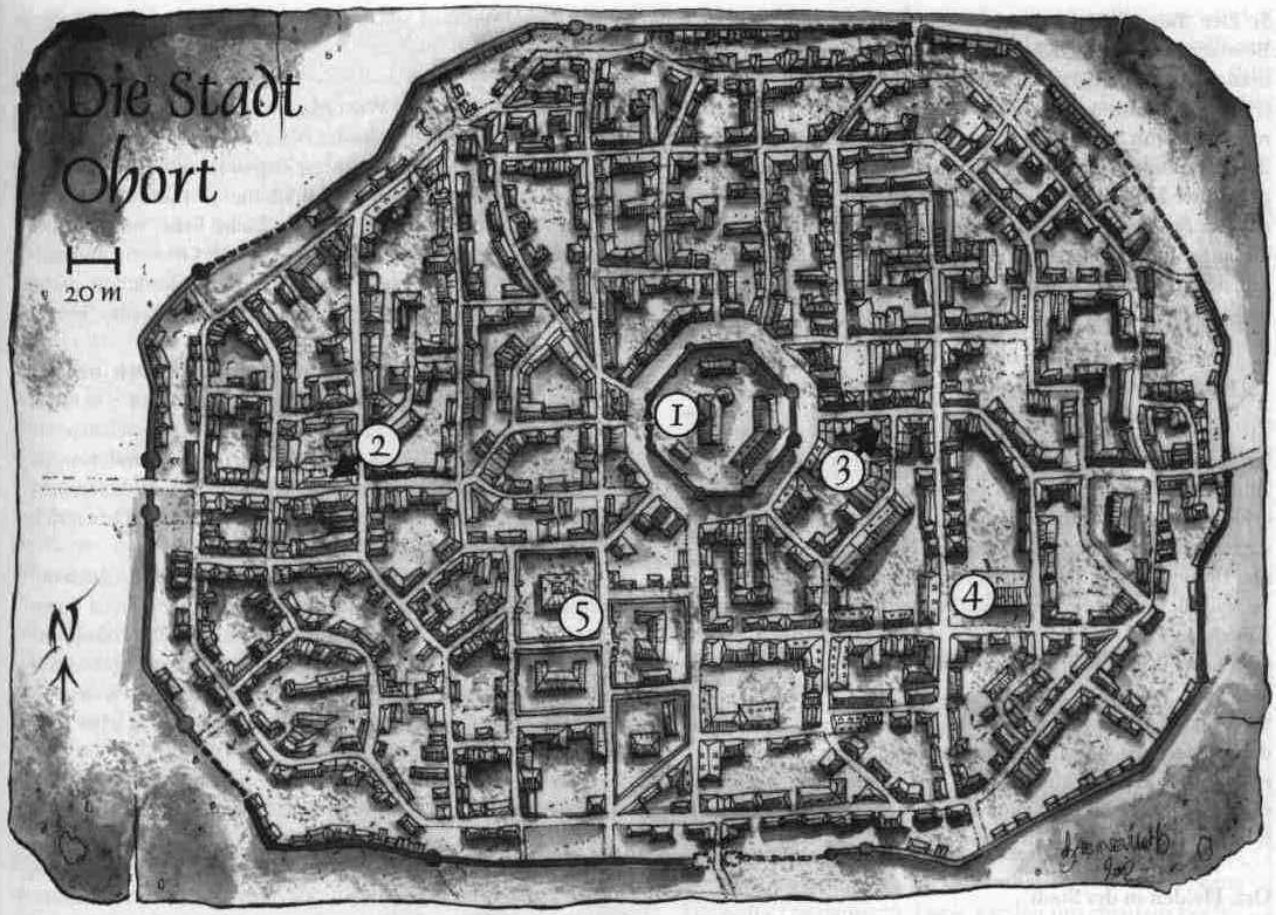
Vor über 400 Jahren gelang es einem verführerischen Gesandten des Namenlosen, die Gewalt über zwei Waldelfensippen zu erlangen. Wie er sie in seinen Bann zog, ist heute nicht mehr bekannt. Doch sobald er erst ihr Vertrauen erlangt hatte, verfielen sie ihm zusehends und verehrten seinen Gott unter dem Namen 'Daimon'. Wegen ihres erwachenden Götterglaubens von Ihresgleichen verbannt, war es ihm schließlich ein Leichtes, sie vollends zu verführen. Nachdem sie ihre Heimat verloren hatten, raubte er ihnen jegliche kulturelle Identität und machte sie so – losgelöst von jeglicher Ideologie – zu seinem Spielzeug. Er lehrte sie das Garethi und gab ihnen sogar andere Namen. Letztendlich nahm sogar eine der Sippen das Tier des Namenlosen, die Ratte, als Sippentier an.
Viele der Elfen überlebten dies nicht: krank geworden von dem 'badoc', das über sie hereinbrach. Heimatlos und ausgestoßen zogen die überlebenden Elfen umher und gründeten unter namenloser Einflüsterung im Jahre 390 v.H. im Orkland eine befestigte Stadt, die sie 'Freiheit' nannten.
Den Namen Ohort erhielt die Stadt erst in jüngerer Zeit. Er leitet sich vom Wort 'Orkenhort' ab, der hier in der Nähe verborgen liegen soll. Durch die zunehmende Verringerung der geistigen Fähigkeiten der Holberker haben sich in ihrem Volk diese und andere Sprachvereinfachungen ergeben.
Was der Namenlose mit seinem Wirken bezweckte, ist nur zu erahnen, doch ist es wahrscheinlich, dass es mit dem hier verborgenen Schwarzen Auge zu tun hatte. Denn kein Volk würde einen besseren Wächter abgeben als die magiebegabten Elfen. Die Stadt, groß angelegt in ihrer Planung und erbaut durch orkische Sklaven, füllte sich dennoch nicht mit Leben, denn es wurden keine Kinder geboren.
So sorgten weitere namenlose Intrigen dafür, dass eine große Manipulatorin selbst manipuliert wurde; die Magierin Nahema 'fand' das Schwarze Auge und aktivierte es. 31 Jahre nach der Stadtgründung wurde mit (magischer) Hilfe durch die Magierin ein Kind geboren: ein Mischling; halb Ork, halb Elf. Diesem Kind sollten noch weitere folgen. Warum Nahema dies tat, bleibt vorerst ihr Geheimnis.
Auf diese Art geborene Kinder vermischten sich mit den Orks, und es entstand ein neues Volk: die Holberker (s.u.), die recht tumb und friedlicher als herkömmliche Orks sind.
Heute ist Ohort verfallen; die alten Gebäude werden nur noch notdürftig in Stand gehalten. Selbst der Glaube an Daimon ist verschwunden.

Das Stadtbild

Die ältesten Häuser bestehen aus gebrannten Steinen, ordentlich mit Mörtel zusammengefügt. Die Dächer waren einst mit Stroh oder seltener auch mit Ziegeln gedeckt. Dem Verfall der letzten dreihundert Jahre hat man nur wenig entgegengewirkt, da man notfalls in ein weniger verfallenes Haus ziehen konnte. Reparaturen wurden stümperhaft mit Baumaterial anderer Häuser, primitiven Lehmziegeln, Flechtwerk oder gespannten Häuten vorgenommen. Die mit Stroh gedeckten Dächer werden jedoch regelmäßig erneuert.
Die Stadtmauern sind ebenfalls größtenteils zerstört. Die Lücken in der Stadtbefestigung werden derzeit durch eine Palisade geschlossen, die Holberker unter der Leitung einiger Drasdech, der orkischen Handwerkerkaste, errichten.

Besondere Gebäude

Neben diversen kleinen Wohnhäusern, die einst für ein oder zwei Familien gebaut wurden, heute jedoch auch schon einmal von einer Holberker-Großsippe belegt sind, gibt es Überreste von Bauernhöfen, großen Villen, verschiedenen Ladenlokalen, deren einstmalige Bedeutung an Schildern zu erkennen ist, sowie zweier einstiger Herbergen. Das größere dieser beiden Häuser wird heute als Rinderstall genutzt. Folgende Gebäude sind besonders hervorzuheben:



1	**Burg**
2	**ehemalige Schule**
3	**Nahemas Kontor**
4	**Daimon-Tempel**
5	**Tairach-Tempel**

1: Burg. Das wehrhafte Gemäuer aus Bruch- und Ziegelstein bietet dem Stadtoberhaupt (dem 'Statter'), seiner Familie und Leibwächtern Quartier.

2: Ein Schild mit der Aufschrift "Wir lernen für Daimon" und Fundstücke wie zerbrochene Kreidetafeln, verblasste Kartenreste und eine Tafel mit dem Alphabet der Kusliker Zeichen weisen darauf hin, dass es sich hierbei einst um eine öffentliche Schule gehandelt hat.

3: Eine in den Türsturz gemeißelte Inschrift **"Nahemas Kontor"** weist auf die einstige Besitzerin hin. Dies ist jedoch das einzige Anzeichen der ehemaligen Bewohnerin. Der Eingang in das baufällige Haus, dessen hinterer Teil schon vor langer Zeit einstürzte, ist seit der Eroberung durch die Orks von einem roten Vorhang verhängt, um anzuzeigen, dass dies ein Tairach heiliger Ort ist und nur von Schamanen betreten werden darf. Dies wird von Rana Krinak ausgenutzt, der sich hier gelegentlich verbirgt (s. S. 47). Einst befand sich hier ein Schwarzes Auge (siehe S. 67), das mittels Magie (einer uralten Variante des WIDERWILLE UNGEMACH) geschützt selbst von den Elfen und Holberkern nicht gefunden wurde. Erst die Magierin Nahema entdeckte und aktivierte es. Sie versuchte das Artefakt mehrfach zu entfernen, was ihr jedoch nicht gelang. Zur Tarnung ihrer Untersuchungen errichtete sie dieses 'Kontor'.

Das Schwarze Auge, auch bekannt als Satinavs Auge, wurde vom Aikar Brazoragh entfernt. Eine magische Analyse enthüllt die verwehenden Spuren der Fixierung des Auges, aber keinen Hinweis auf seine Beseitigung. Am Standort des Auges hat die Axt des Aikar Brazoragh (S.52), welche die arkane Verbindung durchtrennte, einen sehr tief klaffenden Spalt im Steinboden hinterlassen, von dem zahlreiche Risse ausgehen, die sich im Mauerwerk fortsetzen.

Das mag vielleicht jene Spieler verwirren, die das Abenteuer **Orkenhort** bereits gespielt haben und dort erfahren mussten, das selbst Nahema das Auge nicht bewegen konnte. Nun stehen sie aber nicht in ungeahnter Erklärungsnot, lieber Meister, denn die Erklärung liegt in der erstaunlichen Axt begründet, die der Aikar Brazoragh bei sich führt. Mehr dazu weiter unten.

4: Die Grundmauern des ehemaligen **Daimon-Tempels** werden von allen Holberkern gemieden. Am Westende der Ruine sind Altar und Opferschale bis heute erhalten. Inzwischen wird der Tempel auf Initiative von Rana Krinak hin (s. S. 47) insgeheim wieder in Stand gesetzt.

Derzeit ist er schon von Schutt befreit worden. Bei den Aufräumarbeiten haben die Holberker unterhalb des Altars eine Geheimkammer mit verschiedenen Kultgegenständen gefunden, die sich derzeit in der Obhut von Rana Krinak befinden: ein goldener Kelch mit rattenförmigen Verzierungen, ein Opferdolch mit schwarzer Klinge und Goldgriff in Fingerform und eine Perlmuttschachtel mit schwarzem Staub (Sporen des giftigen Rattenpilzes, siehe auch **HA**, S. 116. Ihre Einnahme hat Schwindelgefühle und eine Schwächung (AU –3W6, LE –W6) zur Folge sowie den kurzzeitigen Zweifel daran, hier und jetzt das Richtige zu tun.)

5: Der **Tairach-Tempel** wurde erst vor kurzem von den Besatzern errichtet (siehe unten bei *Lebensweise*). Auf steinernen Grundmauern wurde ein zweistöckiger Bau aus massiven Baumstämmen errichtet. Auf zwei Pfählen links und rechts des mit rotem Tuch verhangenen Eingangs stecken die bestialisch nach Verwesung stinkenden Überreste zweier gepfählter Holberker. Aus den schmalen Fenstern des Tempels im Stil einer überdimensionierten 'Blockhütte' schauen die augenlosen Schädel von Orks und Holberkern. Kardralup, der graufellige Schamane, wohnt oberhalb des Innenraumes, dessen Zutritt nur wenigen Orks gestattet ist.

Orks in Ohort

Zu seinen Aufpassern in Ohort hat der Aikar Brazoragh Krieger der Pakoor gemacht, einer kriegerischen Sippe der Zholochai. Die Pakoor sind bekannt für ihre Überfälle auf orkische und menschliche Siedlungen. Hin und wieder lassen sie sich gar von anderen Sippen als Söldner anwerben.

Der Brauch, sich mit Skalps und Zähnen erschlagener Gegner zu schmücken, sowie ihre scheußlichen Gesichtsmasken aus Knochen, Hörnern oder Klauen und ihre gefärbten Haare tragen zu ihrem Ruf als gefürchtete und grausame Krieger bei.

Pakoor sind deutlich kompromissloser als andere Orks, denen die Helden begegnen. Um sie zu provozieren, reicht schon ein falsches Wort. Während man bei anderen Orks vielleicht noch die Gelegenheit bekommt, seinen Satz zu Ende zu führen, schlägt ein Pakoor direkt zu.

Ork-Helden in der Stadt

Hier würde sich ein orkischer Charakter als Späher auszahlen, aber auch die verwandelten Helden können ohne Probleme die Stadt betreten. Dennoch sollte es zu Komplikationen kommen. Falls die Helden hoffnungslos im Schlamassel sitzen, bekommen sie unerwartete Hilfe: Obwohl er in diesem Abenteuer keine Rolle spielt, befindet sich mit dem Orkenhort eines der größten Heiligtümer Phexens in unmittelbarer Nähe der Stadt. Er ist das Ziel von Questen der Phex-Geweihten, und ein dort anwesender Geweihter des Mondgottes könnte den Helden helfen – aufgrund göttlicher Eingebung.

- Beim Betreten der Stadt werden unbewaffnete Helden (sofern nicht weiblich) von den grimmigen Pakoor-Wachen gefragt, wo ihre Waffen sind und warum man diese entehrt, in dem man sie im Zelt lässt. Dass man ohne Waffen umhergeht, ist den Pakoor unbegreiflich. Im Gegenzug sind sie äußerst erbost, sollten sie eine Orkin mit Kleidung und Waffen entdecken (s.u.).
- Die Helden werden auf Orkisch angesprochen. Können sie Orkisch? Wie (heftig) ist ihr Dialekt?
- Eine Helden-'Orkin' wird nach ihrem Besitzer gefragt. Für weibliche Orks mit Rüstung, Waffen, Kleidung oder ähnlichem haben andere Schwarzpelze keinerlei Verständnis und rufen deren 'Besitzer' zur Ordnung auf.
- Eine von einem Ork verfolgte Holberkerin läuft an einem Helden vorbei. Wird sie aufgehalten, lädt der Ork den Helden (auf Orkisch) ein, "meinen Spaß mit dir zu teilen". Wird sie nicht aufgehalten, kommt es zum Streit.
- Auffällige oder kostbare Ausrüstungsgegenstände – wo-

Holberker

Körperbau und Aussehen: Wie Orks sind auch die Holberker am Körper und im Gesicht schwarz behaart. Das Haupthaar wird meist schulterlang getragen. Ihren Zügen fehlt die animalische Wildheit der Orks, und auch die Eckhauer sind kaum ausgebildet. Die spitzen Ohren zeigen das elfische Erbe, während die Augenfarben (gelb, grau, schwarz) eher den Orks entsprechen. Als Kleidung werden Lederwaren, Tierfelle oder lange, grobe Umhänge, die durch Gürtel zusammengehalten werden, bevorzugt.

Vermehrung und Alterung: Heutzutage vermehren sich die Holberker auf natürliche Weise und können sich auch mit Orks, Menschen und Elfen paaren. Mit elf Jahren erreichen sie die Geschlechtsreife, sind ganzjährig fruchtbar und werden durchschnittlich 50 Jahre alt. Die Schwangerschaft dauert acht Monate, meist wird nur ein Kind geboren. Im Alter färben sich Fell und Haar meist grau.

Lebensweise: Die Holberker haben immer versucht, friedlich mit ihren orkischen Nachbarn auszukommen. Lange Zeit ist ihnen dies gelungen, da die in der Umgegend ansässigen Orkstämme die Stadt ängstlich und abergläubisch mieden. Somit gab es nur einen bescheidenen Handel mit Getreide oder einigen der von den Holberkern geschmiedeten Waffen. Ansonsten lebte man von primitivem Ackerbau und der Jagd.

Dies änderte sich, als der Aikar Brazoragh von dem Auge Satinavs erfuhr. Zudem konnte er auch eine potentielle Gefahr, wie sie die Holberker mit ihren latenten magischen Kräften darstellten, nicht dulden. Kurzerhand wurde Ohort erobert, einige Dutzend Holberker zu Zwecken der Machtdemonstration erschlagen und viele weitere versklavt. Derzeit bewachen Grishik und Khurkach die Holberker und ersticken jeden Widerstand blutig, so dass die Holberker größtenteils sehr unterwürfig reagieren.

Aus den unterschiedlichen Elfensippen haben sich zwei Kasten entwickelt: die Rodeks (Sippenzeichen: rote Ratte auf weißem Grund) und die Krinaks (Sippenzeichen: schwarzer Kranich auf gelbem Grund). Alle Krinaks besitzen ein wenig Land oder Vieh. Die Rodeks sind besitzlos und somit Jäger, Sammler oder Feldarbeiter. Der reichste Bürger trug bis zur Eroberung durch die Orks den Titel eines 'Statter'und wohnte in der Burg.

Weltsicht und Glaube: Nachdem sie sich von ihrem Gott Daimon abgewendet haben, ist den Holberkern jeglicher Glaube an Götter oder übergeordnete Wesen verloren gegangen.

Sprache und Schrift: Die Sprache der Holberker ist ein von zahlreichen orkischen Lehnwörtern durchsetzter Dialekt des Garethi. Eine Schrift ist unbekannt.

Magie: Die Fähigkeit ihrer Elfenahnen, Magie auszuüben, haben sie gänzlich verloren. Dennoch ist ein großer Teil Holberker Magiedilettant – natürlich ohne sich dessen bewusst zu sein.

Darstellung: Die Holberker leben nach Jahrhunderten des Friedens nun unter der Knute der Orks. Da diese blutig zuschlugen, als sie Ohort eroberten, hat man Angst vor den neuen Herren und wagt kaum, sich ihnen zu widersetzen. Zudem sind die Holberker eher von einfacherem Gemüt. Bisweilen gibt es jedoch einen Holberker, der deutlich gerissener ist und die Intelligenz seiner Ahnen besitzt.

runter auch Schuhwerk fällt – erregen die Aufmerksamkeit und das Interesse von Orks. Bedenken Sie, dass Nahemas Zauber die Ausrüstung nicht mit verwandelt. Die Helden sollten also genauestens überlegen, was sie tragen. Rot ist wie bereits erwähnt Tairach-Schamanen vorbehalten. Ansonsten gilt, dass die besten Orks auch die beste Ausrüstung besitzen – die Ausstattung der Helden mag also dafür ausschlaggebend sein, zu welcher Kaste sie gezählt werden. Ach ja ... orkische Magier gibt es ebenso wenig wie Schwarzpelze, die sich auf so etwas zerbrechliches wie einen Degen verlassen würden.

- Die Attacke eines Holberker 'Widerstandskämpfers' erfolgt auf die Helden-'Orks'.
- Ein Ork vom Stamm der Pakoor hetzt seinen Hund auf einen jungen Holberker, der verzweifelt versucht, der mordgierigen Bestie zu entkommen.
- Auf jeden Fall sollten Sie dafür sorgen, dass die Helden kurz nach Eintreffen Zeuge des unten beschriebenen **Rituals** (S. 50) werden.
- Weitere und ausführlichere Szenen in Ohort finden Sie auf dieser und den folgenden Seiten.

Interaktion und Rollenspiel in Ohort

Da die Helden den Aufenthaltsort des Schwarzen Auges nicht genau kennen und nur wissen, dass sich dieses irgendwo in der Stadt befindet, müssen sie nun, getarnt durch Nahemas Magie, in Ohort Nachforschungen über das Artefakt anstellen. Falls sie von Nahema den Standort erfragt haben, werden sie vielleicht sogar den Begriff 'Nahemas Kontor' kennen, aber trotzdem nicht wissen, wo dieses zu finden ist.

Man kann die Stadt durch die noch nicht geschlossenen Lücken in der Stadtbefestigung oder durch die Stadttore betreten. Dabei geht man an aufmerksamen und leicht reizbaren Wachen vorbei, die eventuell neugierige Fragen stellen. Unten stehend finden Sie einige Anregungen und Szenen, die Sie im Spiel in Ohort verwenden können. Sollte es zum Kampf zwischen Orks und Helden kommen, so müssen sie für tote Gegner eventuell Waffen als Entschädigung an deren Häuptling zahlen.

Rana Krinak

Rana ist ein Holberker und der Sohn des Statters, des ehemaligen Oberhauptes der Stadt. Er ist das einzige Mitglied seiner Familie, das dem Blutgericht der Orks entkam. Rana versteckt sich in einer Ruine und zeigt jedem Gegner der (herrschenden) Orks bereitwillig alle Geheimnisse der Stadt. Die Helden treffen zufällig auf ihn, falls sie selber oder Rana auf der Flucht sind. Falls sie sich nicht glaubhaft als Freund der Holberker oder sogar als getarnte Menschen, Elfen oder Zwerge ausweisen können, wird er sie für Feinde halten und zu fliehen versuchen.

Der Holberker ist von dem Glauben besessen, dass man sich wieder dem "Alten Gott" zuwenden müsse, um die Orks zu vertreiben, und lässt heimlich den Daimon-Tempel in Stand setzen. Dies kann zum Konflikt mit dem Schamanen *Kardralup* führen (s. S. 50). Rana Krinak sollte das Abenteuer auf jeden Fall überleben.

Fran Rodek

Fran, ein Holberker, war ein einflussreicher Rodek, der sich von der Orkherrschaft mehr Freiheit für die Rodeks versprach. Wie sehr er sich täuschte, erfuhr er, als man seine Frauen und Töchter verschleppte. Er ist bereit, jeden Helden an die Orks zu verraten, in der (vergeblichen) Hoffnung, die orkischen Besatzer würden im Gegenzug seine Familie wieder freilassen. Dabei ist vollkommen egal, ob die Helden in Orkgestalt auftreten oder nicht. Falls sie sich verdächtig verhalten, wird Fran der erste sein, der dies auszunutzen versucht.

Informationen

Abhängig davon, ob sie sich mittels Garethi mit den Holberkern oder Orkisch mit Orks oder Holberkern verständigen, können die Helden Folgendes herausfinden:

- Das Auge Satinavs wurde durch den Aikar Brazoragh geraubt: Der Ork hatte eine mächtige Axt dabei, mit der er in dem Haus, in dem sich das Auge befand, verschwand.
- Im Greifengras soll ein altes Orkheiligtum liegen.
- Der Aikar Brazoragh reitet in Richtung Greifengras los, sobald das **Ritual** (S. 50) beendet ist.
- Er hat es offensichtlich sehr eilig, denn seinen Prunkwagen hat er bereits vor Tagen voraus gesandt.
- Der Aikar Brazoragh hat ein Artefakt zu einem Schamanen in die Greifensteppe gesandt. (Auch wenn diese Information vermutlich falsch ist, so sorgt sie dafür, dass die Helden nach dem Ritual (s.u.) nicht mehr lange mit dem Aufbruch warten.)
- Er wird begleitet von zwei Tairach-Schamanen, Krurkatunga (dem Sieger der 'Orkolympiade', siehe **AB 99**), 150 Kriegern (darunter auch die Augen von Khezzara und Elitekämpfer der Garde des Roten Mondes) und mehreren Dutzend Sklaven, fast ausschließlich Holberkern. Zudem hat er seit der Eroberung der Stadt durch die Orks einige Minotauren aus Holberkern erschaffen und unter seine Herrschaft gezwungen. Diese werden ihn ebenfalls begleiten.

