

FIRVNS FLÜSTERN



Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

FIRVNS FLÜSTERN



VLISSES SPIELE





REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

STEPHAN PABUSCHESKI, SARAH SCHIRMER

COVERBILD

FABRICE WEIß

LAYOUT

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

BOROS/SZIKSZAI, STEFFEN BRAND,
TRISTAN DEPECKE, EVA DÜNZINGER,
MICHAEL JAECKS, JAPINA ROBBEN,
PADINE SCHÄKEL, PATRICK SÖDER,
FABRICE WEISS

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der
Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

FIRVNS FLÜSTERN



EINE GRUPPENABENTEUER FÜR
3-5 EXPERTEH-HELDEN
VON JENS ULLRICH

MIT HERZLICHEM DANKE AN

KATJA REINWALD, DANIEL SIMON RICHTER UND VOLKER WEINZHEIMER
SOWIE AN JENS BALLERSTÄDT, FABIAN BECKER, ROSSI & FRANCO BIANCO,
BENOIT BUDIMAN, ASIS DOUMA, MATTHIAS GRUNWALD, JAN KUPFER,
ALEXANDER MAROLD, THIETMAR VON MERSEBURG, JAMES MOORE, ANSGAR SCHÄFER,
RATPERT VON ST. GALLEN, SASCHA STEIPER, STEPHAN THIELE,
FRANK WERSCHKE, MARTIN WIEGAND

EINE DSA-SPIELHILFE

 **ULISSES**
SPIELE

İNHALT

VORWORT	5	VORWORT	83
HİPİTERGRUPD	6	KAPİTEL 2: VON DER STEPPE NACH EMMERANSTREV...	84
DİE ZWEİGLEİSİGE KAMPAGNE	7	DAS FRÜHLINGSLAGER	84
ZUSÄTZLICHE ABENTVERELEMENİTE	9	DER WEG İN DEN FİNSTERKAMM	95
KAPİTEL 1: VOR DER SCHLACHT BEI WALDRAST	10	VON YRRAMİS İN DEN FİNSTERKAMM	104
DER WEG NACH WALDRAST	10	DAS LAGER İM TAL DER ROTPELZSCHÄDEL	107
DİE VORBEREİTUNGEN ZUR SCHLACHT	20	KAPİTEL 4: VON BURG EMMERANSTREV İN DİE STEPPE ..	112
KAPİTEL 3: DİE SCHLACHT VOR EMMERANSTREV	25	DİE SCHLACHT VOR BURG EMMERANSTREV	112
DER RÜCKZUG DER ORKS	30	AUF DER FLUCHT	113
KAPİTEL 5: DİE JAGD AUF DİE SCHİTTER	32	KAPİTEL 6: DER LANGE MARSCH GEN GLORANİA	120
DİE SUCHE NACH DEM ÜBELTÄTER	32	DER WEG NACH TİEFHUSEN	120
KAPİTEL 7: VON WALDRAST BIS PAAVİE	40	DER MARSCH BEİNNİT	122
HARZ UND FEDER	44	DER MARSCH DURCH DİE NÖRDLİCHEN WÄLDER	125
DER WEG NACH PORDEP	48	DER ÜBERFALL AUF OBLARASİM	127
DİE SUCHE NACH DER PFEİLSPİTZE	51	DER WEG DURCH DİE BRYDİA	131
DER SCHNEEPALAST GLORANİAS	53	KAPİTEL 8: DER MARSCH AUF SHİR	135
KAPİTEL 9: DER SCHLAG GEGEN DİE HEPTARCHİP	61	ALLEİN İN DER WEİTE	135
DAS EISSCHLOSS SHİRACH'RAS	64	DİE FESTE SHV-DRASZ	141
SHİRACH'RAS: DİE RÄVMİLİCHKEİTEN	66	DER WEG DURCH DİE SCHWARZFROSTWÜSTE	147
DER KAMPF MIT GLORANİA	70	KAPİTEL 10: DER KAMPF UM SHİRACH'RAS	150
DRAMATIS PERSONAE	76	DER STURM AUF DAS EISSCHLOSS	150
WİCHTİGE PERSONEN İN BURG EMMERANSTREV	76	DRAMATIS PERSONAE	155
VON BAVERN, WİRİTEN UND POVİZEN	80	WİCHTİGE MİTGLİEDER DER ARAKİSH	155
		WİCHTİGE PERSONEN BEİM	
		FELDZUG GEGEN EMMERANSTREV	158
		WEİTERE WİCHTİGE PERSONEN	160
		ANHANİ	161
		HANİOVİTS	162



VORWORT

Nur wenigen Aventuriern ist das *Karmakorthäon*, die Weltzeitenwende, ein Begriff. Es bedarf schon gewisser Kenntnisse über die Geschichte Deres und das Wirken der Götter, um den Übergang zwischen den Zeitaltern zu kennen, und noch mehr, um zu wissen, dass das zwölfte Zeitalter, das Zeitalter der kurzlebigen Rassen, naht. Die Gelehrten, die über solches Wissen verfügen, erwarten, dass die Menschen die dominierende Rasse dieses Zeitalters werden. Aber auch wenn diese These oftmals kopfschüttelnd abgelehnt wird, gehören auch die Orks, die gefürchteten Bewohner der Steppen zwischen den Donnerzacken und dem Steineichenwald, zu den kurzlebigen Rassen, und so ist es durchaus möglich, dass sie statt der Menschen das nächste Zeitalter beherrschen werden. Dies mag für die meisten Bauern und Handwerker Aventuriens ohne Belang sein, aber vielleicht liegt es an dieser Unsicherheit, vielleicht auch an der in den letzten Jahrzehnten immer wieder zur Schau gestellten Verführbarkeit der Menschen von dunklen Mächten, dass ein leises Wispern aus Alveran, nicht viel mehr als ein leichter, kalter Hauch, seinen Weg in die Eiszinnen gefunden hat. Die Schurachai, die weißen Orks des hohen Nordens, spüren diesen Hauch, das Flüstern eines mächtigen Geistes, des Stummen Jägers, und sie erfahren von seinen Gaben, aber auch von seiner Forderung: Die Orks, zäh und abgehärtet gegen Kälte und Entbehrung, gestählt durch das beständige Ringen mit der Natur und in Leidenschaft entflammt für die Jagd und das Messen der Kräfte, werden die Gunst des Jägers erhalten, sollten sie seinem Ruf folgen, dem Ruf gen Norden, gegen den Schandfleck des Eises, gegen die weiße Hexe Glorana.

Es mag nur eine Laune sein im Treiben der Götter, nicht mehr als ein kleiner Fingerzeig, doch auf ihn folgen blutige Schlachten und ein kaum für möglich gehaltener Heerzug gen Osten, der der Heptarchin des Belshirash den Tod bringen wird. Kurz gesagt bedeutet das große Kämpfe und noch größere Heldentaten, die vom Finsterkamm bis zum Eispalast Gloranas in der Schwarzfrostwüste führen. Ich hoffe, das Meistern und Spielen dieser Kampagne macht Ihnen die gleiche Freude wie das Planen und Schreiben mir.

Jens Ullrich, Düsseldorf im November 2013

VOM ORKLAND BIS GLORANIA – АВЕНТЮРЕР ИМ НОМЕР ПОРДЕП

„Das ist unmöglich! Kein Heerhaufen kann den Finsterkamm so schnell überqueren. Warum haben die Türme der Finsterwacht uns keine Kunde geschickt? Wenn es so viele Schwarzpelze sind, muss sie irgendwer gesehen haben. Schickt Boten aus, sendet die Brieftauben. Rondra vergib: Ruft mir einen Magus! Ich brauche jeden Mann und jede Frau, die Waffen führen können aus Helbrache, Finsterkamm, Beldenbag und Dergelstein – und schickt auch Kunde nach Nordbag und zum Hohenstein! Wir haben vielleicht einen halben Tag, bis sie hier sind. Die Bauern sollen sich in die Burgen zurückziehen. Und sucht mir ein paar Leute,

die mutig genug sind, in Erfahrung zu bringen, wie groß das Heer der Orks tatsächlich ist und wohin sie hin wollen! Heute Abend können sie hier sein, in ein, zwei Tagen in Greifenfurt. Rondra steh uns bei, dieses Mal kommen sie über uns wie der Sturm selbst.“

—Lysterian von Jergenquell, Abt des Ordens zur Wahrung, auf Burg Emmeranstreu 1038 BF

„Ein Sieg, fürwahr, aber ein blutiger. Der Fels selbst schien in Flammen zu stehen. Was nützt der Tod so vieler, wenn die Erinnerung an unsere Vorväter, an die tapferen Männer und Frauen der Herrin Rondra, von den Flammen vertilgt wurden? Welch dunkles Gemüt konnte solch eine Tat planen? Einen Pakt eingehen mit den Schwarzpelzen, den Plünderern und Mördern, der Plage dieses Landes? Sucht ihn, stößt ihn auf, den Verräter! Er soll gerichtet werden.“

—die Heliopais, Custoda Lumini von Anderath

„Ein Wispern geht durch das Land, ein Flüstern über Dinge, die kommen. Es kündet von Kämpfen, von schwarzer Schar auf weißem Grund, von blutigem Schnee. Eine Bresche wird geschlagen werden, von schwarzen Händen. Sie stoßen die Tore auf, durch die ihr schreiten müsst, damit der Fluch des Nordens stirbt. Ich verstehe nicht, was es sagt, aber vielleicht werdet ihr es verstehen. Ich kann euch den Weg nach Norden weisen, ich kann euch die Namen derer sagen, die euch helfen werden. Oh, was würde ich darum geben, mit euch gehen zu können, aber das Alter fordert seinen Tribut.“

—Kailäkinnen, Hochschamane der Lieska-Leddu

Dieser Band gibt Ihnen alles Erforderliche an die Hand, um eine Kampagne voller epischer Kämpfe, Intrigen und überraschender Bündnisse im hohen Norden Aventuriens zu erleben. Von den Schwarzpelzen des Orklandes über die Ritter Greifenfurts und Weidens, quer durch die weiten Steppen der Elfen bis in die weiße Ödnis Gloranas führt die Handlung dieser Kampagne, und so schroff und abweisend das Land ist, so hart und erbarmungslos sind auch die Konflikte, die es in dieser Kampagne zu bewältigen gilt.

HILFREICHE PUBLIKATIONEN

Es kann sich für die ausführliche Beschreibung der in dieser Kampagne besuchten Orte im Orkland, in Weiden und Greifenfurt sowie im hohen Norden als äußerst nützlich erweisen, die entsprechenden Regionalspielhilfen zu besitzen. Für das Orkland ist das **Reich des Roten Mondes**, für Weiden und Greifenfurt **Schild des Reiches** und für den hohen Norden und Glorania **Im Bann des Nordlichts** sowie **Schattenlande**. Auf diese Regionalspielhilfen wird bei den Beschreibungen bestimmter Städte und Personen in diesem Band verwiesen. **Reich des Roten Mondes** ist zudem sehr empfehlenswert, um die orkischen Helden, die Ihre Spieler im zweiten Teil mit Leben füllen können, detailgetreu darstellen zu können.

Zwar finden sich in diesem Kampagnenband alle relevanten Informationen, um die Abenteurer allein unter Verwendung der Regeln von **Das Schwarze Auge** spielen zu können, es

kann jedoch hilfreich und interessant sein, die Hintergründe und das Wesen der in dieser Kampagne bereisten Regionen schon während der Vorbereitung besser kennenlernen.

HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH ...

Fernab jeglicher Zivilisation: Im lebensfeindlichen Frost der Eiszinnen, in den dunkelsten Tagen des Winters, als die Kälte selbst in die Herzen der abgehärteten Schurachai, der weißen Orks des hohen Nordens, kroch, spürten einige Auserwählte von ihnen die Präsenz Efruns, des Meisters der Naturgewalten. Als Stummer Jäger zeigte er ihnen verwirrende Bilder und Visionen, die nur einen Schluss zuließen: Sie sollten ihre lang vergessenen Brüder im Westen aufsuchen, um sie zum Kampf zu rufen, zum Heerzug gegen die Eishexe Glorana, um die Gaben des Efrun zu erringen. Zwei Dutzend Schurachai machten sich trotz des Verbotes ihres T'eirraschamanen *Kholsbach* auf den Weg, aber nur einer überlebte die Reise durch die gefährliche Ödnis des Nordens und die Länder der Waldgeister, der Steppen- und Waldelfen, um nach Monaten der Mühsal und aller sonstigen Gefahren über die Blutzinnen bis ins östliche Orkland zu gelangen.

Andernorts: Seit Generationen wird in Greifenfurt der längst als ausgelöscht geltende Glaube der Schnitter von Vater zu Sohn weitergegeben. Verborgener vor der Rondrakirche rufen einige wenige, für die der ehrenvolle Zweikampf keinen Wert hat und die sich nach der Herrschaft des Stärkeren sehnen, die Macht Tairachs in Gestalt einer blutsaufenden Göttin an – meist ohne zu wissen, wen sie stärken. Ihre überkommenen, über Jahrhunderte verwässerten Rituale mögen keine Kraft in sich tragen, doch ihr Wille, dem verhassten Schwertbund einen vernichtenden Schlag beizubringen, ist ungebrochen. Ihnen eröffnet sich eine Möglichkeit, als der Orden zur Wahrung eine neue Festung bei der kleinen Ortschaft Waldrast am Dergel bezieht.

Währenddessen: Nach mehreren Kriegszügen, hauptsächlich um alte Heiligtümer Tairachs zu befreien und geheimnisvolle orkische Artefakte zu erlangen, konzentriert der *Aikar Brazoragh*, oberster Häuptling aller Orks und gottgesandter Streiter des Brazoragh, seine Kräfte auf ein mächtiges Bauwerk an den südöstlichen Quellen des Bodirs, den Hornturm.

Nach Jahren der relativen Ruhe jedoch beginnt es nun in den östlichen Steppen zu rumoren, denn eine neue Generation junger Krieger fordert ihr Recht auf Krieg und Plünderung ein, und so sammeln sich im Frühjahr die Sippen der Zholochai, um über die Feldzüge des Jahres zu beraten.

Jetzt: Und genau in diesem Moment, als die Beratungen beginnen sollen, erscheint der letzte überlebende Schurachai, *Riul'Ta*, Gesandter des Stummen Jägers, um die Sippen der Zholochai von einem Feldzug weit gen Osten zu überzeugen.

... УПД ПОЧ ГЕСЧЕНЕН КӨППТЕ

Entgegen dem Rat von Riul'Ta jedoch entscheiden sich die Häuptlinge der Zholochai mit Wohlwollen des Aikar Brazoragh über den Finsterkamm nach Greifenfurt einzufallen, um in einem schnellen, berittenen Plünderzug bis zur Burg Emmeranstreu vorzustoßen und die verhassten Rondrageweihen

des Ordens zur Wahrung mit einem Überraschungsangriff zu überrennen. Gerade in Emmeranstreu können sie ihre gefürchteten Panzerreiter, die stark gerüsteten Weidener Ritter auf ihren unaufhaltsamen Tralloperschlachtrössern, kaum zusammenziehen – und die Greifenfurter Ritterschaft wird von den Orks nicht in gleichem Maße gefürchtet. Unterstützt werden die Zholochai-Häuptlinge vom einflussreichen Tairachschamanen *Rhushuk Geisterklaue* aus dem Stamm der Gharrachai, der seine Verbindungen zu den Schnittern nutzt, um den Angriff der Orks zu unterstützen.

Die Schnitter ebnen den orkischen Plünderern den Weg, indem sie die Besatzungen der Finsterwacht, der Wachturm-kette entlang des Finsterkamms, ausschalten, und so die frühe Warnung vor dem Heer der Schwarzpelze unterbinden. Außerdem stellen sie eine Schwimmbrücke über den Dergel bereit, damit sie schnell und ungefährdet gegen die Feste Emmeranstreu vorrücken können.

Die orkischen Reiter stoßen auf ihren Ponys in ungeahnter Geschwindigkeit entlang der Grenze zwischen dem Herzogtum Weiden und der Markgrafschaft Greifenfurt vor, und erst kurz vor ihrem Erscheinen vor der Feste Emmeranstreu erreicht eine verzweifelte Warnung die Geweihten.

Bald entfaltet sich eine blutige Schlacht zwischen den Schwarzpelzen und den Rondrianern, unterstützt von den Helden, doch während sie die Zholochai in einem harten Kampf zurücktreiben können, müssen sie mit ansehen, wie Flammen aus der gerade instand gesetzten Feste Emmeranstreu schlagen, entfacht von verräterischen Schnittern.

Ein aufkommendes Schneetreiben macht zwar eine Verfolgung der fliehenden Orks unmöglich, doch verhindert es auch, dass die Feste bis auf ihre Grundmauern niederbrennt. Während die Helden sich nach der Schlacht den Fragen stellen müssen, wer das Feuer gelegt und die Besatzung der Finsterwacht ermordet hat, kehren die überlebenden Zholochai mit ihrer Beute ins Orkland zurück.

Nach den Geschehnissen an der Burg Emmeranstreu hat auch der Aikar Interesse an dem fremden Geist, den man den Stummen Jäger nennt, und so erlaubt er einen Feldzug gen Osten, dem sich Sippen der Zholochai, Orichai und Tscharschai anschließen.

Teils geführt von Riul'Tas Weissagungen, aber auch getrieben durch die Aussicht auf reiche Beute, große Ruhmestaten und die weiten, unerschlossenen Steppen jenseits der Salamandersteine, zieht das Heer durch die lichten Wälder und die weiten Steppen Nordaventuriens, im Kampf gegen alte und neue Feinde und auf der Suche nach möglichen Verbündeten im Kampf gegen Glorana und ihre Schergen.

Währenddessen: Nachdem die Helden in Waldrast die verräterischen Schnitter gestellt haben, erfahren sie von den Visionen eines alten Firungeweihen, der von dem möglichen Fall *Gloranas*, der größten Paktiererin des Nagrach, berichtet.

Ein Schlüssel zu ihrem Tod mag der erste Pfeil des heiligen Mikail sein, der wieder gefertigt werden muss, um die Tore des Eispalastes Shirach'ras zu öffnen. Das ist eine Aufgabe für wahre Helden, wird sie diese Suche doch früher oder später in die gefürchtete Schwarzfrostwüste führen. Doch erst gilt es, Teile des Pfeiles zu sammeln und nach Bjaldorn zu bringen, um den Pfeil zusammzusetzen.

Während die Firunkirche nach einigen der Bestandteile forscht, können die Helden zwei der benötigten Teile auffindig machen, doch das wichtigste Element, die Pfeilspitze, fehlt noch. Diese steckt in der Flanke eines Gletscherwurms, der in den Kellern des verlassenen Schneeschlosses bei Paavi sein Unwesen treibt.

Mit dem vollständigen Pfeil und unterstützt von verschiedenen wichtigen Persönlichkeiten des hohen Nordens gilt es nun auch für die Helden, den Kampf mit Glorana aufzunehmen.

Bald: Nach einigen kleineren und größeren Scharmützeln treffen sowohl die Zholochai als auch die Helden am Shirach'ras genannten Eisschloss Gloranas inmitten der Schwarzfrostwüste ein. Mit der Macht des ersten Pfeils des Mikail können die Helden den Schwarzpelzen das Tor zum Eisschloss öffnen und die sich entspannenden Gefechte zwischen Orks und den Kreaturen Nagrachs nutzen, um sich dem Kampf mit Glorana selbst zu stellen.

DIE ZWEIFLEISIGE KAMPAGNE

Wie das unterschiedliche Layout schon andeutet, lässt diese Kampagne die Spieler die Geschehnisse und Heldentaten in diesem Band aus unterschiedlichen Perspektiven erleben. Einerseits können sie mit einer Gruppe erfahrener Helden große Schlachten schlagen und das Schicksal des nördlichen Aventuriens beeinflussen, andererseits steht ihnen die einmalige Gelegenheit offen, parallel dazu eine Sippe der Orks aus dem Stamm der Zholochai zu spielen auf ihrer Suche nach Ruhm und Reichtum.

Beide Seiten werden abwechselnd gespielt, und auch wenn beide Gruppen sich nie direkt gegenüberstehen, wirken sich die Taten der einen auf die jeweils andere aus.

Natürlich soll kein Spieler gezwungen werden, etwas zu spielen, was er nicht möchte. Sollten also Ihre Spieler keine Freude daran haben, Schwarzpelze zu spielen und so die Kehrseite der Medaille kennenzulernen, können sie das Ende Gloranas auch erleben, ohne Orks zu spielen. Zwar werden so eine Reihe interessanter Aspekte dieser Kampagne an ihnen vorübergehen, aber es ist durchaus möglich, sie nur auf Seiten der klassischen Helden zu spielen.

Andererseits stellt diese Kampagne Ihnen auch das Grundgerüst bereit, weiterführende Abenteuer für orkische Helden im Orkland zu meistern.

PARALLELITÄT UND TIMING

Es ist nicht einfach, zwei Gruppen durch ein und dieselbe Handlung zu führen, auch wenn sich die beiden vermutlich nie gegenseitig zu Gesicht bekommen werden. Trotzdem haben die Handlungen der einen Gruppe jeweils Auswirkungen auf die Herausforderungen und Gefahren, die sich der anderen entgegenstellen. Einen großen Reiz machen bei der vorliegenden Kampagne eben diese Wechselwirkungen aus. Damit sie ihre volle Wirkung entfalten können, ist jedoch ein besonderes Augenmerk auf das Timing vonnöten. Hierbei gibt es jedoch nur zwei Momente zu beachten, bei denen beide Heldengruppen zeitgleich an ein und demselben Ort sein müssen, und zwar im ersten Drittel der Kampagne, am **15. Rahja 1038 BF** während der *Schlacht bei Waldrast*, und dann beim großen Finale in Gloranas Eisschloss Shirach'ras, das in etwa zwei Monate später stattfindet, **Mitte Rondra 1039 BF**.

Da die Handlungen der Spieler nicht unnötig in ein zu enges zeitliches Korsett gezwängt werden sollen, werden ab dem 15. Rahja keine festen Zeiten mehr für die erwartete Position der beiden Heldengruppen angegeben. Stattdessen gibt es mehrere Punkte in der Kampagne, an denen durch von den Helden nicht beeinflussbare Wartezeiten die beiden Handlungsstränge wieder parallelisiert werden können. Wenn Ihre Spieler also Wert darauf legen, die exakten Daten ihrer Abenteuer zu kennen, beispielsweise, weil sie ein Kampagnentagebuch führen wollen, finden Sie hier die Möglichkeit, den parallelen Ablauf der Kampagne zu sichern, ohne die Spieler in ihrem Handeln zu beeinträchtigen.

Diese Schlüsselmomente sind für die menschliche Seite das Warten auf das Erscheinen Vater *Ailgrimm*s in Bjaldorn im Abschnitt **Die Ankunft in Bjaldorn** auf Seite 50 und auf Seiten der Schwarzpelze das Warten auf das orkische Heer im Abschnitt **Die Rückkehr zum Heer** auf Seite 141.

Kurz vor dem Finale können zudem die unberechenbaren Zustände in der Schwarzfrostwüste die beiden Gruppen nötigenfalls für einige Tage aufhalten, damit beide ungefähr zeitgleich am Eisschloss angelangen.

HELDENWAHL

Diese Kampagne führt die Helden von Greifenfurt aus in den hohen Norden, und auf ihrem Weg erwarten sie eine Reihe von Kämpfen und Gefahren. Besonders geeignet sind daher erfahrene Kämpfer wie Ritter, Krieger, Schwertgesellen oder Söldner, aber auch wehrhafte Geweihte des Praios, der Rondra oder Firuns. Die Kampagne ist so ausgelegt, dass ihre Kampffähigkeiten bis an die Grenze gefordert werden können. Magisch begabte Helden sind nicht zwingend nötig, können sich aber als nützlich erweisen.

Da die Kampagne sich in ihren Handlungsorten von Greifenfurt und Weiden über das Bornland bis nach Glorania erstreckt, bieten sich neben mittelreichischen Helden Bornländer, Nivesen und Norbarden an, aber auch Zwerge und Elfen. Zudem können auch Helden aus anderen Regionen Aventuriens an dieser Kampagne teilnehmen, speziell wenn ihre bisherigen Heldentaten im Mittelreich bekannt sind. Wichtig ist nur, dass die Mehrzahl der Helden zwölfgöttli-

chen Glaubens ist, da diese Kampagne sie dem Wirken Firuns näherbringen wird.

Wenig geeignet sind Helden, die sich mehr oder weniger komplett auf gesellschaftliche Konflikte spezialisiert haben. Phex-, Rahja- und Tsageweihete, Kurtisanen, Höflinge und andere Meister des gesellschaftlichen Parketts werden es sehr schwer haben, sich in dem eher rauen und abweisenden Umfeld dieser Kampagne zurechtzufinden.

Zu Schwierigkeiten kann es auch mit Schwarzmagiern und anderen fragwürdigen Gestalten kommen, besonders in der ersten Phase der Kampagne, da die Helden Schulter an Schulter mit Rondrianern gegen Schwarzpelze kämpfen werden. Auf bestimmte Flächeneffekte spezialisierte Zauberer wie Illusionisten oder Elementaristen könnten speziell während der Schlacht vor Burg Emmeranstreu aus einem herausfordernden Kampf ein sehr einseitiges Abbrennen von Spezialeffekten machen.

ERFAHRUNG DER HELDEN

Bei diesem Band handelt es sich um eine Kampagne mit großen Schlachten und erbitterten Kämpfen, daher sollten die Helden bereits über ein ordentliches Maß an Erfahrung verfügen. Als erster Anhaltspunkt sind etwa 8.000 bis 10.000 Abenteuerpunkte zu nennen, die die Helden in ihren bisherigen Abenteuern errungen haben sollten. Den Helden können sich im Verlauf der Kampagne neben Orks und den Gefahren der Wildnis auch Minotauren, Elementarwesen, verschiedene Paktierer und Dämonen bis hin zur Wilden Jagd selbst entgegenstellen, daher sollten sie sowohl über genügend Kampferfahrung als auch über eine geeignete Ausrüstung verfügen, um sich diesen Herausforderungen stellen zu können.

SCHWARZPELZE ALS HELDEN

Die zweite Heldengruppe dieser Kampagne besteht aus Schwarzpelzen des Zholochai-Stammes. Da viele Spieler über keine eigenen Orkhelden verfügen, ist ab Seite 85ff. eine Gruppe aus der Arakish-Sippe spielfertig ausgeführt. In bestimmten Details wird die Kampagne auf diese vorgefertigten Orkhelden eingehen, es ist jedoch auch möglich, dass Spieler eigene Charaktere aus dem Orkland für diese Abschnitte spielen.

So besteht die Möglichkeit, selbst erstellte Orks, Halborks, Goblins oder Orklandachaz zu spielen, die die in diesem Band thematisierten Feldzüge der Schwarzpelze begleiten. Während Orks und Halborks ganz regulär Stammesmitglieder der Zholochai darstellen können, könnten einzelne Goblins als Diener eines Tairachschamanen oder Handlanger mitreisen, während mehrere Goblins, möglicherweise geführt von einer Schamanin, auch als Späher im Orkheer dienen können, in der Hoffnung, dass nach den Kämpfen der Orks auch genug Plündergut für sie selbst abfallen wird. Orklandachaz wiederum können das orkische Heer als Händler und Handwerker begleiten.

Einschränkend gilt bei der Charakterauswahl nur, dass mindestens ein Ork mit einer für Firun akzeptablen Profession,

ob als Jäger oder jagdbegeisterter Krieger, Teil der orkischen Heldengruppe ist und einer zumindest bruchstückhaft Thorwalsch versteht.

Sollten Sie oder Ihre Spieler keinerlei Interesse daran haben, Schwarzpelze zu spielen, aber die Geschehnisse der Kampagne, besonders den Untergang Gloranas, trotzdem mit ihren regulären Helden erleben wollen, ist es natürlich auch möglich, die Kampagnenteile zu überspringen, die orkische Helden benötigen. Dabei mögen den Spielern einige Facetten der Kampagne verborgen bleiben, der Kern der Handlung lässt sich aber auch so erspielen.

EXOTISCHE HELDEN

Wie exotisch ein Held ist, hängt von der Umgebung ab, in der er sich befindet. Da diese Kampagne im Norden Aventuriens spielt, gelten die dort vorherrschenden Vorstellungen und Vorurteile der verschiedenen Bevölkerungen als Norm. Entsprechend fallen auf menschlicher Seite Helden aus dem Süden Aventuriens auf, besonders wenn sie zu im Norden kaum bekannten Völkern wie den Mohas, den Ferkinas oder den Trollzackern gehören. Da die für die Kampagne benötigten Helden aber andererseits bereits viele Abenteuer hinter sich gebracht haben, kann ein ihnen weit vorausseilender Ruf als Streiter für das Gute oder zumindest als berühmte Kämpfer den nötigen Respekt einbringen, um auch als offensichtlich Fremder in dieser Umgebung ungestört handeln zu können und die nötige Unterstützung zu erhalten.