Kampf um die Häuptlingswürde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade passiert ihr einen kleineren Platz, als sich dort ein junger, kräftig aussehender Ork, angetan in fleckiger Lederrüstung und mit einem schweren, orkischen Kriegshammer – einem sogenannten Gruufhai – bewaffnet einem älteren Ork nähert und diesen herausfordernd und vor allem laut anspricht.

Nicht nur der Angesprochene dreht sich herum, auch andere Orks in der Umgebung horchen auf. Und ehe ihr euch versieht, steht ihr inmitten eines Kreises aus Schwarzpelzen, die interessiert warten, was nun geschehen wird. Um euch unauffällig davon zu stehlen, ist es nun zu spät. Und so bleibt euch nichts Anderes übrig, als ebenfalls zu warten. Immerhin seid ihr nicht der Mittelpunkt der Versammlung, wie ihr vielleicht befürchtet haben mögt.

Derweil steht der junge Ork mit dem Hammer dem älteren gegenüber. Dieser mag gut einen halben Kopf kleiner sein; das ein oder andere graue Haar durchzieht den bräunlichen Pelz. In den gelben Augen des Orks brennt aber immer noch ein heißes Feuer, gepaart mit der Weisheit seiner Lebenserfahrung. Eine breite Narbe ziert seine linke Wange, während

sein rechtes Ohr fehlt. Die sehr gut gearbeitete, mit Nieten versehene und mit Sichelsymbolen bestickte Lederrüstung, der exzellent gearbeitete Arbach und nicht zuletzt der hohe Lederhelm mit dem schwarzen Federbusch und den Hörnern lassen vermuten, dass es sich bei dem älteren Ork um einen Häuptling oder zumindest Unterhäuptling handelt. Was euch irritieren mag, ist die trotz der körperlichen Unterschiede erkennbare Ähnlichkeit, die die beiden Orks auszeichnet – fast so, als wären sie miteinander verwandt. Andererseits: Sehen nicht alle Orks ohnehin irgendwie gleich aus?

Unbewegt mustert der Alte seinen Herausforderer – denn um nichts Anderes als eine Herausforderung kann es sich hier handeln – und gibt dann einige orkische Laute von sich, die die Menge um euch herum verstummen lassen. Es fällt euch schwer, diese rituell anmutenden Worte zu verstehen, doch enthalten sie wohl etwas von Blut, Kampf und der Führerschaft des Stärksten. Könnte es noch einen Zweifel daran geben, dass der ältere Ork (dessen Name wohl Girrzach lautet, wie ihr einigen Rufen um euch herum entnehmen könnt) die Herausforderung angenommen hat, so werden diese spätestens in dem Moment beseitigt, als einige Schwarzpelze in vorderster Reihe zurückweichen und einen respektvollen wie lückenlosen Kreis um die Kontrahenten bilden.

Rorrezz, der Herausforderer, wiegt grimmig den dornenbesetzten, gut 60 Finger langen Streithammer in der rechten Hand – *einer* Hand wohl gemerkt – und sucht sich breitbeinig sicheren Stand. Girrzach dagegen setzt beinahe gemächlich seinen Helm ab und sieht sich um. Dann kommt er auf [männlicher Held] zu und reicht ihn ihm.
"Pass gut darauf auf, er gehört dem Sieger", befiehlt er auf orkisch und wendet sich wieder seinem Gegner zu.

Hier handelt es sich tatsächlich um eine Herausforderung zu einem Kampf um die Häuptlingswürde. Sorgen Sie dafür, dass die Helden hier als Beobachter partizipieren und zumindest einer von ihnen – derjenige, der auf den Helm Acht geben soll – ziemlich weit vorne steht. Jeder Versuch, sich zu entfernen, zieht sofort Aufmerksamkeit auf sich. Denn dies ist ein Ereignis von solcher Wichtigkeit, dass jeder Anwesende einfach zuzusehen *hat*, um später die Kraft des Siegers zu bezeugen. Der Helmhalter sollte männlich sein und am besten wie ein Krieger wirken. Auf den Häuptlingshelm aufpassen zu dürfen ist eine große Ehre, was dem Helden durch entsprechende Reaktion der Umgebung klar gemacht werden sollte. Sollte der Held auf die dumme Idee kommen, sich selbst den Helm aufzusetzen, so kommt das ebenfalls einer offenen Herausforderung um die Häuptlingswürde gleich – einer sehr frechen noch dazu. In dem Falle werden sich sowohl Girrzach als auch Rorrezz um den Anmaßenden zu kümmern wissen, bevor sie ihr eigenes Gefecht austragen. Wollen wir hoffen, dass der ausgewählte Held so besinnungsgegnet ist, den Helm einfach nur in der Hand zu behalten.
Rorrezz ist übrigens Girrzachs Sohn. Da die Frauen eines Stammes aber stets vom Häuptling 'verliehen' werden und die Kinder ohnehin dem ganzen Stamm gehören, ist es müßig, dies herauszufinden. Der ein oder andere (ältere) Ork jedoch mag dies durchaus wissen – auch wenn er nicht begreift, wieso dies jemanden interessiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam zieht Girrzach seinen Arbach, fast könnte man meinen, ihm fehle die Kraft, es schneller zu tun. Verächtliches Grunzen seitens der Zuschauer ist zu hören, viele Sympathien wenden sich dem Herausforderer zu. Dieser fackelt nicht lange und dringt jäh auf den Alten ein. Mit gewaltiger Kraft schwingt er den Hammer und lässt ihn wuchtig auf seinen Gegner hinab sausen. Im letzten Moment scheint es dem Alten zu gelingen, beiseite zu springen und so dem mörderischen Schlag zu entkommen. Hoch spritzen Erdreich und Steinsplitter auf und regnen auf euch herab. Voller Wut darüber, dass sein Schlag verfehlt hat, brüllt der Schwarzpelz einen Kampfschrei heraus und schwingt den Gruufhai erneut. Man muss kein Fechtlehrer sein, um zu erkennen, dass jener Herausforderer nicht nur Kraft besitzt, sondern auch mit dem Hammer umzugehen weiß. Sehr präzise sind die todbringenden Schläge ausgeführt, zeugen von Erfahrung und Übung. Und auch die eigene Deckung vernachlässigt Rorrezz nicht. Doch trotz dieser scheinbaren Überlegenheit gelingt es Girrzach stets, den Angriffen zu entkommen. Ein einzelner Gegenschlag prallt wirkungslos am stahlverstärkten Schaft des Kriegshammers ab. Erneut setzt Rorrez zum Schlag an. Es mag nur noch eine Frage der Zeit sein, bis er den Alten tödlich trifft, schließlich wird jener nicht ewig ausweichen können. Anfeuernde Rufe begleiten jeden von Rorrezz' Schlägen. Die meisten scheinen keinen Zweifel daran zu haben, dass er der neue Träger des Helmes sein wird.

Dann, plötzlich, geschieht es. Ihr mögt nicht genau zu sagen, was die Wendung gebracht hat, doch nach einem von oben geführten Schlag befindet sich Rorrezz plötzlich in der Defensive. Schlangengleich zuckt der Arbach vor, den Girrzach führt – als wäre er Teil seines Armes. Mit einem Mal wirkt der alte Häuptling gar nicht mehr so schwach, sondern treibt den mittlerweile schwer atmenden Herausforderer vor sich her. Da, schon landet er den ersten Treffer, dem bald weitere folgen. Roter Lebenssaft färbt den Boden, doch Rorrezz scheint nicht bereit zu sein aufzugeben. Vielleicht kann er das auch gar nicht, denn welcher Häuptling würde jenen am Leben lassen, der ihn einmal gefordert hat? Fester packt er den Griff seines Hammers und stürmt brüllend auf den alten Ork zu, dem wiederum nichts anderes bleibt, als auszuweichen. Ein Stich nach vorne, erneutes Ausholen. Dann ein Blitzen, ein Schrei und sprudelndes Blut. Dumpf fällt eine Hand zu Boden – Rorrezz' abgetrennte Linke.

Als ihr in Girrzachs Augen blickt, könnt ihr wenig Triumph in ihnen entdecken, eher eine gewisse Müdigkeit und Bedauern. Fast scheint der Häuptling gewillt, den Herausforderer am Leben zu lassen. Denn statt noch einmal auf den momentan Wehrlosen einzudringen, lässt er den bluttriefenden Arbach sinken. Stille senkt sich über die Zuschauer, die bald erregtem, erstauntem und auch verärgertem Grollen weicht. Noch hat Tairach sein Opfer nicht bekommen. Ist der Häuptling womöglich doch zu schwach? Schon scheint

Girrzach Zerdag

Der für orkische Verhältnisse schon recht alte Ork ist schon seit mehr als 11 Jahren Häuptling der Orianhash, einer Sippe vom Stamm der Orichai. Im Gegensatz zu vielen seiner 'Kollegen' ist es nicht rohe Kraft, die ihm einst zur Häuptlingswürde verhalfen, sondern sein wacher Geist, seine fast unorkische Geduld und seine noch immer vorhandene Beweglichkeit. Er ist eher besonnen und plant, bevor er handelt. Im Kampf studiert er seine Gegner genau, sucht ihre Schwächen, um diese dann gegen sie zu verwenden. Vielleicht hat er dadurch so lange als Häuptling überlebt, ist es doch normalerweise Sitte, dass die Amtszeit – und damit das Leben – eines Häuptlings endet, sobald er nicht mehr der stärkste und geschickteste Kämpfer im Stamm ist. Noch brennt das Feuer des Überlebenswillens in ihm. Doch so langsam wird der alte Häuptling müde, und möglicherweise wird er schon seine nächste Herausforderung nicht mehr gewinnen.

Sollten die Helden ihm noch einmal begegnen (zum Beispiel auf der Siegesfeier), so spielen sie ihn als ruhigen, nachdenklichen Sippenführer, der das Beste für seinen Stamm will und sich beinahe etwas grämt, dass er immer wieder junge, vielversprechende Krieger zu Tairach schicken muss, weil sie die Häuptlingswürde anstreben – und das, wo der Stamm doch jeden fähigen Jäger und Krieger gebrauchen kann. Im Gegensatz zu den meisten anderen Orks ist er durchaus zu so etwas wie Gnade fähig und weiß die Talente jedes Mitgliedes im Stamme zu schätzen. Selbst seine Frauen behandelt er mit einem gewissen Respekt: fast wie ein wertvolles Zuchttier, das man schützt und pflegt, um es zu erhalten.

Girrzach ist 82 Finger groß und hat einen bräunlichen Pelz, der aber bereits von grauen Strähnen durchsetzt wird. Seine Augen sind von klarem Gelb. Eine breite Narbe ziert seine linke Wange, sein rechtes Ohr verlor er vor langer Zeit im Kampf. Er trägt eine sehr gut gearbeitete, mit Nieten versehene und mit Sichelsymbolen bestickte Lederrüstung, einen exzellent gearbeitete Arbach und einen hohe Lederhelm mit schwarzem Federbusch und aufgesteckten Hörnern.

Girrzach

MU 15 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 14 **GE** 15 **KK** 13 **KO** 14
LeP 48 **AuP** 50 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 6 **RS** 4 (Haut und Lederrüstung)
Arbach: **INI** 13+W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W+4 **DK** N
Faust: **INI** 12+W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP(A)** 1W+1 **DK** H
Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher Hund
Nachteile: Aberglaube 5, Jähzorn 3, Randgruppe, Raubtiergeruch
Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Ausfall, Meisterparade, Gegenhalten, Ausweichen I (10)

---

der ein oder andere Krieger zu überlegen, ob er den weichherzigen Häuptling selbst fordern soll, als jäh Girrzachs Arbach das Herz des Herausforderers durchbohrt. Quälend langsam sinkt dieser zu Boden, kraftlos lässt die Rechte den schweren Hammer fallen. Für einen Moment noch richten sich alle Augen auf das Blut des Sterbenden, das den Boden tränkt und Tairach gibt, was seines ist. Dann branden laute Rufe auf.

Einen Augenblick noch ruhen die gelben Augen des alten und neuen Häuptlings auf dem Toten. Dann wendet er sich abrupt ab, steckt den Arbach weg und geht auf den Ork zu, dem er seinen Helm zur Aufbewahrung gegeben. Ein letzter Blick in die Runde, ob noch jemand anwesend ist, der ihm seinen Anspruch streitig machen möchte, dann greift er stolz nach dem Zeichen einer Würde und setzt ihn sich wieder auf. Laut ruft er seinen Sieg hinaus in die Versammlung, verbunden mit der Ankündigung einer Siegesfeier.

Wir wollen hoffen, dass der Held den Helm auch wieder hergibt. Alles andere wäre, wie erwähnt, ebenfalls eine Herausforderung.

Die Siegesfeier scheint im Übrigen sofort stattzufinden. Ohne viel Federlesens werden einige Häuser besetzt, Feuer entfacht und Jagdbeute gebraten. Selbstgebranntes macht die Runde, und die Jüngeren messen ihre Kräfte. So die Helden daran teilnehmen wollen, wird sie niemand daran hindern. Sicherlich erhöht eine Teilnahme die Gefahr, entdeckt zu werden. Es mögen sich aber auch einige wertvolle Informationen und Einblicke in die orkische Kultur gewinnen lassen. Und natürlich bietet es Gelegenheit zu ausführlichem Rollenspiel – im doppelten Sinne.

Dharech Schädelbrecher

Als ein Ork sich über eine Holberkerin her machen will, taucht plötzlich ein wild aussehender Pakoor mit grün gefärbtem Haarbusch, Zähnenkette und mehreren Kopfhäuten am Gürtel auf und weist den anderen Ork scharf zurecht, da dies hier sein Gebiet wäre. Als der Angesprochene wütend zurückfaucht, die Sklavin sei für seinen Spaß jetzt gerade gut genug, schlägt der Pakoor urplötzlich zu und schickt den anderen zu Boden. Gleich darauf packt er sich wieder den zu Boden gegangenen und verpasst ihm eine weitere Serie von Schlägen, bis dieser regungslos und blutend liegen bleibt. Als die Holberkerin den Fehler begeht, sich zu bedanken, verpasst der Pakoor ihr ebenfalls eine deftige Ohrfeige, die sie schreiend nach hinten taumeln lässt, und schickt sie dann zurück an die Arbeit.

Der Name des Pakoors lautet Dharech 'Schädelbrecher', und das einzig Gute, das es über ihn zu sagen gibt, ist, dass er nicht überall gleichzeitig sein kann. Der Okwach ist gewaltbereit, jähzornig, kompromisslos, streitsüchtig, bärenstark und einer der besten Kämpfer in seinem Stamm. Wer sich mit ihm anlegt, hat

Glück, wenn Dharech ihm nur einige Knochen bricht und ihn nicht gleich qualvoll zu Tairach schickt. Sollten Sie Werte für den Pakoor benötigen, so nehmen Sie die eines Ork-Veteranen und modifizieren Sie sie ein wenig – nach oben, wohlgemerkt.

Die Pakoor

Beschreiben Sie, wie einige Orks urplötzlich den Platz verlassen, als ein Trupp Pakoor, erkenntlich an den gefärbten Haaren, Knochen- und Klauenmasken und baumelnden Skalps am Gürtel, eben jenen betreten. Offensichtlich fürchten sogar Orks die wilden Pakoor. Wenn Sie wollen – und die Helden bereits einschlägige Erfahrungen gesammelt haben –, kann auch gerne wieder Dharech Schädelbrecher unter den Pakoor sein. Und wenn die Helden ihm bereits aufgefallen sind, kann es durchaus sein, dass er einen von ihnen zu reizen versucht.

Tairach gegen Daimon

Dem graufelligen *Kardralup*, der als Schamane dem örtlichen Tairach-Tempel vorsteht, ist durchaus nicht verborgen geblieben, dass Rana Krinak noch in der Stadt weilt und häufig nachts im alten Daimon-Tempel umgeht. Er wäre sicherlich nicht so alt geworden, wenn er nicht riechen würde, dass hier etwas faul ist. Eines Nachts wird er sich darum einige Krieger nehmen und der Ruine einen Besuch abstatten.

Es liegt an Ihnen, ob die Helden dabei nur zufällig des Weges kommen oder sie es sind, die – zusammen mit einigen anderen Orks – den Schamanen begleiten sollen. Am besten wirkt diese Szene, wenn die Charaktere bereits Rana Krinak begegnet sind und dieser ihnen vielleicht gar schon geholfen hat. Dann stecken sie nämlich in einem Zwiespalt, denn ein Angriff auf den Tairach-Priester hätte wohl unwillkürlich ihren eigenen Tod zur Folge.

Sorgen Sie bitte dafür, dass Rana Krinak dieses Szene und das Abenteuer überlebt.

Streithähne

Dem alternden *Girrzach Zerdag*, Häuptling der Orianhash, sind die Helden ja eventuell schon bei dem Kampf um die Häuptlingswürde (s.o.) begegnet, aber es spricht nichts dagegen, dass die Helden ihm noch einmal über den Weg laufen.

Eine Möglichkeit wäre, dass einer der Helden mit einem jungen Mitglied der Orianhash in Streit gerät und Girrzach diesen zur Ordnung ruft. Damit wird der Häuptling sich zwar nicht sehr beliebt bei seinem jungen Gefolgsmann machen, doch der Alte hat ein Auge dafür, wann ein Ork eine Chance hat und wann nicht, und trachtet noch immer danach, seinen Stamm stark zu halten und die Jungen vor todbringenden Torheiten zu schützen.

Der Rikai-Priester

Iskarr ist eigentlich nicht sehr auffällig, ist er doch nur 1,56 Schritt groß, für einen Ork recht schmal und offensichtlich auch nicht der Stärkste. Dennoch genießt der Ork mit dem hellbraunen Fell den Respekt, den auch ein Khurkach erwarten kann. Iskarr ist Rikai-Priester – und ein sehr guter Heiler dazu. Schon so manchen Krieger hat er nach blutiger Schlacht wieder zusammengeflickt, sehr zum Missfallen des ein oder anderen Tairach-Priesters. Erkennbar ist der Heiler an dem grünen Stirnband und der Lederschürze, die seine Sippe einem reisenden Medicus abnahmen und ihm zum Geschenk machten.

Die Helden können ihm abseits von Ohort begegnen, wenn er in Begleitung zweier Krieger auf Kräutersuche geht oder wenn er einen verletzten Krieger versorgt. Zu besonderen Gelegenheiten mag er auch das ein oder andere Rauschkraut oder einen Rauschpilz an einen Ork vergeben. Für die Helden kann der friedliche Rikai-Priester dennoch zur Gefahr werden, sollte er sie aus irgendeinem Grund untersuchen – er ist sehr wohl in der Lage, echte Orks von scheinbaren zu unterscheiden.

Lelia

In einem der Häuser, das bereits recht gut in Stand gesetzt wurde und wohl einem der Häuptlinge als Wohnort dient (wie der vor der Tür aufgespießte Schädel eines Bullen vermuten lässt), können die Helden eine junge Menschenfrau finden. Sie werden auf sie aufmerksam, da Lelia gerade in der Hütte verschwindet, als die Helden näher kommen.

Lelia ist 1,68 Schritt groß, vielleicht 17 Sommer alt, schlank und wohlgerundet, mit langen, blonden, durchaus gepflegten Haaren und tiefgrünen Augen. Ihre Gesichtszüge sind zart, die Lippen voll – alles in allem eine wahre Schönheit. Ihre einzige 'Kleidung' besteht aus einem schmalen Metallreif um den Hals, goldenen Ohrringen und mehreren Armreifen, Fußkettchen und Ringen aus Edelmetall. Sie ist mitnichten gefesselt oder angekettet und zeigt auch keine Spuren von Misshandlung. Folgen die Helden ihr in das Haus, liegt sie anmutig auf einem Lager aus Fellen, richtet sich aber auf, wenn die Helden herein kommen. Dabei gleitet ihre Hand zu einem kleinen Messer, das sie unter den Decken verborgen hält, für alle Fälle.

Bei Lelia, die vor etwa zwei Jahren aus Hilvalla geraubt wurde, handelt es sich um die Lieblingssklavin des derzeitigen Häuptlings der Jakartai, einem kleinen Stamm, der während des Orkensturmes aus seinen angestammten Jagdgründen vertrieben wurde und jetzt in und um Khezzara lebt.

Jhobolruk, ein 1,72 Schritt großer, kräftiger Ork mit schwarzem Pelz, zwischen dem hin und wieder einige Haare goldig schimmern, behandelt sie gut und überschüttet sie mit kostbarem Schmuck. In der Tat geht es ihr hier besser als in ihrem Heimatort, und dass sie sich dafür hin und wieder dem Ork hingeben muss, erscheint ihr ein kleiner Preis, zumal es ihr zwischenzeitlich gelungen ist, seine Wildheit zu zügeln. Sie wird auf keinen Fall mit den Helden mitgehen, ist ihr doch klar, dass eine Flucht nur ihren grausamen Foltertod bedeuten würde, sollte sie erwischt werden.

Die Helden laufen sogar Gefahr, von ihr getäuscht und an den Häuptling verraten zu werden, kann sich Lelia doch davon viel mehr erhoffen, als von einem – in ihren Augen – sinnlosen Fluchtversuch. Sollte es soweit kommen, wäre das eine gute Gelegenheit, die Helden auffliegen zu lassen und so die **Verfolgungsjagd** (s. S. 53) einzuleiten.

Das Ritual

Wenn die Helden alle Informationen haben und Sie der Meinung sind, dass sie die Stadt genügen erkundet haben, beginnen die Vorbereitungen für ein Ritual des Aikar Brazoragh.

In Orkgestalt haben die Helden die Möglichkeit, an dem Ritus teilzunehmen. Für alle orkisch sprechenden Charaktere sei verraten, dass der Aikar Brazoragh währenddessen ein Loblied auf Tairach und Brazoragh anstimmt. Er befielt die Kraft Brazoraghs herbei, um einen Kämpfer zu erschaffen, der seiner würdig ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

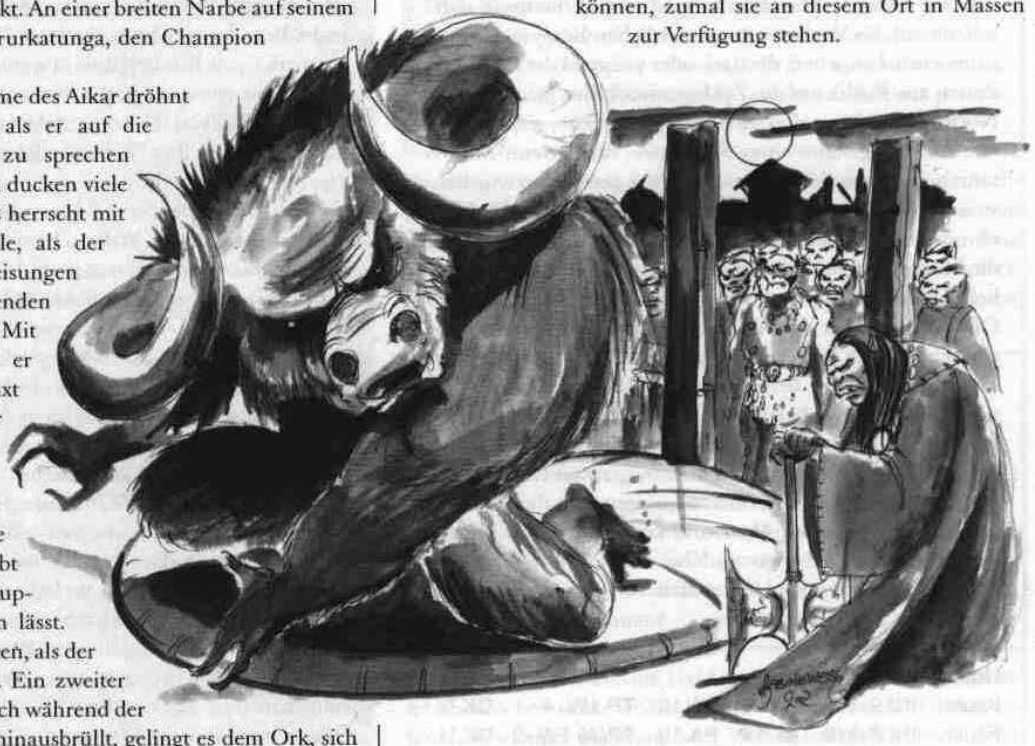
Wie ein Altar erhebt sich inmitten der Orks eine auf dem Boden liegende, mit Kupfer beschlagene Scheibe von drei Schritt Durchmesser und anderthalb Spann Dicke. An mächtigen Pfählen, die außerhalb des kupfernen Rundes in den Boden gerammt sind, ist ein Stier gebunden, der auf der Scheibe liegt und dessen zuckende Bewegungen zeigen, dass man ihn wohl betäubt hat. Ebenfalls auf der Kupferscheibe steht ein unbekleideter Ork, der seine Hände dem Aikar Brazoragh entgegenreckt. An einer breiten Narbe auf seinem Schädel erkennt ihr Krurkatunga, den Champion der Orks.