Wie schon erwähnt ist es auf Seiten der Schwarzpelze durchaus möglich, Halborks, Goblins oder Orklandachaz zu spielen, ohne weiter aufzufallen. Daher gelten hier quasi entgegengesetzte Regeln: Die Helden, denen in von menschlicher Zivilisation geprägten Regionen mit Misstrauen bis hin zum wütenden Mob begegnet wird, sind hier die Norm. Theoretisch mag zwar auch ein Tsageweiheter oder ein Moha auf verschlungenen Pfaden als Sklave bei der Arakish-Sippe gelandet sein, aber es ist zumindest recht unwahrscheinlich, dass er von seinen Besitzern auf einen Feldzug mitgenommen wird, besonders in einer Position, die ein halbwegs freies und damit abenteuertaugliches Handeln ermöglicht.

DAS ABENTEUER IM ABENTEUER

Die Geschehnisse dieser Kampagne erstrecken sich nicht nur über ein riesiges Areal, sondern auch über mehrere Monate. Daher ist es besonders während der verschiedenen Reiseabschnitte durchaus möglich, zusätzliche Episoden und ganze Abenteuer einzufügen, sollte dies wünschenswert erscheinen. Dies gilt besonders während der langen und ansonsten recht ereignislosen Reise durch das Bornland, die die menschlichen Helden bestreiten müssen.

DIE KAMPAGNE FÜR SPÄTEINSTEIGER

Es kommt immer wieder vor, dass Spieler erst nach dem Start der Kampagne einsteigen oder während der Kampagne ihren Helden wechseln wollen oder, beispielsweise durch den Tod des Helden, müssen. Das nachträgliche Einführen von Helden sollte in dieser Kampagne keine großen Schwierigkeiten bereiten. Im ersten Abschnitt der Kampagne lassen sich besonders direkt vor und während der Schlacht neue Helden leicht in den Schlachtreihen der Verteidiger der Burg Emmeranstreu eingliedern und vielleicht sogar erst im dichten Kampfgetümmel, Rücken an Rücken gegen die feindlichen Horden, ihren gegenseitigen Respekt


erwerben. Aber auch auf der langen Reise von Waldrast bis ins Bornland können Gesandte der Firun- oder Praioskirche als Verstärkung der Helden im Spiel auftauchen. Erst in der Eiswüste Gloranas wird es schwieriger, neue Helden in die Kampagne einzuführen, so sie nicht von den Verbündeten der Helden als vertrauenswürdige Helfer vorgestellt werden. Im hohen Norden wäre ein interessanter Moment, Nivesen oder Firnelfen zu den verbliebenen Helden stoßen zu lassen.


Für die orkische Seite ist dies noch deutlich einfacher. Da die orkischen Helden die meiste Zeit über mit Mitgliedern ihrer Sippe und anderen Zholochai in Kontakt stehen, kann durchaus ein neuer Krieger der Arakish-Sippe zu den Helden hinzustoßen.

ZUSÄTZLICHE ABENTEUERELEMENTE

ZU SCHWER ODER ZU LEICHT?

Um das Meistern dieser Kampagne zu erleichtern, wurden bei verschiedenen Konflikten und anderen für den Meister schwierig umsetzbaren Situationen zwei zusätzliche Elemente hinzugefügt:

In den Textabschnitten **Zu schwer?**  werden Hinweise gegeben, wie Schwierigkeiten im Vorfeld umgangen und trotzdem auftauchende Probleme gelöst werden können. Zudem werden alternative Abenteuerverläufe angesprochen, sollte die Heldengruppe andere Wege und Methoden vorziehen als im ursprünglichen Abenteuerverlauf erwartet.

Unter der Überschrift **Zu leicht?**  wiederum finden sich Tipps, wie Szenen, beispielsweise Kämpfe und andere Konflikte, herausfordernder gestaltet werden können. Dies kann sehr nützlich sein, wenn das Abenteuer mit besonders hochstufigen Helden gespielt wird oder die Spieler sich von der Handlung unterfordert fühlen.

ÜBERGABEPUNKTE

Eine Kampagne basiert auf mehreren aufeinander aufbauenden Teilabenteuern. Diese Abhängigkeiten zwischen den Abschnitten der Kampagne können zu Schwierigkeiten führen, wenn man als Meister Teile der Handlung improvisiert, ob gezwungenermaßen, beispielsweise weil die Spielerhelden den vorgesehenen Handlungsbereich verlassen, oder einfach

weil man selbst bessere Ideen hat als die in diesem Band vorgestellten. Meist wird diese Improvisation jedoch durch die Sorge gehemmt, für den späteren Verlauf wichtige Informationen den Helden durch die Improvisation vorzuenthalten oder Objekte oder Meisterpersonen im falschen Moment oder in einem ungünstigen Zusammenhang zu präsentieren, sodass es zu kaum zu überbrückenden Differenzen zwischen der improvisierten Handlung und dem Fortlauf der Kampagne kommt.

Um dieses Risiko zu minimieren und gleichzeitig den Verlauf der Kampagne übersichtlicher zu gestalten, finden sich am Ende jedes Kampagnenteils in den Abschnitten **Übergabepunkte** kurze Zusammenfassungen, was an Informationen, Objekten und anderen Setzungen am Ende eines jeden Teils von den Helden und den Meisterpersonen erwartet wird, um eine reibungslose Planung des weiteren Spiels und damit weniger Konzentration auf die Kampagnenstruktur und mehr Zeit für das eigentliche Spielleiten zu ermöglichen.

EIGENE HELDEN

Der orkische Teil der Kampagne sieht zwar die Verwendung der in diesem Band vorgestellten Beispielhelden vor, in den Textabschnitten **Fremde Helden** finden Sie jedoch auch Hinweise, wie selbst erstellte Helden in anderen Positionen innerhalb der Arakish-Sippe, vielleicht sogar als Anführer ihrer eigenen kleinen Orksippe, in die Handlung der Kampagne integriert werden können.

KAPITEL I: VOR DER SCHLACHT BEI WALDRAST

ÜBERSICHT

Zur Eröffnung der Kampagne gilt es erst einmal, die Helden in die Startposition der Handlung zu bekommen. Sie treffen die Custoda Lumini *Heliopais*, die als spätere Ansprechpartnerin in der ersten Hälfte der Kampagne fungiert, in Anderath oder auf dem Weg zur Burg Emmeranstreu oder werden durch die Schwertschwester *Alinja Leuenklinge von Norburg* mit Nachforschungen in Baliho beauftragt. In Emmeranstreu beginnen die Helden mit

Untersuchungen im Zusammenhang mit blutigen Opfern und verschwundenem Bauernvolk in der Region um Waldrast. Während ihrer Nachforschungen, die sie immer näher an den Geheimbund der Schnitter heranführen, wird bekannt, dass sich ein orkisches Reiterheer schnell der Burg Emmeranstreu nähert. Es müssen Vorbereitungen zur Verteidigung getroffen werden, um die Schwarzpelze in einer Feldschlacht aufzuhalten.

DER WEG NACH WALDRAST

Die erste Frage, die man sich bei einer Kampagne stellt, ist, wie die Helden an den Ort kommen, an dem die Kampagne beginnen soll. In diesem Falle ist das die **Burg Emmeranstreu**, die an der Nordgrenze der Baronie Finsterode und damit auch an der Grenze zwischen der Markgrafschaft Greifenfurt und dem Herzogtum Weiden liegt, mit Blick auf den Dergel. Kurz gesagt ist dies ein Ort, an den einen nur selten der Zufall verschlägt.

Antworten auf diese Frage gibt es in diesem Falle verschiedene:

☞ Die einfachste Variante ist natürlich, dass die Helden einzeln oder als Gruppe damit beauftragt werden, Burg Emmeranstreu anzusteuern. Sie können zum Beispiel in Baliho von der Schwertschwester Alinja Leuenklinge von Norburg darum gebeten worden sein, die Todesfälle in der Gegend von Burg Emmeranstreu zu untersuchen. Alinja ist die Legatin der Meisterin der Senne des Nordens und versucht so gut es geht, den Überblick zu behalten, was auf rondrianischen Gebieten geschieht – Burg Emmeranstreu als Ordensburg der Wahrer gehört dazu.

☞ Für weniger hochstehende und vertrauenswürdige Personen kann auch das Fest zum Gedenken an die Schwertschwester *Alvide Griffendorn von Greifenfurt* (871-945 BF) in Waldrast von Interesse sein. Diese Lokalheilige tat sich mehrfach beim Kampf gegen die Orks hervor, und ihr wird im größten Ort des Lichthag an ihrem Tstag, dem 10. Rahja, gedacht und ein größeres Fest veranstaltet.

☞ Wenn die Helden zumindest teilweise als praiostreu einzuschätzen sind, können sie auch mit Lichthüterin Heliopais von Anderath angereist sein. Nach einer langen Unterredung mit der Schwertschwester Alinja ist sie davon überzeugt, dass hinter den Toten in Greifenfurt Kräfte stecken, die seinerzeit den Anderather Tempel schändeten (siehe das Abenteuer **Unsterbliche Gier** im Kampagnenband **Rückkehr der Finsternis**) und die auch den Angriff Sadrack Whassois auf die Feste

Moosgrund (siehe das Szenario **Die Rache des Schwarzen Marschalls im Aventurischen Boten 109**) zu verantworten haben. Da sie die Zeichen recht genau kennt, darüber bisher aber keine konkrete Kunde niedergelegt hat, will Heliopais sie selbst in Augenschein nehmen, bevor sie die Greifenfurter Inquisition oder die Rondrakirche über ihren Verdacht in Kenntnis setzt. Daher benötigt sie kampfkraftige Recken, die ihr auch bei ihren Untersuchungen helfen können.

☞ Aufgrund der für diese Kampagne benötigten Erfahrung und Kampftauglichkeit der Helden ist es auch nicht unwahrscheinlich, dass sich der Orden zur Wahrung dazu entschieden hat, die Heldentaten des einen oder anderen Helden niederzuschreiben, um sie der Nachwelt zu hinterlassen. Die Erstellung eines *Schildes* bei den Wahrern gilt als eine besondere Ehre unter den rondrianischen Recken der zwölgöttlichen Lande. Besonders wenn sie sich der Invasion Borbarads oder den dunklen Machenschaften des Dämonenkaisers Galotta und des untoten Drachen Rhazzazor entgegengestellt, also die Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** oder **Das Jahr des Feuers** gespielt haben, können sie vom Orden eine Einladung erhalten haben, die Geschichten um ihren Kampf gegen das Böse für die Nachwelt festzuhalten.

☞ Zu guter Letzt könnten besonders rondratreue Recken sich auch mit dem Wunsch tragen, in den Orden zur Wahrung einzutreten und als Referenz zunächst beim Wiederauf- und Ausbau von Emmeranstreu zu helfen. Wenn ihr Leumund und ihre Absichten gut sind, wäre Emmeranstreu der geeignete Ort dafür, besonders da die Rondrakirche durch die Verluste der letzten Jahre sehr offen für neue Mitstreiter in ihren Reihen ist – und man hier gerne Empfehlungsschreiben für den Rhodenstein ausstellen wird.

☞ Im Zweifelsfalle hilft es auch die Spieler zu fragen, was sie wohl in das Grenzland zwischen Weiden und Greifenfurt getrieben haben könnte.

BURG EMMERANSTREU UND DER ORDEN ZUR WAHRUNG

Waldrast für den eiligen Leser

Einwohner: 350

Herrschaft: Baronin Fastrada von Kieselholm

Verteidigung: 2 Ritter der Baronin, 1 Dorfbüttel, 30 Ordensleute des Ordens zur Wahrung

Tempel: Peraine, **Rondra** (auf Burg Emmeranstreu); Eferdschrein (am Dergel), Firunschrein (am Rande des Beldenforsts), Hesindeschrein (auf Burg Emmeranstreu)

Wichtige Gasthöfe: Gasthof *Silberner Humpen* (Q7/P6/S12), Schänke *Beim Brauer* (Q6/P4), Spelunke *Greifkopff* (Q3/P4)

DER MARKT WALDRAST

Direkt an der Nordgrenze der Baronie Finsterrode am Dergel gelegen, kann das Örtchen Waldrast wahrlich nicht als Nabel der Welt gelten. Der im Finsterkamm weiter westlich entspringende Dergel ist hier durch eine Furt überquerbar, und der dichte Beldenforst liegt quasi direkt vor der Haustüre. Die spärlich besiedelte Region lebt von der Zucht von Rindern, Ziegen und den Hollerschnucken genannten Schafen, die auf dem leicht hügeligen Heide- und Grasland im Süden und Osten der Ortschaft gehalten werden. Die drei Gasthäuser und Schänken versorgen die Händler am Marktweg, wohingegen die Waldraster vom Rodverkehr über den Schattenbachpass nach Yramis oder über den Marktweg nach Weiden leben.

Waldrast hat etwa 350 Einwohner, die sich zum Teil in dörflicher Gemeinschaft um den in Greifenfurt und Weiden recht bekannten Perainetempel des Dorfes (hier wurde lange Jahre der gesegnete Saatstecken von Shazar dem Pflanzerverwahrer) angesiedelt haben und teilweise in einzelnen Hofstellen und kleinen Weilern im Umland leben. Die meisten der gut zwei Dutzend Häuser gruppieren sich um den Dorfplatz, der vom Perainetempel und dem Gasthaus *Silberner Humpen* dominiert wird und auf dem seit einigen Jahren an jedem ersten Markttag des Monats Bauern und Krämer der Gegend ihre Waren feilhalten. Am Ufer des Dergels, direkt an der Furt finden sich zudem eine kleine Zoll- und Zehntstelle, eine Wassermühle sowie ein verwittert wirkender Wegrandschrein des Efferd am Flussufer.

DER ORDEN ZUR WAHRUNG

Eine umfassendere Beschreibung des Ordens zur Wahrung finden Sie im Band **Orden und Bündnisse** auf Seite 154. Auch wenn Rondrianer oftmals eher den Ruf haben, das Schwert der Feder vorzuziehen, haben sich die Rhodensteiner einen gewissen Ruf als Meister der Schrift erarbeitet. Die Gründung des Ordens geht auf den Schwertbruder *Emmeran Èrian von Trallop* zurück, der in der Schlacht bei den

Trollzacken seinen Arm verlor und sich danach mit einigen Novizen und Geweihten auf die Erforschung alter Schriften über die Großen dieser Welt konzentrierte. Nach seinem Tod drohte die Auflösung der sich um Emmeran gesammelten Gruppe aus Geweihten und Novizen, die daraufhin beschlossen, den Orden zur Wahrung zu gründen, *Herdan Èrian von Rhodenstein* wurde der erste Abtmarschall.

Der komplette Namen des Ordens lautet *Der Heilige Orden zur Wahrung aller Schriften und Taten zu Ehren unserer Frauen und Göttin Rondra zu Rhodenstein*, und dieser Name ist Programm. Der Orden sammelt alle rondragefälligen Ereignisse, ob Kriege, Heldentaten oder rondrianische Duelle, schreibt sie nieder und bewahrt sie so der Nachwelt als Beispiele für göttergefälliges Verhalten. Seit der Gründung 1007 BF findet aber neben der Feder der Kriegschronisten auch das Schwert seinen angemessenen Platz in den Händen der Ordensleute, sind sie doch wichtiger Teil der Verteidigung Weidens gegen die beständige Bedrohung durch die Schwarzpelze und halten die Orkenwehr. Daher wundert es nicht, dass das Stammkloster des Ordens, die Feste Rhodenstein, mehr als einmal Schauplatz erbitterter Kämpfe gegen die Orks war.

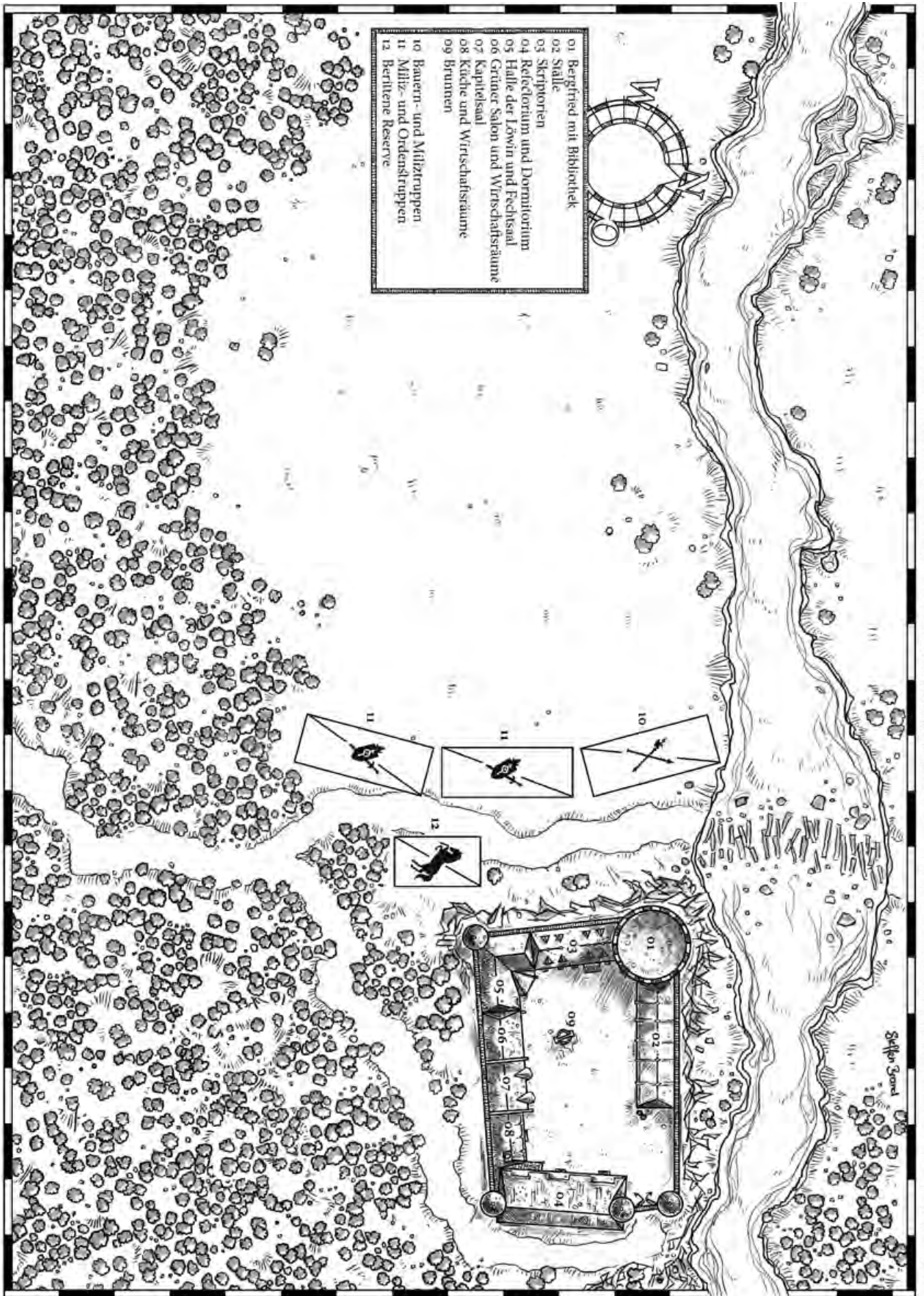
Weniger ruhmvoll ist die Tatsache, dass der Verräter *Dragosch Aldewin von Sichelhofen*, der sich 1014 BF anmaßte, sich selbst zum Schwert der Schwerter auszurufen, Abtmarschall und damit

Oberhaupt des Ordens zur Wahrung war. Nach seinem Tod durch das Schwert Aylas von Schattengrund im Hesinde 1016 BF folgte ihm *Brin vom Rhodenstein* als Abtmarschall nach und ist es bis heute. In den großen Schlachten innerhalb des Mittelreiches waren in den letzten 20 Jahren fast immer Mitglieder des Ordens vertreten. So starben in der Dritten Dämonenschlacht und im Kampf vor Ysilia etwa die Hälfte der Ordensleute in einem letzten, erbitterten Gefecht. Aufgrund großzügiger Spenden und dem Erwerb verschiedener Ländereien und Regalien erfreut sich der Orden mittlerweile wieder eines regen Zulaufs, wozu auch die aktive Suche nach geeignetem, rondragefälligem Nachwuchs einiger Ordensmitglieder ihren Teil beitragen mag. Und nicht zuletzt die Tatsache, dass vielen Adligen des Nordens daran gelegen ist, dass die rondragefälligen Glanzpunkte ihrer Familiengeschichte anerkannt und bewahrt werden. Einen auf dem Rhodenstein gefertigten *Schild* vorweisen zu können – ein Buch, das den größten rondragefälligen Recken ihrer Zeit gewidmet ist und ihre Taten verzeichnet –, gilt in Weiden und Greifenfurt als handfestes Statussymbol.

DIE FESTE EMMERANSTREU

Die Burg Emmeranstreu thront auf einem Felssporn über dem Dergel mit Blick auf den Finsterkamm und beinahe eine Meile vom eigentlichen Ort entfernt. Vor Jahrhunderten als Zollfeste über dem Dergel errichtet, fungierte die einstmals Dergelfels genannte Burg jahrzehntelang zudem als Fluchtburg der Bewohner Waldrasts. Doch über die Zeit verfiel die durch verworrene Erblinien an die Landgrafenkrone Greifenfurts gefallene Burg, bis sie auf dem Großen Hoftag zu





Rommilys im Jahre 1035 BF als Schenkung von Markgräfin Irmenella in die Obhut des Ordens zur Wahrung übergang. Der Orden setzte einige Energie in den Ausbau der alten Burg, um sie als weiteres Festungskloster auszubauen – denn die Position von Emmeranstreu am Schattenbachpass macht die Burg so wertvoll als Einsatzposten für Burg Greifensteyn auf der anderen Seite des Finsterkamms. So dient die Feste einerseits als weiterer Schild gegen die orkische Bedrohung, andererseits aber auch als Äquivalent zum Rhodenstein, auf der die Familiengeschichten des rondrianischen Greifenfurter Adels gesammelt und niedergelegt werden. Zudem wollen die Wähler hier in Greifenfurt Quellen über die Orks erschließen, um daraus eventuell eine Strategie ableiten zu können. Und zuletzt soll die Burg am Schattenbachpass die Feste Greifensteyn ersetzen können. So arbeiteten Dutzende Fronarbeiter und Ordensleute am Ausbau der Burg. Mittlerweile ist der Ausbau fast beendet, und erste Kopien der Heiligen Bücher sowie erste Archivare haben ihren Weg aus dem Rhodenstein in den wuchtigen Bergfried der Feste Emmeranstreu gefunden. Burgherr Emmeranstreus ist der designierte Abt *Bärhardt Sordifragus von Rhodenstein*, der als treuer Verehrer Herdans gilt. Gerade wurde das Skriptorium fertiggestellt und eingerichtet, und Erzabt Lysterian ist eigens

DER TAGESABLAUF IN DER ABTEI

Rondrastunde (2 Uhr) – Excubiae (bosp.: Schildwache) ist der erste Göttinnendienst des Tages während dessen die wachhabenden Geweihten (ein Geweihter hat Dienst im Tempel, ein weiterer am Tor) und Novizen die Wache an ihre Ablösung übergeben. In einer kurzen Andacht geloben sie vor der Statue ihrer Göttin ewig währende Wacht (**RON 52**). Die Teilnahme daran ist nur Angehörigen des Ordens gestattet.

5.30 Uhr – Zwei Hornstöße des wachhabenden Priesters wecken die Burg zwischen Hesinde- und Firunstunde. Geweihte und Novizen vollziehen die rituelle Reinigung.

Firunstunde (6 Uhr) – Ausschließlich für Ordensmitglieder ist die **Purgatio** (bosp.: Reinigung). Der wachhabende Geweihte entzündet Glutschalen, in denen Rauchwerk verbrannt wird, um die Luft zu reinigen und die gemeinschaftlich gesprochenen Gebete nach Alveran zu tragen (**RON 51**).

Tsastunde (7 Uhr) – Gäste und Bedienstete nehmen das Frühstück – wie auch alle übrigen Mahlzeiten – gemeinsam mit den Ordensleuten im Speisesaal der Abtei ein. Die Novizen warten auf.

Anschließend nehmen die Bewohner der Abtei ihr Tagwerk auf. Aufgrund der guten Lichtverhältnisse gehört der Vormittag üblicherweise der Arbeit in den Skriptorien und der Bibliothek. Auch die theoretischen Unterweisungen der Novizen finden vormittags statt. Daneben gilt es, die Tiere zu versorgen und hauswirtschaftlichen Aufgaben nachzugehen.

Praiosstunde (12 Uhr) – Hauptmahlzeit. An Feier- oder Rondratagen (andernorts Praiostagen) finden während des Essens Lesungen aus dem Rondrarium statt, die jedoch selten länger währen als ein viertel Wassermaß. Die Wähler quittieren das Gehörte meist, indem sie ihre Messer auf die Teller oder ihre Fäuste donnernd auf die Tische schlagen. Häufig schließen sich lebhaft Diskussionen über das Gehörte an, Gäste und Neankömmlinge werden gerne aufgefordert, ei-

aus Rhodenstein angereist, um den Fortgang der Arbeiten zu beaufsichtigen und den Rondratempel der Feste zu weihen. Nicht nur der steil zum Dergel abfallende Fels, sondern auch die wuchtigen, bis zu drei Schritt dicken Mauern der Feste bilden Schutz und Schild vor den immer wieder durch das Grenzland zwischen Weiden und Greifenfurt ziehenden Plündergruppen der Schwarzpelze. Vom Wehrgang und dem Bergfried aus lässt sich das Umland gut im Auge behalten, und bei halbwegs klarem Wetter reicht der Blick bis zum im Westen aufstrebenden Finsterkamm. Doch nicht nur Stein und Stahl zeichnen das neue Heim des Ordens zur Wahrung aus, sondern auch die Skriptorien und eine Bibliothek, in denen sie Schlachten und rondragefällige Heldentaten niederschreiben und für die Nachwelt aufbewahren.

Wer Einlass erhält und so die gut sechs Schritt hohen Schildmauern hinter sich lässt, gelangt in den **Burghof**, in dessen Mitte ein einfacher **Ziehbrunnen** steht. Allgemein scheint es ganz so, als ob den meisten Ordensmitgliedern Prunk fern liegt, und das gilt besonders für die Burg selbst. Der Burghof ist nämlich von schmucklosen Gebäuden eingegrenzt, die abgesehen von dem großen **Pferdestall** an der zum Dergel gewandten Nordseite der Burg von außen kaum ihren Zweck erahnen lassen. Im Osten der Burg liegt der

gene oder aufgeschnappte Heldentaten zu Gehör zu bringen. Nach dem Essen sind die Ordensangehörigen verpflichtet, sich erneut zu reinigen.

Rondrastunde (13 Uhr) – Collaudatio (bosp.: Belobigung) ist eine kurze Andacht von einem viertel oder halben Wassermaß Dauer. Geweihte, Novizen und wer immer sich berufen fühlt, preisen Rondra mit Hymnen, Chorälen, bisweilen auch spontan vorgetragenen lehrreichen Geschichten.

Efferdstunde (14 Uhr) – Spätestens mit der Efferdstunde, meist früher, wird die Arbeit wieder aufgenommen. Am Nachmittag findet der Unterricht in den Kampfkünsten, sei es in der Burg oder vor ihren Toren, statt.

Hesindestunde (17 Uhr) – In der **Vigilia** (bosp.: Nachtwache) geloben Geweihte und Novizen, immerwährende Wacht zu halten. Üblicherweise hält der Abt/die Äbtissin eine kurze Predigt, gefolgt von einer – meist durch ältere Novizen vorgetragenen – Lesung aus dem Rondrarium. Die Lesung wird häufig von rituellen Schwertkämpfen begleitet. Den Abschluss bildet ein gemeinschaftlich angestimmter Choral. Es wird von Gästen der Abtei erwartet, dass sie zumindest an der Vigilia teilnehmen.

Firunstunde (18 Uhr) – Abendessen und zugleich Abschluss des offiziellen Tagesablaufs. Sofern kein hoher Besuch auf der Burg weilt, ist das Abendessen eine zwanglose Angelegenheit, bei der nach Herzenslust geredet, gescherzt und gelacht wird.

Die jüngeren Novizen haben ihren Schlafsaal bis zur Pheixensstunde (20 Uhr) aufzusuchen, Geweihten und Gästen steht hingegen frei, wie sie ihre Zeit bis zur Nachtruhe verbringen.

Ingerimmstunde (22 Uhr) – Nachtruhe. Abgesehen von den Wachhabenden ziehen sich die Ordensleute in ihre Zellen und Schlafsäle zurück.

Rittersaal, wie der Speisesaal der Ordensmitglieder genannt wird, mit der daran angegliederten **Küche**. In den beiden Stockwerken über dem Rittersaal finden sich die Zellengänge mit den **Schlafzellen** der Ordensleute und dem **Schlafsaal** der Novizen.

In der nordwestlichen Ecke der Burg steht der **Bergfried**, in dem die **Bibliothek** untergebracht ist. An ihn schließt sich entlang der Westmauer das mehrstöckige **Skriptorium** in einem Fachwerkbau an. Hier werden die Chroniken und Abschriften des Rondrariums angefertigt und mit kunstvollen Illuminierungen versehen. Wie in der Stammburg findet sich auch auf Emmeranstreu ein Hesindeschrein im großen Schreibsaal.

Daneben befinden sich die **Halle der Löwin** und der **Fechtsaal**, in dem sich die Ordensmitglieder täglich im Umgang mit Schwert und anderen Waffen üben.

Im Süden der Burg befinden sich die **Wirtschaftsräume** mit **Lagern**, einer **Schmiede** und **Unterkünften** einiger Bediensteter und der **Kapitelsaal**. Für den Empfang wichtiger, ordensfremder Personen gibt es neben dem Kapitelsaal den sogenannten **Eichensaal**, ein repräsentativ eingerichteter Raum, dessen Mobiliar, das sogar Ledersessel umfasst, im Gegensatz

zu dem Rest der Feste kostbar verziert ist. Die Helden dürften daher auch als Erstes zum Eichensaal gewiesen werden, wenn sie ein Anliegen auf Emmeranstreu haben.

DER SCHILD DER HELDEN

Den größten Helden ihrer Zeit widmet der Orden zur Wahrung einen eigenen „Schild“, also eigene Bände, die das Leben und die Taten zu Ehren der Leuin des jeweiligen Streiters verzeichnen. Man kann sich denken, dass es als große Ehre gilt, wenn der Orden sich entschließt einem Heroen, besonders einem, der nicht der Rondrakirche angehört, einen solchen Band zu widmen. Üblicherweise werden die Buchdeckel der fertigen Schilde mit kunstvollen Darstellungen des Wappens des entsprechenden Helden versehen, woher sie auch ihren Namen erhalten haben.

Wie bereits zu Anfang erwähnt, ist es eine gute Eröffnung der Kampagne, wenn einer oder mehrere der Helden vom Orden nach Burg Emmeranstreu eingeladen werden, um ihre Taten der Nachwelt zu erhalten.

DIE SCHNITTER

»Die Glieder widersinnig verdreht und das Antlitz in Grauen gefroren fanden wir die Jungfer Elfwid in ihrem eigenen Blute und über die Gräuelt, die an ihrem Leib begangen worden waren, will ich kein Wort verlieren. Das Bild bleibt unauslöschlich in meinen Träumen.«

—aus dem Bericht einer fahrenden Ritterin, neuzeitlich.

Vor mehr als tausend Jahren, lange vor dem Fall Bosparans, eroberte *Nargazz Blutfaust* vom Stamme der Ghorinchai weite Teile Weidens und Greifenfurts und unterwarf sie den Schwarzpelzen. Viele menschliche Herrscher fielen unter den Äxten und Säbeln der Invasoren, andere unterwarfen sich dem übermächtigen Feind. Um im orkischen Königreich des Nordens zu überleben, entschieden sich viele der ehemaligen Herren des Landes, sich ihren neuen Herrschern anzupassen, teilweise nur als Lippenbekenntnis, teilweise aber auch mit wahrer Inbrunst, hatten Brazoragh und Tairach doch ihre Macht bewiesen. Unter der Vermittlung einiger vorausschauender Schamanen begannen viele von ihnen, Tairach zu verehren und so im Ansehen der Schwarzpelze zu steigen, und so mancher wurde bald als Khurkach und damit als Gleichgestellter angesehen und konnte auf ein gutes Leben unter den Besatzern hoffen. Doch dieses neue Ansehen wurde teuer erkauft, denn nur wer dem Herren des Nichtlebens blutige Opfer darbrachte, war ein wahrhaft Gläubiger.

So treiben die Schnitter seit Jahrhunderten in Weiden und Greifenfurt ihr Unwesen, locken Gemeine wie Adlige in die Fänge des Kultes mit dem Versprechen, jeden, der nur aufrichtig glaubt, in die tiefsten Geheimnisse der Blutroten Herrin Rondra einzuweihen. Ist man den Irrlehren der Schnitter einmal verfallen, bedarf es nur noch wenig Ermunterung: Die Kultisten schlachten unschuldige Opfer bestialisch dahin, um ihre grenzenlose Gier nach Blut zu stillen und sich

an der Kraft zu laben, die sie im Lebenssaft ihrer Opfer zu finden meinen. Im Verborgenen gedeihen die Schnitter, deren tatsächliche Anzahl den eigenen Gefolgsleuten ebenso verborgen bleibt wie die wahre Natur des Kultes. Denn nur den Wenigsten unter ihnen ist bekannt, dass ihre Kultstätten – zu finden vor allem in Greifenfurt und den Grafschaften Bärwalde und Baliho – ohne Ausnahme an heiligen Plätzen des Tairach liegen, und dass sie in ihren Ritualen mitnichten Rondra, sondern diesem opfern. Blutgetränkte Stoffetzen sind ebenso ihr Zeichen wie Endloswellenbänder, mit denen höherrangige Schnitter Schmuckstücke verziern – beides Symbole, die nur der Kundige zu deuten weiß.

Die Gründung des blutrünstigen Geheimbundes, dem ausschließlich Männer angehören, fällt in die Dunklen Zeiten. Damals hielten sich Dekadenz und Tollheit die Waage im Reich, und der Adel belustigte sich an neuen Götzenkulten. Die Schnitter huldigten zunächst offen den Orkgöttern und verehrten *Nargazz Blutfaust* als Heiligen. Sie überzogen Greifenfurt und Weiden mit grausamen Morden und vergossen reichlich Blut während ihrer Schreckensherrschaft. Die Rondrakirche, später die Priesterkaiser, zwangen die Schnitter schließlich in den Untergrund. Hier begann die Entwicklung, die zum heutigen Kult der Schnitter führte, der eine blutsaufende, dunkle Göttin verehrt.

Der Schwertbund in Greifenfurt und Weiden weiß um die Gefahr und er erinnert sich an die Ketzer in den eigenen Reihen, die den Schnitterkult wiederbelebten und ihm immer wieder zu schrecklicher Größe verholfen haben. Heute ahnen jedoch nur wenige Geweihte, dass die Schnitter erneut erstarren und begonnen haben, die Reihen der Rondrakirche zu unterwandern und unter dem Deckmantel der Gemeinschaft vom Ewigen Blute ihren Glauben zu verbreiten. Dennoch schweigen die Metropoliten und Prätores der Rondrakirche ebenso hartnäckig wie sie Abtrünnige verfolgen und zur Stre-

cke bringen, denn allzu oft haben sich Schnitter unter dem Mantel des Schwertbundes Zugang zu Amt und Würden verschafft und – beschützt vom guten Leumund – wahre Gräueltaten vollbracht. Der eigenen Rolle in der Geschichte der Schnitter eingedenk, hüllt sich die Kirche in Schweigen und trachtet danach, den zahllosen Schauergeschichten um gesichtslose Mörder, die unerwartet zuschlagen und ihre Opfer aufs Grausamste dahinmetzeln, weder zusätzliche Nahrung noch einen Namen zu geben.

Im Lichthag werden die Schnitter von Burgvogt *Greifang Keilholtz von Finster* geführt, einem Hohepriester der Gemeinschaft. Er ist einer der wenigen Schnitter, die sich im Klaren darüber sind, dass man mit den Orks im Bunde steht. Greifang, ein Knappe des ehemaligen Meisters der Mark Tilldan Greifentreu von Nebelstein, unterhält sogar Kontakte mit *Rhushuk Geisterklaue*, dem Schamanen der Gharrachai aus dem Finsterkamm. Rhushuk ermutigt Greifang in seinem Treiben und lässt ihn bisweilen sogar die Macht Tairachs durch seine Rituale kosten, auch wenn er ihn in Wirklichkeit nur für ein nützliches Werkzeug im Kampf gegen die Glatthäute hält.

Wahlspruch: „Est bibendum sanguinem!“ (bosp:: „Es gilt Blut zu trinken!“)

Titel und Erkennungszeichen: Alle Schnitter tragen breite Kupferringe mit einem Wellenmuster auf der Außenseite und dem Motto auf der Innenseite. Je nach Rang wird der Ring von einem rundgeschliffenen Stein geziert (der den Vollmond abbilden soll): Die *Eingeweihten* tragen keinen Stein in ihrem Ring, die *Priester* einen grünen Malachit. Grauer Glimmer kennzeichnet *Hohepriester*, schwarzer Onyx die *Komture* (Metropoliten) und der rote Topas schließlich den *Schwertvater* (Patriarch). Ab und an tragen die Schnitter schwarze Wappenröcke mit einer leuchtend roten Mondscheibe, die häufig mit einer Sonne verwechselt wird.

DAS KOMPLOTT DER SCHNITTER

Ohne es zu ahnen, hat der Orden zur Wahrung einem Komplott Tür und Tor geöffnet, das die Zerstörung Emmerantreus zum Ziel hat.

Als Rache für die Verfolgung durch den Schwertbund, zur Unterstützung des Aikar Brazoragh und als Opfergabe an Tairach hat sich Greifang Keilholtz von Finster, ein einflussreicher Schnitter in Greifenfurt, dazu entschlossen, dem Orden zur Wahrung als verhasstes Symbol der rondrianischen Orkenwehr einen harten Schlag zu versetzen. Dieses ambitionierte Vorhaben hat er schon seit einiger Zeit geplant, und als er von Rhushuk Geisterklaue erfuhr, dass der Aikar die Burg Emmerantreu ins Visier genommen hat, war es Zeit, seine Pläne in die Tat umzusetzen.

Nach detaillierten Absprachen mit Rhushuk haben sie einen Plan ausgeklügelt, der die Schwarzpelze der Zholochai tief hinein ins Grenzland zwischen Weiden und Greifenfurt führen soll, um so Burg Emmerantreu überraschend mit einer Übermacht zu überfallen. Hierzu schickt er einige Getreue aus, um falsche Nachrichten über orkische Plünderer weit nördlich zu streuen, damit sich eine möglichst große Gruppe besonders kampferfahrener Geweihter des Ordens fern der Feste auf die Jagd nach den erfundenen Schwarzpelzen macht. Danach entsendet er den Ritter *Alfah von Grispfort*, einen seiner Vertrauten unter den Schnittern, der mit einigen seiner Gefolgsleute drei der Türme der Finsterwacht beim Schattenbachpass, Dohlenrutz, Erlenbruch und Nimmerquell, überfallen und die Wachmannschaften ermorden soll, damit das orkische Heer möglichst lange unbemerkt bleibt. Dann soll Alfah zum Dergel eilen und in der Nähe einer verborgenen Schwimmbücke ein Signalf Feuer legen, damit die Orks die Brücke leicht finden und sie zur schnellen Überwindung des Dergels benutzen können.

Währenddessen versteckt Greifang, unterstützt von seinem Waffenknecht *Perainwin* und seinem Knappen *Dermar*, in Burg Emmerantreu einfache Brandsätze und einige in Loewangen erworbene magische Artefakte, die die Festung zerstören oder zumindest schwer beschädigen sollen, wenn das orkische Heer die Ordensleute in einen Kampf verwickeln. Er hofft damit einerseits seine orkischen Verbündeten im Kampf zu unterstützen und andererseits den Orden zur Wahrung zu schwächen, um die Waher so zu überstürztem Handeln zu zwingen.

Im Detail bedeutet das: Greifang und seine beiden Helfer verteilen an sensiblen Punkten der Feste, nämlich im Bergfried mit der Bibliothek, dem Skriptorium, dem Dachstuhl des Schlafzellentracks und dem Heuschober des Stalls, Flaschen mit leichtem Steinöl, das auf brennbarem Material wie herumliegenden Leinensäcken, Stroh oder Pergament verteilt schnell einen Schwelbrand auslösen kann. Damit die Feuer im richtigen Moment ausbrechen, haben sie einfache Mechanismen gebaut, meist nur bestehend aus einer an einer Kante auf Kipp stehenden Öllampe, die über eine Kordel von einem Mehlsack oder einem anderen Behältnis gehalten wird. Aus einem Loch in dem Sack rinnt der Inhalt langsam zu Boden, so dass der Sack immer leichter wird und nach etwa einer halben Stunde nicht mehr die Lampe halten kann. Diese fällt dann in das mit Steinöl getränkte Stroh und steckt es so an. Danach richten sie zwei teuer erkaufte Artefakte (auf den ersten Blick zwei einfache hölzerne Eimer) mit je einem DESINTEGRATUS (mit je 15 ZfP*) auf Schlüsselstellen im Fundament des Bergfrieds, die nach einer halben Stunde auslösen. Sie vermögen zwar nicht das Fundament komplett zu zerstören, schwächen aber den Bergfried mit der darin befindlichen Bibliothek so weit, dass er einstürzt.

Der Plan ist gut durchdacht und ausgeklügelt und wird seine grausame Wirkung ausgerechnet dann entfalten, wenn die Schlacht am schlimmsten tobt.

DIE ANKUNFT DER HELDEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Gegen Mittag erreicht ihr endlich euer Ziel, das Dorf Waldrast. Auf einer felsigen Anhöhe könnt ihr in der Ferne bereits die Feste des Ordens zur Wahrung sehen, eine alte, im Wiederaufbau befindliche Burg. Gegenüber ihrem abweisenden Erscheinungsbild wirken die auf dem Weg zur Festung spielenden und sich mit Holzschwertern duellierenden Kinder fehl am Platz. Ein alter Geweihter der Rondra beobachtet die Gruppe Heranwachsender, die vor einer mit bunten Bändern geschmückten, wohl erst vor wenigen Monaten gepflanzten Eiche spielen, und gibt ihnen Ratschläge, während er die spielerischen Hiebe eines jungen Mädchens mit einem Holzschwert pariert.

DAS ALVIDENSFEST

Als die Helden in Waldrast ankommen, beginnen gerade die Feierlichkeiten zu Ehren von *Alvide Griffendorn von Greifenfurt*, die besonders für die Jugend der Region von Interesse sind. Alvide tat sich als löwinnengleiche Streiterin und Schwertschwester von Greifenfurt hervor, die stets selbstlosen Einsatz zeigte, um das einfache Volk der Region vor den einfallenden Schwarzpelzen zu schützen. Daher wird sie als Lokalheilige im Lichthag hoch verehrt und an ihrem Tsatag, dem 10. Rahja, im größten Ort des Lichthag ein Volksfest zu ihren Ehren veranstaltet.

Die Besonderheit an diesem Fest ist, dass Kinder und Jugendliche am zweiten Tag des Festes ein kleines Turnier abhalten, bei dem sie mit Holzschwertern fechten, vom Rücken ihrer Gefährten Ringe stechen und allerlei weitere Geschicklichkeitsübungen austragen. Den Siegern winken kleine Geschenke, wie z.B. ein stabiles Holzschwert mit dem eingebrannten Symbol Rondras. Abends erzählt der einbeinige Bibliothekar *Farold* ihnen besonders spannende Heldengeschichten großer Rondrageweihter.

Was im ersten Moment wie ein einfaches Kinderfest aussieht, soll die Jugend der Gegend näher an die Traditionen und Werte der Rondrakirche heran führen, und der designierte Abt *Bärhardt* nimmt sich in diesem Jahr die Zeit, den Jungen und Mädchen persönlich spielerischen Schwertunterricht zu geben. Er beobachtet dabei sehr genau, welches

der Kinder besondere Talente aufweist und das Potential hat, als Novize in den Orden einzutreten. Er selbst wiederum wird genau von Erzabt *Lysterian* und Erzkanzlerin *Sariya* beobachtet, die den jungen Geweihten in Aktion erleben wollen. Ihr Plan ist es, Bärhardt nach der Weihe des Tempels zum Abt Emmeranstreus zu salben.

Der junge Bärhardt ist das erste Ordensmitglied, das die Helden tagsüber antreffen können, da er seine Übungen in der Nähe eines Setzlings der Flammenden Eiche von Rhodenstein, die als zukünftiger Herzbaum der Burg dienen soll, abhält. Aufgrund seines bescheidenen Auftretens mag es aber durchaus sein, dass er nicht sofort als Burgherr erkennbar ist.

ANDERE AKTIVITÄTEN

Zwar fällt das Alvidensfest als Erstes ins Auge, wenn man Emmeranstreu erreicht, aber natürlich geschehen noch allerlei andere Dinge hinter den Kulissen, die für die Helden interessant werden können.

☞ Burgvogt *Greifang Keilholtz von Finster* ist kurz vor den Helden in der Feste erschienen, offiziell um seine Familiengeschichte in den Bibliotheken des Ordens zu erforschen. Sollte er von irgendwem bei geheimnistuerischem Treiben entdeckt werden, erzählt er zerknirscht, dass er eigentlich die Abstammung einer jungen Dame namens *Rondralieb von Mauerbruch* überprüfen will, die eine enge Beziehung zu seinem Onkel *Randolf* einzugehen scheint. Er hat Sorge, dass eine mögliche Heirat aufgrund von zu nahen Verwandtschaftsverhältnissen nicht traviagefällig sein könnte. Um den Ruf der beiden nicht zu beschädigen, hat er dies bisher jedoch verschwiegen.

Ansonsten ist er zusammen mit seinem Knecht *Perainwin* und seinem Knappen *Derma* dabei, unauffällig mehrere Brandsätze in der Abtei zu legen und sie anzuzünden, wenn die Ordensmitglieder mit den Schwarzpelzen beschäftigt sind.

☞ Auf der Suche nach neuen Heldenlegenden ist der horasische Dichter *Waldaro Mappos* in die kalten Schildlande gereist. Der beste Anlaufpunkt für diese Suche ist natürlich der Orden zur Wahrung, und so sucht er verschiedene Geweihte des Ordens auf, um sich die neusten Aufzeichnungen zeigen zu lassen. Besonders häufig besucht er hierbei den Bibliothekar *Farold*. Und auch wenn dieser sich zu Anfang geschmeichelt fühlte, stört ihn die Ablenkung durch den oftmals gekkenhaften Horasier zusehends.

☞ Seit einigen Tagen ist der Finsterkammzweig *Storax Sohn des Stondrox* mit seinem Sohn *Stollosch* auf der Feste anwesend. Sie treffen sich immer wieder mit Erzkanzlerin *Sariya* und tun dabei recht geheimnisvoll. Die zwergische Gesandtschaft ist einer der Gründe, warum Erzkanzlerin *Sariya* überhaupt auf Emmeranstreu anwesend ist. Sie will die Zwerge des



Bergkönigs *Gerambolosch* überzeugen, die restlichen Wiederaufbaumaßnahmen an der Burg zu übernehmen, und sucht zudem, Koschbasalt zum Schutz der Bibliothek des Rhodensteins zu erwerben. Da es dabei um eine Menge Gold gehen könnte, versuchen sie, ihre Verhandlungen so geheim wie möglich zu halten, und treffen sich meist erst spät abends.

Das Treiben der Besucher der Abtei sollte den Helden mehr oder weniger ins Auge springen, um im weiteren Verlauf bei der Suche nach den Verantwortlichen des Brandes (siehe **Die Suche nach dem Übeltäter**, Seite 32) verschiedene mögliche Verdächtige zu haben.

GERÜCHTEKÜCHE

☞ Unter den Bauern der Gegend kursieren Gerüchte, dass die Wölfe vom Lichthag, eine Bande fahnenflüchtiger Reichssoldaten, nicht wie immer behauptet zerschlagen wurden, sondern immer noch ihr Unwesen treiben. Die brutalen Gesetzlosen unter der Räuberhauptfrau Alena Kohlenbrandt hatten wenig Unterschied zwischen Wilderei und Wegelagerei gemacht und hohe Summen an Lösegeld von den örtlichen Adligen erpresst. Im Jahre 1031 BF legten sich die Räuber allerdings mit den falschen Gegnern an, als sie begannen, Khurkach vom Stamme der Gharachhai zu überfallen. Die Orks zerschlugen die Räuberbande daraufhin mit Hilfe menschlicher Recken. Angeblich sollen jedoch einige Wölfe wieder ihr Unwesen im Lichthag treiben und nun sogar für dunkle Rituale arme Bauersleute entführen und Vieh stehlen.

Dieses Gerücht ist von Burgvogt Greifang in die Welt gesetzt worden, um einen Sündenbock für das Treiben der Schnitter zu haben und missliebige Ritter zu diskreditieren. (falsch)

☞ Auch wenn der Orden zur Wahrung als Schwert und Schild der Finsterkammregion gilt, macht unter den Bewohnern Waldrasts bald das Gerücht die Runde, dass das Alvidensfest in diesem Jahr bloß dazu gedacht ist, unter den Söhnen und Töchtern der Lichthager geeignete Kämpfer für die Rondrakirche zu finden, um den beständigen Bedarf an Kämpfern in diesen gefährlichen Zeiten zu decken. (wahr)

☞ Ein wandelnder Baum soll eine Gruppe Holzfäller einige Dutzend Meilen im Westen in einem kleinen Buchenhain übelst zugerichtet haben, nur weil sie Holz schlagen wollten. (wahr)

☞ Die Maulwurfplage in den Gärten des Dorfes hat angeblich ihre Ursache darin, dass der Grubenwurm *Druskaran* einen Tunnel vom Beldenforst bis unter das Dorf getrieben hat, um eines Nachts aus diesem zu steigen und alles zu fressen oder zu verbrennen, was in Waldrast kriecht und flucht. (falsch)

DER VERDACHT DER HELIOPAIS

Seit Jahren gibt es sowohl in Greifenfurt wie auch in Weiden immer wieder Gerüchte von blutigen Riten und verstümmelten Leichen, die auf verborgenen Lichtungen gefunden wurden. Aus diesem Grund hat sich die Anderather Praiosprätorin *Heliopais* sofort aufgemacht, als sie von Umtrieben in der Gegend um Waldrast hörte. Sie ist eine Kennerin von Orkübergreifen und hofft Beweise zu finden, die ihre Befürchtungen bestärken, damit sie endlich mit der Inquisition und dem Schwertbund gegen diese Umtriebe vorgehen kann.



HELIOPAIS

Die Legatin der Senne des Nordens in Baliho, *Alinja Leuenklinge von Norburg*, hat sie darin bestärkt, denn wenn es Orksympathisanten auf Emmeranstreu geben sollte, müssen die schnell gefunden und hart bestraft werden. Heliopais ist selbst eine ehemalige Inquisitorin, und gilt über die Grenzen Weidens hinaus als Praiotin, die mehr an Gerechtigkeit und Wahrhaftigkeit als an Gesetzestexten interessiert ist. Da sie eine herausragende Menschenkennerin ist, die außerdem der Rondrakirche wohlgesonnen ist, kann sie die heikle Aufgabe, die Wahrer von Emmeranstreu unter die Lupe zu nehmen, vermutlich als Einzig friedlich zum Abschluss bringen – und nach Indizien suchen, die eine offizielle Untersuchung ermöglichen. Heliopais ist sich bewusst, dass die anscheinend gut verborgenen Kultisten aufgescheucht werden könnten und ihre Spuren verwischen, sollten sie erfahren, dass die Kirche des Götterfürsten ihnen auf den Fersen ist. Um weniger Aufsehen zu erregen, sucht sie die Nähe der Helden, entweder ganz offen als Geleitschutz, angeworben in Anderath, oder als zufällige Begegnung auf dem Weg nach Waldrast.

Ansonsten wird sie von einem kleinen Gefolge von zwei Wafenknechten und einem Sekretär begleitet, das mit ihr Quartier in freien Schlafzellen der Feste bezieht. Heliopais wird die Helden zumindest begrenzt in ihr Handeln einbeziehen, um Hinweise nach möglichen Kultplätzen und düsterem Treiben in der Region aufzustöbern, ohne jedoch Mitglieder des Ordens darin einzubeziehen, denn die Vergangenheit hat gezeigt, dass jeder Einzelne, vom einfachen Novizen bis zum Abt, verdächtig sein könnte.

Sie glaubt dabei jedoch, dass sie es mit Brazoragh-Kultisten zu tun hat, die ganz gezielt der Kirche des Götterfürsten schaden und die alte Feindschaft zwischen Praioten und Rondrianern wieder aufflammen lassen wollen. Dass sie allerdings den wiedererstarkten Schnittern, die Tairach mit blutigen Opfern verehren, gegenübersteht, ahnt sie nicht. Und es erscheint ihr auch viel zu abwegig, um diesen Gedanken ernsthaft in Erwägung zu ziehen.

Die Helden können daher Heliopais bei ihren Recherchen in der Bibliothek helfen und vor dem Tag des Orküberfalls auch den einen oder anderen angeblichen Opferort in Augenschein nehmen. Dabei werden sie immer wieder von Erzkanzlerin Sariya beobachtet, bis diese sich schließlich zu einem vertraulichen Gespräch mit der ehemaligen Inquisitorin in der Bibliothek trifft.

HANDBLUNGSMÖGLICHKEITEN

Es gibt auf der Suche nach dem angeblichen Brazoraghkult zwei Ansatzmöglichkeiten:

Entweder die Helden suchen direkt in der Bibliothek und befragen die Ordensmitglieder, oder aber sie sprechen mit den Dorfbewohnern und schauen sich in der Gegend um.

Ohne nähere Anhaltspunkte ist die Recherche in der Bibliothek des Ordens die Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Es gibt Dutzende von Geschichten, in denen die Orks blutige Ernte unter den Menschen halten, bis sie von den Streibern des Schwertbundes aufgehalten werden können. Der Bibliothekar *Farold* hilft den Helden zwar gerne aus, besonders wenn sie ihm den Dichter *Waldaro Mappos* vom Hals halten, aber ohne genauere Anhaltspunkte wird er ihnen nicht allzu viel helfen können.

Sollte man im Dorf nach solchen dunklen Dingen fragen, werden die Helden von so ziemlich jedem Dorfbewohner auf den Müller *Bärfried* verweisen, der viele Geschichten aus der Region kennt, besonders die, die sich mit den Schrecknissen und Gefahren der Gegend beschäftigen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der dickliche Müller schaut sich um und flüstert verschwörerisch: „Oh ja, es gibt auch Geschichten über blutige Opfer und dunkle Rituale, gar nicht weit weg von hier. Ich glaube meine Tante hat mir davon erzählt, möge Boron ihre Seele sicher in seine Hallen geführt haben. Sie war damals Kräuter sammeln am Rande des verfluchten Beldenforst, in dem allerlei finstere Gezücht haust. Waldschräte, riesenhafte Schlangen und gar der graue Wurm Druskaran, aber ich schweife ab. Also, sie sammelte Pilze oder Kräuter oder was weiß ich, und sie hörte ein Blöken und ging dem nach. Auf einer kleinen Lichtung sah sie dunkle Gestalten, die gerade dabei waren, eine Kuh abzustechen. Muss ziemlich blutig gewesen sein, sie ist immer ganz bleich geworden, wenn sie davon erzählt hat. Na ja, zumindest haben sie mit dem Blut von dem armen Tier die Felsen dort bemalt und haben in fremder Zunge gesprochen und dann haben sie der Kuh Herz und Leber aus dem Leib gerissen und ... nun ... Dinge damit getan. Sie gegessen oder so. Ich würde an diesen Ort nicht wollen, aber ich kann euch beschreiben, wie ihr dort hinkommt, wenn ihr das unbedingt wollt.“

DER KULTPLATZ DER SCHNITTER

Tatsächlich hat die Tante des Müllers vor Jahren ein Ritual der Schnitter auf einer uralten Stätte der Tairachverehrung beobachtet. Schon vor Jahrtausenden haben Schamanen der Schwarzpelze dort dem Herren der Totensteppe blutige Opfer gebracht, und diese Tradition haben die Schnitter hier wieder aufleben lassen. Der Müller ließe sich nur unter Drohungen dazu bringen, die Helden selbst an die Ritualstätte zu führen, aber er kann ihnen eine relativ genaue Beschreibung geben, bei der sie einem kleinen Bachlauf bis zu einer Gruppe Felsen folgen müssen, von der der Platz nur etwa hundert Schritt nach Süden entfernt ist.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Wie rauer Sand regnen schwarze Rindenstückchen und braune Tannennadeln auf euch herab, als ihr euch einen Weg durch das Tannendickicht bahnt. Doch tatsächlich, nach gut hundert Schritt tretet ihr auf eine kleine Lichtung, auf deren felsigem Boden die Tannen bisher keinen Halt finden konnten. Auf bis zu drei Schritt hohen Findlingen wächst ein dichter Teppich aus Moos, der die Felsen fast wie ein riesenhaftes, grün bepelztes Fabelwesen erscheinen lässt. Die Felsen sind nicht wie ein Steinkreis angeordnet, wie sie in alten Zeiten Trolle und Druiden errichtet haben, lassen jedoch in ihrer Mitte eine Fläche von gut zehn Schritt Durchmesser frei, auf der nur ein etwa ein Schritt hoher, abgerundeter Findling ruht.