Die tiefe, kehlige Stimme des Aikar dröhnt weit über die Stadt, als er auf die Scheibe zutritt und zu sprechen beginnt. Unwillkürlich ducken viele Orks ihr Haupt und es herrscht mit einem Male Totenstille, als der Orkhüne seine Lobpreisungen dem am Himmel stehenden Mond entgegenschreit. Mit beiden Händen hält er eine gewaltige Streitaxt gen Himmel, von der ein rötliches Strahlen ausgeht.

Dreimal umschreitet er das Kupferrund, ehe er abrupt stehen bleibt und die Axt auf die Kupferscheibe hinabsausen lässt. Ihr hört Knochen bersten, als der Schlag den Stier trifft. Ein zweiter Hieb trifft den Ork, doch während der Stier seinen Schmerz hinausbrüllt, gelingt es dem Ork, sich zu beherrschen, als er gegen den Körper des Tieres taumelt. Was zerschlagen wird, formt sich neu zusammen. Deutlich seht ihr Wellen über und durch das Fleisch von Tier und Ork laufen. Wieder und wieder saust die Axt des Aikar Brazoragh auf seine Opfer hinab. Blut fließt in Strömen, und immer wieder vernehmt ihr das Splittern von Knochen. Was eigentlich schon längst eine blutige Masse sein müsste, bewahrt dennoch seine Hülle und verändert sich mit jedem Hieb. Es wächst zusammen, was Tsa nicht zusammen erschuf. Die Wellen des Fleisches schwappen über und Ork wird zu Stier – Stier zu Ork. Wie der Stahl eines Schmiedes formt sich das Fleisch der Opfer unter den wütenden Schlägen von Brazoraghs Axt zu einem stierhäuptigen Schwarzpelz – einem orkbefellten Minotaurus, wie man ihn auf den Zyklopeninseln kennt.

Sichtlich erschöpft hält der Aikar Brazoragh inne und stützt sich auf seine Streitaxt, während sich auf dem Ritualplatz eine dreieinhalb Schritt große Kreatur erhebt ...

Kommen die Helden während des Rituals auf den Gedanken, den Aikar Brazoragh angreifen zu wollen, dürfte solch eine Torheit vermutlich die letzte in ihrem Heldenleben gewesen sein. Gehen Sie davon aus, dass die Leibgarde des Aikar extrem wachsam und ohne zu zögern bereit ist, sich zwischen ihren Anführer und die drohende Gefahr zu werfen. Zudem ist der Aikar Brazoragh gleichzeitig Brazoragh-Priester als auch Tairach-Schamane und verfügt durch seine Herkunft über erstaunliche Kräfte. Möglicherweise hat er ja ein Elementarwesen (oder einen Dämonen) gebunden, der ihn vor einem magischen Angriff oder auch profan vor Pfeil und Bolzen schützt? Machen Sie hemmungslos von seinen schamanistischen Fähigkeiten Gebrauch, und vergessen Sie vor allem nicht, dass die Krieger im Lager zu den Besten der Besten gehören – Orks also, die auch dem fähigsten menschlichen/elfischen/zwergischen Streiter das Fürchten lehren können, zumal sie an diesem Ort in Massen zur Verfügung stehen.



Der Khurkachai Brazoraghi (Brazoraghs Krieger)

Der dreieinhalb Schritt große 'Minotaur' verrät durch sein dichtes, nachtschwarzes Fell und die langen, ausgeprägten Eckzähne seine orkische Herkunft. Seine Hufe und das Stierhaupt mit ausladenden, gefährlich spitzen Hörnern weisen indes auf die andere Hälfte seiner Abstammung hin. Der Khurkachai Brazoraghi hat sich Intelligenz und Wissen seiner orkischen Hälfte bewahrt; er ist ein ausgezeichneter Kämpfer, der sehr schnell lernt, mit seinem neuen Körper umzugehen.

Khurkachai Brazoraghi
Brazoraghs Beender*:

INI 10+W6	**AT** 15	**PA** 14	**TP** 2W+5	**DK** S	
Hörnerstoß:	**AT** 13	**PA** 14	**TP** 1W+4	**DK** NH	
LeP 65	**AuP** 60	**KO** 17	**RS** 3	**MR** 7	**GS** 10

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Wuchtschlag

*) Zusätzlich hat die Waffe besondere Kräfte: Der RS des Gegners wird bei jedem Schlag halbiert (aufrunden außer bei 1, da abrunden; Beispiel: 1. Treffer: RS 6 auf 3, 2. Treffer: RS 3 auf 2, 3. Treffer: RS 2 auf 1, 4. Treffer: RS1 auf 0), eine parierende Waffe wird stumpf (TP–1 je PA) oder zerbricht (Probe auf BF) nach Ihrem Entscheid.

Wenn Sie nicht mit den DSA 4-Optionalregeln spielen, so lohnt sich in diesem Kampf ein Einsatz derselben: Insbesondere die Sonderfertigkeiten *Hammerschlag* und *Wuchtschlag* helfen Ihnen, die Besonderheiten dieses außergewöhnlichen Kämpfers und seiner Waffe darzustellen. Sofern Sie noch nach DSA 3-Regeln spielen, sind die erweiterten Regeln aus **DGSL** zu empfehlen, insbesondere die Regel zum Niederschlagen.

Minotauren

Hauptsächlich sind diese Stierwesen von den Zyklopeninseln her bekannt. Ihre Erschaffung und Verbreitung dort scheint auf das Wirken von menschlichen Brazoragh-Kultisten zurückzugehen, die nach oder während der Dunklen Zeiten aus Kuslik auf die Zyklopeninsel Phrygaios flohen. Noch heute gibt es dort eine alte, verborgene, monumentale Anbetungsstätte eines Stiergottes. Auch wenn Minotauren zu Ehren des gehörnten Gottes geschaffen wurden, so ist nichts Übles oder Dämonisches mehr an ihnen. Nur ab und zu kommen sie mit Menschen in Kontakt. Denn die Möglichkeit der Fortpflanzung ist ihnen mangels weiblicher Minotauren nur mit Menschenfrauen gegeben.

Offensichtlich hat der Aikar Brazoragh ebenso Kenntnis von jenem alten Ritual. Im Lager und der 'Orkenfront' im Greifengras gibt es bereits weitere Minotauren, die aber nicht aus einem Ork, sondern aus Holberkern geschaffen wurden. Anscheinend sind diese wegen ihrer gemischtrassigen Herkunft oder ihrer latenten magischen Kräfte ideal für eine derartige Transformation geeignet.

Auch wenn in diesem Abenteuer kein Kampf mit diesen Wesen vorgesehen ist, so sind hier Kampfwerte angegeben, die Sie verwenden können, falls Sie die Handlung des Abenteuers abwandeln wollen.

Holberker-Minotaur

Keule:	**INI** 9+W6	**AT** 14	**PA** 10	**TP** 1W+4	**DK** N
Faust:	**INI** 8+W6	**AT** 14	**PA** 10	**TP**(A) 1W+2	**DK** H
Hörner:	**INI** 6+W6	**AT** 12	**PA** 8	**TP**(A) 2W+1	**DK** H

LeP 38 **AuP** 44 **KO** 15 **RS** 2 (Fell) **MR** 4 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen

Brazoraghs Axt

Die Axt des Aikar Brazoragh ist angeblich jene Waffe, mit der Brazoragh seinen Vater Tairach erschlug, damit er auch im Totenreich herrschen möge. Wie der Aikar Brazoragh die Axt erhielt, können Sie in dem Roman **Das Greifenopfer** nachlesen.

Vorerst sei nur dies über jene Axt verraten: Da sie die Lebenszeit von Dingen und Wesen ebenso wie magische oder sonstige Verbindungen beendet, wird sie auch 'Brazoraghs Beender' genannt; ihr Hieb lässt Rüstungen zerfallen, parierende Klingen stumpf werden, Mauern zerbersten und trennt sogar magische Verbindungen. Ein gewirkter ODEM ARCANUM erkennt *keine* der Waffe innewohnende Magie, da ihre Wirkung alleine auf göttlicher, karmabasierter Kraft beruht.

Verwenden Sie die beim Khurkachai Brazoraghi angegebenen Werte für die Waffe. Diese Wirkung erzielt sie in *seiner* Hand. Wer weiß, was sie in Händen von jemandem, der Brazoragh wesentlich näher steht, noch alles bewirken kann ... Geht die Waffe verloren, kann der Aikar Brazoragh sie wundersamer Weise zu sich rufen. Die Axt ist für die Helden nicht zu zerstören. Falls diese sie im Limbus 'entsorgen' oder mittels eines magischen Wesens fortschicken, dauert es lediglich länger, bis sie zu ihrem Träger, dem Aikar Brazoragh, zurückkehrt.

Für den Fall, dass die Waffe einem Helden kurzfristig in die Hände fällt, improvisieren Sie Werte, die nur für diesen Fall gelten (s.o.). Der Held sollte zudem eine KK von mindestens 16 haben, um sie halbwegs effektiv führen zu können. Nimmt ein Spielercharakter die Axt in die Hand, hat er kurzfristig eine Vision: "Als du die Waffe in die Hand nimmst, scheinst du für einen kurzen Moment von einer endlosen Steppe ohne Horizont umgeben zu sein. Düsterrotes Gras bricht unter deinem Schritt, als du dich umschaust. Ein Gebirge aus schwarzen Wolken formt sich zu einer gewaltigen, gehörnten Gestalt, die aus schwarzen Augenschlünden auf dich herabblickt ..."

Weitere Ereignisse in Ohrt

Unmittelbar nach dem Ritual des Aikar Brazoragh bricht dieser auf Richtung Greifengras. Sofort entfaltet sich eine hektische Aktivität in der Stadt: Zelte werden abgebaut und auf Packponys verstaut, Proviant wird zusammengeschnürt und auf die Schulter von Sklaven und Kriegern verteilt, Kämpfer sammeln sich um ihre Anführer.

Wenn die Helden versuchen, in diesem Trubel nach dem Schwarzen Auge zu forschen, so erfahren sie nur, dass der Aikar Brazoragh schon einiges (z.B. den Prunkwagen) vorab zum Greifengras gesandt hat. Dies sollte dafür sorgen, dass die Charaktere nicht mehr lange mit dem Aufbruch warten.

Den Helden sollte klar sein, dass jede Verzögerung den Orks zugute kommt. Es sind mehr als 150 Meilen bis zum Greifengras, eine Stecke, für welche die Orks vier Tage benötigen. Selbst wenn die Helden einen Eilmarsch einlegen, kommen sie frühestens einen halben Tag später an, da sie keine Ortskenntnis besitzen und die Verfolgungsjagd (s.u.) sie dazu zwingt, Umwege zu nehmen. Für die Dramaturgie dieses Abenteuers wäre es sogar wünschenswert, wenn die Helden erst eineinhalb Tage später eintreffen. So bleibt dem Aikar Brazoragh auf jeden Fall genug Vorbereitungszeit für den Angriff (siehe S. 56).

Bedenken Sie bitte auch, dass die Helden Tersana wieder in der Gruppe haben, die nicht so gut zu Fuß ist. Wann genau die Rückverwandlung der Helden in menschliche Gestalt geschieht, sei Ihnen überlassen, eine dramaturgisch interessante Möglichkeit finden Sie weiter unten.

Am Rande der Ogerzähne gibt es noch einige Bauminseln von Tannen und Fichten. Nord- und westwärts öffnet sich eine Strauchsteppe (Blutdorn, Ginster, Wacholder, Silbergras), die nur wenig Deckung bietet.

Um die Reise nördlich der Ogerzähne spannender zu gestalten, helfen Ihnen folgende Szenen. Grundlage ist eine Verfolgungsjagd, für deren Zustandekommen die Helden (in menschlicher Gestalt) nur ein einziges Mal die Aufmerksamkeit ihrer Gegner erregen müssen. Dies zu bewerkstelligen, sollte Ihnen, werter Spielleiter, kein Problem bereiten. Danach werden die Charaktere bis zum Greifengras gejagt. Beachten Sie auch die Nahrungsvorräte der Helden. Haben diese nicht genug Verpflegung mitgenommen, bleibt ihnen nun die Wahl zu hungern oder kostbare Zeit für die Jagd aufzuwenden. Typische Beutetiere am Rande der Ogerzähne sind Orklandkarnickel, Rotpüschel, Pfeifer (hamstergroße Erdbewohner) verschiedene Vogelarten, Elche sowie Fische in einigen kleinen Bächen und Seen am Rande der Berge.

Verfolgungsjagd

Kaum sind die Helden in Richtung Greifengras aufgebrochen, so droht neuer Ärger. Falls sie sich unvorsichtig verhalten (zum Beispiel ein Lager an einer weithin sichtbaren Stelle aufschlagen oder ein Feuer anmachen), haben Sie den idealen Aufhänger, um eine Verfolgung der Helden zu initiieren.

Sollten die Helden in Ohort auf Lelia gestoßen sein, so mag es natürlich auch sein, dass diese die Helden bereits verraten hat und schon allein deswegen zur Verfolgung der Gruppe getrommelt wird. Ein anderer Aufhänger wäre, dass die Helden sich genau in dem Augenblick in Menschen zurückverwandeln, wenn sie in orkischer Begleitung sind. Hierzu eignet sich die Begegnung mit einem Trupp orkischer Jäger:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt gerade ein kleines Baumgrüppchen passiert, als ihr auf einer Kuppe ein halbes Dutzend Gestalten ausmachen könnt: orkische Jäger, größtenteils mit Speeren bewaffnet, auf der Suche nach jagdbarem Wild.

Offensichtlich haben die aufmerksamen Augen der Schwarzpelze euch schon entdeckt, denn einer der Jäger deutet in eure Richtung, woraufhin er und ein zweiter Khurkach sich in diese Richtung in Bewegung setzen.
Auf orkisch schallt euch eine Frage entgegen, deren Tonfall euch aber keinerlei Anlass zur Beunruhigung gibt.
Über Tersana, die die Lage erstaunlich schnell erfasst hat und sich ergeben dreinschauend hinter euch gestellt hat, scheinen sie sich nicht zu wundern. Dann aber stocken sie plötzlich und schauen euch überrascht an. Schnell packen sie ihre Speere fester und reißen diese abwehrend hoch.

Die Frage der Orks bezieht sich in der Tat nur darauf, ob die Helden Spuren eines Wollnashornes gefunden haben, wie sie einem Helden mit ausreichenden Sprachkenntnissen durchaus übersetzen können. Das Erstaunen der Orks liegt in der plötzlichen Rückverwandlung begründet, die die Helden in diesem Moment durchmachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im ersten Moment seid auch ihr verwundert über den plötzlichen Wandel im Verhalten der Orks, doch nach einem Seitenblick auf eure Gefährten wird euch das Ausmaß des Schlamassels bewusst. Ein kurzes Flirren in der Luft, dann ist die Orkgestalt verschwunden und ihr werdet wieder dem wahren Aussehen eurer Gefährten ansichtig. Der Zauber hat geendet. Bei Phex – hätte er nicht noch ein kleines bisschen länger anhalten können?

Achten Sie darauf, dass die Helden eventuell nicht normal gerüstet sind. Insbesondere weibliche und magisch begabte Charaktere könnten weniger Kleidung und Waffen haben als üblich. Vielleicht tragen die Helden auch keine Schuhe mehr – nichts wäre auffälliger als ein Ork in Sandalen –, ganz zu schweigen von einem Ork mit Zauberstab, Hexenbesen oder (falschem) Wappenschild.

Nachdem die Orks ihre Überraschung überwunden haben, werden fünf von ihnen wütend auf die Helden losgehen. Werte für erfahrene Ork-Jäger finden Sie im Anhang. Der sechste Ork ist von der Zauberei, derer er ansichtig wurde, so eingeschüchtert, dass er ehrlos die Flucht ergreift – was ihm vermutlich das Leben rettet.

Sorgen Sie dafür, dass wenigstens dieser Ork auf jeden Fall entkommt. Kurze Zeit später wird er ein Kriegerlager erreichen und Alarm schlagen, woraufhin die Helden die ersten Orktrommeln erschallen hören.

Sollten die Helden sich dem Kampf nicht stellen wollen und ihr Heil in der Flucht suchen (was Tersana vorschlagen wird), so werden die Orks sie ein kleines Stück verfolgen, dann aber die Jagd abbrechen und die Krieger alarmieren. Sollte es den Helden wirklich gelingen, keinen Ork entkommen zu lassen, dann verzögert dies die folgenden Vorfälle etwas: so lange, bis die Leichen der Orks von anderen gefunden werden.

So oder so – die Jagd hat begonnen.

Ereignisse

● **Orktrommeln:** Hinter den Helden erschallen Kriegstrommeln. Kurz darauf hört man weit voraus ein Antwortsignal. Offensichtlich findet hier eine Kommunikation statt, deren Bedeutung den Helden verschlossen bleibt.

Falls Sie, werter Spielleiter, zufällig eine CD besitzen, bei der ein dumpfer Trommelschlag eine herausragende Rolle spielt, dann wäre dies eine gute Gelegenheit, sie im Hintergrund laufen zu lassen – im Repeat-Modus. Damit stellen Sie sehr gut die nervenaufreibende Stimmung dar, wenn die Helden stundenlang Kriegstrommeln hören und nicht wissen, was sie bedeuten sollen.

● **Kriegshunde:** Hinter den Helden erklingt das erbarmungslose Gebell orkischer Kriegshunde. Weiter entfernt hört man die Kommandorufe ihrer orkischen Herren.

Die vierbeinigen Mordmaschinen erreichen eine Schulterhöhe von drei Spann und sind von schmutzigbrauner Fellfarbe. Sie können keine Fährte aufnehmen und müssen stets einen Maulkorb tragen, damit sie sich nicht an ihren Artgenossen oder an ihren Herren vergehen. Im Kampf genügt ein einziges Kommando und ein kräftiger Hieb, und schon fallen sie über alles her, was sich bewegt, und lassen nicht eher davon ab, bis es reglos in seinem Blut liegt.

Orkischer Kampfhund

Biss:	**INI** 12+W6	**AT** 13	**PA** 4	**TP** 1W+4
LeP 20	**AuP** 55	**RS** 1	**MR** –1	**GS** 11

Orkischen Kampfhunden wird gelegentlich eine zugeschnittene Lederrüstung angelegt, die den RS um zwei Punkte erhöht. Wird für eine Attacke eine 1 gewürfelt, die nicht pariert wird, hat der Hund einen Kehlenbiss gelandet: Dies entspricht einem Gezielten Stich (s. **Mit blitzenden Klingen**, S. 42), erzeugt 1W+4 SP und eine Wunde.

● **Reiter:** Falls Sie der Meinung sind, die Helden wären bisher zu gut weg gekommen, dann konfrontieren Sie sie mit orkischer Kavallerie: leicht gerüstete, erfahrene, mit Hornbögen bewaffnete Ork-Krieger, deren zottlige Ponys trittsicher und ausdauernd über die Steppe preschen. Lassen Sie einen Pfeilhagel auf die Helden nieder gehen, reiten Sie wilde Flankenangriffe und schneiden Sie flüchtenden Helden immer wieder den Weg ab. Sorgen Sie dafür, dass die Helden sich zwischen die Orks und Tersana werfen müssen, um die Hesinde-Geweihte zu beschützen, und ziehen Sie sich mit den Orkreitern wieder zurück, wenn Sie – im Nahkampf – zu verlieren drohen, nur um kurz darauf erneut anzugreifen. In dieser Szene haben die Orks Mobilität und Reichweite auf ihrer Seite, nutzen Sie dies aus, und zeigen Sie den Helden ein für alle Mal, dass Orks keine tumben Haudraufs sind, sondern durchaus taktisch klug vorzugehen wissen.

● **Oger:** Eine Horde Orks stürmt auf die Helden zu ... und an ihnen vorbei. Die Erklärung hierfür lässt nicht lange auf sich warten: vier hungrige Ogern, die sich jedoch sofort für die neuen Leckerbissen interessieren, sofern die Helden nicht ebenfalls die Beine in die Hand nehmen. Wenn die Helden sich nicht allzu dumm anstellen, sollte es nicht zum Kampf mit den Menschenfressern kommen. Falls doch, so präsentieren wir ihnen hier die Werte:

Oger

Keule:	**INI** 7+W6	**AT** 10	**PA** 6	**TP** 3W+4	
LeP 50	**AuP** 40	**KO** 20	**RS** 2	**MR** 0	**GS** 10

● **Nachtlager:** Kaum haben die Helden einen nächtlichen Lagerplatz ausgesucht, kommt eine Orkhorde an, die sich für die gleiche Stelle interessiert. Alternativ: Ein Feuerholz sammelnder Held begegnet einem verdutzt schauenden Ork (INI 11+W6), der Gleiches tut. Nun kommt es auf das Reaktionsvermögen an und darauf, wer am schnellsten bei seinem Basislager ist ...

● **Götzenstelen:** Eine schwarze, hölzerne Stele mit grimmigen Fratzen markiert die Stelle eines Ritualplatzes. Die einen halben Schritt hoch gestapelten Orktotenschädel am Fuße der Stele sowie die angenagelte Kupferscheibe lassen auf einen Tairachkult schließen.

● **Die Augen von Khezzara:** Eine berittene, sechsköpfige Truppe Elitekrieger auf der Suche nach ... den Helden? Das liegt in Ihrem Ermessen. Es sollte vielleicht zum Konflikt, aber nicht unbedingt zum Kampf kommen. Alle Krieger tragen eine einheitliche Rüstung aus fleckig-braunem Leder und beste Waffen (Arbache). Auffällig ist die Imitation eines Rondrakamms aus orkischer Schmiede, die der Anführer trägt.

● **Zuflucht 1 – Eine Höhle:** Uralte Höhlenmalereien zeigen Handabdrücke, die Umrisse von Jagdwild und geflügelte Wesen (Greife?), die gegen einen Ork-Minotaurus kämpfen. Neuere Zeichnungen des Affenmenschen Schrok zeigen die Reisegruppe Ileanas. Orientieren Sie sich bitte an der Aufzählung im Kapitel **Im Hesinde-Tempel** auf Seite 23.

● **Zuflucht 2 – Der hohle Baum:** Ein Held, der von der Gruppe getrennt wird, weil er sich zum Beispiel auf der Jagd befindet, wird von einer Orkpatrouille oder einem Oger entdeckt. Auf der Flucht findet er einen hohlen Baumstamm, der sich als Versteck anbietet. Kaum hat er sich dort verborgen, hört er über sich das zornige Summen eines Bienenschwarms – und seine Verfolger betreten gerade die Lichtung ...

Das Greifengras

Die Gegend wird flacher, die hügeligen Ausläufer der Ogerzähne sind nur noch aus der Ferne zu sehen. Vor den Helden breitet sich ein trockenes Grasland aus, das nur von vereinzelten Buschgruppen unterbrochen wird. Weit voraus wären bei Tageslicht einige Hügel zu erkennen, doch als die Helden hier eintreffen, beginnt bereits die Dämmerung.

Ein loderndes Feuer im Südwesten weist den Weg zum Lagerplatz des Aikar Brazoragh (S. 55). Der Weg voraus, ins Greifengras, bleibt den Helden vorerst verwehrt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Obwohl es nur ein von einer hellen Aureole umgebener Punkt am Himmel ist, der sich euch nähert, vermeint ihr, das

Schlagen mächtiger Flügel zu hören. Ein mächtiger Greif mit flammenfarbenem Gefieder fliegt zwei weiteren Greifen sowie einigen geflügelten Löwen voran. Mit einem Satz, bei dem die Erde erzittert; landet er. Spannlange Klauen bohren sich in harten Untergrund, und ein beiläufiger Flügelschlag entwurzelt ein junge Birke. Hochmütig blickt der Greif auf euch herab; die Aura jugendlicher Ungeduld umgibt die erhabene, adlerköpfige Gestalt.