Die Lichtung ist auf den ersten Blick relativ unspektakulär. Gestandenen Helden dürfte das Tannendickicht des Beldenforsts wenig ausmachen, und da kaum ein Tier zu hören ist, gibt es auch nichts, was sie aufschrecken könnte. Die knapp 15 Schritt durchmessende Lichtung wird von mehreren größeren von Moos bewachsenen Findlingen dominiert, und nichts würde im ersten Moment auf eine Kultstätte hindeuten, wäre nicht an einer Seite eines der Steine das Moos entfernt worden. In den Fels wurden wellenförmige Linien geschlagen und anscheinend vor nicht allzu langer Zeit mit Blut bestrichen. Mit verschiedenen Talentproben können die Helden nun bestimmte Details erfahren: Mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* +3, *Fleischer* +3 oder *Anatomie* +3 können sie herausfinden, dass das verkrustete Blut zwischen einer Woche und zehn Tagen alt ist.

Mit einer Probe auf *Gesteinskunde* +7 oder *Steinmetz* +3 lässt sich erkennen, dass die horizontal in den Fels geschlagenen Wellenlinien jedoch deutlich älter sind und möglicherweise schon vor Jahrhunderten in den Findling gemeißelt wurden. Entfernt man das Moos von den anderen Findlingen, kann man darunter noch andere verwitterte Symbole erkennen, die für jemanden mit der *Kulturkunde* (*Orks*) als kultische Symbole der Anbetung von Orkgötzen, möglicherweise Tairachs, identifizierbar sind. Die Runen lassen sich mit einer Talentprobe auf *Malen/Zeichnen* –2 sehr leicht abzeichnen und später in der Bibliothek vergleichen. Bibliothekar Farold kann



DER KULTPLATZ DER SCHNITTER

nach ein wenig Recherche herausfinden, dass es sich um kultische Symbole der Orkgötzen handelt. Darüber wird er den Burgherren Bärhardt sowie Erzabt Lysterian und Erzkanzlerin Sariya informieren. Letztere versuchen, es geheim zu halten, nur der designierte Abt Bärhardt ist naiv genug, um dieses Wissen mit den Helden zu teilen, wenn sie ihn eindringlich um seine Hilfe bitten.

Sucht man den Boden ab, ob auf der Suche nach weiteren Symbolen oder aber beim Versuch, Spuren zu finden, kann man unter dem Moos ohne größere Schwierigkeiten Zähne und Knochenfragmente entdecken, die zu Hunderten unter Moos und Humus verborgen sind. Anscheinend wurden hier vor langer Zeit viele Opfer dargebracht. Zwischen den Knochen finden sich zudem zu grünen Klumpen verrottete Kupferfragmente, die einstmals zu tairachgefälligem Ritualschmuck gehörten, deren ursprüngliche Form jedoch kaum mehr zu erkennen ist.

Mit einer Probe auf *Anatomie* +5 lassen sich sowohl Zähne von verschiedenen Tieren, hauptsächlich Rindern, als auch von Menschen und Orks identifizieren, die allesamt schon sehr lange unter dem Moos liegen.

Was die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht herausfinden können, ist, dass Alfahr von Grispfort (siehe **Die Hintergründe des Feuers** auf Seite 32), ein Ritter in Diensten von Greifang Keilholz und Bote unter den Schnittern, in unregelmäßigen Abständen den alten Kultplatz aufsucht, mal alleine, mal mit anderen Schnittern, um in kurzen Ritualen Tairach zu verehren. Im Rahmen dieser Rituale streicht er Blut, manchmal von kleinen Opfertieren, manchmal auch von ihm oder einem seiner Mitverschwörer, in die vor Jahrhunderten in den Fels geschlagenen Wellenlinien, um mit dem symbolischen Meer des Blutes Tairachs Macht zu verehren. Dieses Ritual hat zwar keinerlei Wirkung und ist nur noch ein bedeutungsloses Fragment dessen, was vor Jahrhunderten von Menschen und Tairachschamanen an diesem Ort getrieben wurde, gehört aber immer noch zu den blutigen Riten der Schnitter.

Zu schwer?

Selbst ohne eine dieser Proben zu schaffen, sollten die Helden erkennen können, dass auf dieser Lichtung mit Blut Rituale vollführt wurden, die irgendetwas mit Wellenlinien zu tun haben. Wenn sie dies zu diesen Zeitpunkt bereits mit Tairach in Verbindung bringen können, ist dies ein reiner Bonus.

Sollten die Helden sich auch dann nicht für die Lichtung interessieren, wenn Heliopais sie direkt dazu auffordert, sich im Umland umzuhören, werden sie zu diesem Zeitpunkt keine weitere Informationen über die Schnitter herausfinden können. Nach der Schlacht an der Burg Emmeranstreu sollten sie jedoch die Möglichkeit bekommen, auf die mysteriösen Wellenlinien zu stoßen, auch wenn die Bibliotheksrecherche dann aufgrund der Zerstörungen während der Schlacht je nach Erfolg der Helden bruchstückhaft oder gar nicht mehr möglich ist.

Sollten Erzabt Lysterian oder Prätorin Heliopais auf der Lichtung anwesend sein, können sie hier hilfreich sein. So können sie auf die Idee kommen, unter dem Moos nach anderen Symbolen zu suchen oder sie abzuzeichnen, sollten die Spieler nicht auf diese Idee kommen.

Zu leicht?

Der Beldenforst ist ein gefährlicher Forst voller bössartiger Kreaturen, zumindest wenn man den Geschichten des Müllers glauben darf. Entsprechend ist es natürlich möglich, dass böswillige Geister sie in die Irre locken oder einige Waldspinnen sie als Futter für ihre Jungen fangen wollen, besonders wenn es sich um eine eher kampforientierte Heldengruppe handelt. Dies mag ein probates Mittel sein, sollte ohne Kämpfe Langeweile aufkommen. Ansonsten sollte die bald folgende Schlacht die Helden mehr als genug fordern.

DIE SUCHE NACH DEM WELLENMUSTER

Das Wellenmuster im Speziellen und die orkischen Ritualrunen im Allgemeinen sind der Hinweis, der die Helden in der Bibliothek des Ordens deutlich weiterbringen kann. Allerdings gehen die Wahrer mit diesem Wissen nicht besonders offenherzig um, was sie natürlich den Helden verdächtig machen kann. Die Existenz der Schnitter ist nur den obersten Geweihten bekannt, auf Emmerantreu also Lysterian und Sariya, und sie wollen nicht, dass die Kunde davon die Runde macht. Die Helden müssen also sehr gezielt Bärhardt umwerben, damit er seinen Bibliothekar auf diese Zeichen ansetzt. Auch wenn Farold dieses Muster auf Anhieb nichts sagt, kann er sich an einige Kommentare und Absätze erinnern, in denen sie eine Rolle spielen könnten. Nach einigen Stunden kann er folgende Abschnitte ausfindig machen:

☞ Eine Pergamentseite, die einen Protokolleintrag aus dem Jahr 689 BF enthält, der über die inquisitorische Untersuchung eines mutmaßlichen Dämonenanbeters in Greifenfurt berichtet. Das Pergament stammt aus einer Bücherkiste, die der Markgräflinche Rittmeister Urion von Reiffenberg den Wahrern anlässlich ihres Einzugs auf Burg Emmeranstreu schenkte.

11. PER

Subject G in Eisen vorgeführt. Letzter Überlebender vermutlichlicher Götzenanbeter.

Subject weigert sich zu sprechen

Bei Betrachtung Narben in Wellenform dorsal und ventral vorgefunden

12. PER

*Vorführung der Instrumente durch Henker Eseraz
Eingehende Consultatio und Warnung vor peynlicher Befragung*

Subject schweigt

13. PER

Application des Stocks

Subject schweigt

Application der Daumenschrauben

Subject spricht in fremden Zungen, guttural und unverständlich

Eindringliche Warnung vor Zorn des Götterfürsten

Application glühender Eisen abgebrochen

Subject in schlechtem Zustand. Scharfrichter Cranos rät von weiterer peynlicher Befragung ab.

15. PER

Bruder Anselmus in Unterbringung von Subject G verbracht. Versuch, ein Geständnis gegen das Versprechen einer Flucht zu erbringen, schlägt fehl. Subject G droht Bruder Anselmus auf das götterlästerlichste von einer Welle aus Blut in das Reich des Nichtlebens gespült zu werden.

Consultatio der Inquisition wird erwartet.

☞ schwungvolle Kreideschrift auf der Rückseite einer Ikone, welche die Göttin Rondra als Wächterin auf Alverans Zinnen darstellt; um 895 BF angefertigt als Geschenk des Greifenfur-

ter Rondratempels an Bärhardt Sordifragus von Rhodenstein. Er bemerkte die Schrift allerdings nicht. Die Ikone gehörte einstmals der Lokalheiligen Alvide Griffendorn von Greifenfurt, und die Schrift auf ihrer Rückseite könnte von Alvide selbst stammen.

Die blutrote Herrin Rondra wird dein Bitten erhören, so lautet die Einflüsterung des falschen Freundes. Doch blutrot sind nicht nur ihre Opfermesser, blutrot ist das Meer, in dem sie die Welt ertränken wollen. Ketzer ist er, Götzenanbeter und blutiger Verführer.

Wie Unkraut klammert sich die Wurzel des Ketzertums in das Gemäuer des Schwertbundes, und herausgerissen gehört es, auch wenn es die Mauern schwächt. Viele erhielten ihre Strafe, doch verborgen hält sich noch so mancher als Diener alter Götzen.

Bist du unzufrieden mit den Gaben, die dir die göttliche Leuin geschenkt hat, so zürne nicht ihr, sondern dir selbst. Verrätst du die Leuin und unterwirfst dich den blutigen Schnittern, sollst du mein Bruder nicht sein, sondern mein Feind. Feuer und Schwert erwarten dich.

DIE FOLGEN DER SUCHE

Nun können die Helden mit ein wenig Nachdenken Eins und eins zusammenzählen. Es gibt Gerüchte über verschwundene Menschen, einen Ritualplatz, auf dem vor ein bis zwei Wochen Blut für rituelle Zwecke verwendet wurde und an dem vor Jahrhunderten schon Tier- und vermutlich sogar Menschenopfer dargebracht wurden, mysteriöse Wellenlinien neben anderen, anscheinend orkischen Symbolen, und die verschiedenen Einträge über den Kult der Schnitter, der vor Jahrhunderten ausgemerzt worden sein soll. Es wäre also möglich, dass dieser Kult bei Weitem noch kein Teil längst vergangener Geschichte ist, sondern immer noch in den westlichen Schildlanden praktiziert wird. Es stellt sich nun die Frage, wem sie ihr neu gefundenes Wissen mitteilen:

☞ Wenn die Helden Lichthüterin Heliopais über ihre Funde und die daraus gezogenen Schlüsse informieren, wird sie zwischen Zufriedenheit über die Bestätigung ihres Verdachts und Beunruhigung über das Weiterbestehen eines orkischen Kults nach der Schlacht am Stein in der Region hin und her schwanken. Sie wird die Helden bitten, ihr den Ritualplatz zu zeigen, und dann vor Ort selbst die gemeißelten Wellenlinien und gegebenenfalls die anderen Symbole in Augenschein nehmen. Einerseits beruhigt es sie etwas, dass es sich zumindest auf den ersten Blick nicht um einen erzdämonischen oder namenlosen Kult handelt, aber für sie verbleibt andererseits die Frage, wer so götterverlassen sein könnte, sich ausgerechnet den Götzen der Schwarzpelze andienen zu wollen.

☞ Sollten die Helden Erzkanzlerin Sariya auf die Wellenlinien ansprechen, wird sie versuchen, herauszufinden, was die Helden darüber wissen, ohne selbst etwas von ihren Kenntnissen über die Schnitter zu verraten. Sie wird sich umgehend mit Heliopais beraten, um dafür zu sorgen, dass nichts über die Schnitter nach außen dringt.

Der designierte Abt Bärhardt hingegen ist ehrlich bestürzt, sollten die Helden ihm von ihrem Fund berichten, und bittet sie, ihn zur Lichtung zu führen. In seinem Entsetzen kann ihm an dieser Stelle die Vermutung über die Lippen kommen, dass es sich um Schnitter handeln könnte. Mit diesem Wissen können die Helden ihn derart in die Enge treiben, dass er ihnen über den Geheimbund und die Untaten, die vor langer Zeit verübt wurden, berichtet. Allerdings ist sein Wissen über die

Schnitter stark begrenzt. Hinweise auf ein Wiedererstarken der Schnitter sind für ihn merklich beunruhigend, besonders so nah an der Abtei, einem der Symbole der Macht der Leuin. Er informiert seine Erzkanzlerin, sie sich daraufhin wiederum mit Heliopais besprechen will. Dem ansonsten so freundlichen Abt ist die Sorge dabei deutlich anzusehen. Je nach dem Timing der Helden können sie natürlich auch mit dem Abt und der Lichthüterin zusammen den Ritualplatz aufsuchen.

DIE VORBEREITUNGEN ZUR SCHLACHT

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Während des Gesprächs verfinstert sich das Gesicht des Abtes plötzlich und aus seinem fast stetigen, milden Lächeln wird eine ernste Miene. Er verharrt einen Augenblick und scheint euch kaum zu bemerken, dann schaut er euch an. „Es gibt ein ernstes Problem. Schwarzpelze nähern sich der Feste. Wir müssen uns beeilen, uns bleibt höchstens noch Zeit bis zum Abend.“

Ein Überblick

Da es schwierig ist, die Fähigkeiten von aventurischen Helden einzuschätzen, besonders wenn sie bereits viele Abenteuer bestritten, viele Heldentaten vollbracht und so manches an geheimem Wissen und machtvollen Artefakten in ihren Besitz gebracht haben, wird hier erst einmal ein Überblick gegeben, wie die Schlacht ohne die Einmischung der Helden verlaufen könnte:

Die Warnung

Gegen Vormittag erhalten Abt Bärhardt sowie Erzabt Lysterian von *Derian Siderapurum von Rhodenstein*, einer der Geweihten des Ordens, durch die Liturgie GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG folgende Nachricht: „Mehrere Hundert Orks nähern sich schnell Emmeranstreu. Ankunft gegen Abend.“ Derian reist zurzeit von Hof zu Hof, um Seelsorge bei den Freibauern und einfachen Rittern zu betreiben, und wurde von Waffenknechten der Finsterwacht gewarnt, die den Heerzug der Schwarzpelze gen Osten beobachtet haben. Er konnte einen Späher der Zholochai überwältigen und so erfahren, dass das Ziel der Schwarzpelze höchstwahrscheinlich die Burg Emmeranstreu ist, auch wenn er die genaue Zahl der orkischen Reiter nicht ausmachen konnte.

Nach der Alarmierung des Abtes verbleiben in etwa sieben Stunden, bis die Schwarzpelze die Abtei erreicht haben. Wenig Zeit, um die nötigen Vorbereitungen zu treffen.

Erzabt Lysterian ist sich im Klaren darüber, dass seine Ordensleute den Orks vermutlich zahlenmäßig unterlegen sind, ansonsten würden sich die Schwarzpelze kaum trauen, Burg Emmeranstreu anzugreifen.

Die Aufstellung des Ordens


Die Pflicht der Wahrer besteht darin, die Region vor den Schwarzpelzen zu beschützen, und so lange diese sich mit ihnen, den in Waldrast verbliebenen Geweihten, beschäftigen, können sie nicht das Umland plündern und die Bauersleute versklaven oder ermorden, deren Schutz sie geschworen haben. Erzabt Lysterian fürchtet, dass die Schwarzpelze nur einen kleinen Teil ihres Heeres zur Belagerung der Festung zurücklassen und mit dem Rest weiterreiten könnten, um sich über die ganze Region auszubreiten und Tod und Zerstörung zu verbreiten, sollte er sich in die Feste zurückziehen. Daher provoziert er eine Feldschlacht auf den Wiesen westlich der Festung, in der er die Orks so lange binden will, bis Verstärkung von Burg Hohenstein in Herzoglich Weiden eintrifft, wo sich derzeit die Ritter der Finsterwacht zu einem Schwurbund treffen. Lysterian verfügt in diesem Kampf über etwa ein Dutzend Rondrageweichte, 20 wehrfähige Novizen und 20 Waffenknechte, von denen etwa die Hälfte passabel mit dem Bogen umgehen kann.

Dazu kommen etwa 200 freie Bauern unter Waffen, 20 Ritter und 40 Waffenknechte aus dem Lichthag, die er in der kurzen Zeit zusammenziehen konnte. Zu guter Letzt befindet sich auch noch Lichthüterin Heliopais mit zwei Waffenknechten in der Feste.


Vereinfacht gesagt verfügt er damit über etwa 220 Mann Miliztruppen und Novizen mit gemischter Ausbildung und Ausrüstung und etwa 80 erfahrene Kämpfer, von denen immerhin 12 Rondrageweichte sind.

Er schickt zudem, sobald er der Bedrohung gewahr wird, Brieftauben nach Hundgrab, Greifenfurt, Nordhag und in die Wehren des Nordens, um vor dem Angriff zu warnen, und vor allem nach Burg Hohenstein, der nächstgelegenen Wehr des Nordens, um Verstärkung zu erbitten.

Lysterian erwartet aus der Erfahrung vieler Kämpfe mit den Schwarzpelzen einen mehr oder weniger geordneten Angriff schwer bewaffneter Infanterie, möglicherweise unterstützt durch Reiterei. Gleichzeitig geht er davon aus, dass die Schwarzpelze den Dergel an der Furt nahe der Burg Emmeranstreu überqueren wollen, da er natürlich nicht wissen kann, dass die Schnitter eine Schwimmbrücke ein gutes Stück weiter im Westen für die Zholochai vorbereitet haben. Erst etwa eine Stunde vor dem Eintreffen des Heeres erfährt er, dass die Orks den Dergel bereits überquert haben, und lässt seine Truppen von der Furt weg zu den Feldern westlich der Abtei verlegen.




Er hat damit zumindest noch ein wenig Zeit, das exakte Schlachtfeld auszuwählen. Erzabt Lysterian lässt seine Truppen bergauf hin zur Festung antreten, den Dergel an seiner rechten, also nördlichen Flanke. An dieser Flanke lässt er die schwächsten Teile der bäuerlichen Miliz aufstellen, damit die Schwarzpelze ihre Angriffe möglichst nah am Ufer des Dergels massieren. Hinter der Miliz warten 50 der erfahrenen Kämpfer, um den Angriff auf die Miliz abzufangen.




Seine Hoffnung ist, dass diese standhalten, bis die Verstärkung aus Burg Hohenstein erscheint und den Schwarzpelzen in die Flanke fällt und sie so zwischen den Truppen des Ordens und dem Fluss festsetzt und in die Fluten des Dergels treibt. Aufgrund seiner langjährigen Erfahrung weiß er, dass die meisten Orks nicht schwimmen können und in ihren Rüstungen wohl einen nassen Tod im Fluss finden werden.

DIE AUFSTELLUNG DER ZHOLOCHAI




Entgegen der Erwartung des Erzabtes besteht das Heer der Zholochai nur aus Reitern, von denen besonders die jüngeren exzellente berittene Bogenschützen abgeben. Der Anführer des Heeres, *Gruurok Felsblick*, plant die schnellen Reiter als neues Instrument des Krieges zu erproben.

Gruurok verfügt über etwa 450 Reiter der Zholochai mit unterschiedlicher Kampferfahrung, die meisten bewaffnet mit orkischen Hornbögen und verschiedenen Nahkampfwaffen wie der Byakka oder dem Gruufhai. Dazu kommen 50 Kriegshunde, vier Minotauren als Geschenk des Aikar Brazoragh und etwa ein Halbdutzend Tairachschamanen. Diese rufen unter anderem fünf Feuerdschinne herbei, die das Heer in seinem Kampf unterstützen sollen.



Gruuroks Schlachtplan sieht vor, schnellstmöglich das Heer in Schlachtordnung zu sammeln, um dann in der Abenddämmerung die Schlacht mit den Kriegshunden zu eröffnen. Da die Hunde alles angreifen, was ihnen vor die geifernden Schnauzen kommt, bleibt ihm gar nichts anderes übrig, als sie vor dem eigentlichen Angriff über das Schlachtfeld zu schicken, würden sie doch ansonsten auch die Ponys seiner Krieger anfallen. Direkt hinter ihnen werden die Dschinne gegen den Feind geschickt, um die Positionen des Gegners in Flammen aufgehen zu lassen und mögliche magische Unterstützung des Feindes ausfindig zu machen, da diese sich vermutlich als Erstes gegen die Dschinne richten wird.



Dann folgen die jüngeren Khurkach der Zholochai, die sich jedoch nicht wie bisher üblich einfach dem Feind entgegenwerfen, sondern die Glatthäute auf Distanz mit ihren Bögen beharken sollen, während diese durch die Kriegshunde und die Dschinne in Unordnung gebracht sind. Dann sollen sie sich zum Schein zurückziehen, um eventuelle Panzerreiter dazu zu bringen, ihre Stellung zu verlassen und ihnen nachzujagen. Von den schützenden Reihen der Infanterie getrennt, sollen die älteren und erfahreneren Khurkach und Okwach die Ritter angreifen und nach und nach niedermachen. Erst dann sollen die Krieger in den Nahkampf übergehen und den vom Beschuss geschwächten Feind überwältigen und vernichten. Hierbei sollen sie ihre überlegene Sicht in der fortschreitenden abendlichen Dämmerung als zusätzliches Mittel nutzen. Da die schwächsten Teile der Miliz auf der Nordflanke der Menschen steht, konzentrieren sich die Angriffe natürlich besonders auf diesen Bereich des feindlichen Heeres.

DIE LETZTEN VORBEREITUNGEN

Nachdem beide Seiten auf Position sind, kündigen große Bronzehörner der Orks den baldigen Angriff der Zholochai an. Die Schamanen verbrennen dabei in großen Opferfeuern verschiedene alchemistische Mittel, die die dichte Wolkendecke über dem Schlachtfeld langsam blutrot färben und Regen in dicken, roten Tropfen auf beide Heere herabfallen lassen. Dieser ‚Blutregen‘ soll die Glatthäute in Angst und Schrecken versetzen und den Zholochai das Wohlwollen der Götter verdeutlichen.

Auf der anderen Seite des Schlachtfeldes haben die Wahrer und Lichthager unter Erzabt Lysterian ihre Positionen bezogen. Der Erzabt bedeutet Abt Bärhardt das Feldbanner Emmeranstreus in die Schlacht zu führen und ihm nicht von der Seite zu weichen. Damit macht er sich und Bärhardt zur Zielscheibe der vier Minotauren, die den Träger dieses Banners töten und seinen Kopf dem Aikar Brazoragh bringen sollen. Während die Schamanen der Zholochai ihre letzten Riten durchführen, sprechen die Rondrageweihten ihre Segen und Liturgien auf das Heer des Ordens, zuvorderst die **SEGNUNG DER SCHLACHT** und dann aufgestufte **SEGNUNGEN DER STÄHLERNEN STIRN** oder den **SEGEN DES HEILIGEN HLÜTHAR**. Gegen die Wolken wirken Lysterian oder Sariya eine **RONDRAHS HOCHZEIT**, was den späteren Bannstrahl wirkungsvoll unterstützt. Einige Geweihte können im Verlauf der Schlacht zudem den **HEILUNGSSEGEN** und **Mirakel** wirken, **THALIONMELS SCHLACHTGESANG** auf sich herabflehen oder auch einen **SCHUTZSEGEN** des III. Grades gegen Untote und niedere Dämonen wirken, wenn dazu Anlass besteht. Es dürfte nicht überraschen, dass sich für jede dieser Liturgien ausreichend Mitbeter und Ritualhelfer finden.

DER ANGRIFF DER ZHOLOCHAI

Als Erstes werden die Hunde des Krieges losgelassen und auf die Linien des Ordens gehetzt. Ihnen folgen direkt die fünf Dschinne nach, die als flammende Stiere über das Schlachtfeld rasen. Die beiden Geweihten Sariya Fulmiar von Donnerbach und Heliopais tun sich zusammen, und zunächst hilft Heliopais der Erzkanzlerin **RONDRAHS HOCHZEIT** zu wirken, um die dunklen Wolken zu vertreiben und den Blutregen zu beenden. Dann unterstützt Sariya die Custoda Lumin, die von den Zinnen der Festung aus einen aufgestuften **ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL** wirkt, der dann als greller Lichtstrahl durch die aufgerissenen Wolken stößt und die Dschinne vernichtet. Davon relativ unbeeindruckt stürmen die jüngeren Khurkach auf die Linien des Ordens los und decken sie mit Pfeilen ein. Die Miliztruppen revanchieren sich daraufhin mit Salven aus ihren Bögen, so sie nicht gerade im Nahkampf mit den Kampfhunden der Orks verstrickt sind. Die Khurkach versuchen mehrere Scheinrückzüge, auf die die Verteidiger jedoch nicht hereinfallen, da sie den expliziten Auftrag haben, die Reihen geschlossen zu halten. Daraufhin greift das gesamte orkische Heer zusammen mit den Minotauren an und verwickelt die Einheiten des Ordens in blutige Nahkämpfe, bei der sich besonders die kampferfahrenen Okwach und die Minotauren auf die Rondrageweihten stürzen. Als der Kampf am stärksten tobt, schlagen die ersten Flammen aus den Fenstern der Festung. Da abgesehen von einigen jüngeren Novizen, Sariya und der Heliopais sowie den

in der Festung verbliebenen Alten und Kindern aus Waldrast niemand vor Ort ist, um die Feuer zu löschen, zerstören sie große Teile der Abtei, unter anderem auch das Dormitorium und die Schreibstuben. Zu guter Letzt stürzt auch noch der Bergfried mit der Bibliothek zusammen und reißt den Bibliothekar Farold in den Tod.

Unter größten Verlusten, unter anderem auch Erzabt Lysterian, den die Minotauren unter erbitterter Gegenwehr erschlagen, können die Kämpfer des Ordens die Schwarzpelze so lange aufhalten, bis die Vorhut der ersehnten Verstärkung von Burg Hohenstein unter dem Banner der Finsterwacht und mit tönenden Kriegshörnern naht und den Zholochai überraschend in die Flanke fällt. Von den plötzlich erscheinenden Rittern überrascht, werden die Schwarzpelze in den Dergel abgedrängt, in denen eine ganze Reihe von ihnen ertrinken. Die Ritter müssen jedoch darauf verzichten, die flüchtenden Schwarzpelze zu verfolgen, da plötzlich ein dichtes Schneetreiben einsetzt, das eine Verfolgung unmöglich macht, aber immerhin auch hilft, die Feuer in der Abtei zu löschen. Bei diesem Schneetreiben handelt es sich um eine weitere schamanistische Wettermanipulation, wie eine magische Analyse ergeben kann.

Sollten also die Helden nicht eingreifen, kann zwar der Angriff der Schwarzpelze letztendlich zurückgeschlagen werden, doch ein Großteil der in Burg Emmeranstreu anwesenden Geweihten des Ordens zur Wahrung findet den Tod, während die Abtei durch Feuer und Zauberwerk schwer beschädigt wird. Es bleibt daher bei den Helden, diese Schrecknisse so gut es geht zu verhindern.

EINBINDUNG DER HELDEN

Sowohl im Vorfeld als auch während der Schlacht haben die Helden verschiedene Optionen, sich der aus dem Finsterkamm heranrasenden Flut von Schwarzpelzen entgegenzustellen.

AUFKLÄRUNG

Erzabt Lysterian braucht Späher, die herausfinden, wohin die Zholochai wollen und wie viele es sind. Besonders fliegende Helden wie beispielsweise Hexen, Zauberer mit der Formel ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT oder WEISSE MÄHN UND GOLDNER HUF, aber auch Besitzer von fliegenden Teppichen können hier glänzen, denn berittene Späher würden aufgrund des schnellen Vormarsches der Orks erst kurz vor ihnen wieder zur Abtei zurückkehren. Sobald klar ist, dass die Schwarzpelze grob auf Burg Emmeranstreu zusteuern, wird Lysterian den Entschluss fassen, den Vorstoß der Zholochai hier aufzuhalten, indem er sie zu einer Feldschlacht zwingt.

Um seine Kräfte nicht im Vorfeld schon zu riskieren, wird er die Helden bitten, keine unnötigen Risiken einzugehen. Es nützt ihm wenig, wenn sie das feindliche Heer schwächen, dabei aber selbst auf der Strecke bleiben.

Die Tairachschanen haben die Kontrolle über einige Gotingi (**Wege der Zauberei 212**), deren Aufgabe es während des Vormarsches des Heeres ist, die Umgebung im Blick zu behalten und besonders fliegende Gegner zu melden und gegebenenfalls anzugreifen, was diese Aufklärungsoperationen erschweren dürfte.

НАСРІСНІЕ

Das Heer des Ordens ist den Schwarzpelzen zahlenmäßig weit unterlegen. Daher ist es nötig, aus dem Umland schnellstmöglich Verstärkung zu akquirieren und gleichzeitig die umliegenden Gehöfte und Weiler vor der herannahenden Gefahr zu warnen. Auch hier sind besonders Helden gefragt, die sich sehr schnell von einem Ort zum anderen begeben können. Denn Ritter, Waffenknechte und Freibauern müssen zu den Waffen gerufen, abgelegene Weiler gewarnt und mögliche Verbündete gesucht werden. Einer dieser denkbar Verbündeten ist der *Rote Storko*, ein ehemaliger Unterführer der Wölfe vom Lichthag, der sich nach der Zerschlagung der Bande den Kampf gegen den Adel und den Schutz der einfachen Bauern auf seinen Schild geschrieben hat. Sein Aufenthaltsort in einem Waldstück nördlich des Dergels ist einigen Bauern des Lichthag bekannt. Diese würden ihn zwar niemals an Adlige oder andere Vertreter der Obrigkeit verraten, doch wenn sie von einem nahenden Orkheer erfahren, könnte der eine oder andere den Helden den Rat geben, sich in dem kleinen Forst umzusehen.

Storko versteckt sich dort in bester Robin-Hood-Manier mit gut 20 Gefolgsleuten, und möglicherweise versucht er erst einmal, die fremden Eindringlinge zu überfallen, was ein guter Moment wäre, ihm die Situation zu schildern. Es dürfte nicht ganz einfach sein, Storko davon zu überzeugen, dass sich die Helden nicht einfach nur aus der misslichen Situation des Überfalls herauswinden wollen oder gar planen, dem zumindest im Lichthag gefürchteten Renegaten mit einem Trick aus seinem Versteck zu locken. Andererseits gilt Storko seit einigen Jahren als furchtloser Streiter gegen die Schwarzpelze. Die sich daraus entwickelnde Situation kann Kristallisationspunkt für eine rollenspielerisch interessante Episode werden, gilt es doch den misstrauischen Storko davon zu überzeugen, dass die Helden keine finsternen Hintergedanken haben und nur Mitstreiter gegen die Armee der Orks suchen. Die Szenerie lässt sich aber zur Not auch über eine Talentprobe auf *Überzeugen* +8 lösen. Sollten die Helden Storko nicht überzeugen können, werden sie auf ihn und seine besonders im Umgang mit Langbögen geschulten Gefolgsleute verzichten müssen.

VORBEREITUNG DER SCHLACHT

Ab der Warnung an Erzabt Lysterian haben die Bewohner Waldrastrs etwa sieben Stunden Zeit, sich auf die Ankunft der Schwarzpelze vorzubereiten. Die Helden können hierbei die Aufstellung der Freibauern beaufsichtigen und ihnen noch einmal die grundlegenden Taktiken in der Feldschlacht ins Gedächtnis rufen, während Kinder und Alte sich mit Vorräten und Wertgegenständen in die Burg zurückziehen. Die Helden können mit einigen der Freibauern zwar das vermutete Schlachtfeld an der Furt über den Dergel mit Fallgruben und anderen Hindernissen präparieren, müssen aber in der letzten Stunde vor der Schlacht erfahren, dass die Schwarzpelze überraschend schon den Dergel passiert haben und von Westen aus auf Burg Emmeranstreu zureiten. Damit werden natürlich ein Gutteil der Vorbereitungen an der Furt obsolet. Auch Beschwörungen, Herbeirufungen und andere länger dauernde Rituale können vorbereitend durchgeführt werden, sollten allerdings vor den konservativen Wählern geheim gehalten werden, die Zauberei

auf dem Schlachtfeld ablehnend gegenüberstehen und auch echte Hinterhalte von Seiten der Helden nicht dulden, sollten sie von ihnen erfahren.

Außerdem wird der Erzabt mit den Helden die Schlachtordnung absprechen, so sie denn den Eindruck machen, sich mit solchen Dingen auszukennen. Er wird dabei natürlich auch auf gute Ratschläge der Helden hören und entsprechend die vorgegebene Schlachtordnung ändern, sollten die Helden gute Argumente dafür vorbringen. Die Aufstellung auf den Feldern westlich der Abtei muss jedoch aus bereits genannten Gründen schnell erfolgen. Übermäßig lange Absprachen und Planungen werden damit unmöglich.

KURZ VOR DER SCHLACHT

Wenn das Schlachtfeld feststeht und die Truppen des Ordens ihre Schlachtordnung einnehmen, können die Helden besonders den weniger kampferprobten Freibauern Mut zusprechen und sich und die Truppen mit Liturgien oder Zaubern zu unterstützen. Da auch schon der Abend dämmert, sollte man sich über die spätere Ausleuchtung des Schlachtfeldes Gedanken zu machen, falls das mit FLIM FLAM oder anderen Mitteln möglich ist.

Ansonsten sprechen die Rondrageweiheten mit den anwesenden Truppen Gebete und wirken die Liturgien SEGNUM DER SCHLACHT, SEGNUM DER STÄHLERNEN STIRN oder SEGEN DES HEILIGEN HLÜTHAR (für weitere Liturgien der Rondriener siehe auch Seite 29).

Erzabt Lysterian verbietet jegliche Art von präventivem Angriff auf die Schwarzpelze, da er auf Zeit spielt. Jede Provokation könnte dazu führen, dass die Zholochai ihren Angriff früher beginnen, womit Zeit verloren geht, die die Verstärkung aus Burg Hohenstein benötigt, um auf dem Schlachtfeld zu erscheinen.

OPTIONAL: DIE FEUER ZU LÖSCHEN

Die ausbrechenden Feuer auf Burg Emmeranstreu sind hervorragend als Erzählstrang geeignet, den Sie weniger kampfstarken Helden anbieten können. Je nachdem, wie geschickt sie sich anstellen, kann es ihnen gelingen, die Feuer zu löschen oder sogar einige daran zu hindern überhaupt erst auszubrechen. Gerade an dieser Stelle kann auch Zaubern sehr hilfreich sein, und magisch begabte Helden dürfen ein wenig glänzen. Natürlich können sich die Helden gemeinsam mit der Erzkanzlerin und ihren Novizen sowie der Heliopais den Schnittern auf der Burg entgegenstellen.

Wenn Sie es wünschen und die Helden schnell und effektiv agieren, kann es ihnen im besten Fall sogar gelingen, die Zerstörung der Abtei und den Einsturz des Turms zu verhindern.

DER WECHSEL ZU DEN ORKS

Die Schlacht steht kurz bevor. Menschen und Orks stehen sich waffenstarr gegenüber, und auf ein einziges Signal werden über 700 Kämpfer aufeinanderprallen. Wenn die Spannung am größten ist und das dumpfe Dröhnen der orkischen Kriegstrommeln und -hörner erklingt, ist es Zeit die Perspektive zu wechseln.

Sie haben die Möglichkeit, entweder im Vorfeld bereits den beständigen Wechsel zwischen der menschlichen und der orkischen Heldengruppe mit Ihren Spielern abzusprechen, experimentierfreudigere Gruppen kann man jedoch auch damit überraschen, die vorgefertigten Schwarzpelze ohne weitere Vorwarnung auszuteilen, um den Weg zur *Schlacht um Emmeranstreu* aus der Sicht der Zholochai zu erleben. Die Kampagne aus Sicht der Orks beginnt mit **Von der Steppe zur Burg Emmeranstreu** auf Seite 84.

ÜBERGABEPUNKTE

Die Spieler sollten folgende Punkte bis zu diesem Moment der Kampagne erreicht haben:

- ☞ Sie befinden sich in der Abtei.
- ☞ Sie stehen in gutem Kontakt und am besten in einem Vertrauensverhältnis mit der Praiosprätörin Heliopais.
- ☞ Sie haben Kenntnis vom Verdacht der Prätörin, dass im Umfeld der Abtei ein gefährlicher Kult, möglicherweise Diener des Brazoraghs, ihr Unwesen treiben.
- ☞ Sie gehören zur Streitmacht von Erzabt Lysterian gegen die Schwarzpelze.
- ☞ Optional ist das Wissen um die Schnitter, das man am Ritualplatz im Beldenforst und aus den Büchern der Ordensbibliothek gewinnen kann.



KAPITEL 3: DIE SCHLACHT VOR EMMERANSTREU

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Dumpf weht der Klang der Kriegstrommeln der Schwarzpelze herüber, unter den sich das Dröhnen von Hörnern mischt. Die Wolkendecke färbt sich langsam unnatürlich rot und dicke rote Tropfen beginnen wie ein Regenschauer aus Blut auf das Schlachtfeld zu fallen. Der Angriff der orkischen Horden beginnt, und als Erstes rasen, zuerst nicht viel mehr als dunkle Punkte, ihre Kriegshunde über das Schlachtfeld. Doch mehr als die geifernden und zähnefleischenden Bestien der Steppen ist ein Wirbel aus Feuer besorgniserregend, der direkt hinter ihnen über das Schlachtfeld eilt. Feurige Kreaturen, flammenden Stieren gleich, stürmen über das Feld. Doch kaum seid ihr dieser brennenden Geister ansichtig geworden, durchschlägt ein helles Licht die aufreißende blutrote Wolkendecke wie ein gleißender Fingerzeig des Götterfürsten selbst, in dem die brennenden Monstren vergehen. Die Götter sind mit euch, das steht nun außer Frage.

ÜBERSICHT

Die Schlacht beginnt. Die Helden können ihre Klingen mit Stammeskriegern, Häuptlingen und sogar Minotauren des Aikar Brazoragh kreuzen, Truppenteile führen und das Gewühl und die blutige Wirklichkeit des Krieges hautnah erleben. Während der Schlacht auf den Feldern vor Burg Emmeranstreu müssen sie beobachten, wie die Abtei in Flammen aufgeht, doch entweder durch die enorme Kampfkraft der Helden oder durch herannahende Verstärkung wird die Übermacht der Schwarzpelze zur Flucht gezwungen. Die Verfolgung wird jedoch durch ein plötzlich auftretendes Schneetreiben verhindert.

ATMOSPHERE: DIE STILLE VOR DEM STURM

Die Schlacht mit dem Erbfeind, den Schwarzpelzen, steht bevor. Hier geht es nicht nur um ein rondragefälliges Kräftemessen, sondern vor allem um die Verteidigung der eigenen Scholle, des Heimes und der Familie. Den Verteidigern ist ihre Lage durchaus bewusst: Sie sind dem Feind zahlenmäßig unterlegen. Der Gegner wird keine Gnade walten lassen, und denen, die nicht erschlagen werden, droht in Gefangenschaft und Sklaverei ein schreckliches Schicksal. Entsprechend ist die Stimmung im Heer. Die Wartenden sind nervös, teilweise ängstlich, und manche stemmen sich mehr aus Trotz und Angst um die eigene Familie dem Feind entgegen, denn aus Tapferkeit. Während Ritter und Ordensleute lautstark die Herrin Rondra preisen und um Standhaftigkeit bitten, scheint so mancher Freibauer eher im Stillen seine Gebete an Boron zu wenden, in der Erwartung seinen Tod auf den Feldern vor der Feste zu finden.

DIE HELDEN IM GEWÜHL

Wenn der Kampf beginnt, können die Helden verschiedene Positionen einnehmen, ganz nach den Fähigkeiten der Helden und dem Interesse der Spieler.

☛ **Das Gewühl:** Eine der besten Methoden, das Chaos des Krieges hautnah kennenzulernen, ist mitten im Gewühl der Schlacht. Erzabt Lysterian stellt die Helden dabei zur rechten, dem Fluss zugewandten Flanke der Bauernmiliz ab, um diese zu verstärken. Er erwartet dort den stärksten Angriff der Schwarzpelze, die hier vermutlich die am leichtesten zu überrennende Flanke wittern. Damit befinden sich die Helden an der am härtesten umkämpften Stelle der Schlacht, und hier können sie wahre Heldentaten vollbringen, sollten sie dem Ansturm der Schwarzpelze standhalten. Auch Erzabt Lysterian selbst hat sich etwas in Richtung der rechten Flanke postiert, um sie besser im Blick behalten zu können.

Das Erleben der Schlacht ist an diesem Ort besonders intensiv. Die Helden müssen sich darum kümmern, dass die Bauernmiliz nicht flieht, dazu in den ersten Minuten des Gefechts die orkischen Kampfhunde abwehren und dem Pfeilregen standhalten, um dann einer Horde Reiter der Zholochai entgegenzutreten. Hier wird die Wahllosigkeit des Krieges deutlich, wenn ungezielt Pfeile auf die Helden und die Miliztruppen niedergehen.

Der Pfeilregen

Der Einfachheit halber lässt sich folgende Regelung anwenden: Bei jedem Ansturm der berittenen Bogenschützen wird jeder Held von 1W3–2 Pfeilen getroffen, die auf das Heer niedergehen. Diese wiederum verteilen sich in ihrer Wirkung wie folgt: Bei jedem Treffer wird 1W6 gewürfelt:

1-2	Jagd Pfeil	1W6+5 TP
3	Kettenbrecher	1W6+5 TP*
4-5	Kriegspfeil	1W6+5 TP**
6	gehärteter Kriegspfeil	1W6+5 TP**, halbe RS zählt

* Bei Ketten- und Tuchrüstungen wird der RS ignoriert. Bei Rüstungen mit einem Anteil von Kettengeflecht (wie dem Spiegelpanzer) und bei Lederrüstungen wird der RS halbiert. Platten- und Schuppenrüstungen schützen normal.

** Bleibt ein Kriegspfeil stecken (5-6 auf W6 beim Schadenswurf), verursacht er pro KR, in der sich das Opfer heftig bewegt, 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer nur langsam, gilt der Schaden pro Spielrunde. Kriegspfeile können entweder gewaltsam entfernt werden (KK-Probe, 1W6+2 SP) oder mit *Heilkunde Wunden* (1W6–2 SP).



KAMPF UM DAS BANNER DES ORDENS

Neben Kämpfen in dichtem Gedränge mit den orkischen Khurkach und Okwach gilt es nicht nur in Bedrängnis geratenen Truppenteilen in der Nähe zu helfen, sondern alleine schon der Dramaturgie wegen sich einzelnen besonders starken Gegnern entgegenzustellen. Dies mögen Sippenhäuptlinge mit einigen begleitenden Okwach sein, aber auch die vier Minotauren. Erzabt Lysterian und der designierte Abt Bärnhardt suchen den Kampf gegen die Minotauren gezielt, um sie so zu binden. Beide wirken THALIONMELS SCHLACHTGESANG auf sich und kämpfen, bis sie Einzug an Rondras Tafel halten. Aber selbst dann bleiben noch zwei Minotauren, die sich den Helden mit markerschütterndem Gebrüll entgegenwerfen.

☞ **Das Kommandounternehmen:** Die Tairachschanen warten auf der anderen Seite des Schlachtfeldes mit ihren Kriegsgern und beobachten den Schlachtverlauf. Sie sind in der Lage, durch ihre Rituale für die menschlichen Truppen ausgesprochen gefährlich zu werden, zum Beispiel, indem sie im Verlauf des Gefechts weitere Dschinne oder gar Dämonen beschwören, Einfluss auf das Wetter nehmen oder durch andere finstere Zauberei Schaden anrichten. Es ist daher durchaus möglich, dass Erzabt Lysterian die Helden als schlagkräftige und möglicherweise eingespielte Gruppe ausschickt, um den Schamanen während des Kampfes in den Rücken zu fallen.

Insgesamt befinden sich sechs Schamanen mit den vier Kriegsgern, zehn zusätzlichen Ritualhelfern und drei Beobachtern der Garde des Roten Mondes auf einer kleinen Anhöhe etwa 400 Schritt von den Truppen des Ordens entfernt. Während die Oger Wache halten und die Gardisten die Schlacht im Auge behalten, gehen zumindest einige der Schamanen bei großen Lagerfeuern noch ihren Ritualen nach. Sie haben einige Nephazzim beschworen, die die Minotauren begleiten und Besitz von ihrem Leib nehmen sollen, sollten diese fallen. Sollten die Rondrianer das erkannt und tatsäch-

lich Schutzkreise geschaffen haben, warten die Nephazzim bei den Schamanen ab, bis sich jenseits der Schutzkreise eine Möglichkeit ergibt.

☞ **Jagd auf den Anführer:** Die Helden können, besonders wenn sie berittene Kämpfer sind, auch den Auftrag haben, in Reserve zu bleiben und gezielt Ausschau nach dem Anführer des Heeres, Gruurok Felsblick, zu halten. Sollten sie ihn ausfindig machen, ist es ihre Aufgabe, ihn und die ihn begleitenden erfahrenen Okwach auszuschalten. Ansonsten bilden sie die Reserve, um schnell einzugreifen, wenn die Schlachtordnung an bestimmten Stellen zu sehr ins Schwanken gerät. Sollte Gruurok durch die Helden fallen, wird sich etwa ein Viertel der Schwarzpelze zur Flucht wenden, sobald es ihnen gewahr wird, was im Getümmel jedoch einige Minuten dauern mag.

DIE VERLUSTLISTE VON EMMERANSTREU

Für den weiteren Verlauf der Kampagne ist es wichtig, wie viele Schwarzpelze auf den Feldern vor Burg Emmeranstreu durch die Hand der Helden fallen. Rechnen Sie jeden von den Helden erschlagenen Khurkach oder Okwach als 1, jeden Verwundeten (beispielsweise durch einen IGNISPHAERO oder Beschuss) als 1/2 und jeden Tairachschanen als 5 Gefallene.

Haben die Helden zudem den Roten Storko und seine Mitstreiter dazu bringen können, gegen die Schwarzpelze in den Kampf zu ziehen, gehen Sie von weiteren 40 toten Kriegern aus.

Gefallene Minotauren und Dschinne können Sie ignorieren.

Addieren Sie diese Zahl auf und vermerken Sie sie. Sie werden sie im Abschnitt **Das Heer im Überblick**, auf Seite 122, benötigen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Während die Schlacht tobt, erhebt sich ein Geschrei in den hinteren Reihen der Miliz. „Feurio! Die Feste brennt!“ weht durch das Schlachtgetümmel herüber, und tatsächlich: Schwarzer Rauch steht über der Abtei, Flammen züngeln aus den Schießscharten und dem Dach und erhellen geisterhaft die stolzen Mauern im immer schwächer werdenden Abendrot. Die Reihen der Miliz geraten in Unordnung, befinden sich doch Kinder und Alte des Dorfes in den Mauern der Abtei, und mit ihnen Novizen, Erzkanzlerin Sariya, Prätörin Heliopais und der Bibliothekar Farold.

Durch die Brandsätze der Schnitter stehen das Dach des Zellentrakts, die Schreibstuben und die Bibliothek in Flammen. Es ist durchaus im Rahmen des Möglichen, dass einige oder alle Helden zurück in die Feste wollen, um die dort vom Feuer bedrohten Kinder oder auch Farold, Sariya oder Heliopais zu retten. Durch das verwendete Brandöl hat sich das Feuer schnell im Dachstuhl des Schlaftrakts und der Schreibstuben ausgebreitet, und auch das untere Stockwerk der Bibliothek brennt, wodurch sich schnell dichter Rauch im ganzen Bibliotheksturm ausbreitet. Während sich Sariya und Heliopais auf dem Wehgang oberhalb der Schreibstuben aufhalten, um von dort aus die Schlacht im Blick zu behalten und nötigenfalls einen weiteren ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL auf herbeigerufene Kreaturen zu schleudern, sitzt Farold im dritten Stock des Bibliotheksturms fest. Die Helden können daher entweder versuchen, die lichterloh brennenden Räumlichkeiten zu löschen, was sicherlich ohne magische Hilfe Stunden dauern würde, oder sie versuchen die vom Feuer eingeschlossenen Personen auf dem westlichen Wehgang und in der Bibliothek zu befreien. Regeln zur Wirkung von Feuer finden Sie in **WdS 146**. Nach etwa drei Spielrunden werden zudem die beiden DESINTEGRATUS-Artefakte im Keller des Bergfrieds ausgelöst, die den Turm zunächst schwer erschüttern. Innerhalb von etwa 15 Kampfunden beginnt er, unter dumpfem Knacken und Krachen zuerst langsam, dann immer schneller in sich zusammenzustürzen und die Bibliothek unter Schutt zu begraben. Eine Flucht aus dem Turm in den zum Teil brennenden Schreibsaal oder im oberen Teil auf die Wehgänge kann hier die letzte Rettung sein, sollten die Helden einen Sprung aus einem der Turmfenster nicht überstehen können.

Wenn sich die Helden trennen, spricht nichts dagegen, immer wieder zwischen dem Getümmel im Kampf und den Rettungsaktionen in der Abtei hin und her zu blenden, wobei die Spieler der Helden, die in der Abtei beschäftigt sind, durchaus auch einmal den einen oder anderen Schwarzpelz oder Minotauren als Meisterperson übernehmen können, um ihn gegen die Helden der anderen Spieler zu führen. So können die jeweiligen Mitspieler auch in Abwesenheit ihrer Helden an der Schlacht teilhaben.

GEGNER AUF DEM SCHLACHTFELD

Während der Schlacht müssen sich die Helden verschiedenen Gegnern entgegenstellen. Die nötigen Hintergrundinformationen und Kampfwerte finden sich in diesem Abschnitt.

DIE OKWACH UND KHURKACH

Den Helden stürmen in der Schlacht um Emmeranstreu Hunderte von orkischen Kriegeren auf ihren kleinen, zotteligen Ponys entgegen, von jungen Khurkach, die sich erst vor wenigen Wochen im Kampf gegen einen Orklandbären oder durch den Raub einiger Ponys von einer Nachbarsippe bewiesen haben, bis hin zu altgedienten Okwach, Veteranen des vierten Orkensturms, die den Kampf gegen die Glatthäute nicht das erste Mal wagen. Um diesen Unterschieden Rechnung zu tragen, sind die Kampfwerte von orkischen Kriegeren verschiedener Erfahrungsstufen angegeben. So unterschiedlich die Fähigkeiten der Krieger sind, so unterschiedlich ist auch ihre Ausrüstung. Das wird besonders bei den von ihnen verwendeten Pfeilen deutlich: Während einige mit einfachen Jagdpfeilen in die Schlacht ziehen, verwenden andere von den Drasdech ihres Stammes eigens gefertigte Kriegspfeile, in manchen Fällen sogar gehärtet, die auch den schweren Rüstungen der Rondrianer gefährlich werden können und schreckliche Wunden verursachen. Details zu der Wirkung solcher Pfeile finden Sie in **Wege des Schwerts 128**.

Werte eines einfachen Khurkach

MU 17 KL 10 IN 13 CH 9

FF 11 GE 13 KO 16 KK 16

Byakka:

INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+6 DK N

Hornbogen: INI 10+1W6 AT 20 TP 1W6+5

RW 5/15/30/60/100 (+3/+1/0/-1/-2)

LeP 37 AU 43 WS 10 RS 4 MR 2 GS 8

Vorteile: Eisern, Natürliche Waffe (Biss), Natürlicher RS (1), Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schnellladen, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: Reiten 8, Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 5

Werte eines einfachen Okwach

MU 18 KL 11 IN 13 CH 9

FF 11 GE 14 KO 16 KK 17

Byakka (mit Lederschild):

INI 10+1W6 AT 18 PA 16 TP 1W6+7 DK N

Hornbogen: INI 11+1W6 AT 24 TP 1W6+5

RW 5/15/30/60/100 (+3/+1/0/-1/-2)

LeP 42 AU 45 WS 10 RS 5 MR 3 GS 8

Vorteile: Eisern, Natürliche Waffe (Biss), Natürlicher RS (1), Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Kriegsreiterei, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schnellladen, Scharfschütze, Schildkampf I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: Reiten 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Besonderer Besitz: (Kriegspony, Byakka mit TP +1)

Werte eines Okwach-Veteranen

MU 18 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 9

FF 11 **GE** 14 **KO** 17 **KK** 17

Byakka mit gr. Lederschild:

INI 14+1W6 **AT** 21 **PA** 19 **TP** 1W6+7 **DK** N

Gruufhai:

INI 14+1W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 1W6+8 **DK** N

Hornbogen: **INI** 15+1W6 **AT** 26 **TP** 1W6+5

RW 6/18/36/72/120 (+3/+1/0/-1/-2)

LeP 45 **AU** 47 **WS** 11 **RS** 6 **MR** 4 **GS** 8

Vorteile: Eisern, Natürliche Waffe (Biss), Natürlicher RS (1), Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Gegenhalten, Kampfrelexe, Kriegsreiterei, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung III, Schnellladen, Scharfschütze, Schildkampf II, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: Reiten 14, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 9

Besonderer Besitz: (Kriegspony, Persönlicher Bogen, gehärtete Kriegspfeile, Persönliche Waffe mit TP +1, WM-Bonus +1/0)

Werte von Gruurok Felsblick, Anführer der Zholochai

MU 19 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 9

FF 11 **GE** 15 **KO** 18 **KK** 19

Byakka (mit gr. Lederschild):

INI 16+1W6 **AT** 22 **PA** 20 **TP** 1W6+9 **DK** N

Gruufhai:

INI 15+1W6 **AT** 20 **PA** 17 **TP** 1W6+10 **DK** N

Hornbogen: **INI** 16+1W6 **AT** 29 **TP** 1W6+5

RW 6/18/36/72/120 (+3/+1/0/-1/-2)

LeP 50 **AU** 49 **WS** 11 **RS** 6 **MR** 6 **GS** 8

Vorteile: Eisern, Natürliche Waffe (Biss), Natürlicher RS (1), Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Berittener Schütze, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfrelexe, Kriegsreiterei, Meisterparade, Meisterschütze, Rüstungsgewöhnung III, Schnellladen, Schildkampf II, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: Reiten 14, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 9

Besonderer Besitz: (Kriegspony, Persönlicher Bogen, gehärtete Kriegspfeile, Persönliche Waffe mit TP +2, INI-Bonus +1, WM-Bonus +1/0)

DER DSCHINNE DES FEVERS

Zwar werden die von den Tairachschamanen herbei gerufenen Dschinne am Anfang der Schlacht vor Burg Emmeranstru von einem ZERSCHMETTERNDEN BANNSTRAHL vernichtet, aber als zusätzliche Herausforderung spricht nichts dagegen, dass der Bannstrahl einen Nachzügler nicht erfasst hat und dieser nun droht, die Reihen der menschlichen Verteidiger in Flammen aufgehen zu lassen.

Da Dschinne zu einem gewissen Maße Aussehen und Eigenheiten ihrer Beschwörer übernehmen können, erscheint dieser als aus Glut bestehender, teils aufrecht gehender, teils auf allen Vieren heranstürmender Stier, dessen Beine

in Flammen übergehen. Er wurde von den Schamanen gebeten, den Boden unter dem feindlichen Heer in Flammen aufgehen zu lassen, und auch wenn ihm diese Aufgabe zu Anfang widerstrebte, verspürt er nun brennenden Zorn auf die vermessenen Menschlinge (nur seine Wut auf Dämonen ist größer), die sich ihm entgegenstellen, seit der gleißende Finger durch die Wolkendecke stieß und seine Kameraden verzehrt hat.

Werte der Feuerschinne

Flammenhand:

INI 14+1W6 **AT** 21 **PA** 8 **TP** 3W6+8 **DK** HN

LeP 30 **AuP** – **AE** 30 **RS** 0 **MR** 13 **GS** 10

Besondere Kampfregelein: Angriff mit Feuer (wie ZORN DER ELEMENTE / 7 Schritt Reichweite), Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Elementar (Feuer), Form, Heilung, Hellsicht, Herrschaft, Illusion und Verständigung, gegen Gift und Krankheiten, gegen Feuer, gegen profane und geweihte Angriffe, zusätzlich Resistenz gegen magische Angriffe; Verwundbarkeit durch Wasser

Kampfmanöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingenturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Zauber: Alle Zauber Elementar (Feuer) bis Komplexität D +12

DIE HUNDE DES KRIEGES

Die meist schmutzigbraunen Mischlinge, oftmals kaum von großen Wölfen zu unterscheiden, dienen den Schwarzpelzen im Kampf als vierbeinige Mordmaschinen, die auf Kehlenbisse abgerichtet sind und sich auf alles stürzen, was sich bewegt. Für diesen Zweck werden sie schon als Welpen mit Prügel gefügig gemacht und an ihre Herren gewöhnt. Um die Tiere abzuhärten, schrecken ihre Besitzer auch nicht davor zurück, sie durch Feuer und Dornenhecken zu treiben, so dass kaum etwas einen orkischen Kampfhund von seinem Ziel abbringen kann, sei es ein Orklandbär, sei es ein Weidener Ritter. Meist müssen die Hunde Maulkörbe tragen und an Ketten geführt werden, weil sie ansonsten übereinander oder über ihre Herren herfallen könnten.