Hochmütig fragt der Greif **Aurartan** die Helden nach ihrem Begehr. Eine Passage des Greifengrases lehnt er strikt ab. Die Warnung vor den Orks nimmt er ohne Kommentar hin, so dass den Helden nur der Weg zum Orklager bleibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Stolz und streng blickt der Greif auf euch herunter, als ihr eure Bitte auf Passage formuliert. In seinen Augen lodert ein Feuer, das euch klar macht, dass seine Entscheidung unumstößlich ist.
"Die Passage sei euch verwehrt, dieser Weg ist euch nicht bestimmt!", hallt euch entgegen, mit einer Stimme, die bis in eure Herzen schallt und euch unwillkürlich erschaudern lässt.
Ja, dieser Weg ist euch versperrt und ihr seid euch sicher, dass nichts, was ihr vorbringen könntet, den Greif dazu bewegen würde, euch hier und jetzt den Weg freizugeben. Die Flügel des Greifen entfalten sich erneut und erzeugen einen heftigen Windstoß, als sie zu schlagen beginnen.
"Geht jetzt!", donnert es noch einmal. Dann erhebt sich der Diener des Götterfürsten in die Luft. Nein, so einem Wesen widersetzt man sich nicht!

Greife

Greife sind pferdegroße Mischwesen mit dem Kopf und den Schwingen eines Adlers und dem Leib eines Löwen. Die seltenen, mit rotgoldenem Fell und Flügeln geschmückten Wesen gelten als Sendboten oder Inkarnationen des Praios, Verwandte der Sphingen und letzte Überlebende von Praios' auserwähltem 'ersten' Volk. Sie sind in der Tat immun gegen jegliche Zauberei und fast alle geweihten Liturgien. Einen Greifen zu erschlagen gilt – nicht nur in den Augen der Praios-Priesterschaft – als todeswürdiger Frevel. Greife gelten als göttliche Boten und Kämpfer, aber auch als Wächter von finsteren und verrufenen Orten.

Berühmte Greife:

- Der löwenhäuptige **Garafan** gilt als Heerführer und König der Greife. 1830 v.H. erschien er auf der Zyklopeninsel Baltrea Friedenskaiser Seneb Horas II.
- **Jermoran**, der mythologische Alveraniar des Sommers
- **Orungan**, der sich der Legende nach einst den Güldenländern offenbarte und Horas auf seinem Rücken trug.
- Der Greif **Scraan** war daran beteiligt, 1134 v.H. und während des Orkensturmes Greifenfurt (das einstige Saljeth) von den Orks zu befreien.

Jede Begegnung mit einem Greifen ist ein Erlebnis. Sollten die Helden auf die Idee kommen, sich einen Weg 'freizukämpfen', ist Ihre Darstellung misslungen und es bleibt Ihnen nur noch übrig, das Vordringen der Charaktere mit Greifengewalt zu verhindern. Die geflügelten Löwen des Greifengrases sind von Garafan verwandelte Menschen oder Orks, die sich über die Gebote der Greifen hinwegsetzen wollten. Auch sie sind immun gegen Magie und Wunderwirkung.

Teil 3 – Ins Herz des Greifengrases

"Die Zeit ist das Feuer, in dem wir leben. Sie verzehrt Altes und lässt eine Glut zurück, die nur selten neu entfacht werden kann."
– Liscom von Fasar

Das Lager des Aikar Brazoragh

Dank hoch lodernder Feuer ist das Lager des Aikar Brazoragh schnell gefunden.
Mehrere kreisförmig angeordnete Scheiterhaufen (es wird niemand verbrannt, aber diese Form des Feuers entwickelt sehr viel Licht und Hitze) tauchen die Umgebung in flackerndes Rot.
Inmitten eines hastig errichteten Lagers steht der mächtige Prunkwagen des orkischen Kriegsherrn. Über dem Zelt, das auf der fast acht Schritt durchmessenden Plattform des Wagens montiert ist, weht die Fahne Khezzaras: ein weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf schwarzem Grund. Davor stehen zwei Stangen, die jeweils von einer riesigen kupfernen Mondscheibe geziert und dem gewaltigen Schädel eines mächtigen Steppenrindbullen gekrönt werden. Dies ist ein Symbol dafür, dass der Führer der Orks sowohl Häuptling als auch Schamane ist – eine einzigartige Kombination.

Darum herum gruppieren sich acht Riyachart (Zelte) unterschiedlicher Größe. Vor zweien davon finden sich ebenfalls kupferne Scheiben – allesamt kleiner als die vor dem Zelt auf dem Prunkwagen –, vor anderen Bullenhörner.
Wer sich mit der orkischen Kultur einigermaßen auskennt, der wird erkennen, dass in den beiden Zelten mit den Scheiben Tairach-Priester, in denen mit den Hörnern die Häuptlinge der Stämme residieren.
Innerhalb des Zeltkreises – in den vier Himmelsrichtungen – stehen hölzerne, grob bearbeitete, blutverschmierte Holzklötze, in die Mond- und Hornsymbole geschnitzt wurden. Eine Blutrinne endet über einer großen, kupfernen Schale. Offensichtlich handelt es sich bei den Blöcken um eine Art Opferaltar.

Überall im Lager sind Gruppen zusammensitzender Orks zu sehen, die größtenteils ihre Waffen polieren oder ihre Rüstungen zurecht rücken, während an kleineren Kochfeuern Sklaven für die nächste Mahlzeit der Krieger sorgen. Dem Geruch nach gibt es Bluteintopf ...
Aufmerksame Doppelwachen schützen des Lager und verhindern ein Eindringen der Helden, so dass ihnen nur ein Blick aus der Ferne bleibt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Noch näher heranzuschleichen wagt ihr nicht. Zu groß ist die Gefahr, dass die aufmerksamen, stets zu zweit stehenden Orkwachen euch bemerken könnten. Die beginnende Dämmerung ist für euch von Vorteil, aber nur solange ihr euch nicht in den Lichtkreis der mächtigen Feuer begebt, die rings um das Lager herum lodern. Flackernde Schatten tanzen über den Steppenboden, tauchen das Gras in unheimliches Orange und blutiges Rot. Fast erscheint es euch wie ein Omen, dass die Schemen miteinander zu ringen scheinen.
Überall sitzen Orks in kleineren Gruppen zusammen. Die Szene könnte nahezu friedlich wirken – bis ihr wieder daran erinnert werdet, dass es mitnichten Jäger, Sammler, Bauern und Handwerker sind, die dort sitzen, um nach getanem Tagewerk zu feiern. Nein, vor euch sitzen Veteranen, Elite-Krieger und Kopfjäger, vielleicht die besten Kämpfer, die die Orks zu bieten haben. Überall seht ihr das Blitzen von Klingen im Feuerschein, ein wahrhaft eindrucksvolles Bild – und erschreckend zugleich. Nicht wenige der Kämpfer sind dabei, ihre Waffen zu polieren oder sich mit Lehm-Farbe aufs Grausigste zu bemalen. Dazwischen, wie Inseln im Meer, sitzen immer wieder gehörnte Gestalten, allesamt zwar kleiner als der Khurkachai Brazoraghi, dessen Entstehung ihr mitangesehen habt, aber immer noch höchst eindrucksvoll. Der etwas schmalere Körperbau mit den höheren Wangenknochen und den hie und da leicht angespitzten Ohren verrät euch, dass hier wohl Holberker mit Stieren auf die gleiche grauenhafte Weise verschmolzen sind, die ihr schon gesehen habt.

Plötzlich wird die Haut vor dem Eingang des großen Zeltes auf dem Prunkwagen zurück geschlagen, und heraus tritt eine, selbst für einen Ork, eindrucksvolle Gestalt. An die 95 Finger groß und mit tiefschwarzem Fell bedeckt, strahlt er eine Aura der Macht aus, die anziehend und erschreckend zugleich wirkt. Der Aikar Brazoragh – denn um keinen anderen kann es sich bei diesem Ork handeln – ist in eine rote, von getrocknetem Blut getränkte Tunika gewandet. Auf seiner Brust baumelt ein Mondamulett aus Kupfer, auf dem Kopf trägt er einen Helm, der aus dem Schädel eines mächtigen Steppenrindbullens gemacht ist – sicherlich dem größten, den ihr je gesehen habt. Vielleicht mag der ein oder andere daran denken, den Anführer der Orks mit einem gezielten Pfeil oder einem schnellen Zauber nieder zu strecken, doch gleich darauf lasst ihr wieder von dem Gedanken ab. Nicht nur, dass es vermutlich das Letzte wäre, was ihr je in eurem Leben tun würdet – die Entfernung ist einfach zu groß. Und sagt man nicht auch, dass der auserwählte Streiter des Brazoragh, der göttergesandte Streiter, der Sohn des Jenseits, wie ihn die Orks nennen, gefeit sei gegen Pfeil und Schwert?

Barsch spricht der Aikar Brazoragh einen Befehl, worauf sich hinter dem Prunkwagen ein riesiger Schatten erhebt und sich ihm nähert. Stumm lauscht der Khurkachai Brazoraghi (denn um diesen handelt es sich bei diesem Schatten) den Worten seines Herrn und Schöpfers und schnaubt grimmig, als dieser geendet hat. Der Blick des orkischen Kriegsherrn gleitet noch einmal prüfend über das Lager, dann dreht er sich herrisch herum und kehrt wieder in sein Zelt zurück.

Im Lager befinden sich etwa 50 Khurkach und ein halbes Dutzend Holberkerminotauren. Aufmerksamen Helden dürfte die Frage kommen, wo sich die anderen 100 Khurkach befinden, da der Aikar Brazoragh mit 150 Kriegern aus Ohort aufbrach.
Sollten sich die Helden ein wenig in der Umgebung umsehen oder Möglichkeiten der Fernaufklärung haben – zum Beispiel durch fliegende Hexenvertraute –, so mögen sie feststellen, dass sich jeweils in etwa 10 Meilen nach Südwesten und nach Norden ein weiteres Lager befindet. Gen Norden findet sich gar, noch einmal weitere 15 Meilen entfernt, ein weiteres Lager, so dass die Orks insgesamt 4 Lager errichtet haben, die sich halbkreisförmig um das Greifengras gruppieren. Es ist unwahrscheinlich, dass sich die Helden den Lagern in der kurzen Zeit, die bleibt, nähern können. Sollten sie es aber doch schaffen (was vermutlich nur mit größerer magischen Anstrengung möglich ist), beschreiben Sie ein Lager, das etwas kleiner als das Hauptlager ist und natürlich weder den Prunkwagen des Aikar noch vier Opferaltare birgt. Auch die dortigen Krieger und Holberkerminotauren machen sich kampfbereit.
Geben Sie den Helden ein wenig Zeit, sich zu sammeln und die Lage zu sondieren. Sie sollten sich fragen, was der Aikar Brazoragh mit seiner Armee hier will und was als nächstes geschehen wird. Lassen Sie ihnen aber nicht allzu viel Zeit. Spätestens, wenn sie anfangen, über 'Dummheiten' nachzudenken, ist die Ruhepause vorbei und es folgt der erwartete Sturm: Der Aikar Brazoragh ruft zum Angriff.

Angriff

Die Helden können beobachten, wie der Aikar Brazoragh erneut sein Zelt verlässt, in der selben Gewandung, jedoch mit einer Knochenkeule in der einen und einer mächtigen Byakka in der anderen Hand, die er beide gen Himmel erhebt. Dann geschieht Folgendes ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich erhebt sich die Stimme des Aikar Brazoragh erneut über das Orklager. Immer lauter erklingt sie. Jeder Busch schüttelt sich in ihrem Klang, jeder Grashalm flüstert ihm nach, und selbst die Erde trägt bebend seine Rede hinaus über das Greifengras. Auch jene, die des Orkischen nicht mächtig sind, erkennen den Sinn der machtvollen Worte: Der Aikar Brazoragh ruft zum Krieg und zum Sturm auf die Steppe. Drohend setzt sich das Orkheer in Bewegung, während aus der Ferne – von Norden wie von Südwesten – Trommeln antworten und Kriegsgeschrei ertönt. Die Steppe scheint zu beben, als sich die Krieger in Marsch setzen. Beinahe ist euch so, als ducke sich das ganze Land vor Furcht.

Nun ist es abermals an der Zeit zur Eile: Der Aikar Brazoragh hat einen Vier-Fronten-Krieg gegen die Wächter des Greifengrases initiiert, den diese verlieren werden. Dabei marschieren die vier Orktrupps aus jeweils verschiedenen Stoßrichtungen auf das Heiligtum zu und nehmen die Verteidiger in die Zange. Der schieren orkischen Übermacht – vereint mit den Kräften des Aikar Brazoragh und dem Khurkachai Brazoraghi, der Brazoraghs Beender schwingt – sind die Greife nicht gewachsen, dazu sind sie zu wenige.

Somit sind die Helden gefragt, denn die stolze Stimme des Greifen Aurartan erklingt in ihrem Kopf und fordert sie auf, "für die Vorherrschaft der Menschenwesen" zu streiten. Diese Aufforderung ist mit der Gedankenprojektion eines großen Felsens in der Greifensteppe verbunden: dem alten Orkheiligtum. Instinktiv kennen die Helden nun den Weg, den sie nehmen müssen. Der Greif ahnt, dass dort etwas geschehen wird, das verhindert werden muss. Doch er und sein Gefolge haben alle Klauen voll zu tun, die Angreifer zu bekämpfen. Zu Beginn der Schlacht im Greifengras sollten die Helden erkennen, dass sie trotz aller Kampfkraft nicht die geringste Chance haben, wenn sie versuchen, sich direkt in die Schlacht einzumischen. Stattdessen sollten sie die Gedanken des Greifen als Aufforderung verstehen und sich durch die Reihen der Orks zum Heiligtum hindurch schlagen oder, wenn sie geschickt sind, die Kämpfe umgehen, um vor den Orks dort zu sein.

Der Plan des Aikar Brazoragh

Dem Aikar Brazoragh ist bewusst, dass er das bevorzugte Angriffsziel der Greifen wäre, wenn er sich dem Tempel im Greifengras nähern würde. Obwohl er ein "Ork der Tat" ist, scheint ihm dieses Risiko zu hoch, und so opfert er einen seiner Schüler, einen Tairach-Priester. Mittels des Tairach-Rituals ERGOCHAI TAIRACHI – TAIRACHS SKLAVE (mehr dazu in **GD**) versetzte er seinen Geist in den (im Ritual getöteten) Schamanen. Somit begibt er seinen Körper nicht in Gefahr, da sein Geist allenfalls zurück geschleudert wird, sollte seinem Gastkörper etwas zustoßen. Aus diesem Grund führt er auch nicht selbst Brazoraghs Axt, sondern überlässt sie dem Khurkachai Brazoraghi.

Wenn die Helden sich tatsächlich noch die Zeit nehmen, das Hauptlager einige Minuten zu beobachten, sehen sie deswegen auch, wie sich der Aikar nicht dem Angriff anschließt, sondern sich in sein Zelt zurück zieht, das von jeweils einem guten Dutzend Elitekriegers der Garde des Roten Mondes und 'Augen' aufs Schärfste bewacht wird. Diese werden jeden sofort und unter Einsatz ihres Lebens töten, der sich dem Zelt nähert. Hier könnte es eventuell das Problem geben, dass die Helden denken, das Auge sei (noch) im Zelt des Aikar, und sie daher versuchen, in eben jenes einzudringen. Unterbinden Sie dies bitte gegebenenfalls rechtzeitig durch den Ruf des Greifen zu Beginn der Schlacht.

Da die Helden in Ohort das Gerücht gehört haben, dass der Aikar Brazoragh das Artefakt einem Schamanen übergeben hat, sollten sie es jedoch nicht mehr bei ihm vermuten und somit der einzigen Spur folgen, die ihnen noch bleibt: dem Aufruf des Greifen.

Zur Irreführung der Greifen nähert sich der von dem Geist des Aikar Brazoragh erfüllte Schamane nicht von der Seite des Hauptlagers und begegnet somit auch nicht den Helden auf ihrem Weg in das Zentrum des Greifengrases. Mit sich führt der Schamane das geraubte Auge, einen Steppenrindbullen, der als Opfertier gedacht ist, und einige Orkkrieger zu seiner Bedeckung. Da er in Begleitung des Khurkachi Brazoraghi den Greifen ebenfalls auffallen würde, kämpft dieser zur Ablenkung anfangs mit der Hauptstreitmacht, hat aber den Befehl erhalten, sich schnellstmöglich zum Heiligtum durchzuschlagen und dort Acht zu geben, dass der Geist des Aikar nicht gestört wird. Das bedeutet, dass er den Helden spätestens im Tempelinneren in den Rücken fällt.

Die Schlacht im Greifengras

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schrill und drohend fegt der Schrei Aurartans über das Schlachtfeld und sät Furcht in die Herzen der nächststehenden Orks, die zu wanken beginnen – doch gleich darauf verklingt des Greifen Schrei im hundertfachen Schlachtgebrüll der Schwarzpelze, die sich wie eine Flut von vier Stoßrichtungen her über die Verteidiger ergießen. Todesmutig werfen die geflügelten Löwen sich in den Kampf; ihre Klauen und Zähne halten blutige Ernte unter den Schwarzpelzen. Doch jene gehören zu den Besten der Besten in der Armee des Aikar Brazoragh, und so wanken sie nicht, egal, wie viele auch fallen. Jäh wird der erste Löwe unter der schwarzen Flut begraben, als gleich ein halbes Dutzend meisterlich geführter Arbache ihn regelrecht in Stücke hauen. Links von euch trifft eine wuchtig geschwungene Byakka – eine orkische Kriegsaxt – einen der Greifen und hinterlässt eine klaffende Wunde im goldenen Federkleid. Sofort zerfetzen die Klauen des Greifen den frevlerischen Angreifer, doch augenblicklich ist ein weiterer Ork da, um den Platz des Gefallenen einzunehmen. Entweder Sieg oder ein ruhmreicher Platz im Totenreich heißt es für die Orks – was also haben sie zu verlieren?

Ein weiterer der geflügelten Löwen geht zu Boden, von Dutzenden Pfeilen durchbohrt, von Schnittwunden übersät, der rechte Flügel zertrümmert. Nie hättet ihr gedacht, dass es möglich wäre, diese erhabenen Wesen zu besiegen. Doch die Elite der orkischen Truppen beweist euch auf schauerliche Weise das Gegenteil und dringt Stück um Stück vor. Sicherlich werden die Geschöpfe des Praios und ihre geflügelten Helfer, die Löwengreife, noch einige Zeit aushalten und blutige Spuren des Todes in den Reihen der Orks hinterlassen. Doch letztendlich werden sie dennoch unterliegen, wenn niemand etwas unternimmt, um diesen Angriff zu beenden. Noch hallt Auratans Stimme in eurem Geiste wieder, die euch zum alten Orkenheiligtum rief.

Das sollte hoffentlich den Ausschlag dafür geben, dass die Helden sich zum Orkheiligtum aufmachen, um die Pläne des Aikar Brazoragh zu durchkreuzen. Falls nicht, lassen Sie den Greifen noch deutlicher werden oder geben Sie der Gruppe zur Not durch Tersana den entscheidenden Hinweis. Die Hesinde-Geweihte fürchtet sich zwar, vertraut aber andererseits darauf, dass die Helden sie beschützen werden, und ist zudem fest entschlossen, den "unheiligen Plänen des Orkketzers" entgegenzutreten, zumal man die Weisung eines Greifen als Wille Praios' und damit wohl auch der anderen elf Götter deuten könnte.

Der Weg zum Heiligtum

Für weitere Beschreibungen während des Kampfes und den Weg zum Orkheiligtum können Sie sich an folgenden Szenen orientieren:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Erhaben in seiner furchteinflößenden Erscheinung stürzt einer der Greifen auf einen Trupp Orks herab. Die Flügel des stolzen Wesens verursachen einen wahren Sturmwind, der den Schwarzpelzen die Sicht nimmt. Hätte euch jemand von dem berichtet, was nun geschieht, sicherlich hättet ihr die Erzählung ins Reich der Sagen verbannt. Wie eine goldene Klinge saust der Schnabel des Greifen herab und verwandelt zwei der Orks in Asche. Euch fallen die Mahnungen der Geweihten ein, Praios' Geschöpfe wüssten wohl zwischen Sündern und Gläubigen zu trennen, und während ihre Berührung letzteren Segen bringt, sollen die Frevler verbrennen, wenn Praios' reinigender Glanz sie streift. Vielleicht zum ersten Mal seit Beginn des Kampfes gerät die Schlachtreihe der Orks zumindest an dieser Stelle ins Stocken, als die anderen Schwarzpelze dessen ansichtig werden. Doch urplötzlich ist der Khurkachi Brazoraghi heran und schwingt seine grässliche Axt. Schrill kreischt der Greif vor Schmerz, als der mächtige Hieb ihn trifft und ihn mehrere Schritt zurück schleudert. Von neuem Mut erfüllt stürmen die Orks voran, dem gestürzten Greif entgegen. Schwarze Pfeile verdunkeln den Himmel und voller Schrecken erkennt ihr, dass dem so stolzen und tapferen Wesen nicht mehr zu helfen ist.

Wie zornige Hornissen erheben sich sirrend Dutzende schwarzer Pfeile in die Luft und finden erschreckend zielsicher ihre Opfer. Schon wankt einer der geflügelten Löwen unter der Wucht mehrfacher Treffer. Wie lange wird er diesem Pfeilhagel wohl standhalten können?

Seite an Seite fahren Aurartan und ein zweiter der Greifen wie leibhaftig gewordene Bannstrahlen unter die Orks, zerfetzen sie unter ihren Klauen, drücken sie mit Sturmwind zu Boden und fällen sie mit Schnabelhieben.

Nichts scheint sie aufhalten zu können, und schon liegen Dutzende Orks erschlagen in einem Kreis um sie herum.

Doch eure Freude verwandelt sich jäh in Schrecken, als ihr mit einem Mal erkennt, dass die beiden Greife nur eine einsame Insel im wütenden Meer der Schwarzpelze geschaffen haben. Und der Ring zieht sich schon wieder enger zusammen ...

Schnell versucht ihr abzuschätzen, wie die Chancen stehen. Das Ergebnis ist niederschmetternd. Viele Greife sind schwer verwundet, Dutzende geflügelter Löwen sind bereits gefallen, immer weniger stürzen sich auf die Orks, deren Masse immer noch unzählbar scheint. Sicher ist jeder der Verteidiger einem Ork überlegen – doch wie sieht es gegen drei oder vier dieser erfahrenen Kämpfer aus? Bitter stellt ihr euch der Erkenntnis, dass die Wächter wohl unterliegen werden.

Die Erde erbebt, als einer der geflügelten Löwen auf einen der Holberker-Minotauren trifft. Die schiere Kraft des Stierwesen lässt den Löwen zurücktaumeln, doch kreischt sein Gegner jäh auf, als er von den Klauen des Wächters getroffen wird. Staub und Dreck versperren euch für kurze Zeit die Sicht auf die beiden Kontrahenten, während das Kampfgebrüll euch in den Ohren dröhnt. Als ihr endlich wieder etwas erkennen könnt, seht ihr die beiden in grimmigem Ringkampf verstrickt. Tiefe Wunden haben die Klauen des Löwen auf der Haut des Minotauren hinterlassen, doch auch der Wächter blutet aus mehreren klaffenden Axtwunden. Wild schlagen die Flügel des göttlichen Sendboten auf die Stierkreatur ein, während diese dem anderen immer wieder die Hörner in die Brust rammt. Schließlich stürzen beide zu Boden, noch immer in wilden Kampf verstrickt.

Wieder nimmt euch aufspritzendes Erdreich die Sicht, dann seht ihr, wie sich taumelnd eine geflügelte Gestalt aufrichtet und den toten Gegner mit den Klauen zerfetzt, sein Siegesgebrüll schallt laut in die Nacht hinaus.
Einen Herzschlag später bricht er von einem Gruufthai gefällt über der Leiche des Minotauren zusammen.