In der Schlacht werden die Kriegshunde meist dazu genutzt, gegnerische Formationen in Unordnung zu bringen oder die Pferde der gefürchteten Panzerreiter anzufallen. Der Verlust ihrer Tiere in der Schlacht trifft die meisten Schwarzpelze kaum, sind sie doch zu genau diesem Zweck aufgezogen worden.

Werte der Kampfhunde

MU 18 **KL** 3 **IN** 4 **CH** 4

FF 3 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 12

Biss:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 6 **TP** 1W6+3 **DK** H

LeP 24 **AuP** 60 **RS** 2(4)* **MR** 2/1 **GS** 11 **WS** 6

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2), Raserei (3, bei Verletzung)

* Es ist bei manchen Sippen der Zholochai Sitte, die Hunde für den Kampf mit einfachen Lederharnischen, zum Teil mit Nietten besetzt, zu rüsten.

Zu schwer?

Bei Helden mit mehreren Tausend Abenteuerpunkten ist es sehr schwierig abzuschätzen, wie viel sie wirklich austeilen und wie viel sie einstecken können. Bei der Schlacht gilt jedoch die einfache Regel: Solange die Helden der Seite des Ordens nicht schaden, ist alles in Ordnung.

Unterstützt werden die Helden durch die Liturgien der Geweihten, sowohl im Vorfeld durch die SEGNUMG DER STÄHLERNEN STIRN und den SEGEN DES HEILIGEN HLÛTHAR als auch während des Kampfes durch den HEILUNGSSEGEN. Außerdem können zumindest im dichten Getümmel der Schlacht nicht nur die Helden anderen Heeresteilen zur Hilfe kommen, sondern umgekehrt auch Miliztruppen die Helden abschirmen, sollten diese allzu viele Schläge kassiert haben, und sei es nur für die kurze Zeit, die es braucht, einen Heiltrank zu sich zu nehmen.

Eine Schlacht ist jedoch im Gegensatz zu einem Duell kaum kalkulierbar, und je nachdem, was für einen Spielstil Sie betreiben, kann hier durchaus ein Held auch den Tod finden. Zwar gibt es viele Möglichkeiten, einen schwer verwundeten Helden zu retten, doch mag unter den Hieben eines wütenden Minotauren oder den Pfeilen der Zholochai der eine oder andere seinen Weg in Borons Hallen finden. Es hat sich als recht praktikabel erwiesen, den Spieler offen zu fragen, ob der Tod seines Helden für ihn in Ordnung ist, sollte dieser regeltechnisch gesehen sein Leben ausgehaucht haben. Sollte das Ende seines Helden für ihn nicht wünschenswert sein, kann man immer noch entscheiden, dass durch einen glücklichen Zufall oder gar göttliches Wirken sein Lebensfunke nicht ganz erlischt.

Sollte einer der Helden fallen oder zumindest für einige Zeit kampfunfähig werden, kann er Erzabt Lysterian als kurzzeitigen Spielerhelden übernehmen und so Seite an Seite mit den Helden gegen Minotauren und Orks antreten.

Wenn die Nephazim zu einer echten Bedrohung werden, weil sie die Minotauren wiederbelebt haben, könnten sich die Dschinne voller Zorn auf die Dämonen stürzen und diese ausschalten, bevor sie selbst vergehen.

Werte von Lysterian von Jergenquell während der Schlacht

MU 15 KL 14 N 17 CH 16

FF 10 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 35 AuP 34 KaP 15 (von 46)

MR 6 WS 6 RS 7

Langschwert mit Großschild:

INI 14+1W6 AT 24* PA 18 TP 1W6+6 DK N

Vorteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura der Heiligkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingenturm, Linkhand, Liturgiekenntnis (Rondra) 17, Meisterparade,

Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Sturmangriff, Waffenmeister (Langschwert)**, Wuchtschlag

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGNUMGEN, EHRENHAFTER ZWEIKAMPF, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, HEILIGER BEFEHL, OBJEKTSEGEN, SEGEN DER HEILIGEN ARDARE, SEGNUMG DER STÄHLERNEN STIRN, THALIONMELS SCHLACHTGESANG, TIERGESTALT

Talente: Selbstbeherrschung +15, Sinnenschärfe +11

Besonderer Besitz: Geweihtes, persönliches Langschwert (TP +2, WM +1/+1), meisterlich gefertigtes langes Kettenhemd


* Erzabt Lysterian steht unter dem Einfluss von THALIONMELS SCHLACHTGESANG und hat eine Entrückung von 31 Punkten erreicht, die unter anderem zeitweise seinen Wert im Talent *Schwerter* um 3 erhöht.


** Die Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Langschwert)* ermöglicht Schildkämpfern Finten ohne Erschwernis, senkt die Erschwernis beim Niederwerfen um 2, hebt die Initiative um 2 und den AT-WM um 1.





Zu leicht?

Wie schon angemerkt ist es sehr schwierig, die Handlungsmöglichkeiten der Helden einzuschätzen. Um die Schlacht schwieriger zu gestalten, gibt es verschiedene Mittel:

 Der ZERSCHMETTERNDE BANNSTRAHL von Heliopais hat möglicherweise nicht alle Feuerschinne getroffen, und die Überlebenden sind auf die Menschen ausgesprochen schlecht zu sprechen.

 Sollte sich ein Geweihter der Wahrer unter den Helden befinden, der für seine Ruhmestaten bekannt ist, könnte der Erzabt auch beschließen, dass dieser Held als Ehrung in der Schlacht das Banner des Ordens führen soll. Damit befinden sich die Helden automatisch im Fokus der Minotauren. Sollten die Minotauren außerhalb der Schutzkreise der Rondriener fallen, können sie sogleich von wartenden Nephazim beseelt werden und sich so ein zweites Mal auf die Helden stürzen.

 Nicht nur die Truppen des Ordens gehen gezielt gegen die Anführer der Zholochai vor, auch die Zholochai haben ein Auge dafür, welche der Glatthäute Befehle geben, Zauber wirken oder besonders viel Widerstand leisten. Die Helden könnten sich so unter Umständen einer zahlenmäßigen Übermacht aus erfahrenen Okwach gegenüber finden, die ganz gezielt gegen sie vorgeht und sie beispielsweise mit Pfeilen eindeckt.

 Mit fortschreitender Dämmerung werden die Sichtverhältnisse für Beteiligte ohne Dämmerungssicht immer schwieriger, womit die Schwarzpelze einen weiteren Vorteil im Kampf gegen die Truppen des Ordens ausspielen können, es sei denn, die Helden können auf irgendeine Art Abhilfe schaffen. Details über die Auswirkung von Helligkeit finden sich in **Wege des Schwertes 58**.

DIE RAMMBÖCKE BRAZORAGHS

Eigens für die Jagd auf Brin von Rhodenstein hat der Aikar Minotauren erschaffen, durch mächtige Brazoraghrituale verschmolzen aus Steppenbullen und Kriegsgovern, vier davon hat er dem Feldzug gegen Emmeranstreu überlassen. Über mehrere Jahre wurden sie auf ein einziges Ziel hin ausgebildet, den Träger **Lirondiyans** (das Talismanschwert des Ordens) ausfindig zu machen und in Stücke zu reißen. Gerüstet und schwer bewaffnet sind die über drei Schritt großen Minotauren als Begleitung für den Feldzug der Zholochai zur Burg Emmeranstreu ausgesandt worden und sollen im Gewühl der Schlacht die Aufgabe erfüllen, für die sie geschaffen wurden. Ihre imposante Gestalt, die mit stählernen Spitzen versehenen Hörner und ihre beiden mächtigen Äxte machen schnell deutlich, warum sie bei den Schwarzpelzen *Rakyach Brazoraghi*, also Brazoraghs Rammböcke genannt werden. Die Minotauren stehen unter der Wirkung der Rituale *Brazoraghs Hieb* und *Herz des Tieres* (siehe **Wege der Zauberei 156ff.**), was sie noch gefährlicher macht.

Minotauros des Aikar

Axt:

INI 14+1W6 AT 21 PA 17 TP 3W6+7 DK NS

Faust: INI 14+1W6 AT 18 PA 15

TP 1W6+6 TP(A) DK HN

Kopfstoß:

INI 14+1W6 AT 17 PA 15 TP 2W6+3 DK HN

LeP 55 AuP 70 RS 2(7)*

MR 3 GS 10 KO 21 WS 11

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro Kampfrunde, kann beliebig umwandeln, jeder gelungene Angriff gilt als Angriff zum Niederwerfen, großer Gegner, Kopfstoß, Schildspalter, Wuchtschlag
* Zusätzlich zu ihrer dicken Haut tragen die Minotauren eigens für sie gefertigte Plattenrüstungen.

DIE TÄIRACHSCHAMANEN UND IHRE KRIEGSGOGER

Während auf den Feldern vor der Abtei die Schlacht tobt, beobachten ein Halbdutzend begleitende Schamanen der unterschiedlichen Sippen das Geschehen aus sicherer Distanz. Während einige die Trommeln des Krieges schlagen oder die schweren, bronzenen Hörner zur Ermutigung der Krieger erklingen

lassen, sind andere noch dabei, einige weitere Rituale zu wirken, um die Khurkach und Okwach auf dem Schlachtfeld zu unterstützen. Beschützt werden sie von ihren Kriegsgovern, dem Stolz jedes Schamanen, einigen Ritualhelfern (einfache Khurkach) und drei Mitgliedern der Garde des Roten Mondes (Okwachveranen), die den Verlauf der Schlacht beobachten, in der Hoffnung, dass in ihr Brin von Rhodenstein den Tod findet.

Werte der Schamanen

MU 16 KL 14 IN 15 CH 15

FF 10 GE 11 KO 13 KK 10

Keule:

INI 12+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+3 DK N

LeP 32 AU 38 AsP 12 (von 36)

WS 7 RS 1 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Blutmagie, Gefäß der Sterne, Keulenrituale (Gespür der Keule, Hilfe der Keule (I), Weihe der Keule, Zauber der Keule (2)), Matrixregeneration I, Regeneration I, Ritualkenntnis (Ork-Schamane): Geister bannen I 1, Geister binden I 3, Geister aufnehmen I 2, Geister rufen I 2, Verbotene Pforten

Rituale: (I) Blick ins Geisterreich, Rat der Ahnen; (II) Exorzismus, Geistheilung, M'char Utrak Rikahi, Schützende Rotte; (III) Brazoraghi Ghorkai, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente; (IV) Ergochai Tairachi, Herz des Tieres

Talente: Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10

Besonderer Besitz: Mittelgroße Knochenkeule, 3 Portionen Wirselskraut, Heiltrank C, verschiedene Rauschkräuter

Werte der Streitoger

MU 20 KL 6 IN 11 CH 6

FF 10 GE 12 KO 22 KK 27

Streitkolben:

INI 15+1W6 AT 16 PA 14 TP 3W6+7 DK NS

Felsbrocken (geworfen):

INI 16+1W6 AT 20 TP 2W6+2

Reichweiten 2/10/15/30/60 TP+ (+1/0/+0/-1/-2)

LeP 50 AU 45 WS 11 RS 2(5) MR 2/9 GS 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Hammerschlag, Kampreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besonderheiten: großer Gegner

DER RÜCKZUG DER ORKS

DAS ENDE DER SCHLACHT

Während die Praiosscheibe bereits hinter dem Horizont verschwunden ist und es zunehmend kühler wird, dauern die Kämpfe vor der Abtei immer noch an. Endlich erscheint die Verstärkung von Burg Hohenstein und aus der Greifenfurter Finsterwacht aus östlicher Richtung und kann den Schwarzpelzen in die Flanke fallen. Beinahe hundert Ritter und Waffenknechte nähern sich in einer dichten Schlachtreihe hoch zu Ross und mit gesenkten Lanzen, um den überraschten Schwarzpelzen zu Leibe zu rücken. Eher durch einen Zufall ist diese große Zahl an Panzerreitern zustande gekommen, da sich auf Burg Hohenstein gerade die verschworene Bruder-

schaft der Weidener Finsterwacht versammelt und die zerstörten Türme der Greifenfurter Finsterwacht doch schneller bemerkt wurden, als die Orks angenommen hatten.

Je nachdem, wie sehr die Helden den Angreifern Verluste zufügen konnten, fliehen die Zholochai nun mit mehr oder weniger Gegenwehr über den Dergel, in dem einige von ihnen jämmerlich ertrinken. Als die Verstärkung und möglicherweise auch die Helden den fliehenden Schwarzpelzen nachsetzen wollen, erhebt sich ein starker Wind und aus dem Nieselregen wird innerhalb von wenigen Minuten ein starkes Schneetreiben, in dem man kaum mehr die Hand vor Augen sehen kann – ein letzter Versuch der Schamanen, den

Wahrern ein Schnippchen zu schlagen. Eine Verfolgung wird so äußerst riskant und dürfte von wenig Erfolg gekrönt sein. Entsprechend entscheiden sich die Heerführer der Verstärkung schnell dazu, sich zur Abtei zurückzuziehen.

Den genauen Zeitpunkt, an dem die Verstärkung erscheint, können Sie ganz nach Gutdünken festlegen. Die Schlacht sollte jedoch bereits schon einige Zeit in vollem Gange sein, alleine schon um den Helden die Möglichkeit zu geben, das Chaos des Krieges am eigenen Leib zu erfahren.

Sollten die Helden derart unter den Zholochai gewütet haben, dass alleine durch sie 50 oder mehr Krieger fallen, kann es auch sein, dass sich die Schwarzpelze bereits zur Flucht wenden, bevor die Verstärkung überhaupt in die Nähe des Schlachtfeldes kommt. Der Schneesturm und alle weiteren Geschehnisse treten dann etwas früher auf.

DER PACHHALL

Auch nach dem Sieg über die Schwarzpelze gibt es nicht viel Anlass für Jubel. Verwundete und Tote beider Seiten liegen zwischen den Kadavern toter Pferde auf dem Schlachtfeld, und zwischen dem Schneetreiben flackert immer wieder der Feuerschein von der Abtei herüber. Es gilt also Verwundete zu versorgen, Gefallene zu bestatten und in der Abtei den Brand zu löschen und gegebenenfalls vom Feuer Eingeschlossene zu retten.

In den folgenden Tagen müssen zudem die toten Schwarzpelze und ihre Ponys bestattet oder verbrannt werden, um Seuchen vorzubeugen, und in den Trümmern des Bergfrieds nach Büchern gesucht werden, die den Einsturz mehr oder weniger unbeschädigt überstanden haben.

Kurz gesagt gibt es viel zu tun für die Helden, und wenn sie sich auf dem Schlachtfeld als wahre Recken Rondras erwiesen haben, werden einige Interessenten auf sie zu treten:



SARIYA

☛ Auf der einen Seite steht Erzkanzlerin Sariya. Sollte sich der eine oder andere der Helden während der Schlacht als besonders roudragefälliger erwiesen haben, kann Sariya ihm freundlich nahelegen, doch den Stand der Löwenritter (also der Akoluthen der Rondrakirche) anzustreben. Sie stellt für den nächsten Tempelvorsteher ein Beglaubigungsschreiben aus, der den Wert des Recken bezeugt – und jeder Tempelvorsteher kann seit der Invasion Borbarads Löwenritter ernennen.

☛ Auf der anderen Seite steht Custoda Lumini Heliopais, die für die Praioskirche und besonders für die Truppen der Sonnenlegion beständig fähige Kämpfer sucht. Wenn sich also einer der Helden als besonders praiosgefällig erwiesen hat und mit seinen Waffen umzugehen weiß, kann sie dem entsprechenden Helden in einer ruhigen Minute die Möglichkeit antragen, bei der Sonnenlegion aufgenommen zu werden.

Beide Angebote müssen die Helden nicht sofort annehmen. Sowohl Sariya als auch Heliopais lassen den Helden gerne Zeit, um ihre Entscheidung zu treffen, immerhin ist der Eintritt in einen Orden oder die Annahme der Akoluthenschaft ein wichtiger Schritt im Leben eines Menschen.

DIE ZWISCHENBELOHNUMG

Eine Feldschlacht ist etwas, was kaum ein Mensch so schnell vergisst, und so erhalten die Helden für ihren tapferen Kampf gegen die Schwarzpelze je **150 Abenteuerpunkte**. Haben sie außerdem den Ritualplatz der Schnitter entdeckt und erkannt, dass mitnichten ein Kult des Brazoragh im Lichthag sein Unwesen treibt, sondern möglicherweise der lange Zeit als zerschlagen vermutete Bund der Schnitter, erhalten sie zusätzliche **50 Abenteuerpunkte**.

Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervorgetan, kann man hierfür weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Zusätzlich können **Spezielle Erfahrungen** in den primär genutzten Waffenfertigkeiten und je nach Aktivitäten auf *Kriegskunst*, *Überzeugen* und andere genutzte Talente vergeben werden.

ÜBERGABEPUNKTE

Die Helden können in diesem Kapitel der Kampagne den beständigen Kampf der Schildlande gegen eindringende Schwarzpelze an eigenem Leib erfahren und das Gedränge und das Chaos des Krieges in einer Feldschlacht erleben. Solange zumindest einige Helden den Kampf überstehen, passiert hier nicht viel, was für den Verlauf der Kampagne problematisch sein könnte.

Erzabt Lysterian fällt definitiv in der Schlacht, aber den Helden kann es optional gelingen Erzkanzlerin Sariya Fulmiar von Donnerbach zu retten, die in der Burg verblieben war, um die Novizen und Bücher zu schützen und beim Versuch, Farold oder wertvolle Schriftstücke zu retten, schwer verletzt wird.

Außerdem können die Helden dem Heer der Zholochai mehr oder weniger großen Schaden zufügen und so die Zahl der orkischen Krieger im weiteren Verlauf der Kampagne beeinflussen.

KAPITEL 5: DIE JAGD AUF DIE SCHNITTER

ÜBERSICHT

Nachdem die Zholochai vertrieben und die Feuer gelöscht sind, verbleibt die Frage, wie all dies geschehen konnte. Zusammen mit Prätorin Heliopais machen sich die Helden auf die Suche nach den Hintermännern, die den Schwarzpelzen den schnellen Vorstoß tief in die Grenzregion zwischen Wei-

den und Greifenfurt ermöglicht und die die Abtei des Ordens fast zerstört haben.

Im Rahmen der Untersuchung können die Helden Burgvogt Greifang Keilholtz von Finster überführen und das finstere Treiben der Schnitter aufklären.

DIE SUCHE NACH DEM ÜBELTÄTER

Nachdem die drängendsten Aufgaben erledigt sind, stellen sich einige Fragen über die Geschehnisse vor und während der Schlacht.

👁 Wie konnte ein Heer der Schwarzpelze vom Finsterkamm so weit in die Schildlande vorstoßen, ohne von den Türmen der Finsterwacht bemerkt zu werden?

👁 Wie konnte dieses Heer den Dergel überwinden, ohne eine der Brücken oder Furten zu benutzen?

👁 Wie konnte die Abtei in Flammen aufgehen und der Bergfried einstürzen, obwohl kein Schwarzpelz auch nur in die Nähe der Feste kam?

Diese drei Fragen beschäftigen Erzkanzlerin Sariya und Prätorin Heliopais. Um möglichst schnell zu Resultaten zu kommen, binden sie die Helden in ihre Untersuchungen ein. Ihr Plan sieht vor, dass sie selbst sich um die letzte Frage kümmern, da sie wegen der nötigen Begräbnisse und Aufräumarbeiten unabkömmlich sind, während sich die Helden um die ersten beiden Fragen kümmern sollen.

DIE HINTERGRÜNDE DES FEUERS

Eine Übersicht über das geplante Vorgehen Greifangs finden Sie im Abschnitt **Das Komplott der Schnitter** auf Seite 15. Die Helden sollten in den folgenden Tagen verschiedene wichtige Schlüsselinformationen herausfinden:

Ritter Alfahr von Grispfort, aufgrund seines buschigen blonden Bartes auch „der Gelbe“ oder „Gelbbart“ genannt, hat vor einigen Tagen mehrere Boote für die Schwimmbrücke in Schattensprung erworben und von Treidlern zu einer bestimmten Stelle am Nordufer des Dergels ziehen lassen.

Dann hat er sich mit fünf weiteren Schnittern auf den Weg zum Finsterkamm gemacht und dort drei Türme der Finsterwacht überfallen und die Wachen erschlagen, die den Schattenbachpass kontrollieren sollten. Als Ritter erbat er an den Türmen den Schutz traviagefälliger Gastfreundschaft, übernachtete dort und ließ die Besatzung im Schlaf meucheln. Danach eilte er zu besagter Stelle am Dergel, überprüfte, ob die Boote an Ort und Stelle sind und entzündete dann ein Signalfeuer, um mit der Rauchfahne dem Heer der Schwarzpelze den Weg zur Schwimmbrücke zu weisen. Zu guter Letzt haben sie sich in eine alte Mühle in der Nähe von Beldenhain

zurückgezogen, das den Schnittern als Treffpunkt dient. Dort erwartete ihn und seine Kameraden ein Fass Wein als Belohnung, der jedoch von Greifang vergiftet worden ist, um die lästigen Mitwisser zu töten.

Zeitgleich hat sich Greifang mit Diener und Knappen unter dem Vorwand genealogischer Recherchen auf Burg Emmeranstreu herumgetrieben und an vier Orten Brandsätze gelegt, die kurz vor der Schlacht in einem unbeobachteten Moment von seinem Knappen Dermar angezündet wurden. Eine halbe Stunde später, als die Schlacht im vollen Gange war, gingen so Teile der Abtei in Flammen auf.

Direkt nach der Schlacht hat sich Greifang mit seinem Waffenknecht und seinem Knappen einigen Greifenfurter Grenzjägern angeschlossen, um trotz des Schneetreibens den Schwarzpelzen nachzujagen. Dieses Vorgehen wählt er, um seinen Eifer gegen die Schwarzpelze zumindest zum Schein zu beweisen.

Da Greifang alle Aktivitäten der Schnitter außerhalb der Abtei über Alfahr hat laufen lassen, hofft er durch den Giftanschlag auf den Ritter und seine Helfershelfer gefährliche Mitwisser loszuwerden.

Bei seinen Planungen übersieht Greifang jedoch zwei Details, die es den Helden relativ leicht machen werden, ihn als Täter zu identifizieren:

👁 In einem der Kornsäcke, die als eine Art Zeitschaltuhr bei den Brandsätzen benutzt wurden, ist eine Maus geraten und vom Gewicht des Getreides erdrückt worden. Der tote Körper des kleinen Geschöpfes verstopfte jedoch nach wenigen Minuten das Loch im Sack, aus dem das Getreide rinnen sollte, um so nach einiger Weile das Feuer auszulösen. Dadurch wurde der Brandsatz im Dachboden des Stalles nicht gezündet und bleibt als Beweisstück bei der Suche nach den Tätern zurück. Die mit Steinöl gefüllten Flaschen, die zu den Brandsätzen gehören und so unbeschädigt vorgefunden werden können, tragen den Stempel einer Töpferei in Schwertsleyda in der Baronie Finsterrode. Die dortige Töpferin kann auf Nachfrage bestätigen, dass die Flaschen nach Burg Finster, den Sitz des Burgvogts Greifang geliefert wurden (Details über die Funktion der Brandsätze finden sich im Abschnitt **Die Brandsätze** auf Seite 36).

Bei dem Überfall auf die Türme der Finsterwacht wurde einer der Schnitter unter Alfahr von Grispfort schwer verletzt. Nachdem sich die Schnitter zur alten Mühle bei Bel-denhain zurückgezogen haben, haben sie versucht die Wunden ihres Kameraden zu versorgen, um dann mit dem Wein auf ihren Sieg zu trinken. Sie kamen jedoch nicht mehr dazu, ihrem schwer verletzten Freund Wein zu geben, so dass er als Einziger den Giftanschlag Greifangs überlebt hat, dafür nun aber in der verlassenen Mühle mit Schlachtfeldfieber vor sich hin siecht. Sollten die Helden ihn finden und halbwegs aufpäppeln, kann er ihnen zwar nicht den Namen Greifangs nennen, da er ihn nur als „Meister des Blutsees“ kennt, einem Titel, den dieser sich selbst gegeben hat, aber er kann dessen Aussehen beschreiben und ihn sicher wieder erkennen, wenn er ihn sieht.

Basierend auf der Information, dass zumindest Teile der Brandsätze aus dem Haushalt Greifang Keilholtz' auf Burg Finster stammen, und der Möglichkeit, den mysteriösen Anführer der Schnitter durch seinen Helfershelfer zu identifizieren, können die Helden Greifang als Täter entlarven.

DIE SCHWIMMBRÜCKE

Es ist ein Leichtes, den Spuren des herannahenden Orkheeres zurück Richtung Osten bis zum Übergang über den Dergel zu folgen. In einer abgelegenen Schlaufe des Dergels haben die Zholochai den Fluss mit Hilfe einer improvisierten Schwimmbrücke überwunden, bestehend aus sechs mit Seilen verbundenen Booten und darauf aufliegenden, zu breiten Stegen zusammengenagelten Brettern.

Ganz in der Nähe können die Helden den Fischer Wulfbert antreffen, der gleich aus seinem kleinen Ruderboot steigt und in ihre Richtung läuft, wenn er sie sieht.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der grauhaarige, dürre Fischer deutet in Richtung des Flusses: „Da vorn sind sie rüber, die Schwarzpelze. Hunderte waren das, vielleicht Tausende. Zumindest jede Menge. Ich war morgens vor Hahnenschrei schon raus, so wie immer, und hab die Reusen repariert. Ich fang damit Aale und manchmal nen dicken Wels.“ Der Fischer schnäuzt sich kurz: „Naja, also ich war gerade dabei, die Reusen klarzumachen, da taucht ein Trupp Treidler auf, aus Richtung Dergelstein, mit Booten. Die haben sie da vorn in der kleinen Bucht festgemacht und mit Ästen versteckt. Ich bin dann hin, als die weg waren, um zu schauen was die da verstecken, aber es waren nur Seile und Bretterwände auf den Booten, als ob da wer ne Hütte oder so bauen will. Also hab ich mir nichts dabei gedacht. Ich hab dann Mittag gemacht und mit Weidenruten weiter drüber die Reusen gesetzt, da tauchen sechs Reiter auf, schmutzig, mit Blutflecken und allem, als hätten sie gekämpft und wären weit geritten. Kein Wappen zu sehen, aber einer von denen war ein echter Klotz mit langem gelbem Bart und so einem Morgenstern mit zwei Kugeln ... Na, wie heißt das Ding noch mal ... Ogerkeule? Irgendwas mit Oger halt.“

Also die haben nach den Booten gesehen und dann ein Feuer gemacht. Ich dacht mir, Wulfbert, dacht ich mir, das sind bestimmt Raubritter, da hältst du besser die Nase unten. Die machten dann ein Feuer, die Asche kann man da hinten noch sehen, aber das Feuer hat nicht viel getaugt. Viel zu viel Rauch.

Und dann sind sie wieder weg, den Fluss rauf nach Firun. Haben nicht mal das Feuer ausgemacht. Na ja, und dann kam zuerst so eine Staubwolke, und dann hab ich sie gehört. Die ganzen grässlichen Fratzen auf den kleinen haarigen Gäulen.“ Wulfbert schüttelt sich angewidert. „Die haben mir nichts, dir nichts die Boote aus dem Versteck gezerrt und zusammengebunden und dann die Holzwände drübergelegt, und zack, ritten die da drüber. Ich bin dann gleich weg zur Gramburg, denen da Bescheid stoßen, aber der Hohe Herr war gar nicht anzutreffen, sondern bei einem Treffen der Ritter der Finsterwacht. Na ja ... und heut Morgen hab ich dann von der Sache in Waldrast gehört. Schlimme Sache, das. Aber immerhin sind die Schwarzpelze jetzt wieder weg.“

Die Schwimmbrücke bietet immer noch fest vertäut einen Weg über den Dergel. Die Helden werden bei näherer Betrachtung feststellen, dass es sich um ganz simple Ruderboote handelt, wie sie zu Dutzenden von Fischern verwendet werden.