Einer jener Minotauren, der am weitesten voran gestürmt ist, wird von zwei Greifen hoch in die Luft getragen. Hier, hoch im luftigen Element zappelt er hilflos und versucht, sich gegen gleißende Klauen und Krallen zu wehren, die ihn förmlich zerreißen. Als in blutigem Regen die Einzelteile des Minotauren vor euch nieder fallen, erkennt ihr zwei blutige, entstellte Leiber: den eines Steppenrindbullen und den eines Holberkers.

Geben Sie den Helden samt Tersana die Möglichkeit, sich an den Kämpfenden vorbeizuschleichen, da sie sicherlich keine Chance hätten, sollten sie versuchen, sich mitten durch die Kämpfenden hindurchzuschlagen. Aber natürlich können und sollten die Helden hin und wieder auf das ein oder andere versprengte Grüppchen treffen, mit dem sie sich auseinander zu setzen haben.
Mitgebrachte Fackeln erhellen die Umgebung nur schemenhaft – ebenso wie von den Greifen ein Lichtschein auszugehen scheint. Daher ist es durch die Dunkelheit und die extrem unübersichtliche Schlacht wahrscheinlich, dass die Helden nie mehr als zwei, drei Kampfrunden durchzustehen haben, ehe sie wieder von ihren Gegnern getrennt werden.
Versuchen Sie das Bild einer langsam aber stetig vordringende 'Ork-Flut' zu schüren und die gnadenlose Härte darzustellen, mit der dieses Gefecht geführt wird. Gnade ist für beide Seiten ein Fremdwort, und so halten Tairach und Boron gleichermaßen Ernte.
Sorgen Sie dafür, dass die Helden nicht allzu sehr bluten – schließlich haben sie noch das Orkheiligtum vor sich. In der Tat haben es die Orks auch mehr auf die Greifen und ihr Gefolge abgesehen, während sie die Helden kaum beachten.
Allzu schnell sollten die Helden jedoch auch nicht vorankommen, schließlich benötigt der – die Kämpfe umgehende – Schamane einen kleinen Vorsprung ...

Dramaturgie

Wichtig ist in dieser Szene, dass die Helden jederzeit das Gefühl haben müssen, selbst aktiv bleiben zu können. Benutzen Sie die oben aufgeführten Szenen daher nur als Anregung, und wechseln Sie zwischen dem, was die Helden tun können, und dem, was sie passiv miterleben müssen, hin und her. Gönnen Sie ihnen auch Situationen, in denen sie kurzfristig eingreifen können, um einen bedrängten geflügelten Löwen zu retten – andererseits müssen sich die Helden aber immer bewusst sein, dass ihr Platz nicht das Schlachtfeld ist, sondern das Heiligtum. Im Zweifelsfall wird Tersana sie immer wieder daran erinnern.
Falls Ihre Heldengruppe schon etwas angeschlagen ist, sollte der Endkampf mit dem Khurkachai Brazoraghi schon vor dem Heiligtum oder in den Gängen darunter stattfinden. Dann haben die Helden kurzfristig Zeit, ihre Wunden zu pflegen und ein letztes Mal Kräfte zu sammeln.
Nur wenn die Helden noch einigermaßen 'fit' sind, können sie den Kampf gegen den Orkminotauren, den Schamanen, dessen Leibwache und die belebte Statue im Tempelinneren durchstehen. Falls die Helden vor der Konfrontation mit dem Schamanen 'Brazoraghs Beender' erobern, können sie diese Waffe effektiv im Kampf gegen den Ork einsetzen (siehe Seite 52).
Tersana wird die Helden selbstverständlich begleiten. Dies hat zur Folge, dass man abermals auf die Geweihte aufpassen muss, aber auch, dass sie zur Not mit einigen Liturgien und Heilkräutern aushelfen kann. Möglich wären zum Beispiel Heilungssegen, Glückssegen, Durchdringendes Wissen und Durchdringender Stahl (Waffensegen).

Das Orkheiligtum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Brüchige Wände aus grauem Stein türmen sich bis zu acht Schritt auf. Hinter Mauern, die aus unterschiedlich großen Steinen zusammengefügt sind, liegt lockeres Geröll, das durch zahlreiche Ritzen nach außen drängt. Wasser hat tiefe Riefen in den Stein gegraben, das Fundament an einigen Stellen gelockert und andere Steine so geformt, dass sie wie die versteinerten Knochen vorzeitlicher Wesen wirken.

Bedenken Sie bei der Beschreibung, dass die Helden zunächst nicht erkennen können, ob das vor ihnen liegende Steinmonument massiv ist oder innen einen offenen Bereich hat.
Dieser Tempel ist das letzte offensichtliche Überbleibsel eines urzeitlichen Brazoragh-Kultes. Ein Eingang ist in den Außenmauern nicht zu finden. Die einzige Passage führt hinab in lichtlose Tiefen, denn sieben Schritt vor der Außenmauer enthüllt eine zur Seite geschobene Steinplatte eine abwärts führende Rampe. Vor diesem Eingang liegt der enthauptete Körper eines Steppenrindes, aus dessen Hals eine blutige Spur hinab rinnt ...
Eine einfache Symbolik bestimmt Aufbau und Gestalt der Anlage. Der Eingang zum Heiligtum führt durch eine symbolische 'Unterwelt', die man überleben muss, um aus ihr 'neu geboren' das 'jenseitige' Tempelinnere zu erreichen. Wäre nicht der Wächtergeist, wäre der Weg durch diese Unterwelt einfach, da keiner der Priester mehr anwesend ist, die hier einst Initiationsrituale und blutige Prüfungen abhielten.
Theoretisch ist es alternativ auch möglich, den Außenwall zu erklettern. Dies ist jedoch auf Grund des brüchigen Gesteins nicht einfach: *Klettern*-Probe+8. Falls Sie ein Überklettern verhindern müssen, greift auch hier der Wächtergeist ein, indem er Steine lockert und nach den Helden wirft.

Der Wächter

Ein Spuk (siehe **Mysteria Arkana**, S.112, bzw. **GD**) herrscht und wacht über die Orkkultstätte. Einst wurde dieses mächtiges Geistwesen bewusst als Wächter geschaffen, indem man einem Minotauren vor Jahrtausenden im Rahmen eines Rituals den Opferdolch in die Brust rammte. Seit dieser Zeit ist der Geist des Minotaur mit den Geistern anderer Wesen verschmolzen – denen von Priestern, die bei der Initiation starben, ebenso wie von Geopferten. Dadurch ist aus ihm ein ungemein mächtiges Wesen geworden. Genährt von uraltem Zorn und gebunden an den Altarstein, auf dem er sein Leben ließ, greift der Wächter jeden Eindringling an. Den Aikar Brazoragh ließ er passieren, weil dieser die richtigen Worte kannte, um ihn zu bannen. Die Helden werden sich jedoch seiner geballten Macht stellen müssen.

Es handelt sich bei ihm um keinen gewöhnlichen Spuk; bei bestimmten Sternenkonstellationen vermag es sich gar körperlich zu manifestieren. Zum Glück der Helden ist dies nicht der Fall, als sie ankommen. Leider hatte Ileana nicht so viel Glück und wurde von dem seinerzeit manifestierten Wächter angegriffen, verletzt und verflucht. Dennoch – oder gerade weil der Geist manifestiert war – gelang es ihr, ansonsten relativ unbeschadet die Höhlen zu passieren.

- Mit einer *Magiekunde*-Probe +2 (erleichtert für Zauberer, die sich mit Geisterbeschwörung auskennen) ist das Wesen als Spuk zu identifizieren.
- Passende Antimagie (VERWANDLUNG BEENDEN) macht es sichtbar und zeigt einen kräftig gebauten Minotauren mit grässlich verzerrtem, zornigem Gesicht. Blutunterlaufene Augen starren die Helden aus dem mächtigen Haupt eines Auerochsen an. Aus einer Wunde in der Brust rinnt ein steter Blutstrom, und drohend ragt ein Horn von seinem Kopf empor, während das andere nur noch ein geborstener Stumpf ist.
- Eine Beschwörung des Geistes (GEISTERRUF +5) macht ihn ebenfalls sichtbar, der Versuch ihn zu vertreiben hingegen ist schwierig (GEISTERBANN +7), aber nicht unmöglich. Allerdings versucht der Spuk, den Beschwörer daran mit aller Macht zu hindern.
- Auch ein PENTAGRAMMA mag helfen, jedoch gilt das Gleiche wie oben.
- Die Boronliturgie Pfeil des Uthar würde dem Spuk ebenfalls zur ewigen Ruhe verhelfen. Doch in den etwa 3 Spielrunden Vorbereitungszeit kann der Geist noch jede Menge Unheil anrichten. Und sicherlich ist dabei der Geweihte oberstes Ziel, wenn der Spuk begreift, was dieser da treibt.
- Nur Kampfzauberei sowie magische oder geweihte Waffen verletzen das Wesen. Hierbei gilt die Hälfte seiner MR als RS. Gegen andere Zauberei ist der Geist immun.
- Die sicherste Methode, den Geist zu töten, ist es, den Opferaltar (in **Raum B**, siehe das **Innere des Heiligtums** auf Seite 63) zu zerschlagen oder sein Herz (in **Raum 5**) zu durchbohren. Stilvoll wäre es, wenn dies mit seinem eigenen Horn (**Raum 5**) geschehen würde.
- Ein Spuk kann keine Wesen direkt angreifen, sondern sich nur an toter Materie vergreifen. Benutzen Sie dies, um ihn einerseits als 'klassischen Poltergeist' auftreten zu lassen, indem den Helden allerlei Gegenstände um die Ohren fliegen. Andererseits greift er aber auch gezielt an, wenn er zum Beispiel die Knochenspeere in **Raum 2** schleudert. Der Geist zieht sich ab und zu zurück und taucht dann unvermittelt wieder auf, um eine weitere Attacke zu führen.

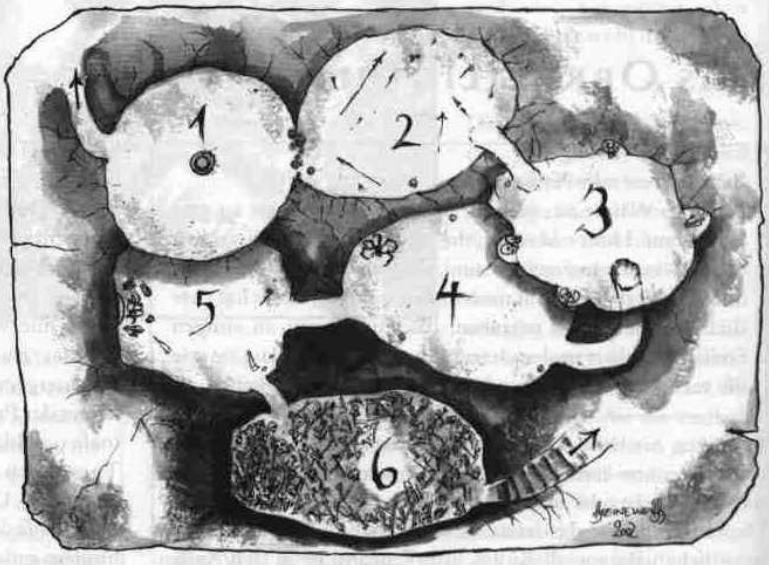
Spuk
Unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten:
INI 12+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 3W+6 oder nach Waffe
LeP 40 **AuP** unbegrenzt **KO** – **RS** 7 **MR** 14 **GS** 8

Gang I

Die Schenkelknochen eines Riesen bilden ein Portal, hinter dem versteinerte Rippenbögen von Mammuts einen Gang stützen, der Anfangs im Erdreich verläuft, bald jedoch in gewachsenen Fels übergeht. Die mythologische Knochenbrücke zu Tairachs Reich wird von Unmengen Knochen gebildet, die, größtenteils schon vor Urzeiten zu Staub zertreten, den Boden bedecken.

In den Untergrund

Alle Räume sind natürlichen Ursprungs, wurden jedoch erweitert. Somit bestehen alle Wände aus Stein. Trotz der feinen Tropfsteine, die darauf schließen lassen, dass hier einst Wasser einsickerte, sind alle Räume staubtrocken, so dass die Helden bei jedem Schritt feinen Staub aufwirbeln. Je tiefer es hinab geht, desto mehr Stalaktiten hängen an den Decken der Räume und Verbindungsgänge. Die Wände sind meist schmucklos. Ihre untere Hälfte ist jedoch schwarz, die obere Hälfte rot gefärbt. Von den Orkhäuten, die hier einst den Boden bedeckten, ist nicht einmal Staub zurückgeblieben.



Beachten Sie bitte insbesondere die Werte für Totenangst, Raumangst, Arachnophobie, Fettleibigkeit, Angst vor Dunkelheit oder andere relevante Nachteile der Helden.

Währenddessen und zwischendurch

Während des Endkampfes, der in diesen unterirdischen Gängen stattfinden wird und dessen genaueren Ablauf Sie weiter unten finden können, erscheinen immer wieder Bilder aus der Vergangenheit vor oder zwischen der Gruppe und verwirren die Kämpfer. Die Gegner der Helden sind ebenso irritiert wie die Helden selbst, so dass sich keine Auswirkung auf die Initiative ergibt.

Versuchen Sie, nach jeder Kampfrunde eines der weiter unten beschrieben Ereignisse einzustreuen bzw. den Helden mindestens ein Bild aus der Vergangenheit zu präsentieren (das Sie bei einigen der beschriebenen Räume in der Nähe der Endschlacht beschrieben finden).

Zu weiteren Informationen blättern Sie zu **Szenen aus der Vergangenheit** (S. 65). Im Folgenden finden Sie zunächst die Beschreibung der Räumlichkeiten der ehemaligen Tempelanlagen.

Raum 1

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In diesem Raum endet die Blutspur, der ihr seit dem Eingang zu diesem Höhlen gefolgt seid. Nur noch ein paar Tropfen führen zum Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite. Einige zerrissene Spinnweben zeigen euch, dass hier vor kurzem jemand hindurchgegangen ist.
In der Raummitte ragt eine anderthalb Schritt großer Felsnadel empor, in der sich eine Höhlung befindet. An ihrem Grund kann man ein paar Blutstropfen ausmachen.

Eine aus einem Stalagmiten gehöhlte Schale inmitten des Raumes fordert ein Blutopfer – ein Opfer, das der Schamane und die anderen Orks erbracht haben.

Gehen die Helden vorbei, ohne ein Opfer zu bringen, weckt dies den Unmut des Wächters (siehe gegenüberliegende Seite) und einige Stalaktiten an der Decke beginnen zu zittern (*Sinnenschärfe*-Probe +3).

Der Durchgang zu **Raum 2** ist von Stalaktiten und Stalagmiten fast versperrt. Man kann nur einzeln und hintereinander hindurch treten. Helden mit dem Nachteil FETTLEIBIG tun sich besonders schwer. Schüren Sie die Angst vor dem vorausliegenden Dunkel: Erst, wenn der erste Held mit einer Lichtquelle im jenseitigen Raum steht, ist dieser einsehbar.

Falls die Helden später zurückgehen wollen, bringt der Wächter diesen Durchgang zum Einsturz und hält die Helden auf diese Weise zumindest eine geraume Zeit auf.

Raum 2

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr den Raum betretet, sträuben sich euch für einen kurzen Moment die Nackenhaare. Euch ist, als würdet ihr in den Rachen eines gefräßigen Ungeheuers hinabsteigen. Inmitten der Finsternis liegen Knochenpfeile und Speere offensichtlich wahllos verstreut. Außer euren Schritten und dem Knistern eurer Fackeln ist kein Laut zu hören. Jede Unterbrechung der fast körperlich präsenten Stille kommt euch wie ein Frevel an diesem Ort vor.

Die auf dem Boden liegenden Pfeile, Pfeilspitzen und Speere sind aus Knochen geschnitzt worden. Einige der Speere sind dabei fast zwei Schritt lang – kein den Helden bekanntes Tier hat derart lange gerade Knochen.

Hier beginnt der Wächter das erste Mal seine Arbeit. Anfangs tanzen nur die Pfeile um die Helden herum, dann jedoch erhebt sich der erste Knochenspeer und stößt zu.

AT 15 **TP** 1W+3

Die spröden Widerhaken der Knochenpfeile brechen unter Umständen (1–2 auf W6) in den Wunden ab und verursachen, solange sie nicht entfernt wurden, bei ungeschickten Bewegungen zusätzlichen Schaden (Meisterentscheid: 1 SP).

Durch gezieltes Manövrieren ist es zwar möglich, Speere und Pfeile zu zerschlagen, aber dies hindert die Bruchstücke nicht daran, weiterhin die Helden zu attackieren. Während des Kampfes versucht der Geistwächter, Fackeln oder andere Beleuchtung an sich zu reißen oder zu zerschlagen. In vollkommener Dunkelheit ist es nicht möglich, den Geschossen auszuweichen. Sollten die Helden übereilt oder in der Dunkelheit in den nächsten Raum fliehen, erwartet sie dort eine böse Überraschung: Die Stufen führen ins Leere, erst zwei Schritt tiefer geht es weiter. Helden, denen keine *Körperbeherrschungs*-Probe +2 gelingt, erleiden 2W–2 SP. Gelingt die Probe, kann pro übrig behaltenem Talentpunkt einer der gewürfelten W6 ausgesucht und aus der Wertung genommen werden. Die Speere und Pfeile folgen den Helden nicht in andere Räume.

Raum 3

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nachdem ihr euch gesammelt habt, blickt ihr euch um. Bis auf einige seltsame Objekte ist dieser Raum leer, und ihr fragt euch, wie lange schon niemand mehr hier gewesen ist, der die seltsamen Gegenstände in den Wandnischen links und rechts von euch genutzt hat. Welchem Zweck und finsteren Kult mögen sie einst gedient haben?

Vier Nischen in den Wänden beherbergen folgende Objekte:

- einen viergehörnter Widderschädel
- einen kindskopfgroßen Backenknochen eines Riesen
- ein mächtiges Steinbeil (Hiebwaffe, **TP** 1W+4, **TP/KK** 14/2, **Gewicht** 140, **BF** 5, **INI** –1, **WM** –1/–2, **DK** N)
- einen dreiäugigen Menschenschädel mit hoher Stirn sowie einen Orkschädel, der in der Stirn eine Öffnung aufweist.

Anatomie + 3 oder *Heilkunde Wunde* + 6: Während der erste Schädel offensichtlich natürlichen Ursprungs ist, wurde das Stirnloch des zweiten Schädels künstlich herbeigeführt. Dies geschah noch zu Lebzeiten seines Besitzers.

Während der Diebstahl des Backenknochens einen schmerzhaften Zahnschmerzenfluch einbringt, ist nur noch das Steinbeil von Bedeutung. Ein Held, der sich in **Raum 4** der Spinne zum Kampf stellt und sie ohne Hilfe und nur unter Einsatz dieses Beils besiegt, wird von dem Wächter fortan verschont. Alle anderen Gegenstände sind für dieses Abenteuer ohne Bedeutung, können aber wertvolle Studienobjekte abgeben. Während wir Ihnen die Identität des Widderschädels zur eigenen Ausarbeitung überlassen, verraten wir, dass es sich bei dem dreiäugigen Menschenschädel um das Überbleibsel eines 'Alten' handelt, einer legendären

Magierrasse, deren Existenz in Aventurien allenfalls einem halben Dutzend Gelehrten bekannt ist. Man sagt diesen 'Alten' so ziemlich alle magischen Wunderdinge nach – von der Erschaffung der Dunklen Pforten bis zur Schöpfung der Elfen aus dem Nichts. Wahr ist wohl nur, dass sie sich als Volk Madas sahen und schon seit Tausenden von Jahren in Aventurien nicht mehr aktiv sind – anders als im Güldenland, wo sie die Kultur stark geprägt haben. Für jeden Studiosi ist dieser – überaus zerbrechliche – Schädel ein Prachtstück, mit dem er sich so manchen Lehrmeister, Bibliothekszugang oder ähnliches erkaufen kann.

Raum 4

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Gang führt euch abwärts, weiter hinab in die schweigend bedrohliche Tiefe. Euch wird bewusst, wie viel Fels auf euch lastet, und unbewusst neigt ihr die Häupter. Fast greifbar ist zu spüren, dass an diesem Ort Göttern gehuldigt wurde, die euch fremd sind. Etwas ist noch immer hier präsent und wartet darauf, geweckt oder gerufen zu werden.
In einer Ecke des Raumes liegt etwas, das wie die verkrümmte Hand eines toten Riesen aussieht. Als ihr näher kommt, beginnt sie zu zucken ...

Wie die verkrümmte Hand eines Riesen liegt eine tote Höhlenspinne in einer Ecke des Raumes. Der Tempelwächter ergreift kurzfristig Besitz von ihr und erweckt sie zum Scheinleben. Werden der Spinne alle LeP geraubt, ist ihr Körper derart zerstört, dass der Wächter sich nicht mehr seiner bedienen kann. Er zerreißt zornig dessen Überreste in der Luft und schleudert sie auf die Helden.

Belebte Höhlenspinne
Biss: **INI** 12+W6 **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W+3
LeP 25* **AuP** – **KO** – **RS** 1 **GS** 4
*) Die LE steht für die Vollständigkeit des Körpers. Wenn der Körper zerstört wird, so kann der Geist ihn nicht mehr kontrollieren. Stich- und Schusswaffen richten nur halben Schaden an.

Als der Kampf für den Wächter verloren geht, greift dieser abermals auf eine neue Angriffsmethode zurück. Mit lautem Getöse zerschellt ein Stalaktit neben dem erstbesten Helden ... Jeder Held in der Mitte des muss macht zwei Proben auf Gewandtheit +3 oder Ausweichen +1 ablegen (jeweils um die BE erschwert), um unversehrt aus dem Gefahrenbereich zu kommen. Alle anderen müssen nur eine Probe ablegen. Bei Misslingen auch nur einer Probe erhält der Held 2W6 TP.

Raum 5

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hastig stolpert ihr hinein, und euer flackernder Fackelschein lässt eine Gestalt zu eurer Rechten tanzen. Drohend richten sich ihre Hörner in eure Richtung. Auf der gegenüberliegenden Seite prangt eine Malerei: Tairachs rote Mondscheibe. Vor ihr stapeln sich Gebeine.

In diesem Raum hängen nur wenige Stalaktiten von der Decke herab. Ihre abgebrochenen Gegenstücke liegen auf dem Boden. An einer Wand ist das Abbild einer gehörnten Gestalt zu sehen. In ihrer Lendengegend ist das riesige Horn eines Auerochsen in das Gemälde gefügt. Gegenüber liegt das Gebein von Minotauren: Schädel auf Schädel, Arm auf Arm – ein jeder Knochen zu Seinesgleichen sortiert. Darüber ist eine zweite Malerei zu erkennen: eine rote Mondscheibe. In einer Nische unterhalb des Mondes liegt die grob gearbeitete Tonfigur eines eingehörnten Orkminotauren. Zerschlägt man sie, findet man in ihrem Inneren das vertrocknete Herz des Wächters. (*Anatomie*-Probe gelungen: ein getrocknetes Herz; 3 TaP*: für einen Menschen zu groß; 5 TaP*: Es könnte einem Minotaur gehören.) Wenn es magisch zerstört oder durchbohrt wird – mit einer geweihten oder magischen Waffe oder seinem Horn – geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein zorniges Ächzen hallt durch die Kavernen. Es schwillt an zu einem unbändigen Grollen, unter dem die gesamte Höhle erbebt. Mit rasanter Geschwindigkeit bildet sich ein Riss im Fels von der Decke bis zum Boden, vereinzelte Stalaktiten sausen wie Speere hinab und ein unnatürlicher Wind kommt auf. Er zerrt an euch, droht euch von den Beinen zu werfen und spielt mit den an der Wand gestapelten Knochen und Gebeinen. Abermals steigert sich das wütende Gebrüll; Knochensplitter, Steine und Staub prasseln auf euch ein. Der Sturm scheint beinahe körperlich zu werden. Durchsichtige Schemen umschwirren euch. Orks und Minotauren starren euch an, greifen nach euch – und werden von einer riesigen, einhörnigen Minotaurengestalt verschlungen. Ein letztes Aufheulen ist zu hören, dann herrscht plötzlich Ruhe. Staub sinkt zu Boden, und ein Schädel rollt vor eure Füße. Dann ist der Spuk vorbei.

Jeder Held, der sich nicht entsprechend geschützt hat – z.B. auf den Boden gekauert, ARMATRUTZ o.ä. –, erleidet 1W6 SP.