An diesem Punkt bieten sich weitere Nachforschungen in Finsterrode an oder die Weiterreise nach Westen zu den Türmen der Finsterwacht.

DIE FINSTERWACHT

Drei Türme der Finsterwacht am Schattenbachpass sind von den Schnittern überfallen und die Besatzung der Türme brutal ermordet worden. Einen dieser Türme haben die orkischen Helden danach plündern können (siehe **Die Wacht am Turm** auf Seite 108), doch die anderen beiden sind unangetastet geblieben. Folgen die Helden also der breiten Spur der orkischen Reiterhorde, passieren sie im Rahmen einer Tagesreise mehrere Gehöfte, die offenkundig von den Orks überfallen, jedoch nicht niedergebrannt worden sind. In zwei Fällen scheinen die Bauersleute nicht schnell genug geflohen zu sein, finden sich doch mehrere Tote in der Nähe der Höfe, zumeist von orkischen Pfeilen durchbohrt. Die Schwarzpelze scheinen in aller Eile Vorräte und Metallwaren zusammengegrafft zu haben. Selbst Nägel und eiserne Beschläge sind aus Wänden und Türen gebrochen worden.

Die gut 15 Schritt hohen Türme der Finsterwacht liegen strategisch geschickt auf Anhöhen entlang der Ausläufer des Finsterkammes, stets in Sichtweite weiterer Türme, um mit Licht- und Hornsignalen in Windeseile einen Angriff der Schwarzpelze zu melden. Daher fiel es den anderen Türmern schnell auf, dass die Wachturmreihe unterbrochen war.

Wie den orkischen Helden zuvor bietet sich den menschlichen Helden im ersten Turm das gleiche Bild:

Den Turm betreten kann man durch eine stabile Eichentüre, die in drei Schritt Höhe nur über eine Leiter zu erreichen ist.

Dahinter liegt das Wohnquartier des Turms mit Tischen und Stühlen und einer gemauerten Kochgelegenheit. Durch eine Bodenluke kann man in den kühlen Sockel des Turms steigen, in dem mehrere Fässer Wasser und Bier, Säcke mit Bohnen und Mehl, Speckseiten und ein Fass voller Armbrustbolzen lagert. Über eine weitere Leiter ist vom Wohnquartier aus nach oben das Schlafquartier der Wachen mit Stockbetten für sechs Mann zu erreichen. Von dort führt eine Wendeltreppe weiter hinauf bis zur Plattform des Turmes, auf der eine große, abblendbare Öllampe und ein Signalhorn bereit liegen. Vier Wachen liegen tot im Wohnbereich. Ihre Schwerter stecken noch in ihren Scheiden. Zwei weitere finden sich tot noch in ihren Betten liegend.

Mit einer einfachen Talentprobe auf *Anatomie* oder einer Probe auf *Heilkunde Wunden* + 5 lässt sich ermitteln, dass drei der Wachen im Wohnquartier mit Schwertern niedergestochen und gehauen wurden, während die vierte mit zwei dornengespickten Kugeln wie von einer Ogerschelle erschlagen wurde. Das Gleiche gilt für eine der beiden Wachen, die im Schlaf getötet wurden. Die andere wurde mit mehreren Stichen erdolcht. Allgemein sind die Leichen in einem schlechten Zustand. Die Angreifer haben deutlich mehr Gewalt angewendet, als nötig gewesen wäre. Die Wachen wurden jeweils niedergestochen und auch noch weiter mit Schwertern traktiert, als sie schon tot waren. Entsprechend sind Boden und Wände mit Blutspritzern bedeckt.

Im dritten Turm am Weg der Zholochai bietet sich den Helden ein ähnliches Bild. Der zweite Turm wiederum ist der, den die orkischen Helden in Augenschein genommen haben, daher ist es möglich, dass er mehr oder weniger stark verwüstet oder geplündert wurde. Die Folgen des Treibens durch die orkischen Helden sollten in die Beschreibung des zweiten Turms einfließen.

Mit einer Talentprobe auf *Spurensuche* +5 lassen sich immerhin noch einige Hufabdrücke von großen Pferden, möglicherweise Traloper Riesen entdecken, wie sie von Rittern benutzt werden. Da der Überfall jedoch schon einige Tage her ist, lassen sich keine weiteren verfolgbaren Spuren finden.

UNTERSUCHUNGEN IN FINSTERRODE

So langsam können die Helden verschiedene Informationen zusammensammeln, die auf die eine oder andere Weise auf das Örtchen Schattensprung in der Baronie Finsterkamm weisen.

☞ Die Treidler mit den Booten kamen aus westlicher Richtung, und auf Greifenfurter Seite des Dergel ist der nächste Ort in dieser Richtung, in dem man gleich sechs Boote kaufen könnte, Schattensprung.

☞ Der unbekannt Ritter mit dem gelben Bart und der Ogerschelle ist nach Westen geritten. Mit einer Ogerschelle sind auch einige der Wachen der Finsterwacht erschlagen worden.

In dem kleinen Ort Schattensprung gibt es mehrere Anlaufpunkte, die für die Helden von Interesse sein können, je nachdem, welcher Spur sie genau folgen.

☞ Ein Ritter oder Junker mit gelbem Bart hat vor einiger Zeit mehrere Boote von Händlern gekauft, die damit normalerweise Güter den Dergel herabtransportieren. Er hat ihnen dafür eine mehr als stattliche Summe bezahlt, für die sie sich

nicht nur in Schattensprung neue Boote fertigen lassen können, sondern darüber hinaus noch gute zehn Dukaten pro Boot übrig behalten.

☞ Er hat zudem einige Treidler angeheuert, die die Boote, beladen mit Brettern und Seilen, in eine kleine Bucht ziehen sollten. Er hat behauptet, dass dort ihr Käufer sie abholen würde. Die Treidler haben daher die Boote dort vertäut und mit einigen Ästen verborgen, damit sie nicht gestohlen werden. Den Treidlern hat er sich nur als Junker Alrik vorgestellt und sie im Voraus bezahlt. Einer von ihnen, ein gewisser Bärfried, meint den angeblichen Junker Alrik schon einmal irgendwo gesehen zu haben, ist sich aber nicht ganz sicher, wo. Da er aber nicht allzu weit herkommt, vermutet er, dass der Junker wohl aus der Region stammen muss.

Wenn man sich in Schattensprung umhört, speziell unter den Waffenknechten der Baronin Karminia von Finsterkamm, lässt sich schnell ausmachen, um wen es sich bei dem Ritter mit dem gelben Bart und der Ogerschelle handelt. Viele der Ritter kennen Alfahr von Grispfort, einen bulligen und mundfaulen Ritter, der besonders im Suff gerne zu Schlägereien neigt. Sie können den Helden sagen, dass der Junker seinen Hof in der Nähe von Nimmerquell allerdings in der Baronie Beldenhag hat.

ALFAHR VON GRISPFORT

Als dritter Sohn eines Greifenfurter Ritters geboren, stand Alfahr meistens auf der Verliererseite des Lebens. Seine älteste Schwester Alheydis wurde in den Schwertbund aufgenommen und sein nur wenig älterer Bruder erbebt das väterliche Gut. Das brachte Alfahr zur Überzeugung, dass die Rondrianer Frauen in ihren Rängen den Vorzug geben. Nach weiteren Rückschlägen machte sich in ihm zunehmend das Gefühl breit, von der in den Schildlanden recht dominanten Rondrakirche von Ämtern ausgeschlossen zu werden. Es war daher für Greifang ein leichtes, Alfahr davon zu überzeugen, dass nur die eigene Stärke, rücksichtslos und ohne romantisierte Rituale der Rondrianer genutzt, einen echten Mann zu seinem Ziel führen kann, und dass die Herrschaft auf Dauer denen gehören wird, die so handeln. Von hier war es nur ein kleiner Schritt, Alfahr in die geheimen Kreise der wenigen noch existierenden Schnitter aufzunehmen und ihm die Verehrung einer blutdürstigen Inkarnation der Göttin, die nach Männerherzen ruft, schmackhaft zu machen. Dass dabei immer wieder auch ein stiergestaltiger Helfer, der Stärke und Manneskraft verkörperte, eine Rolle spielte, stellte für Alfahr kein Problem dar.

Mittlerweile ist Alfahr Lehnsmann des Baron Cordoran von Beldenhag und mit einem kleinen Rittergut belehnt worden. Doch sein Zorn auf Frauen und die Treue gegenüber Greifang und den Schnittern ist geblieben. Seiner Frau und seinem Gesinde gegenüber tritt er dominant und herrisch auf. Er gilt in der Region allgemein als bärbeißiger, mundfauler und bisweilen brutaler Ritter, und sein dichter, blonder Bart als eines seiner Markenzeichen.

DER HOF VON RITTER ALFAHR

Der Hof von Ritter Alfahr ist leicht ausfindig zu machen. Es handelt sich um ein für die Region so typisches Wehrgehöft mit einigen Knechten und Mägden. Neben diesen ist nur seine Frau Herdwig anwesend. Sie ist gegenüber den Helden vorsichtig und misstrauisch, will sie doch nichts Falsches sagen. Da Alfahr zu Wutausbrüchen neigt und sie schlägt, wenn sie in seinen Augen etwas falsch macht, ist sie fast furchtsam, wenn die Helden sie nach ihrem Mann befragen. Mit ein wenig Überredungskunst oder schlicht

autoritärem Auftreten lässt sich jedoch erfahren, dass Alfahr sich oft mit irgendwelchen anderen Kerlen aus der Gegend herumtreibt und sich manchmal mit ihnen in einer verlassenen Windmühle einige Meilen vom Gehöft zu Besäufnissen trifft. Sie selbst war noch nie dort und weiß tatsächlich auch nichts von den Taten ihres Mannes, von den Schnittern oder Greifang Keilholtz. Einzig die wellenförmigen Narben auf der Brust ihres Mannes sind ihr bekannt, doch er hat ihr recht grob befohlen, ihn weder danach zu fragen noch mit irgendwem darüber zu sprechen.

Zu schwer?

Im Endeffekt müssen die Helden im bisherigen Verlauf nur herausfinden, wer die Boote für die Schwimmbrücke gekauft hat und wer hinter dem Signalfeuer für die Schwarzpelze steckt. Bei Ersterem kann der Fischer Wulfbert nachhelfen, sollten die Helden nicht von alleine darauf kommen, in Schattensprung nachzuforschen. Sollten sie trotzdem unverrichteter Dinge nach Waldrast zurückkehren, kann auch Prätorin Heliopais die Helden nach Schattensprung schicken oder, sollten diese nicht in der Lage oder Willens sein, wiederzugeben, was der Fischer ihnen gesagt hat, nach diesem schicken lassen und dann die Helden nach Schattensprung entsenden. Von dort ist es nicht allzu schwer herauszufinden, wer sich hinter „Junker Alrik“ verbirgt, immerhin ist Ritter Alfahr unter der Ritterschaft in der Grenzregion zwischen Weiden und Greifenfurt kein Unbekannter.

Vor Ort kann es schwierig werden, auf dessen Hof die Information zu gewinnen, dass sich Alfahr mit seinen Kumpanen in der alten Mühle in der Nähe von Beldenheim trifft. Über dieses Treiben weiß sowohl seine Frau als auch die Hausmagd *Isgard* Bescheid, und Letztere ist we-

der einem amourösen Abenteuer mit gestandenen Helden abgeneigt noch allzu verschwiegen. Sollten die Helden den Weidener Vogt von Dergelquell, *Walthari von Leufels*, aufsuchen, können sie von diesem erfahren, dass Ritter Alfahr stets ein treuer und kampferprobter Lehnsmann des Finsterkammer Barons Herdan war und dass es ihn sehr wundern würde, wenn so ein Mann irgendetwas mit Götzendiensten oder Pakten mit den Schwarzpelzen zu tun hätte. Da Walthari selbst ein Ritter der Finsterwacht ist, wird er alles Nötige in die Wege leiten, um die Helden in ihrer Mission zu unterstützen.

Zu leicht?

Bartmode ist in Greifenfurt selten ein Thema, und so kann es durchaus sein, dass es noch einen anderen bärbeißigen Ritter mit dichtem blondem Vollbart gibt. Möglicherweise ist er sogar ein Raubritter in einem abgelegenen, heruntergekommenen Wehrturm in den Ausläufern des Finsterkamms, der mit einem guten Dutzend Getreuen Händlern und im Umland wohnenden Bauern das Leben schwer macht, jedoch mit den Machenschaften von Ritter Alfahr absolut nichts zu tun hat.

DIE VERLASSENE MÜHLE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Seit Jahrzehnten scheint diese Mühle keinen Mühlstein mehr bewegt zu haben. Zwei der Flügel sind abgebrochen und liegen überwuchert im Buschwerk, die anderen beiden sind löchrig und scheinen kaum mehr geeignet, irgendetwas anzutreiben. Die Windmühle trohnt leise im Wind knarrend, vor euch auf der mittlerweile überwucherten Anhöhe, und wäret ihr nicht solch erfahrene Kämpen, könntet ihr euch vielleicht an solch einem götterverlassenen Ort fürchten.

Bei näherer Betrachtung könnt ihr einen großen, braunen Leib entdecken, der zwischen dem Buschwerk liegt. Es scheint ein Pferd zu sein, das hier seinen Tod gefunden hat.

Abseits der Wege auf einem Hügel steht die verlassene, alte Windmühle, die die Schnitter unter Alfahr als Treffpunkt nutzen. In der Umgegend haben sie verbreitet, dass es dort spukt, um die Dorfggend fern zu halten. Die Mühle selbst macht

einen heruntergekommenen Eindruck. Zwei der Flügel der Windmühle sind abgebrochen, die anderen beiden löcherig, der Mühlstein schon vor Jahren als Baumaterial entfernt worden und das Mahlwerk wurmstichig. Unter dem Dach der Mühle haben sich mittlerweile Fledermäuse angesiedelt, die den oberen Teil des Mahlwerkes mit ihren Ausscheidungen bedeckt haben. Durch eine Bodenluke kann man über eine Leiter in den gemauerten Sockel der Mühle gelangen, den Treffpunkt der Schnitter.

Diese haben sich dort unten eingerichtet: Der Raum wird von einem langen Tisch mit Sitzbänken und einem großen Stuhl dominiert, gedeckt mit Tellern und Bechern aus Kupfer und einer Schüssel mit mittlerweile Schimmel überzogenem, gesottenem Rindfleisch. Außerdem steht ein halb volles Fass Wein mit Zapfhahn auf dem Tisch. In die Wände wurden die bereits bekannten Wellensymbole und einige andere Glyphen geritzt, die den orkischen Zeichen am Ritualplatz im Beldenforst ähneln (siehe **Der Kultplatz der Schnitter** auf Seite 18). Außerdem wurde ein blasser Stierschädel dekorativ an eine der Wände genagelt.

Bei der Ankunft der Helden befinden sich in diesem Raum die Leichen von Alfahr und vier weiteren Schnittern, teilwei-

se noch am Tisch sitzend, teilweise im Raum liegend. Dazwischen liegt *Brinulf*, einer der Knechte Alfahrs. Er ist schwer verletzt und fiebrig, da seine Verletzung seit einigen Tagen nicht behandelt wurde und eitert. Außerdem ist er kurz davor zu verdursten, sollte ihn nicht vorher das Wundfieber dahinflaffen. Ein ähnliches Schicksal scheint das vor der Mühle angebundene Pferd ereilt zu haben. Während die anderen Pferde der Schnitter sich losreißen konnten, ist dieses, angebunden an einen Balken der Mühle, elendig verdurstet, während es auf seinen toten Herren gewartet hat.

Alleine schon der Geruch der Leichen, die seit einigen Tagen in dem Kellerraum liegen, sollte die Helden auf den Raum unter der Bodenluke aufmerksam machen. Die Bodenluke ist jedoch auch leicht zu finden, da durch das Öffnen und Schließen deutlich weniger Staub und Schmutz auf der Luke liegt als auf dem restlichen Holzboden der Mühle.

Bei näherer Betrachtung der Leichen lässt sich feststellen, dass jede von ihnen, meist auf der Brust, manchmal auch auf den Oberarmen, wellenförmige Ziernarben haben, die an die stilisierten Wellen vom Kultplatz erinnern. Alfahr selbst trägt einen breiten Kupferring mit Wellenmuster, in den ein runder Malachit eingelassen ist. Kenner können ihn daran als Priester der Schnitter identifizieren. Nur zwei der anderen tragen einen ähnlichen Ring, allerdings ohne Stein – Brinulf ist einer davon.

BRINULFS WISSEN

Als Knecht auf Alfahrs Hof arbeitet Brinulf schon seit gut zehn Jahren für den Ritter. Im Kriegsfall folgt er seinem Herren außerdem als Waffenknecht, weshalb er eine gewisse Kampferfahrung besitzt. Er ist den Schnittern beigetreten, weil er von Alfahr dazu aufgefordert wurde, und sah es als Gelegenheit an, zumindest innerhalb des Wehrgehöftes auf der Gewinnerseite zu stehen. Durch die Saufgelage und die unregelmäßigen, meist recht blutigen Rituale der Schnitter ist er recht abgestumpft und hatte gehofft über diesen Weg die soziale Leiter einige Sprossen hinaufzufallen.

Daher ist er Alfahr auch treu gefolgt, als es daran ging, die Türme der Finsterwacht zu überfallen. Doch beim letzten Angriff wurde er von einer der Wachen schwer verwundet und von seinen Kameraden mit zurück in die Mühle genommen.

Brinulf kennt zwar Greifang Keilholz nur als „Meister des Blutsees“ und als Hohepriester ihres Bundes, hat also seinen Namen nie erfahren, kann ihn aber relativ gut beschreiben und natürlich auch wiedererkennen, wenn die Helden ihn aus seiner misslichen Lage befreien und soweit aufpäppeln, dass er nicht mehr fiebrig ist.

Bei weiteren Verhören kann er zudem noch einige weitere Schnitter benennen, meist einfache Ritter und Junker, die mit ihnen Tiere und in manchen Fällen auch in seinen Augen Kriminelle und Herumtreiber dem Gott des Blutes geopfert haben, oftmals auf Lichtungen in Waldstücken und anderen verborgenen Orten. Er war nach solchen Opferzeremonien oft wie berauscht und fühlte sich viel stärker und mächtiger, was für ihn die Macht des Blutgottes bewies, den der „Meister des Blutsees“ manchmal auch Tarack oder Tarach nannte. Er war vor zwei Wochen auch mit Greifang im Beldenforst an dem Ritualplatz, den die Helden schon gefunden haben, um dort ein Huhn zu töten und mit seinem Blut die geheiligten Wogen des Blutsees zu bestreichen.

Die Helden können zusammen mit Heliopais und Sariya Brinulf dazu benutzen, Greifang als Kopf der Schnitter in dieser Region Greifenfurts zu enttarnen.

Wie man sich denken kann, lässt es sich Heliopais danach nicht nehmen, Brinulf für weitere Verhöre, zur Not auch mit peinlicher Befragung, festzusetzen, um die Schnitter mit Stumpf und Stiel auszurotten. Allerdings wird sie ihn nach Greifenfurt überbringen lassen und den dortigen Geweihten übergeben.

DIE ANDEREN SCHNITTER

Neben Alfahr und Brinulf waren folgende Personen am Überfall auf die Finsterwacht beteiligt. Es sind ihre Leichen, die in der Mühle zu finden sind:

☞ *Vipo Dyderich von Hirschenau*: Der Ritter aus der Baronie Hundsgab ist schon seit seiner Jugend Mitglied der Schnitter, was anscheinend auf einer Familientradition basiert.

☞ *Widukind von Nordwall*: Der Knappe des Junkers Vipo ist seinem Schwertvater zu den Schnittern gefolgt.

☞ *Bernfried Bröttenstieg*: Der Freibauer aus der Baronie Beldenhag hatte sich ursprünglich den Schnittern angeschlossen, um Hilfe bei einem Erbschaftsstreit zu erhalten.

☞ *Luitprand Bröttenstieg*: Über seinen Bruder Bernfried ist Luitprand mit in die Gruppe der Schnitter gezogen worden.

DIE BRANDSÄTZE

Während die Helden den Geschehnissen um die Schwimmbrücke und den Türmen der Finsterwacht nachgehen, bleiben Erzkanzlerin Sariya, obwohl verletzt, und Prätorin Heliopais nicht untätig. Sie gehen in der Abtei auf Spurensuche und werden fündig. Folgendes können die beiden den Helden bei ihrer Ankunft mitteilen:

☞ Das Feuer in der Abtei ist an mindestens zwei Stellen ausgebrochen, und zwar in den Schreibstuben und im Dach des Schlaftrakts. Möglicherweise war ein weiterer Brandherd im Bergfried. Da dieser aber eingestürzt ist, lässt sich das nicht mehr feststellen.

☞ Der Bergfried ist nicht durch das Feuer eingestürzt. Zwischen den Trümmern wurden mehrere Felsquader aus dem Fundament gefunden, die glatte, konkave Kanten aufweisen. Mit einer Talentprobe auf *Steinmetz* +2, *Gesteinskunde* +5 oder *Maurer* +5 lässt sich erkennen, dass diese Kanten nicht mit Hammer und Meißel angefertigt wurden und so auch nicht in den Fundamenten des Turms verbaut worden wären. Diese Information kann den Helden auch der zwergische Steinbruchbetreiber Storax Sohn des Stondrox geben. Mit einer einfachen Talentprobe auf *Magiekunde* lässt sich vermuten, dass die Quader von einem **DESINTEGRATUS** gestreift wurden. Ein gelungener **ANALYS** oder **BLICK DER WEBERIN** bestätigt das zweifelsfrei.

☞ Es sind innerhalb der Mauern weder Schwarzpelze gesehen, noch ein von den Schamanen herbeigerufener Feuerschinn bemerkt worden.

☞ Kurz vor der Rückkehr der Helden hat der Novize *Liutprand Brückner* im Heuschober über den Pferdeställen der Abtei einen versteckten Brandsatz gefunden. Dieser ist recht simpel aufgebaut: Auf der Kante einer alten Kiste balanciert eine kleine Öllampe, gehalten von einer Kordel, die an einen Sack mit Korn gebunden ist. Dieser Sack wiederum hängt auf der anderen Seite der Kiste am Rand über. Aus einem kleinen Loch fällt kontinuierlich Korn aus dem Sack, so dass dieser immer leichter wird. Nach einiger Zeit ist er so leicht, dass er die Öllampe nicht mehr halten kann. Diese fällt zu Boden und in darunter bereit gelegtes, ölgetränktes Heu. Um das Heu herum liegen zudem mehrere mit Wachsklumpen verschlossene Tonflaschen, die mehrere Schank leichtes Steinöl enthalten. Der Wachs schmilzt durch das Feuer und weiteres Öl ergießt sich in das Feuer und macht aus einigen kleinen Flammen schnell eine wahre Feuersbrunst im hölzernen Pferdestall.

Durch einen kleinen Zufall ist es jedoch nicht zu dem Brand im Stall gekommen, da eine tote Maus in dem Getreidesack steckte. Ihr Körper hat das Loch verstopft, nachdem nur einige Handvoll Korn herausgeronnen sind, so dass die Öllampe nicht in das Heu gefallen ist, sondern nach einigen Stunden einfach mangels weiteren Öls erlosch. Mit ein wenig Herumprobieren können die Helden herausfinden, dass es etwa eine halbe Stunde braucht, bis so viel Korn aus der kleinen Öffnung im Sack gefallen ist, dass dieser die Lampe nicht mehr halten kann.

Bei einer näheren Untersuchung des Brandsatzes lässt sich zudem feststellen, dass Sack, Öl und Kordel ganz gewöhnlich und bei so ziemlich jedem Bauern der Region zu finden sind. Die tönernen Öllampe und die Tonflaschen jedoch weisen einen kleinen Stempel von dem Töpfer auf, der sie hergestellt hat. Ein Held, der sich in Greifenfurt auskennt, kann mit Hilfe einer Talentprobe auf *Töpfern* +3 mit (KL/KL/IN) statt (KL/FF/FF) schnell herausfinden, dass es sich um eine Arbeit aus einer Töpferei in der Ortschaft Schwertsleyda handelt, da in der Prägung ein stilisierter Silberbarren der örtlichen Mine abgebildet ist.

Ohne diese Probe können die Helden auch von Hildelind Löfken, der Wirtin des *Silbernen Humpen*, erfahren, dass man Töpferwaren mit dieser Prägung in Schwertsleyda kaufen kann.

Im Zweifelsfalle können die Erzkanzlerin oder Heliopais diesen Schritt in der Untersuchung übernehmen und die Helden dann nach Schwertsleyda schicken, um herauszufinden, wer die Flaschen erworben hat.

DIE VERNEHMUNG DER FREMDEN

Bei der Frage, wer die Feuer in der Abtei gelegt haben könnte, müssen sich Sariya und Heliopais natürlich die Frage stellen, wer überhaupt zur Zeit der Brände in der Abtei war. Spätestens nach dem Fund des Brandsatzes ist es ziemlich unwahrscheinlich, dass ein Feuerschinn oder irgend ein orkischer Marodeur in der Abtei Feuer gelegt hat. Es deutet stattdessen alles auf eine geplante Tat hin, die Vorbereitung und Ortskenntnis erfordert.

Da die Gründe für diesen Angriff noch im Dunkeln liegen, ist für die beiden Geweihten erst einmal jeder verdächtig. Immerhin könnte es sich um götterlästerliche Umtriebe handeln, und

Heliopais hat ihre Zeit als Inquisitorin gelehrt, dass in solchen Fällen auch der Frommste ein Übeltäter sein kann.

Ein Großteil der in der Abtei während der Schlacht Anwesenden waren Kinder und Alte aus Waldrast und den umliegenden Höfen, die jedoch keine Möglichkeit hatten, an so schwierigen Stellen wie dem Dachstuhl des Schlaftrakts ungestört Brandsätze zu verstecken.

Verbleiben also acht jüngere Novizen im Alter von 12 bis 15 Götterläufen, ein halbes Dutzend versehrte Kopisten, Schreiber und Illuminatoren sowie einige Besucher. Nach Heliopais' bisherigen Befragungen haben sich folgende Verdächtige herauskristallisiert:

☞ **Ismene Findulias von Rommilys**

Die Knappin der Göttin ist in der Lage, in den Dachstuhl des Schlaftrakts und der Schreibstuben zu klettern, hat in letzter Zeit auch nachts viel Zeit in den Schreibstuben verbracht und ist während der Schlacht in der Abtei geblieben, um auf die Flüchtlinge zu achten. Sie gilt seit ihrer schweren Verbrennung durch einen Sordulsapfel bei der Verteidigung einer Festung in Darpatien während des *Jahrs des Feuers* als nicht mehr kampftauglich und scheint auch von sich aus keine Anstalten mehr zu machen, sich in einen offenen Kampf zu wagen. Selbst den täglichen Kampfübungen bleibt sie fern, da übermäßige Bewegungen ihr große Schmerzen verursachen.

Heliopais hält es für möglich, dass Ismene der Herrin Rondra die Schuld für ihren Zustand gibt und sich von ihr abgewendet hat. Erzkanzlerin Sariya wagt das zu bezweifeln.

☞ **Waldaro Mappos**

Auch wenn ein mögliches Motiv im Dunkeln liegt, hatte auch Waldaro Zeit und Möglichkeit, die Brandsätze zu legen. Er hat mehrere Tage in der Abtei verbracht, besonders in den Schreibstuben und der Bibliothek. Zudem gibt es niemanden, der bezeugen kann, ihn während der Schlacht dauerhaft gesehen zu haben. Er wird behaupten, er habe das Gefecht von einem Fenster im südwestlichen Eckturm aus beobachtet. Möglicherweise spielt in den Verdacht gegen ihn auch ein gewisses Maß an Ablehnung gegenüber dem Horasier und seinem geckenhaften Auftreten eine Rolle.

☞ **Stollosch Sohn des Storax**

Der junge Zwerg hat viel Zeit damit verbracht, die Abtei von oben bis unten in Augenschein zu nehmen, und ist auch in den Kellerbereichen gesehen worden. Er hat behauptet, er interessiere sich für die Fundamente, und eben diese wurden im Bergfried zerstört. Außerdem war er während der Schlacht innerhalb der Mauern der Abtei, da sein Vater ihm verboten hatte, an den Kämpfen teilzunehmen, weil er dafür noch zu jung sei. Es findet sich aber auch bei ihm kein Zeuge, der ihn die ganze Zeit über gesehen hat.

☞ **Knappe Dermar**

Der Knappe von Greifang Keilholtz hat mit seinem Herren und Knecht Perainwin einige Tage in der Abtei verbracht und ist spät abends gesehen worden, wie er seinem Herren einen Korb in die Bibliothek gebracht hat. Außerdem war er während der Schlacht in der Abtei und zumindest einige Zeit nicht mit anderen zusammen. Er kann momentan jedoch nicht befragt werden, da er seinen Schwertvater begleitet, der mit einigen Grenzjägern Jagd auf die flüchtenden Schwarzpelze macht.