Raum 6

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mühsam zwängt ihr euch abermals abwärts in diesen Raum. Als der erste von euch den Boden berührt, versinkt er bis zu den Waden in einem Hügel aus Knochen. Knackend geben die Gebeine nach und er sinkt bis zur Hüfte ein. Ein Blick in die Runde enthüllt zahlreiche Knochen und Schädel von Steppenrindern und Orks sowie einige kleinere Goblinskelette, Affenmenschenhäupter mit breiten Augenwülsten und sogar die knochigen Dickschädel einiger Oger.

Der Boden ist vollständig mit Knochen bedeckt, in die man hüfthoch einbricht. Jeder Versuch sich zu befreien, führt in der Regel dazu, dass man noch weiter einsinkt. Bis zum Ausgang sind es zehn Schritt. Für jede Bewegung muss man eine Gewandtheits-Probe +3 ablegen. Bei Misslingen sinkt man abermals bis zur Hüfte ein. In diesem Fall ist eine GE-Probe +6 notwendig, um sich wieder 'herauszuwühlen'. Misslingt letztere Probe dreimal hintereinander, ist man derart tief eingesunken, dass man sich nicht aus eigener Kraft befreien kann.
Jede Bewegung wird durch den Wächter erschwert, der mit Kno-

chen wirft (1W3 TP) oder Gebein in der Tiefe wegzieht, so dass Helden einbrechen.
Wenn die Helden nach dem Grund der Höhle suchen, müssen sie sehr tief graben, denn auch nach vier Schritt ist dieser nicht in Sicht ...

Der Knochensturm
Sollten Sie den Eindruck haben, dass Ihre Spieler dem Schamanen im Finale zu sehr zusetzen bzw. das Ritual zu schnell beenden können, empfiehlt es sich, ihre Fähigkeiten an dieser Stelle noch ein letztes Mal zu fordern und ihnen somit einen Teil ihrer Kräfte (LE ebenso wie AE) zu nehmen. Falls der Wächter noch 'lebt', entfacht er nun den Knochensturm:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Um euch herum beginnen sich Knochen zu regen. Ein unheimliches Geklapper erhebt sich ebenso wie die Gebeine um euch herum. Schädel beginnen über Knochen zu rollen. Rippen, Finger, alle Arten von Gebeinen folgen ihnen und umkreisen euch. Ihr steht im Zentrum eines Wirbelsturms aus Knochen, der beginnt, sich immer enger um euch herum zusammenzuziehen ...

Nur Sie wissen, wie viel Ihre Helden noch ertragen können. Achten Sie mehr auf dramatische Szenen als auf eine Abfolge von Attacken und Paraden. Daher sind hier auch keine weiteren Kampfwerte angegeben.
Beschreiben Sie, wie die Knochenwoge immer näher kommt, wie einzelne Knochen heraus geschleudert werden und die Knochenwand über den Helden zusammenzubrechen droht, während der Untergrund immer wieder nachgibt.
Hier sollten nicht nur Helden mit hoher LE profitieren. Während kriegerische Helden ihre Kampfwerte erproben, können weniger kämpferisch veranlagte Helden dies durch Geschicklichkeit ausgleichen oder durch risikofreudige Aktionen wie beispielsweise ein Durchbrechen der Knochenmauer.

Aufwärts

Wenn auch vielfach geschunden, so erreichen die Helden letztendlich den Weg nach oben. Am jenseitigen Höhlenende wurde eine steile Rampe in den Fels geschlagen, die aufwärts führt. Ihr unterstes Stück besteht aus einer Stiege, deren Tritte in einen mächtigen Knochen geschlagen wurden. Der Form nach könnte es ein menschlicher – orkischer? – Oberschenkelknochen sein, doch hätte sein Träger einst zwanzig Schritt groß gewesen sein müssen.
Eine steile Rampe (7) scheint geradewegs auf das Madamal zuzuführen. Der Tempelgrundriss bildet eine menschliche (oder vielmehr orkische?) Figur. Durch ein Bodenloch in der Lendengegend klettern die Helden empor. Obwohl sie sich wahrscheinlich nicht gerade 'frisch geboren' fühlen, warten hier die Schmerzen der Realität auf sie.

Dramaturgie

Da zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers viele Handlungsoptionen für die Helden bestehen, sind hier nur der Schauplatz und einige mögliche Ereignisse wiedergegeben. Je nachdem, ob der Khurkachai Brazoraghi den Helden noch folgt, diese seine Axt an sich bringen konnten oder gar der Wächter des Tempels noch Unheil stiftet, werden Sie Ihre Spielleiter-geführten Figuren anders agieren lassen müssen. Es wird Ihnen aber mit den unten angegebenen Optionen sicherlich nicht schwer fallen.
Wenigstens einen Gegner sollten die Helden hier noch haben, der sie so lange beschäftigt, dass sie Zeugen zumindest eines Teils des Orkschamanen-Rituals werden. Als letzte Möglichkeiten bieten sich hier die belebte Stierstatue sowie die Orkwachen im Tempelinneren an. Deren Angriff sollte erfolgen, bevor sich die Helden auf den Schamanen stürzen können, so dass sie zwischen zwei Fronten geraten.
Wie bereits erwähnt, erscheinen während des Kampfes durch Einfluss des Schamanenrituals auf das Auge Satinavs immer wieder Bilder von vergangener Orkherrlichkeit vor beziehungsweise zwischen den Helden und erschweren den Kampf. Näheres dazu finden Sie auf Seite 64 unter der Überschrift **Ereignisse.**

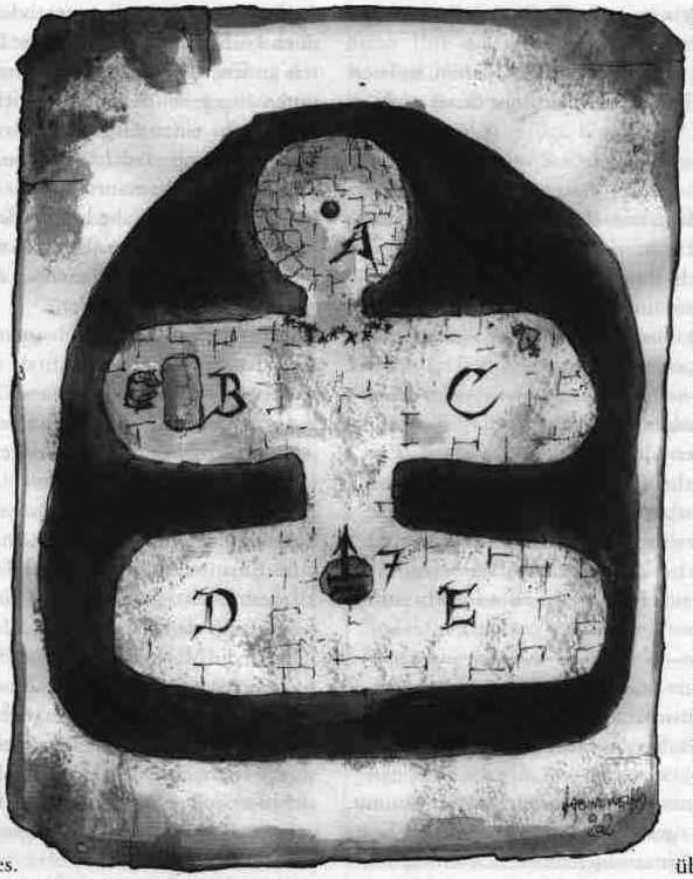
Falls die Helden kurzfristig 'Brazoraghs Beender' an sich gebracht haben, können sie diese Waffe im Finale nutzen, um den Tempel zum Einsturz zu bringen und damit das Ritual des Schamanen zu verhindern. Sollte es erst im Inneren der Kultstätte zum Kampf mit dem Khurkachai Brazoraghi kommen, können die Helden die Macht der Waffe gegen das Heiligtum lenken, indem sie sich vor eine Wand stellen und dann dem Schlag des Orkminotauren erst im letzten Augenblick ausweichen und zur Seite springen. Animieren Sie Ihre Helden dazu, indem Sie schildern, was passiert, als ein Schlag des Minotauren die Wand streift und sich dort sofort Risse bilden. Trifft ein Schlag die Steine direkt, geraten sie ins Wanken; faustgroße Splitter (1W TP) lösen sich und sausen umher.
Für akrobatische oder geschickte Helden besteht auch die Möglichkeit, einige Steine der Außenmauer zum Kippen bringen, indem sie hinaufklettern und sie mit Armen und Beinen auseinander stemmen. Auch hierzu mag sie ein Hieb von Brazoraghs Axt animieren, der klar macht, wie instabil das Gemäuer in den Tausenden von Jahren geworden ist.

Das Innere des Heiligtums

Der Hauptraum
Acht Schritt hoch sind die Innenwände des Tempels, die nicht mit den Außenwänden identisch sind. Beide Wände bestehen aus gewaltigen Steinplatten, die bis zu vier mal vier Schritt groß sein können. In ihren Zwischenraum sind kleinere Steine und loses Geröll gefüllt. Die Innenwände stehen leicht schräg, so dass sie die Außenwände stützen. Viele der Steine sind geborsten und vom Regen ausgewaschen. Auch der Boden ist mit Steinplatten bedeckt, die in den Apsiden mit den entsprechenden Symbolen versehen wurden.
Aus Rissen im Boden wachsen vertrocknetes Gras, einige Kugeldisteln sowie ein fünf Schritt großer Weißdorn, dessen dornige Zweige den Helden den Zugang zum Schamanen erheblich erschweren (s.u.).

Es gibt keinen Hauptaltar in der Mitte, sondern drei Apsiden, in denen verschiedenen, offenbar fast gleichrangigen Göttern geopfert wurde. Mit Ausnahme von einigen einfachen Reliefs sind keinerlei Hinweise auf die ehedem verehrten Wesen zu finden.
In der Vergangenheit: Meist ist das Tempelinnere mit einem Dach aus Häuten und tragenden Balken bedeckt.

A – Tairach
In einer halbfingertiefen, kreisförmigen Rille im Boden dienen vier tiefe Löcher zur Aufnahme von Blutopfern.
Relief: konzentrische Kreise
Besonderheiten: Inmitten des Rundes steht eine schwarz glänzende Kugel – das gesuchte Auge Satinavs, hinter dem sich ein Orkschamane aufgebaut hat. Mehr dazu weiter unten.
In der Vergangenheit: Die Rillen in Boden und Wand werden mit dem Blut von Opfern gefüllt, die man inmitten des Kreises ausbluten lässt.



B – Brazoragh
In dieser Apsis befindet sich hinter einem auf dem Boden liegenden Altarstein die zwei Schritt hohe, gedrungene und nur grob gehauene Steinfigur eines hockenden Stieres. Anstelle eines Steinhauptes trägt sie den Kopf des vor dem Eingang geopferten Rindes. In einem Loch in der Lendengegend war einst ein spitzer, inzwischen vermoderter Opferphallus aus Horn angebracht.
Reliefs: Hörner (?), Sicheln (?), Mondsicheln (?), einzeln und gekreuzt
Besonderheiten: Anstatt eines Kopfes weist die Statue zwischen den Schultern lediglich eine Kuhle auf, in deren Mitte sich ein spanntiefes Loch befindet. Dort wurde durch den Schamanen mittels eines Stabes das Haupt des vor dem Tempeleingang geopferten Stieres befestigt.
Kurz nachdem die Helden den Tempel betreten haben, erwacht die Gestalt zum Leben und greift sie an. Sollte es jemandem gelingen, den Stierkopf wieder zu entfernen, wird das Scheinleben der Figur sofort beendet; sie sinkt in sich zusammen und nimmt ihre ursprüngliche Gestalt an.

Figur
Steinfaust: **INI** 8+W6 **AT** 14 **PA** 5 **TP** 2W+4 **DK** HN
LeP 100 **AuP** – **KO** – **RS** 7 **MR** 10 **GS** 6
Fechtwaffen verursachen keinen, alle anderen Waffen normalen Schaden.

Auf dem Opferaltar starb auch jenes Wesen, das jetzt als Geistwächter den Tempel unsicher macht. Zerstört man den Altar, wird seine Existenz beendet. Was dann geschieht, können Sie im Text zu **Raum 5** nachlesen. Für die Zerstörung des Altars genügen einige kräftige Schläge mit einer wuchtigen Waffe oder eine intelligente Anwendung des Hebelgesetzes.
In der Vergangenheit: Hier finden Rituale statt, in deren Verlauf aus Orks und Stieren verschiedener Art (Steppenrindbullen, Auerochsen) Minotauren entstehen. Ebenso werden rituelle Zweikämpfe abgehalten, deren Verlierer nicht selten auf dem Altar des Tairach ihr Leben ausbluten. Ebenso werden nach oder bei wilden, fast Belkelel gefälligen Ritualen einige der Beteiligten auf den Opferphallus gespießt.

C – unbekannt
In den Mauern befinden sich in zwei bis vier Schritt Höhe fingerlange Löcher.
Relief: Bänder aus Dreiecken.
In einer Ecke liegt ein grauer Haufen, der auf den ersten Blick wie ein Stein aussieht, bei näherer Betrachtung jedoch regelmäßige Formen aufweist, als wären hier unter anderem ein Helm und ein Schwert versteinert. Schlägt man die harte, steinähnliche Schicht ab, so kommen darunter Rüstung und Waffen eines Zwergen zum Vorschein, der hier vor über viertausend Jahren sein Leben ließ, als ihn der Wächtergeist tötete. Der Zwergenstahl hat selbst diese lange Zeit überdauert, doch alles Andere ist restlos verfallen.
In der Vergangenheit: Die Felle von Opfertieren und -orks werden hier aufgehängt. Opfer (?) werden in Stierfelle eingenäht und stellen sich im Tempelinneren anderen Kämpfern zum Zweikampf. Den hier angebeteten Gott verehrt man offensichtlich in Form der Felle und Häute.

D, E – Opfertiere
Löcher im Stein scheinen dafür geschaffen zu sein, etwas zu befestigen oder festzubinden. Am Durchgang zu den **Räumen B** und **C** führt ein Schacht **(7)** abwärts zu **Raum 6**. Dort haben sich drei Orkwachen aufgebaut, die zornig aufschreien, als sie der Helden ansichtig werden, und sich auf sie stürzen.
In der Vergangenheit: Hier werden Opfertiere festgebunden, bevor man sie zum Altar führt. Selbst schwere Tiere werden hier über die Mauer gehievt, was bei einem Auerochsen von gut 250 Stein Gewicht eine beachtliche Leistung ist.

Ereignisse

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein kehlig beschwörender Singsang lenkt eure Blicke auf einen Schamanen, der als Zeichen seines Ranges eine große Kupferscheibe um den Hals trägt. Mit seiner Knochenkeule zeichnet er blutige Zeichen um das von euch gesuchte Artefakt, eine schwarz glänzende Kugel – das Auge Satinavs.

Auf die Helden aufmerksam geworden durch die Schreie der Orkwachen, unternimmt auch der Schamane mittels RIKAIS ALCHIMIE Abwehrmaßnahmen gegen die Helden. Mittels dieses Zaubers ist der Ork-Schamane in der Lage, schlagartig Pflanzen zum Wachsen, zum Blühen und zum Gedeihen zu bringen – oder auch genau das Gegenteil zu tun. Dazu muss er nur kurz den Boden berühren, die Wirkung setzt dann augenblicklich ein. Im Notfall kann der Schamane die Keule aber auch werfen, um die Wirkung an einem weiter entfernten Ort zu erzielen – nämlich dort, wo die Keule auftrifft. Der kreisförmige Wirkungsbereich beträgt an die 20 Schritt, und nur der Schamane ist von der Wirkung des Rituals ausgenommen.
Der Verrottungszauber wirkt auf alles lebende oder tote organische Material. Was der Zauber bei den Helden genau bewirkt, ist Meisterentscheid, vom Verschimmeln aller Lebensmittel bis zu Krankheit und qualvollem Siechtum ist alles möglich. Bedenken Sie jedoch, dass der Aikar Brazoragh einerseits sehr mächtig ist, andererseits aber nur über ein Gefäß zaubert, was seine Macht wieder einschränkt, da er sich noch auf Anderes konzentrieren muss.

Als erste Abwehrmaßnahme geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Schamane blickt kurz auf. Fast beiläufig streicht er mit seiner Keule über das Gras, und einige vertrocknete Dornen beginnen in Windeseile hochzuschießen und die wachsenden, sich windenden Äste eines Weißdornstrauchs bilden eine stachlige Mauer vor euch.
Das Ritual des Schamanen hat bewirkt, dass das Pulsieren des Auges immer stärker wird. Aus den Schemen, die anfangs über die Oberfläche der Kugel huschten, sind nun bunte Bilder auf dem knochenbleichen Stein der Tempelwände geworden.
Vergangenes nimmt zwischen euch Gestalt an. Orkheere aller Zeiten gleiten durch euch hindurch. Ihr seht, wie der Schamane gebannt auf die Lippen seines urzeitlichen Gegenstücks in Satinavs Auge schaut. Dann beginnt auch er, die Lippen zu bewegen, als spräche er nach, was dort zu sehen ist.

Szenen aus der Vergangenheit
Das Auge Satinavs ist bekanntlich in der Lage, Szenen aus der Vergangenheit zu zeigen, und zwar Szenen aus der Perspektive des Ortes, an dem es sich gerade befindet. Da es eigentlich immer an seinem Aufenthaltsort gebunden ist, fällt das dem Betrachter in der Regel kaum auf. In einem Fall wie diesem, wo es gerade erst seinen neuen Ort gefunden hat, könnte es jedoch einigen Helden auffallen.
Als magische Nebenwirkung des Rituals, das der Schamane gerade ausführt, verstärkt das Auge diese Kraft noch, so dass die Bilder nicht nur im Innern des Auges entstehen, sondern auch auf seine Umgebung projiziert werden. Hinzu kommt, dass der Anwender entscheidet, welche Situation aus der Vergangenheit im Inneren der Kugel erscheinen soll, aber in der Umgebung zufällig irgendwelche Geschehnisse abgebildet werden – und je größer der Einfluss eines solchen Geschehens auf die Weltgeschichte war, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie nun von Satinavs Auge widergespiegelt wird.

Jeweils zum Vorlesen oder Nacherzählen:
- Laut, doch über die Zeiten hinweg unhörbar, beschwört ein Schamane Tairach und bringt ihm blutige Opfer, die ihm ergebene Sklaven reichen. Aus den Opferlöchern entspringen Blutfontänen, die Wolken reißen auf und enthüllen einen blutroten Mond.
- Einige Orks sind damit beschäftigt, die nackten Felswände mit Fellen zu bedecken. Ein Riese blickt über die Mauern der Kultstätte. Als er sich in das Steinrund schwingt, scheint unter euch die Erde zu beben. Hektisch rennen die Orks auseinander, können jedoch den Hieben des Giganten nicht entkommen.

Veteranen der **Orklandtrilogie** fällt eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Riesen Orkfresser auf, doch dieser Riese hier ist deutlich größer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
- Freiwillig tritt ein breitschultriger Minotaurenhüne mit dem Haupt eines Auerochsen auf den Brazoraghaltar zu, legt sich nieder und empfängt willig den Opferdolch, der in seine Brust fährt. Sein Haupt wird abgetrennt und der Brazoraghstatue aufgesetzt, sein Herz herausgeschnitten.

Hatten die Helden bereits die Gelegenheit, den Wächtergeist des Tempels in seiner wahren Gestalt zu sehen, so erkennen sie ihn in dieser Szene wieder.

Jeweils zum Vorlesen oder Nacherzählen:
- Die Tempelwände sind verschwunden, und der rötliche Schein einer untergehenden Sonne beleuchtet Dramatisches: Eine ängstliche Orkfrau, die ihren Säugling eng an ihre Hängebrüste gepresst hält, huscht über das Steppengras und kauert sich zwischen einige dicht stehende Büsche. Dann schreckt sie auf, als habe sie ein Geräusch gehört, und rennt davon. Wenig später folgt ein mit Speeren bewaffneter Orktrupp.
- Fackeln werfen tanzende Schatten. In ihrem Schein steht ein Orkschamane mit einem Stierhelm und hebt einen Opferdolch dem bleichen Mond entgegen. Auf den Altar zu seinen Füßen ist ein junger Ork gefesselt. Hart schneiden die Lederstricke in die Handgelenke des Opfers, als es sich verzweifelt gegen sein Schicksal zu wehren versucht. Ein flehender Blick trifft [HELD] über die Jahrtausende, als der Ork direkt in seine Augen blickt. Dann saust das steinerne Messer des Schamanen herab.
- Ekstatisch wiegt sich ein über und über mit Blut bedeckter junger Ork zum Takt einer kleinen Trommel, die er – mit blutigen Händen spielend – zwischen seinen Beinen hält. Der ganze Körper ist mit Schnitten übersät, ein gekrümmter Ritualdolch liegt ebenso neben ihm wie eine große Knochenkeule. Im Hintergrund sind einige anderer Orks zu erkennen, die streng auf das lodernde Feuer vor dem Trommelnden blicken. Offensichtlich warten sie auf etwas ...

Diese Szene beschreibt eine Art Prüfungsritus für einen jungen Schamanen, der durch das Trommeln und den Blutverlust versucht, Tairach nahe zu kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● Plötzlich flirrt die Luft, und schemenhafte Gestalten manifestieren sich zwischen euch. Ihr könnt hochgewachsene Orks erkennen, die mit schartigen Schwertern aufeinander einhacken, übermannsgroße Minotauren, die stampfend auf die Kämpfenden zupreschen, und immer wieder jubelnde Gestalten an den Rändern des Platzes, die erfreut aufspringen, wenn einer der Kämpfenden blutend in den Staub sinkt. Fast vermögt ihr das schmatzende Geräusch zerschnittenen Fleisches, das schmerzerfüllte Aufbrüllen getroffener Mischwesen und die Todesschreie zerschmetterter Kämpfer zu hören. Seltsame, blasse Blutfontänen rauben euch die Sicht auf eure Gegner, die in all dem Treiben kaum auszumachen sind. Nur mit Mühe kannst du ein Würgen unterdrücken, als direkt neben dir ein Minotaurus aus vergangenen Zeiten unhörbar einem der orkischen Kämpfer den Bauch aufschlitzt und dessen spritzende Gedärme verteilt. Dann saust plötzlich eine Klinge in deine Richtung, und du weißt nicht: Ist sie schon längst zu Staub zerfallen – oder tödlich real?

Nutzen Sie diese Szene eines längst vergangenen Gemetzels zu Ehren der orkischen Götter, um etwas Verwirrung zu stiften und die Helden in die Enge zu treiben, sollten sie sich bisher zu gut gehalten haben. In all dem Chaos ist es schwer zu unterscheiden, ob der Ork, der vor einem steht und die Waffe schwingt, nur ein Abbild längst vergangener Zeiten oder eine wirkliche Bedrohung darstellt. Sollten die Helden unter einem Tarnzauber (z.B. HARMLOSE GESTALT) stehen oder selbst Orks sein, haben ihre Gegner aber natürlich dasselbe Problem ... anders sieht es aus, wenn sie die einzigen Menschen / Elfen / Zwerge ... auf dem Kampfplatz sind.

Jeweils zum Vorlesen oder Nacherzählen:

● Ihr seht einen hünenhaften Orkkrieger, über und über mit blutigen Glyphen bedeckt, der mit loderndem Blick und – unhörbarem – Kriegsgeschrei einen riesigen Hammer schwingt und mit einem einzigen Schlag drei mit Holzspeeren und Steindolchen bewaffnete Affenmenschen erschlägt. Blut spritzt in hohem Bogen, und ihr könnt sehen, wie die Knochen der Unglücklichen unter der Wucht des Hiebes zermalmt werden. Schemenhaft werdet ihr weiterer Eindringlinge gewahr, die nacheinander von dem scheinbar durch jenseitige Macht beseelten Schwarzpelz niedergemacht werden. Angespornt durch dieses Beispiel, dringen eure Gegner umso härter auf euch ein ...

● Zornige Trolle überklettern die Steine und attackieren die Orks. Ein Schamane mit Kupferscheibe um den Hals scheint ihnen Worte der Macht entgegen zu brüllen, und aus den Nischen erheben sich die Knochen toter Trolle. Wütend schlagen die Trolle auf Orks und Skelette ein. Eine gewaltige Keule saust neben [Held] auf den Boden.

● Die Sonne wird verdunkelt, als sich ein riesiger Leib über den Tempel schiebt. Eine palasthohe Spinne mit baumstammdicken Beinen schreitet über das Gebäude hinweg. Eines ihrer mächtigen Beine senkt sich auf [Held] hinab ... und durch ihn hindurch.

Der Schamane

Um den zaubernden Schamanen erreichen zu können, müssen erst die dornigen Äste des Weißdorn durchtrennt werden. Entscheiden Sie selbst nach Art der Heldenwaffe, wie viele Hiebe man benötigt, um das Geäst zu zerteilen.

Der Ork ist absolut unempfindlich gegenüber Schmerzen, und somit haben auch die ihm geschlagenen Wunden keine besondere Wirkung auf ihn. Bei einem magischen Angriff auf geistiger Ebene kann unter Umständen festgestellt werden, dass ein unglaublich starker Geist in dem Körper weilt und dass diese 'Einheit' von Körper und fremdem Geist künstlichen Ursprungs ist.

Schamane
Schamanenkeule:
INI 12+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+2 **DK** N
Faust:
INI 11+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP**(A) 1W+1 **DK** H
LeP 30 **AuP** 35 **KO** 15 **RS** 2 **MR** 11 **GS** 7

Haben die Helden den Schamanen bezwungen und 'getötet', können sie bei einer Untersuchung seines Körpers eine ungewöhnliche Entdeckung machen: einen tiefen Schnitt in der Herzgegend. Die mit schwarzen Haaren vernähte, tödliche Wunde macht deutlich, dass der Schamane bereits tot war, bevor er von den Helden besiegt wurde. Dies dürfte auch seine Unempfindlichkeit gegenüber Schmerzen hinreichend erklären.

Das Schwarze Auge – Das Auge Satinavs

Auch nach dem Tod des Schamanen bleiben die Bildprojektionen noch für eine kurze Weile erhalten. Dann werden sie immer unscheinbarer und blasser, bis sie sich schließlich nur noch auf das Auge beschränken und letztendlich ganz verebben. Sollte ein Held sich jetzt trotz aller äußeren Umstände die Zeit nehmen, sich auf das Auge zu konzentrieren, so kann er es aktivieren bzw. seine Aktivierung in die gewünschte Richtung lenken.

Je weiter der Blick in die Vergangenheit zurück reichen soll, desto länger muss der Held sich auch auf das Auge konzentrieren: Verlangen Sie neben der aufgewendeten Zeit auch noch *Selbstbeherrschungs*-Proben mit entsprechenden Zuschlägen.

Ein Blick in die Zukunft ist nicht möglich; hierbei bleibt das Auge einfach schwarz.

Das Ritual des Schamanen hat die magische Bindung des Artefaktes erneuert, und somit bleibt es an der Stelle fixiert, an der es sich jetzt befindet.

Der Blick durch das Auge

Es gab einst Mächte und Wesen, die über Dere wandelten und deren Schritte auch heute noch nachhallen. Das Schwarze Auge ist eines der mächtigsten Artefakte Aventuriens und vermag Dinge zu sehen, die sonst im Dunkel der Vergangenheit verborgen liegen. Selbst Nahema, eine wahre Meisterin der Magie, konnte ihm nicht alle Geheimnisse entlocken.

Obwohl die Ereignisse im Abenteuer **Der Orkenhort** auf den ersten Blick anderes vermuten lassen, wurde das Auge nicht von ihr erschaffen, sondern lediglich aktiviert. Seine Herkunft bleibt weiterhin größtenteils im Dunkeln.

Benutzen Sie die Zeitleiste als Ausgangspunkt, um eigene Szenen nach den folgenden Beispielen zu kreieren. Mit "Szene" gekennzeichnete Beschreibungen weisen auf einmalige Ereignisse hin, die Sie bei Bedarf ausschmücken können.

Vergessen Sie nicht, dass das Auge an einem ziemlich entlegenen Fleck Deres steht. Normalerweise wird es nichts Spektakuläres zeigen. Sie müssen den Spielern also nicht eine aktionsgeladene Szene nach der anderen beschreiben. Während der Nachtstunden bleibt das Auge überdies völlig schwarz. Des Weiteren zeigt es lediglich Bilder und bringt keine Töne hervor.

Eine Anmerkung für alle Helden, die während der Orklandtrilogie die – scheinbare – Zerstörung des Auges erlebten: Hierbei handelte es sich um eine raffinierte Illusionszauberei, kombiniert mit Schadens- und Verhehlungsmagie. Die Wirkung des Illusionszaubers ist inzwischen verflogen, dennoch bleibt der Blick durch das Schwarze Auge in die Zukunft unmöglich.

- **vor wenigen Minuten** (keine längere Wartezeit, einfache *Selbstbeherrschungs*-Probe): *Szene:* Die Helden betreten den Tempel.
- **vor einer Viertelstunde** (10 Sekunden Konzentration, einfache *Selbstbeherrschungs*-Probe): *Szene:* Der Schamane betritt den Tempel, segnet den Tairach- sowie den Brazoragh-Altar und bringt den Stierkopf an der Statue an. Dann beginnt er das Ritual mit dem Schwarzen Auge.
- **vorhergehende Zeit bis ca. 4000 v. H.** (Dauer und Selbstbeherrschung je nach Zeit): Durch das eingestürzte Dach sieht man Greife über dem Tempel kreisen und Eindringlinge vertreiben.
- **124 v. H.** (1 Minute Konzentration, *Selbstbeherrschungs*-Probe +3): *Szene:* Die Hesinde-Geweihte Ileana erscheint im Tempelinneren. Sichtlich verwundet und geschwächt, presst sie sich eine Hand auf den Bauch, untersucht den Tempel kurz und verlässt ihn schon bald wieder.
- **ca. 4000 v. H.** (15 Minuten Konzentration, *Selbstbeherrschungs*-Probe +8): *Szene:* Ein einzelner Zwerg erscheint im Tempelinneren und wird von dem unsichtbaren Wächtergeist getötet. In der direkt folgenden Zeit ist sein vermodernder Leichnam zu sehen.
- **vorhergehende Zeit bis etwa 30.000 v. H.:** In Abständen von einigen tausend Jahren kommt es immer wieder zu einer Erneuerung des Kultes und des Tempels. Das Aufleben des Kultes dauert jeweils einige Jahrhunderte, bevor er wieder vorübergehend in Vergessenheit gerät.
- **ca. 27.000 v. H.** (25 Minuten Konzentration, *Selbstbeherrschungs*-Probe +12): *Szene:* Der Wächtergeist – deutlich an dem abgebrochenen Horn erkennbar – stirbt freiwillig auf dem Altarstein den Opfertod. (Diese Szene ist bei den **Szenen aus der Vergangenheit** beschrieben, siehe S. 65.)
- **Phase zwischen 30.000 und 35.500 v. H.:** Der Tempel wird gelegentlich genutzt, bleibt aber durchgehend in rechtem Zustand.
- **ca. 33.300 v. H.** (30 Minuten Konzentration, *Selbstbeherrschungs*-Probe +14): *Szene:* Ein Gruppe von Trollen greift das Heiligtum an, wird aber mit den Zauberkräften eines orkischen Schamanen zurückgeschlagen. (Auch diese Szene ist eine mögliche **Szene aus der Vergangenheit**, siehe S. 65.)

● **ca. 37.000 v.H.** (35 Minuten Konzentration, *Selbstbeherrschungs*-Probe +15): der Bau des Tempels: Ein kräftiger Ork mit grauem Fell gibt das Kommando, als man den Tempel aus Steinen errichtet, die man auf hölzernen Rollen heranbringt. Der Graufellige trägt einen Bronzehelm mit vier gewaltigen Stierhörnern, eine Streitaxt, die der des Aikar Brazoragh erstaunlich ähnlich sieht, und ein Opfermesser mit Obsidianklinge und Kupfergriff.
Unter jeden der Steine, die man als Mauer in der Erde versenkt, wird ein zappelndes Opfer gelegt. Auch die Einweihung des Tempels (ca. zwei Jahre später) ist überaus blutig. Etwa 50 Jahre hält der Graupelz hier blutige Rituale zu Ehren Tairachs und Brazoraghs ab. Dabei entstehen in einem ähnlichen Ritual, wie es die Helden beim Aikar Brazoragh sehen konnten, Stier-Ork-Minotauren. Während man nicht sehen kann, was mit jenen geschieht, die aus dem Tempel geführt werden, erwartet andere ein blutiges Ende in rituellen Kämpfen oder Opferritualen.

Der Rückweg

Tersana will noch kurz beim Schwarzen Auge verweilen und im Gebet Zwiesprache mit ihrer Göttin halten, was mit dem Auge zu geschehen habe. Ein wenig ratlos erhebt sie sich nach einiger Zeit, ohne eine Antwort erhalten zu haben. Nachdem sie kurz laut überlegt, bei dem Schwarzen Auge zurück zu bleiben, lässt sie sich dennoch überreden, die Helden zurück zu begleiten.
Der Rückweg durch das Labyrinth sollte weitgehend ungefährlich sein. Außer den natürlichen Gefahren droht den Helden keine Fährnis. Vor dem Tempel ist der Kampf zwischen Orks und Greifen inzwischen beendet. Die Schwarzpelze haben sich wieder in ihre vier Lager zurückgezogen. Der Aikar Brazoragh hat zwar nur wenig Wissen erlangt, von einem erneuten Vorstoß verspricht er sich jedoch nichts, da sein Plan nun offenbart wurde, die Greife ihre Verteidigung auf den Orktempel konzentrieren und Garafan zumindest kurzfristig zurückgekehrt ist. Nach dem Kampf kreisen die wenigen überlebenden Greife über dem Tempel und konzentrieren ihre Abwehr dort. Auf die Helden reagieren sie nicht.

Garafan

Nachdem die Gegner besiegt sind, Heiltränke ausgepackt und die schlimmsten Wunden verarztet werden, hören die Helden abermals Greifenschwingen über ihren Häuptern. Während sich drei weitere Greife auf den Tempelmauern niederlassen, landet der zurückgekehrte Herr des Greifengrases in ihrer Mitte.

Vor Vorlesen oder Nacherzählen:
Mächtige Flügelschläge kündigen das Erscheinen einer großen, schwingenbewehrten Gestalt an. Vom gleißenden Schein, der sie umgibt, geblendet, könnt ihr die mächtige, rotgolden gefiederte Gestalt erst erkennen, als sie vor euch landet. Abermals erlebt ihr die Ankunft eines Greifen, doch dieser ist ungleich mächtiger, als jene, die ihr im Greifengras gesehen habt.
Zu eurer Überraschung ziert ihn nicht das Adlerhaupt der Greifen. Seine güldenen Augen blicken euch aus einem Löwenhaupt entgegen. Mit gestrengem Blick mustert euch der Greif, bevor er mit dröhnender Stimme in altertümlicher Sprechweise zu sprechen beginnt:
"Dem gleißenden Lichtfürsten zum Ruhme seid gegrüßt, Fremdstreiter. Ein neues Aeon hat begonnen, und allerlei Zwist und Hader recket sich allerorten.
Andere Fronten forderten mein Eingreifen ob der rechten Ordnung der Welt. Seid darum bedanket ob eures Einschreitens an dieser Stelle. Einen Kampf mit Edelmut und voller Mühsal habt ihr ausgefochten, doch vergesset nicht, dass die Diener der Finsternis noch immer lauern, hier und an andren Orten, um ihre dürstenden Klauen auszustrecken, zu verderben die Ordnung der Welt.
Drum hütet euch vor den Fährnissen und finsteren Plänen, die da am Horizont dräuen, denn niemals ruhen jene, die danach trachten, zu zerstören, was die Götter gut geschaffen. Seid wachsam und bereit, eure ganze Kraft immer wieder gegen die Versuchungen zu stellen, die süß lockend euren Ohren schmeichelt.
Seht euch vor: Wenn eines Greifen Sohnes Schicksal sich erfüllt, wird der Blutige Stier nach rubinenem Blut dürsten."

Das Löwenhaupt ist das Merkmal, welches Garafan, den Heerführer der alveranischen Greife, von seinen Artgenossen unterscheidet. Dies verrät eine Probe auf *Götter/Kulte*.
Nachdem er den Helden auf seine Weise gedankt und Orakel gesprochen hat, bietet er ihnen an, dass seine Gefährten sie bis zum Rand des Greifengrases tragen werden. Wenn die Helden diese außergewöhnliche Ehre annehmen, erheben sich die Greifen und fliegen mit majestätischem Schwingenschlag der aufgehenden Praiosscheibe entgegen. Weit entfernt von den Orks, am jenseitigen Rand des Greifengrases, werden die Helden abgesetzt, worauf sich die Greifen erheben und in der Sonne zu entschwinden scheinen.
Auf welchem Wege die Helden das Orkland verlassen, bleibt Ihnen überlassen. Ebenso wäre es möglich, dass direkt auf dem Rückweg versucht wird, die sterblichen Überreste Ileanas zu bergen, um sie nach Tiefhusen bringen, von wo aus diese später zum Kusliker Tempel überführt werden. Sollte Ileanas Leichnam noch nicht geborgen werden (können), wird Tersana dies später versuchen und begnügt sich vorerst damit, das Buch der Schlange Ileanas im Tiefhusener Hesinde-Tempel in Sicherheit zu bringen. Die Bergung und Überführung der toten Hesinde-Geweihten nach Kuslik ist ein eigenes Abenteuer, das wir Ihnen gerne zur eigenen Ausgestaltung überlassen möchten.

Der Lohn der Mühen

Für die Teilnahme an den epochalen Ereignissen dieses Abenteuers, vor allem aber für die Erfahrungen, die Ihre Helden in den – vermutlich – ungewohnten Ecken von Svellt- und Orkland machten, haben sie sich die **999 AP** verdient. Hinzu kommen spezielle Erfahrungen in der Sprache *Ologhaijan, Geschichtswissen, Götter/ Kulte* und vermutlich auch besonders im Bereich der Wildnistalente bzw. *Geographie*. Für den Flug auf dem Greifenrücken erhalten die Helden die seltene Möglichkeit, den eventuell vorhandenen Nachteil HÖHENANGST um eine Spalte billiger zu senken.

Über ein Feedback zum Abenteuer, insbesondere auch zur Verknüpfung mit den alten Handlungssträngen der Orklandtrilogie an **Stefan@lowangen.de** würde sich der Autor sehr freuen.

Anhang A – Dramatis Personae

Tersana Godal, Hesinde-Geweihte

Erscheinung: Tersana, deren leicht schräg gestellte Augen auf einige Tropfen Nivesenblut in ihren Adern schließen lassen, ist ein zierliches Persönchen mit langem schwarzen Haar, deren Alter sich auf Anfang Vierzig schätzen lässt. Ihr zumeist ernster Blick weicht einem Ausdruck von Güte und ein Lächeln umspielt ihre Lippen, wenn sie an die ihr auferlegte Mission denkt.

Geschichte: Schon in jungen Jahren verspürte Tersana wenig Lust, ihr Leben auf dem Händlerkarren ihrer Eltern zu verbringen. Vielmehr träumte sie von einem Leben im Dienst der Göttin. Deshalb schloss sie sich dem Hesinde-Tempel zu Kuslik an. Mit zwanzig Jahren erhielt sie die Priesterweihe, und schon fünf Jahre später wurde sie Vorsteherin des Tempels zu Tiefhusen. Diese steile Karriere verdankt sie einem Fehler des kurzsichtigen und schwerhörigen Kusliker Tempelschreibers, denn eigentlich sollte der Bibliothekar Lokraz Faldem mit der Leitung des Tempels und Tersana mit der Verwaltung der Büchereien betraut werden. In dem Brief, den sie aus Kuslik mitbrachte, stand es jedoch umgekehrt, was den Bibliothekar vor Wut und Eifersucht fast platzen ließ.

Die sich immer mehr zuspitzende Rivalität der beiden Geweihten endete schließlich mit dem Tod von Lokraz. Daraufhin wurde Tersana zu einer Untersuchung nach Kuslik zitiert, die schlagartig ab jenem Moment beendet war, als ihre Vision (siehe Seite 13) bekannt wurde. Befragt man ihre Richter, so sind die einen der Meinung, es sei ein Zeichen Hesindes, die ihr eine Gelegenheit geben will, ihre Schuld zu tilgen. Andere hingegen deuten es als einen Beweis für ihre Unschuld, dass sie mit einer solchen Vision gesegnet wurde. Der Tempel stattete sie mit ausreichenden finanziellen Mitteln für ihre Reise aus. Dennoch sieht Tersana sie als eine Art Buße. Dies ist auch der Grund dafür, weshalb sie alleine aufbrach.

Charakter: Tersana steckt in einem Zwiespalt: Sie weiß, dass ihr das Amt einer Hohen Lehrmeisterin nur durch einen Wink des Schicksals zufiel. Auch den Tod von Lokraz bedauert sie inzwischen, obwohl es eigentlich sowieso nur ein Unfall war. Umso eifriger ist sie auf die Erfüllung ihrer Mission bedacht. Sie hofft darauf, ihre Schuld tilgen und ihren Ruf innerhalb der Kirche wieder herstellen zu können.

Tersana hat den Orkensturm auf Tiefhusen selbst miterlebt und sah ihre Mitschwester Dimiona bei der Verteidigung von Tempelschätzen sterben. Somit ist sie durchaus in der Lage, die Orks als die Bedrohung einzuschätzen, die sie tatsächlich sind. Dennoch ist sie in manchen Dingen sehr naiv und vertrauensselig: Wenn sie der Meinung ist, dass die Helden ihre Aufgabe, sie zu beschützen, gut machen, vertraut sie ihnen blind. So blind, dass sie glaubt, in ihrem Schutz auch unter strengster Orkbedrohung noch botanische Proben nehmen zu können.

Funktion: Für die Spieler ist sie Auftraggeberin, aber auch 'Bremse' und 'Klotz am Bein'. Selbst die tapfersten und fähigsten Krieger geraten in Nöte, wenn sie auf einen fußlahmen Schützling aufpassen müssen.

Inzwischen hat Tersana ihre Liebe zur Botanik entdeckt. Dies ist vermutlich das einzige praxisorientierte Gebiet, auf dem sie den Helden wertvolle Informationen geben kann. Sie ist ein klassischer Bücherwurm und weiß somit, in welchen Büchern etwas über die hohe Kunst des Feuermachens steht, selbst ist sie dazu jedoch kaum in der Lage, und ohne die Helden würde sie sich in der Wildnis nicht zurechtfinden.

Darstellung: Nerven Sie die Spieler mit den Fragen nach häufigeren Pausen auf anstrengenden Märschen, einem ordentlich warmen – und weithin sichtbaren – Feuer am Abend, der Bitte nach besserem Essen und ähnlichem. Zumindest so lange, bis Ihre Spieler herausfinden, dass man die Quengeleien Tersanas sehr schnell beenden kann, wenn man sie an die göttliche Berufung zu ihrer Mission erinnert.

Sorgen Sie auch dafür, dass es den Helden nicht irgendwann zuviel wird und sie – zumindest in Wunschgedanken – die Hesinde-Geweihte am liebsten entnervt in der Wildnis zurück lassen möchten. Bedenken Sie, dass Tersana als Geweihte über besondere Fähigkeiten verfügt, die Sie durchaus gerade dann in den Dienst der Gruppe stellen können, wenn die Spieler gerade zu dem Schluss gekommen sind, dass die Geweihte zu gar nichts zu gebrauchen ist außer als Orkfutter ...

Zitate: "Als ich vor einer halben Stunde diesen Klippenzahn gepflückt habe, sah ich einige Rauchfahnen am Horizont. Meint ihr, das hat etwas zu bedeuten?"

"Ein Nieswurz! So hoch im Norden hätte ich dies nicht vermutet. Meint ihr, ich habe noch Zeit für eine Skizze, bevor uns die Orks zu nahe kommen?"

Tsathalan Halbork, Waldläufer und Kundschafter

Tsathalan ist das Kind einer wahrhaft schaurigen Verbindung. Seine Mutter war eine junge Menschenfrau aus dem Svellttal, die bei einem Orküberfall von einem der Unholde geschändet wurde. Vermeintlich tot blieb sie zurück und konnte sich später zu Verwandten retten, wo sie schließlich bei der Geburt eines Sohnes starb.

Die Familie der Unglücklichen gehörte zu einer Gruppe überzeugter Tsa-Gläubiger, die das Leben des kleinen Halborks schonten und ihn nach ihrem Glauben erzogen. Als Tsathalan allerdings älter wurde, kam es zu einer zunehmenden Entfremdung zu seinen Ziehbrüdern, die ihn immer mehr als eine Art Ungeheuer betrachteten. Auch lastete die Schuld seines unbekannten Erzeugers schwer auf ihm. Als er dann in Liebe zu seiner Ziehschwester verfiel, fürchtete seine Familie eine Wiederholung der Ereignisse und schickte ihn fort.

Seitdem wandert Tsathalan heimatlos durch das Svellttal und sucht nach Frieden; immer wieder von Schwermut und Zweifeln geplagt. Seine größte Furcht ist, dass er nur ein widernatürliches Monstrum sein könnte, das ohne rechtmäßigen Platz in der Welt ist; eine Furcht, die er immer wieder mit Alkohol zu betäuben versuchte. Inzwischen meidet der den Schnaps, um die Kontrolle über sich nicht zu verlieren und in sein orkisches Erbe zurückzufallen.

Sein Kontakt mit anderen Zweibeinern beschränkt sich normalerweise darauf, sich auf diversen Expeditionen als Waldläufer und Kundschafter zu verdingen. Auseinandersetzungen geht der Halbork am liebsten aus dem Weg und versucht alles, um sein orkisches Erbteil zu verbergen: So läuft er stets mit weiten Gewändern und Handschuhen umher und hat sich einen langen Bart wachsen lassen, um seinen kräftigen Kiefer zu verbergen.

Wird er allerdings erkannt und angegriffen, trägt er gleichzeitig zweierlei Kämpfe aus: den mit seinem Gegner und den gegen seinen inneren Drang, sich ganz der orkischen Raserei hinzugeben. Bislang hat er beiderlei Kämpfe immer gewinnen können ...

Funktion: Als 'Kind zweier Welten' pendelt er ständig zwischen ihnen bzw. versucht, sein orkisches Erbe, das er dennoch nicht verleugnen kann, zu kontrollieren. Er soll den Helden als Ausgestoßener präsentiert werden, der zwischen Orks und Mensch vermitteln könnte, jedoch von beiden Rassen geschmäht und verachtet wird.

Darstellung: Sorgen Sie dafür, dass die Helden von seinem orkischen Erbe überrascht werden, wenn er plötzlich zornig aufbraust und den Tod eines Besiegten verlangt, damit dieser die Gruppe nicht verraten kann – im nächsten Augenblick den Einwurf jedoch zurückzieht und Gnade gewährt. Orks gegenüber hält er sich in der Regel zurück, tritt jedoch z.B. in den Vordergrund, wenn die Helden in Probleme geraten. Dann reißt er seine Kapuze vom Haupt, fletscht die Zähne und verhandelt drohend auf orkisch – um sich anschließend zurückzuziehen und Tsa zu bitten, dass er die Kontrolle über sich behält. Mit Orks kommt Tsathalan besser zurecht als mit Menschen, ohne dies jedoch wahrhaben zu wollen.

Außer bei jenen, die ihn kennen, ruft seine Erscheinung immer wieder Abscheu und lästerliche Flüche bei Orks und Menschen hervor. Auch die Helden als seine Begleiter bekommen dies zu spüren, wenn man sie als "Orkenfreunde" oder Schlimmeres bezeichnet.

Zitate: "Entweder lasst Ihr das Feuer aus und esst Euer Fleisch roh, oder die Wölfe werden von Euch fressen, was ihnen die Orks übrig lassen."

"Ich kenne Eure Dämonen nicht, aber ich habe meine eigenen."

"Seid Ihr Ork oder Mensch, dass Ihr ohne Gnade tötet?"

"Wollt Ihr mich beleidigen? Seid froh, dass ich mich unter Kontrolle habe." (mit sichtbar zitternder Hand am Säbel)

Orks

Folgende Werte können Sie verwenden, wenn es zum Rondra – und Brazoragh – gefälligen Kontakt mit den Orks kommt. Wandeln Sie die Werte wenn nötig ab, um sie Ihren Helden und deren Kampferfahrung anzupassen.

Unerfahrener Orkkrieger

Säbel:	**INI** 12+W6	**AT** 13	**PA** 11
	TP 1W+3	**DK** N	
Faust:	**INI** 11+W6	**AT** 15	**PA** 13
	TP(A) 1W+1	**DK** H	
Wurfspeer:	**INI** 11+W6	**FK** 14	
	TP 1W+4		

LeP 33 **AuP** 38 **KO** 15 **MR** 0 **GS** 8
RS 1 (Haut, einfache Kleidung)
Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher Hund
Nachteile: Aberglaube, Jähzorn, Raubtiergeruch
Sonderfertigkeiten: Biss
Besondere Talente: erfahren in Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken und Wildnisleben

Erfahrener Orkkrieger

Säbel:	**INI** 13+W6	**AT** 15	**PA** 11
	TP 1W+3	**DK** N	
Faust:	**INI** 8+W6	**AT** 14	**PA** 12
	TP(A) 1W+1	**DK** H	
Wurfspeer:	**INI** 8+W6	**FK** 15	
	TP 1W+4		

LeP 37 **AuP** 40 **KO** 15 **MR** 1 **GS** 5
RS 4 (Haut und Lederrüstung)
Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher Hund
Nachteile: Aberglaube, Jähzorn, Raubtiergeruch
Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff

Orkkrieger Veteran (Okwach)

Säbel:	**INI** 13+W6	**AT** 17	**PA** 13
	TP 1W+4	**DK** N	
Faust:	**INI** 12+W6	**AT** 18	**PA** 15
	TP(A) 1W+1	**DK** H	
Wurfspeer:	**INI** 12+W6	**FK** 19	
	TP 1W+4		

LeP 40 **AuP** 44 **KO** 15 **MR** 2 **GS** 6
RS 4 (Haut und Lederrüstung)
Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher Hund
Nachteile: Aberglaube, Jähzorn, Raubtiergeruch
Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Ausfall, Meisterparade, Gegenhalten

Anhang B – Geschichte der Orks

Der orkischen Zeitrechnung zufolge leben die Schwarzpelze schon seit fast 37.000 Jahren in Aventurien. Ihre Geschichte ist geprägt von endlosen Stammeskriegen, während denen ganze Völker vergingen und wieder neu entstanden. Da die Orks jedoch über keine schriftlichen Aufzeichnungen verfügen, ist man bei einer genauen historischen Betrachtung auf die Berichte anderer Völker angewiesen.

Die früheste geschichtliche Erwähnung stammt von den Angroschim, die **um 4.000 v.H.** im Norden des Orklandes ihre legendäre Binge Umrazim errichteten. Auch elfische Geschichten berichten von Auseinandersetzungen mit den schwarzpelzigen *fialgra* in der Zeit vor dem zweiten Drachenkrieg.

um 2600 v.H.: Erwähnung der Orks als eine der Gefahren des Binnenlandes im Jurgalied der Hjaldinger; die Nordleute vertreiben in den folgenden Jahren die Schwarzpelze von den Küstengebieten.

ab ca. 1850 v.H.: Bosparanische Siedler versklaven die in Albernia lebenden Orksippen; im Zuge der bosparanischen Expansion werden die Schwarzpelze aus Mittelaventurien verdrängt.

1699 v.H.: Aufstand der orkischen Sklaven in Albernia; Tommelsfurt und Honingen werden zerstört; Havena wird über vier Monate von Orks unter ihrem Anführer Kurrzug besetzt gehalten; der Orkaufstand bricht zusammen, als eine Seuche namens Karmesin die Schwarzpelze dahinrafft und die Überlebenden aus der Region vertrieben werden können.

1561 v.H.: Nach der ersten Dämonenschlacht siedeln sich einige Orks in den Trümmern von

Gareth an; in den folgenden Jahren werden die Menschen der Region gejagt und versklavt.

um 1250 v.H.: Nargazz Blutfaust, der Häuptling der Ghorinchai, einigt die Stämme der Orks und ruft zum Feldzug gegen die Menschen auf; nach erfolgloser, aber wiederholter Belagerung von Andergast schließen die Schwarzpelze mit dem Land einen Friedensvertrag, der bis heute immer wieder erneuert wird.

ab 1246 v.H.: Erster Orkkrieg: Die Ghorinchai erobern Baliho; ihr weiterer Vormarsch wird in der Schlacht von Wehrheim vorerst gestoppt (**1246 v.H.**); Nargazz Blutfaust ruft sich zum "Könik des Nortreisches" aus; Eroberung des Greifenfurter Landes bis zum Zusammenfluss von Ange und Breite; Errichtung des größten Tairach-Heiligtums außerhalb des Orklandes in Saljeth (**1243 v.H.**); erst über 100 Jahre später kann Saljeth durch ein vereinigtes Heer aus Elfen und Zwerge befreit werden (**1134 v.H.**); unter Kaiser Murak-Horas werden die Schwarzpelze schließlich bis hinter den Finsterkamm zurückgedrängt (**1047 bis 1020 v.H.**).

um 1200 v.H.: Krieg zwischen Nivesen und Orks in den Brinasker Marschen.

1147 v.H.: Hjalmeford an der Mündung des Kvill wird von umherziehenden Orkstämmen niedergebrannt.

ab 695 v.H.: Menschliche Besiedelung des Bodirtals; die Zholochai werden aus ihrem Stammesgebiet vertrieben und wandern nach Osten; hier unterwerfen sie in der Folgezeit einige Sippen der Korogai.

ab 398 v.H.: Zweiter Orkkrieg: Die Tscharshai und die Tordochai überfallen das Svelltland (Zerstörung Roremunds **398 v.H.** und Belagerung Lowangens **394 v.H.**), trennen sich aber nach Überquerung des Finsterkamms infolge eines Streits; unterdessen dringen die Truanzhai in die Orkschädelsteppe vor (Zerstörung der menschlichen Siedlungen am Bodir **395 v.H.**), bis sie schließlich zweimal vor den Toren Thorwals scheitern (**394 und 392 v.H.**).

393 v.H.: vernichtende Niederlagen der Tscharshai in der Schlacht bei Ferdok und der Tordochai auf den Blutfeldern vor Gareth.

15 Hal: Ashim Riak Assai einigt die Orkstämme und wird zum Aikar Brazoragh ausgerufen; Bau von Khezzara.

17 Hal: Beginn des Orkensturms; die Schwarzpelze zerschlagen den Svelltschen Städtebund und erobern unter der militärischen Führung Sadrak Whassois das Svelltland.

19 Hal: Das Heer der Orks fällt ins Mittelreich ein; Eroberung Greifenfurts und Besetzung der Finstermark; Sadrak Whassoi scheitert in der Schlacht auf den Silkwiesen vor Gareth.

20 Hal: Endgültige Niederlage der Schwarzpelze bei Greifenfurt; lediglich die Mark Heldentrutz kann noch einige Zeit gehalten werden.

27 Hal: Die Führungsspitze des Orkenreichs zerbricht; der Schamane Uigar Kai muss Khezzara verlassen.

28 Hal: Orks unter Sharkush Morchai kämpfen auf Seiten der Menschen gegen Borbarad.

Phex 30 Hal: Sonnenfinsternis über dem Orkland; Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh, erringt eine mythologische Waffe, die angeblich Brazoragh gehörte.

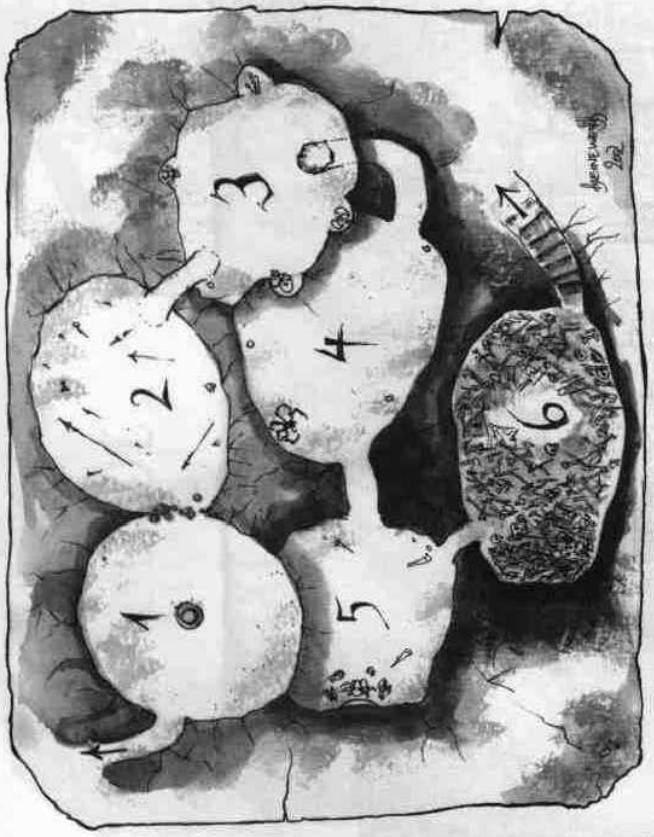
Ende 32 Hal: Eroberung Ohorts durch Truppen des Aikar Brazoragh.

Travia 33 Hal: Die Helden beginnen ihre Queste.

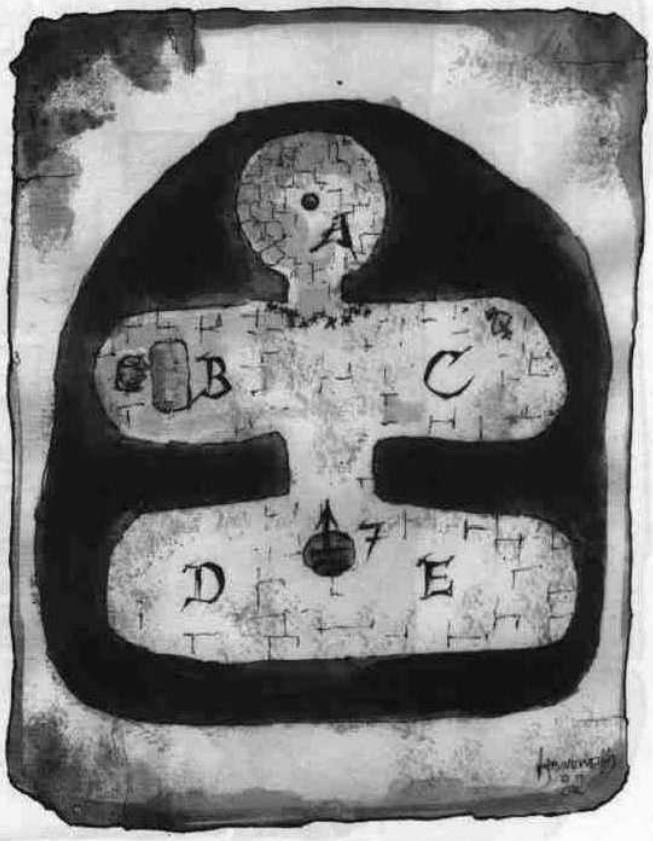
Boron 33 Hal: der Angriff auf das Greifengras.

Anhang C – Kopiervorlagen

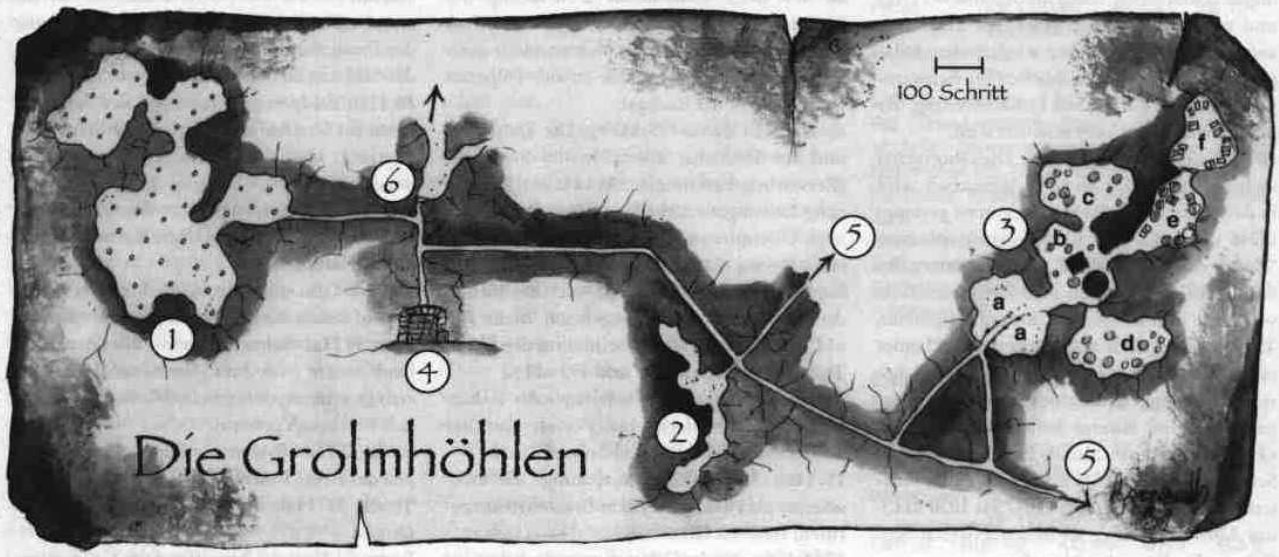
Das Orkheiligtum: Untergrund



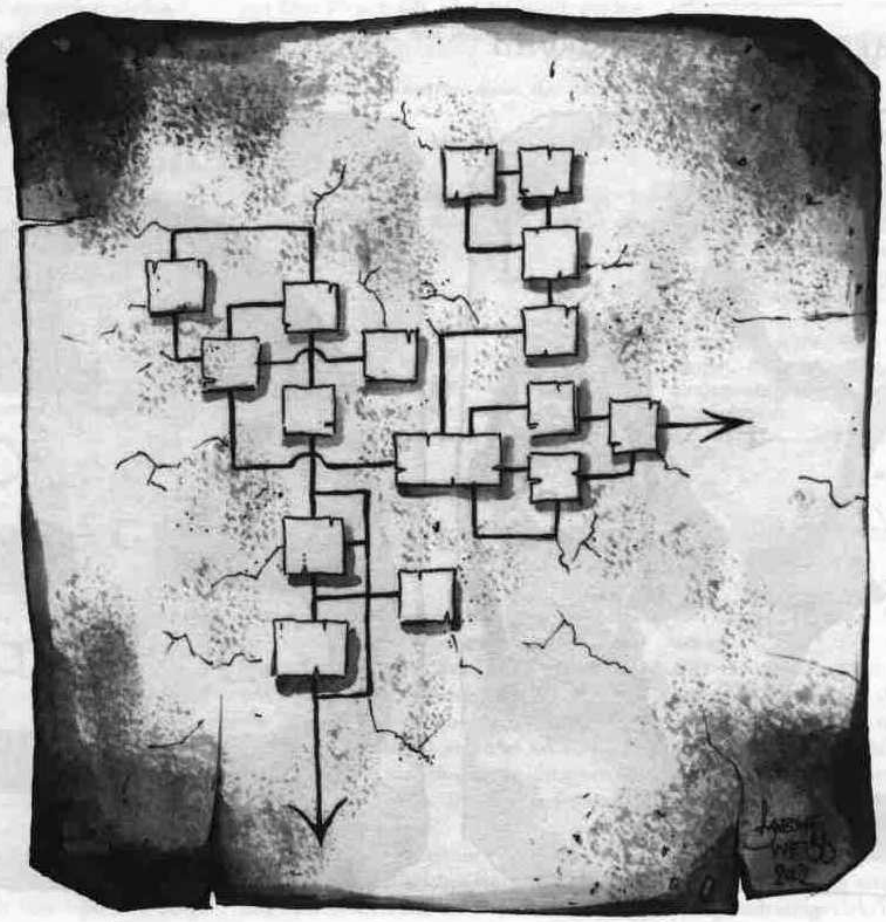
Das Orkheiligtum: Hauptraum



Die Grolmhöhlen

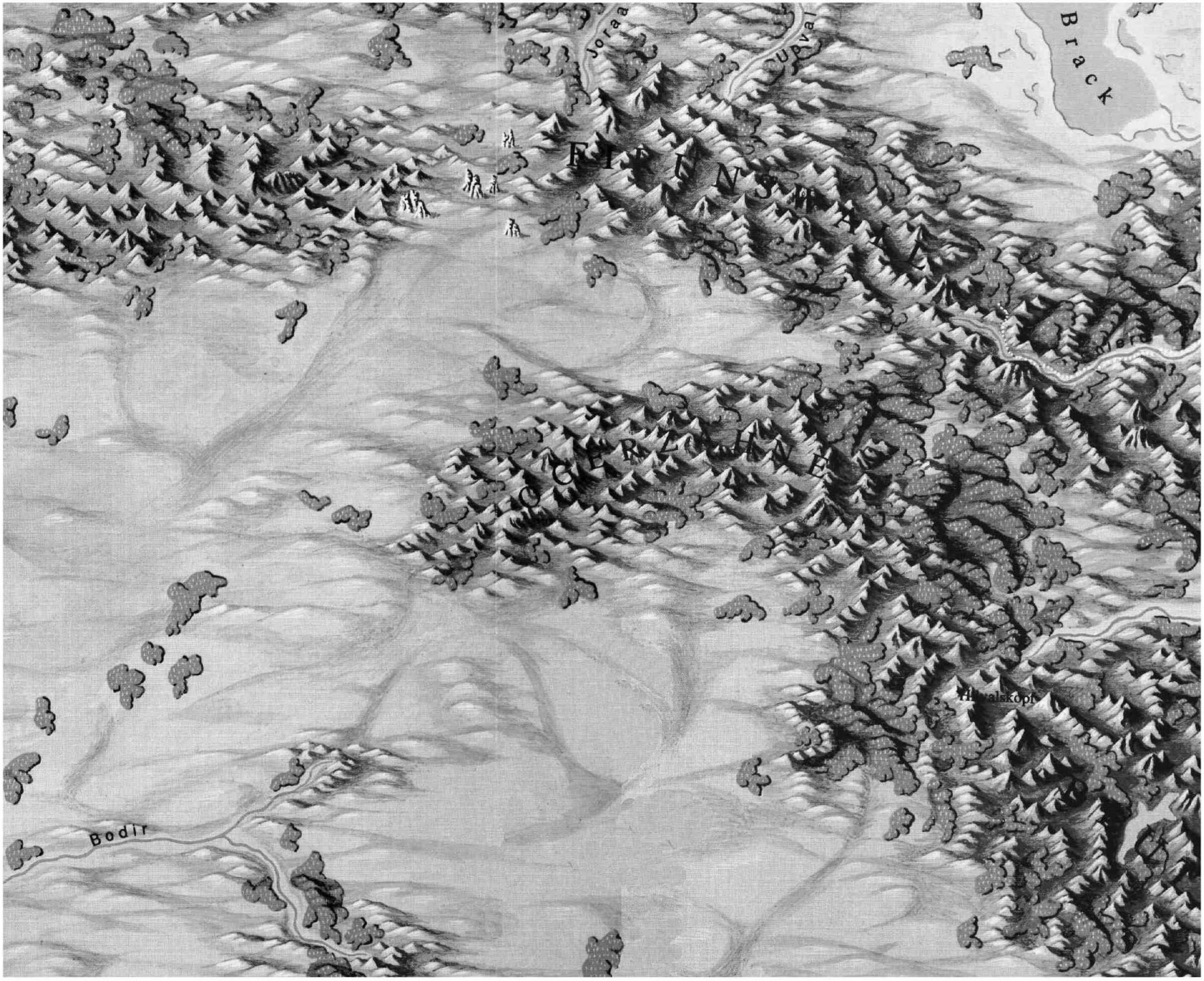


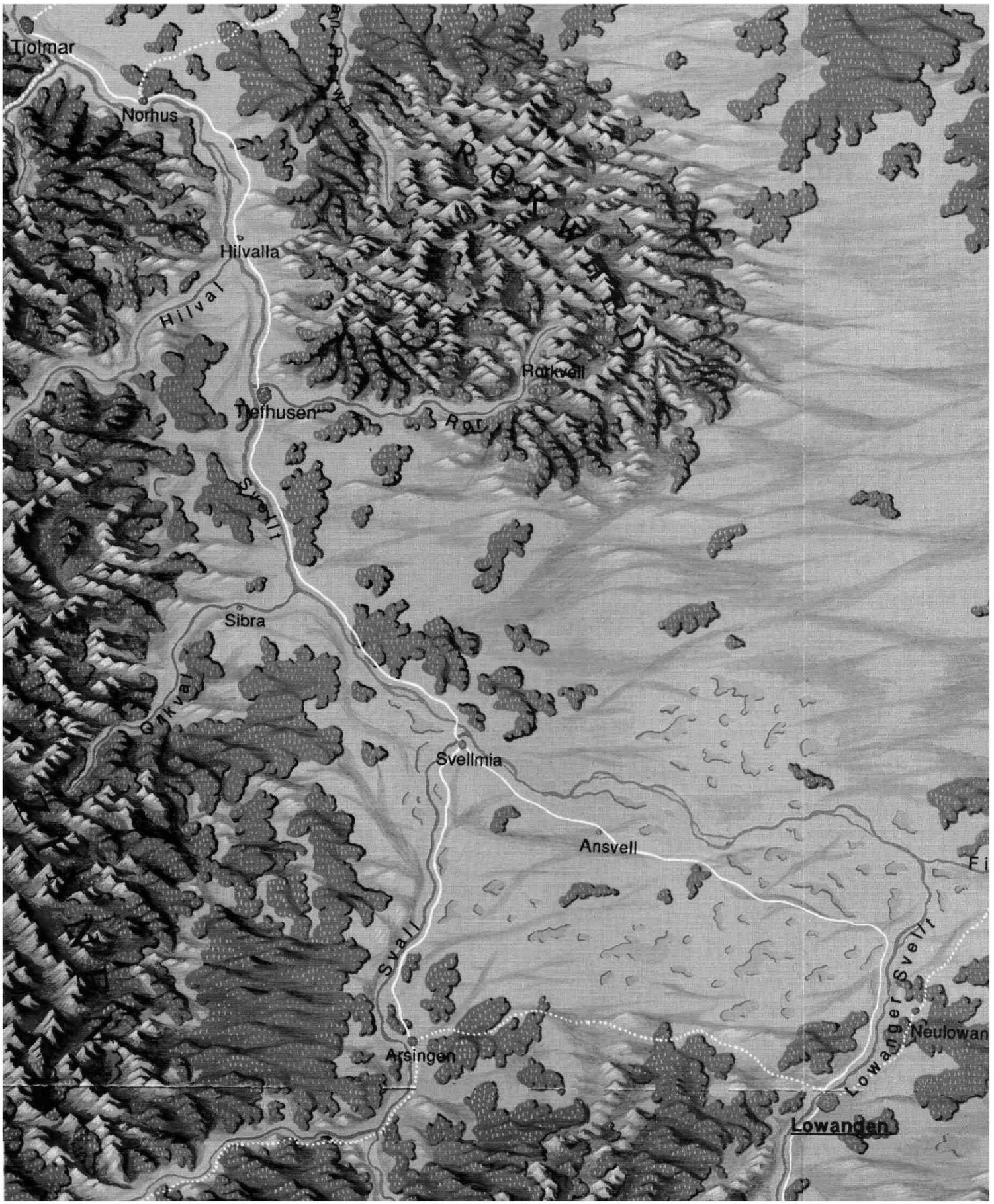
Die Höhlen der Roten Zwerge



Die Stadt
Ohort
20 m
N

Die Reiseroute
Reiseweg ave dem Svellt
Reiseweg auf Strassen und Wegen
Rastplätze und Wegpausen
Tal der 1000 Blumen
Tjolmar
Norhus
Waldgrolme
Ohort
Grolme
Tempel im Greifengras
Hilvalla
Tiefhusen
Svellmia
Sibra
Ansvell
Lowangen


Joraa
Cupval
Brack
FINSTERHORN
Bodir


Tjolmar
Norhus
Hilvalla
Hilval
NORWARD
Rorkvall
Tjefhusen
Svellt
Sibra
Qarkval
Svellmia
Ansvell
Svall
Arsingen
Lowanger Svellt
Neulowan
Lowangen