Erzkanzlerin Sariya hat die Verdächtigen unter Hausarrest gestellt, bis die Vorwürfe geklärt sind. Es dürfte nicht überraschen, dass abgesehen von Ismene sowohl die Verdächtigen als auch der Zwerg Storax, Vater von Stollsch, gegen dieses Vorgehen energisch protestieren.

UNTERSUCHUNGEN IN SCHWERTSLEYDA

Es mag schon als erster Verdacht reichen, dass die Spur der Tonflaschen nach Schwertsleyda weist, das nahe bei Burg Finster liegt, auf der Burgvogt Greifang Keilholz residiert. Doch Handfesteres findet sich erst vor Ort.

Der Flecken liegt nur unweit einer Silbermine und gehört zur Baronie Finsterode. Der Junker auf Schwertsleyda ist Asgard Avesquell, und seine Familie stammt von kaiserlichen Prospektoren ab, die in den Adelsstand erhoben wurden. Außer dem Junkergut finden sich in dem 150-Seelendorf ein Perainetempel und ein Aveschrein sowie ein Gasthaus und eine Schänke. Um die Mine mit Ausrüstung zu versorgen, haben sich Schmiede, Zimmerleute und andere Handwerker in Schwertsleyda angesiedelt. Zu diesen gehört auch die Töpferin Nanduhild, die hier mit ihrem Lehrling Yann ihrem Handwerk nachgeht. Sie stellt in ihrer Werkstatt allerlei Töpferwaren wie Schüsseln, Teller, Flaschen und Krüge her, die sie an die Arbeiter und verschiedene Handwerker verkauft, die Behältnisse für ihre Waren benötigen. In Schwertsleyda ist sie bekannt, und es sollte kein Problem sein, einen Einwohner zu finden, der das Töpfergut von Nanduhild anhand ihres Stempels erkennen und den Weg zu ihrer Werkstatt weisen kann.

Nanduhild selbst hat keinen Grund, den Helden zu misstrauen, sollten diese sich ihr gegenüber nicht ungebührlich verhalten, und kann die Flaschen leicht identifizieren. Neben dem eigentlichen Stempel ist nämlich auch das Zeichen ihres Lehrlings in den Ton eingebraunt, und Flaschen dieser Form hat er erst einmal herstellen dürfen, und zwar in einer Marge von 20 Stück, die vor einem Monat in die Höhenburg Finster, dem Sitz von Burgvogt Greifang, geliefert wurde. Eine so große Zahl leerer Flaschen verkauft sie für gewöhnlich nur an den Braukeller oder an die Mine, daher ist ihr dieser Handel besonders im Gedächtnis geblieben.

DIE ÜBERFÜHRUNG GREIFANGS

Die Helden sollten nun die nötigen Informationen besitzen, um Greifang Keilholz der Verschwörung und des hinterhältigen Angriffs gegen den Orden zur Wahrung zu überführen. Sie können ihn als Verdächtigen benennen, da ihm Teile des Brandsatzes geliefert wurden und er mit seinen Bediensteten vor dem Brand in der Abtei unterge-



GREIFANG KEILHOLTZ

bracht war. Während der Schlacht hatte zudem sein Knappe Dermar die Möglichkeit, die Brandsätze zu zünden.

Sie haben mit Brinulf einen Kronzeugen, der Greifang als Anführer der Schnitter überführen kann.

Tatsächlich kehrt Greifang nach einigen Tagen der Jagd auf orkische Marodeure mit anderen Rittern zur Burg Emmeranstreu zurück, davon überzeugt, dass niemand ihm auf die Schliche kommen kann. Im Zusammenspiel mit Erzkanzlerin Sariya und Prätorin Heliopais sollte es dann für die Helden kein Problem sein, ihn festzusetzen.

Möchten Sie diese Situation turbulenter gestalten, kann Greifang auch in gestrecktem Galopp fliehen, sobald er der Gefahr gewahr wird, festgesetzt zu werden. Er selbst kann dabei mit den Werten eines Ritters und seine beiden Begleiter mit denen von von erfahrenen Milizkämpfern dargestellt werden (siehe **Die Schlacht vor Emmeranstreu** auf Seite 25).

Ist er erst mal dingfest gemacht, schweigt er sich zuerst über seine Taten aus, wird dann aber

verkünden, dass seine Tat nur ein winziger, unbedeutender Schritt ist hin zum Unvermeidlichen: dem Untergang des Schwertbundes und dem Kniefall der Schildlande vor den Herren in Blut und Asche.

ETWAS RUHE FÜR DIE HELDEN

Unsere Helden können nun einige Tage in Waldrast verbringen, ob mit der Befragung Greifangs, als Helfer bei der Bergung der wertvollen Bücher oder einfach, um etwas zu verschnauften nach den harten Kämpfen und den Reisen der letzten Zeit. In diesem Zeitraum können sie auch weiter mit den Geweihten interagieren, mögliche Segnungen und Weihen besprechen und sich mit all den Kleinigkeiten beschäftigen, die sich im Laufe der Zeit angesammelt haben.

DIE ZWISCHENBELOHNUMG

Unsere Helden haben nun schon einiges hinter sich: Sie haben einige Geheimnisse der Schnitter gelüftet, eine Schlacht gegen eine Orkarmee geschlagen und den Drahtzieher hinter dem Brand in der Abtei dingfest gemacht. Für die Geheimnisse der Schnitter haben sich die Helden pauschal je **100 Abenteuerpunkte** verdient. Für die erfolgreiche Teilnahme an der Schlacht kommen weitere **150 Abenteuerpunkte** hinzu. Sollten sie außerdem noch Greifang Keilholz überführt haben, ist dies weitere **100 Abenteuerpunkte** wert.

Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervor getan, kann man hierfür weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Zusätzlich können **Spezielle Erfahrungen** in den primär genutzten Waffenfertigkeiten und je nach Aktivitäten der Helden auf Talente wie *Gesteinskunde*, *Anatomie* und *Kriegskunst* vergeben werden. Ihre Abenteuerpunkte können sie direkt vor Ort zumindest für Liturgien der Rondra- und Praioskirche, *Kriegskunst* und natürlich für die von den Rondrageweihten präferierten Kampfkünste einsetzen. Entsprechend spricht auch nichts dagegen, wenn die Helden einige Tage in der Burg Emmeranstreu verweilen, bevor Sie zum nächsten Kapitel der Kampagne übergehen.

ÜBERGABEPUNKTE

Das Zwischenspiel mit der Suche nach den Schnittern schließt den Handlungsfaden um die Abtei Emmeranstreu ab. Sollten die Helden nicht in der Lage sein oder die Spieler keine Lust auf detektivische Aufgaben haben, können Erzkanzlerin Sariya und Prätorin Heliopais die Untersuchungen alleine weiterführen, auch wenn dies möglicherweise nicht zum Erfolg führen wird. Wird das Komplott von Greifang Keilholtz nicht aufgedeckt, ist dies zwar für den Orden zur Wahrung ausgesprochen schmerzlich, es wirkt sich jedoch nicht auf die spielbaren Elemente der weiteren Kampagne aus.



KAPITEL 7: VON WALDRAST BIS PAAVI

ÜBERSICHT

Das siebte Kapitel dieser Kampagne führt die Helden von Waldrast durch eine besondere Mission auf der Suche nach den Teilen einer vergessenen Firunsreliquie bis in die Ruinen des Schneepalastes bei Paavi. Es gilt, die alte Reliquie, den ersten Pfeil des heiligen Mikails, zusammenzufügen, um den Sturz Gloranas vorzubereiten.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Während du dich mit einem der Geweihten unterhältst, zupft jemand an deinem Gewand. Als du dich umdrehst, steht ein uralter, in wetterzerschlissenes Leder gehüllter Mann vor dir, so alt wie die Zeit selbst. Ein dichter, weißer Bart und wirres Haar verdecken einen Gutteil seines faltigen Gesichtes. Er greift mit zittrigen Händen nach deinem Arm und flüstert: „Hör mich an, Jungspund. Die Zeit des Kampfes ist da ... Shirach'ras wird fallen ... mit dem Pfeil des Mikail.“ Zittrig schnappt er nach Luft und setzt sich auf einen Stein. „Der Pfeil ... bitte ... nach Bjaldorn.“ Sein Atem geht pfeifend. Das Sprechen scheint ihn sehr angestrengt zu haben.

BRUDER EISBART



BRUDER EISBART

Seit nun schon über 50 Jahren lebt der Eremit und Firungeweihte *Eisbart* in einer einsamen Hütte im Bärnwald, in der Nähe der Quellen des Finsterbaches. Dort lebt er alleine mit einer Vielzahl von kranken und verletzten Tieren zusammen, die er aufpäppelt und wieder in die Natur entlässt. Erstaunlicherweise liegen dort Tiere friedlich nebeneinander, die sich sonst bejagen oder bekämpfen würden. Als er sich vor einem halben Jahrhundert dort niederließ, hatte er bereits weiße Haare und einen stattlichen, weißen Bart, was ihm den Namen Eisbart einbrachte.

Noch vor 15 Jahren wanderte Eisbart, dessen eigentlichen Namen niemand kennt, jeden Frühling und Herbst durch die Weiler und Gehöfte um den Bärnwald herum, um Tieren und bisweilen auch Menschen Linderung gegen ihre Leiden zu schaffen. Doch mittlerweile ist er zu alt für diese Wanderungen, und manch ein Bauernjunge kennt ihn nur als Gestalt aus Geschichten und Märchen.

Doch trotz seiner gut 90 Jahre und seiner immer schlechter werdenden Gesundheit hat er sich nach Waldrast aufgemacht, denn seit Monaten treiben ihn Träume und Visionen um, von schwarzen Armeen, dem Fall des Eispalastes Shirach'ras im Herzen Gloranas und dem Pfeil des Mikail, der die Tore öffnen soll. Er selbst ist im Besitz eines Pfeilschaftes, den er vor langer Zeit tief im Bärnwald gefunden hatte. Es ist nicht mehr als ein einfacher, schlanker und kerzengrader Stock, anscheinend aus dem hellen Holz der Firunsföhre, doch Bruder Eisbart wusste sogleich, dass es etwas Wichtiges mit ihm auf sich hatte. Nun glaubt er zu ahnen, worum es sich handelt, und sucht jemanden, der den ersten Pfeil des Mikail zusammensetzt.

BRUDER EISBARTS BITTE

Der alte Eremit Eisbart ist den ganzen Weg von seiner Hütte im Bärnwald zur Burg Emmeranstreu gewandert, um jemanden zu finden, dem er von seinen Visionen, den Visionen Firuns, berichten kann. Sein hohes Alter und allerlei Gebrechen lassen es nicht mehr zu, ihnen selbst zu folgen, und vielleicht ist es Zufall, vielleicht Schicksal, möglicherweise auch eine gewisse Affinität zum Wirken des Weißen Jägers oder schlicht die Tatsache, dass ihn seine Beine nicht mehr tragen mögen und er so keine andere Chance sieht: Eisbart spricht einen der Helden an und bittet um Hilfe. Es ist offenkundig, dass er mehr als nur erschöpft ist und der lange Marsch seinem uralten Leib das Letzte abgefordert hat. Wenn die Helden ihm ein wenig Ruhe verschaffen, ist er zumindest fähig, ihnen von dem zu berichten, was noch kommen mag.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der alte Mann schaut aus grauen Augen zu euch auf. „Verzeiht mir mein Auftreten. Die Menschen nennen mich Bruder Eisbart. Ich lebe östlich von hier, im Bärnwald, und lausche den Zeichen des Alten vom Berge. Große Dinge werden geschehen, aber mein Leib versagt den Dienst.“ Eisbart zieht rasselnd die Luft ein. „Der Pfeil des Heiligen Mikail, er muss nach Bjaldorn. In Trallop werden sie wissen, wie ihr ihn finden könnt.“ Er schaut sich unsicher um: „Der Pfeilschaft, wo ist er? Er ist Teil des Pfeils. Er ist der erste Schritt ... der Schritt zum Ende der Dienerin des siebenmal verfluchten eisigen Jägers.“ Schnaubend schaut er euch an. „Ihr ... ihr könntet die Tür aufstoßen, hinter der der Tod für die Eishexe lauert. Ihr könnt den Schlüssel schmieden. Bitte, tut es für einen alten Mann, und tut es zum Wohle der Welt. Der Pfeil muss zusammengefügt werden.“ Der alte Mann schließt die Augen und seufzt erleichtert. Es scheint fast so, als wäre eine Last von ihm genommen.

Erzkanzlerin Sariya kennt die Geschichten über Eisbart und hat den Eremiten bereits einmal, vor etwa 20 Jahren, in einem Dorf in der Nähe der Pfalz Biberstein getroffen. Sie kann den Helden daher den Ratschlag geben, der Bitte des alten Mannes zumindest so weit nachzugehen, im Firuntempel von Trallop nach Rat zu fragen.

NEUE HELDEN

Sollte während der Schlacht um Emmeranstreu ein Held zu Tode gekommen sein oder aus anderen Gründen ein neuer Held in die Gruppe integriert werden, ist dies ein passender Moment. Der neue Held kann Bruder Eisbart durch Zufall auf seinem Weg zur Abtei begegnet sein, und es ist offenkundig, dass der alte Mann Hilfe braucht, so erschöpft wie er ist. Eisbart ist besonders unter Firunsjüngern kein Unbekannter, und möglicherweise hat der Neuankömmling schon von ihm gehört, was ein weiterer guter Grund ist, ihm unter die Arme zu greifen. Eisbart mag bisweilen etwas abwesend oder verwirrt wirken, er hat jedoch sein Ziel fest vor Augen.

DAS TREFFEN MIT GEVATTER AILGRIMM

Die Reise von Waldrast nach Trallop sollte nur wenige Tage dauern, und so stehen die Helden bald vor dem Haus der Eisigen Stelen, dem Tempel Firuns, direkt am großen Markt gelegen. Im Inneren erinnert der Tempel an einen immergrünen, nordaventurischen Urwald. Die wuchtigen Tragpfeiler gemahnen dank ihrer dunklen Bemalung an die Stämme knorriger Bäume, die sich unter der Decke zu weiten Kronen verästeln. Ein beständiger Geruch von Harz und Tannennadeln liegt in der Luft.

In dem stets kühlen Bauwerk, das seit der Stadtgründung die Eisigen Stelen behütet, können die Helden Meister *Ailgrimm aus dem grimmen Norden* treffen, den alten und für sein Amt bemerkenswert leutseligen Vorsteher des Tempels. Er ist gastfreundlich und zeigt den Helden gerne die weißgrau gemauerten, mannshohen Stelen, die mit allerlei Wildtieren und unleserlichen Zeichen graviert sind. Die Stelen sind zudem von feinem Raureif überzogen.

Eine nähere Beschreibung Trallops finden Sie in **Schild des Reiches** auf den Seiten 72ff.

DER PFEIL DES HEILIGEN MIKAIL

Der Jäger *Mikail von Bjaldorn* soll, so geht die Legende, soll im stattlichen Alter von 76 Jahren nur mit Dolch und Bogen bewaffnet einen weißen Hirschen erlegt und durch sein Jagdgeschick im Winter des Jahres 372 BF die Bewohner von Norntal an der Letta vor dem Hungertod bewahrt haben. Daher beten verirrte Wanderer besonders in Nordaventurien zum Heiligen Mikail, auf dass er ihnen den Weg zu Jagdbeute weist, damit sie nicht den Hungertod sterben. Mikail gilt als höchster Heiliger des Firunkultes. Sein Feiertag ist der 11. Firun, und an diesem Tag, dem *Tag des Hirsches*, schießen Gläubige 76 Pfeile gen Norden, um ihn zu ehren. Die verschossenen Pfeile werden nie gefunden, doch in höchster Not kann ein Firungeweihter einen dieser Pfeile erhalten. Dieser trifft dann in jedem Fall ein anvisiertes Jagdwild mit einem Blattschuss, der die Beute sofort kampf- und fluchtunfähig macht. Für jeden anderen Zweck außer der Jagd, ob im Kampf oder im Turnier, ist dieser Pfeil jedoch nicht von Nutzen, und kein Geweihter würde den Frevel begehen, ihn zu diesem profanen Zweck zu erbitten. Zudem existiert die Liturgie MIKAILSPFEIL, die ebenfalls einen der Pfeile herbeiruft, um vor allem gegen das Wirken Nagrachs vorzugehen.

Der ursprüngliche Pfeil, der den weißen Hirsch traf, ist jedoch seit Jahrhunderten in Vergessenheit geraten. Seine Spitze steckt noch heute in dem Leib eines Gletscherwurms, der vor Jahren die Schätze Gloranas in ihrem Eispalast in Paavi bewachte und nun in den sich langsam mit Schmelzwasser füllenden Kellergewölben dahinvegetiert. Den Schaft hat Bruder Eisbart schon vor 30 Jahren im Bärnwald gefunden, der vermutlich vor langer Zeit von einem Jäger nach einem Schuss nicht wiedergefunden wurde. Um den Pfeil zu komplettieren, bedarf es aber noch des Harzes eines Waldschrates, um die Spitze zu befestigen, der Feder des Fürsten der Adler, um ihn zu befiedern, und Garns aus den Haaren eines Firunbären für die Wicklung der Befiederung.

Auch wenn die Helden dies noch nicht ahnen, ist dieser Pfeil der Schlüssel zu den eisigen Hallen von Shirach'ras, in denen Glorana die Pforte des Grauens in die Gefilde von Belshirash bewacht.



DER PFEIL DES HEILIGEN MIKAIL

WAS AILGRIMM WEIß

Natürlich kennt Ailgrimm die Legende vom heiligen Mikail, einem der bekanntesten Heiligen der Firunkirche. Und selbstverständlich weiß er auch, wie man einen der Pfeile Mikails mittels der Liturgie MIKAILSPFEIL zu rufen vermag. Er hat aber auch Sagen gehört, dass es einen besonderen, den wirklichen Pfeil Mikails geben soll, allerdings bedenkt er diese Sagen mit einem gewissen Stirnrunzeln. Er hat jedoch vor Jahren von einem anderen Geweihten gehört, dass der Pfeil, der den weißen Hirsch traf, kein normaler Pfeil gewesen sein soll. Es gibt eine alte Abschrift einer Legende, vielleicht auch nur eines Märchens, das aus dem nördlichen Bornland stammen soll. Er braucht einige Zeit, um in seinem Gemach zwischen Jagdutensilien, Fellen und Trophäen eine Tierhaut zu finden, wohl von einem Reh, auf der schon recht verblichen und in krakeliger Schrift vom Pfeil des heiligen Mikail berichtet wird. Ailgrimm stellt den Helden dieses Schriftstück zur Verfügung, erklärt ihnen jedoch, dass er es bisher nur für eine von vielen Märchen des Bornlandes gehalten hat.

Wenn die Helden näher erläutern, warum sie nach diesem einen Pfeil fragen, und sicher wird der Geweihte danach fragen, dann möchte Ailgrimm natürlich auch den Pfeilschaft sehen, den Bruder Eisbart den Helden anvertraut hat.

Man kann in seinem faltigen Gesicht erkennen, wie sehr ihn dieses kleine Objekt in seinen Bann schlägt. Ailgrimm kann bestätigen, dass es sich bei dem Schaft wohl tatsächlich um eine Art Reliquie, ein wirkmächtiges Geschenk des Herren Firun oder seiner Tochter Ifirn handeln muss, auch wenn er bisher davon nie etwas davon gehört hat. Durch diesen Fund erscheint die Geschichte um den Pfeil für ihn in einem ganz neuen Licht, und die Aussicht, damit das Ende Gloranas, der obersten Paktiererin Nagrachs, herbeizuführen, scheint ihn fast euphorisch zu stimmen.

Ailgrimms Pergament

Auf dem Rehpergament (siehe Seite 43) ist die apokryphe Legende vom ersten Pfeil des Heiligen Mikail niedergelegt. Obwohl undatiert, lassen die Sprache, Schrift und wenigen bornisch anmutenden Illuminationen darauf schließen, dass es um etwa 450 BF verfasst wurde.

WAS AILGRIMM ANBIETET

Die Aussicht, eine so wichtige Reliquie wie den Pfeil Mikails, der den weißen Hirsch traf, geformt mit der Hilfe Firuns und Ifirns, wieder zusammenzufügen, lässt Ailgrimm keine Ruhe. Er bietet daher den Helden seine Hilfe und die aller Geweihten Firuns und Ifirns an, die er persönlich kennt, und das sind beinahe alle Tempelvorsteher zwischen Kuslik und Paavi, und natürlich auch den Dank beider, sollten die Helden tatsächlich den Pfeil zusammenfügen können.

Er erläutert den Helden, dass er Geweihte kennt, die das richtige Garn aus Eisbärhaar herzustellen vermögen und dass er selbst sich auf die Suche nach der Pfeilspitze machen wird. Er

bittet gleichzeitig die Helden, sich auf die Suche nach dem Fürsten der Adler und dem Harz der sprechenden Buche zu machen. Er kann ihnen dazu folgende Ratschläge geben:

☞ Einige Dutzend Meilen nordöstlich von Uhdenberg liegt die Adlerspitze, der höchste Berg der Roten Sichel. Dort soll tatsächlich der Fürst der Adler leben. Jedoch kennt Ailgrimm niemanden, der je mit ihm gesprochen hätte. Jedes Kind in Weiden jedoch kennt die Legenden und Sagen, wie König Isegrein der Alte die himmelshohe Bergspitze erklimmte, um mit dem Adlerkönig Zwiesprache zu halten und Freundschaft mit ihm schloss.

☞ Ailgrimm hat von Gerüchten gehört, nach denen in einem Buchenhain nahe des Finsterkamms ein wandelnder Baum, wohl ein Waldschrat, sein Unwesen treiben und einige Holzfäller angegriffen haben soll. Sollten die Helden diesen Waldschrat davon überzeugen können, dass sie weder ihm noch dem Wald schaden wollen, könnten sie ihn vielleicht dazu überreden, ihnen ein wenig Harz zu überlassen (siehe **Gerüchteküche** auf Seite 50).

Er schlägt vor, dass man sich nach erfolgreicher Suche in Bjaldorn treffen solle, um im Kristallpalast, dem Haupttempel des Firunkultes, den Pfeil zusammenzufügen.

Der Geweihte ist selbstverständlich bereit, etwaige Auslagen für die lange und sicher nicht ungefährliche Reise zu übernehmen, und kann den Helden erst einmal 40 Dukaten pro Person aus dem Kirchenzehnt auszahlen. Sollten die Helden Pferde benötigen, ist er auch bereit, ihnen einige zur Verfügung stellen.

DIE WEITEREN SCHRITTE

Den Helden steht es frei, auf die Anfrage Ailgrimms zu reagieren. Sie können sich auf die Suche nach Harz und Feder machen, aber auch nur eine dieser Aufgaben übernehmen oder komplett ablehnen, sich damit zu beschäftigen. Dann übernehmen von Ailgrimm angesprochene Firungeweihte diese Aufgabe. Ailgrimm wird die Helden in diesem Falle darum bitten, dass sie ihm den Pfeilschaft überlassen. Wenn es nötig sein sollte, bietet er ihnen an, ihnen den Schaft abzukaufen, auch wenn ihm dieses Geschacher um eine so wichtige Reliquie merklich missfällt. Er bietet ihnen bis zu 400 Dukaten und schaltet zur Not sogar die Ifirnsmaid *Walbirg* (siehe Seite 50) ein, die gerade in der Stadt weilt. Walbirg, die Tochter der Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, hat ein besonderes Verhältnis zu Ailgrimm und wird ihre Mutter überzeugen, viel Gold für diese Reliquie zu bezahlen.

Sollten die Helden ablehnen, Ailgrimm zu helfen, kann man den Abschnitt **Harz und Feder** komplett überspringen. In diesem Falle haben die Helden einige Zeit, in der man ein kurzes Zwischenabenteuer einschieben kann, bis sie von Walbirg von Löwenhaupt auf die Bärenburg eingeladen werden, wo sie die Helden für eine Reise ins Bornland anwerben möchte. Walbirg hat die Ahnung, dass der Pfeil und die Helden ein wichtiger Teil ihres Schicksals sind, das ihr den Sieg über Glorana prophezeit hat. Als Auserwählte Ifirns kann sie zudem die Ifirnkir-

che mobilisieren und als Prinzessin von Weiden auf die Ressourcen und Verbindungen der Mittnacht zurückgreifen, um die kaum organisierte Firunkirche zu unterstützen, und zudem ein funktionierendes Botenwesen nutzen zu können.

Damit reisen die Helden dann nicht alleine, sondern mit der Ifrnsmaid ins Bornland und hinauf bis nach Bjaldorn, womit die Handlung beim Abschnitt **Die Ankunft in Bjaldorn** auf Seite 50 weitergeführt werden kann.

AILGRIMMS PERGAMENT

Fern des Heims jagte der gute Waidmann Mikail, und jeder war voller Lobes für ihn, weil er die Waidkunst rein und ohne Falschheit betrieb. Und als Mikail durch das karge Land zog, auf der Pirsch, da ergriff ihn Angst, denn in der Ferne waren Donnern und Jaulen und ein wildes Schneetreiben. So verbarg er sich unter einem Ginsterbusch und sah, dass gar die Wilde Jagd selbst herankam, und mitten in ihr auf dem schwarzen Himmelsross Eisegrein saß der Weiße Jäger. Mikail war voller Staunen und verbarg sich noch mehr, doch Gorfang, der Himmelswolf, dem keine Spur entgeht, witterte ihn und rief „Schaut, ein Menschlein! Kein gutes Jagdwild gibt er ab, hockt nur da unter dem Ginsterbusch.“

Und Firun erkannte ihn, denn er sah, dass Mikail ein reiner Gefolgsmann seiner eisigen Gesetze war.

Und so sprach er: „Du bist ein Waidmann, wie er mir gefällt. Nimm diese Pfeilspitze und fertige mit ihr den Pfeil, der ihr gebührt, und sie wird das Ziel treffen, das du erblickst. Doch wähle gut, was für einen Pfeil du ihr gibst und verschwende ihn nicht mit einem unwürdigen Ziel.“

Und so nahm Mikail die Spitze, und sie war weiß wie Schnee und scharf wie der schneidende Wind des Nordens.

Dann nahm Mikail Eibenholz, um einen Schaft zu schnitzen, glatt und gerade, doch er spürte, er war nicht gut genug für die Pfeilspitze des Weißen Jägers. So schnitzte er einen weiteren Schaft, ebenmäßig und schön, doch auch er war nicht gut genug. Und so schnitzte er und schnitzte er, doch wollte es ihm nicht gelingen, einen Schaft zu schnitzen, der es wert war, die Pfeilspitze zu tragen. Und so weinte er bitterlich, dass Ifirn selbst Mitleid bekam, und sie sprach: „Lieber Mikail, gräme dich nicht. Nimm diese junge Föhre, sie stammt aus dem hohen Norden und wird von meinem Vater innig geschätzt. Schnitze daraus den Schaft.“

Und Mikail schnitzte einen Schaft, beinahe so weiß wie Schnee, glänzend wie Eis und ebenmäßig, wie es sein sollte. Und er war glücklich, denn Schaft und Spitze passten wunderbar zusammen.

Und er nahm Birkenpech, um Spitze und Schaft zu verbinden, doch er spürte, es war nicht gut genug für die Pfeilspitze des Weißen Jägers. So versuchte er es mit Kiefernharz und Fichtenpech, doch wollte es ihm nicht gelingen, ein Pech zu finden, das es wert war, die Pfeilspitze zu halten.

Und so weinte er abermals bitterlich, dass Ifirn ein zweites Mal Mitleid bekam, und sie sprach: „Lieber Mikail, gräme dich nicht. Folge diesem Weg. An seinem Ende findest du einen Hain, in dem eine sprechende Buche lebt. Bitte sie um ihr Harz. Klebe damit die Spitze auf den Schaft.“

Und Mikail ging den Weg wie ihm gewiesen, und er traf auf eine Buche, die gehen und reden konnte. Und er bat so, wie es die Mittlerin ihm aufgetragen hatte, und die Buche gab einige Tropfen ihres kostbaren Blutes. Und er war glücklich, denn das Harz hielt Schaft und Spitze wunderbar zusammen.

Und er nahm eine Gänsefeder, um den Pfeil zu befiedern, grau und glatt, doch er spürte, sie war nicht gut genug für die Pfeilspitze des Weißen Jägers. So suchte er Feder um Feder von Möwen und Krähen und Kranichen, doch wollte es ihm nicht gelingen, eine Feder zu finden, die es wert war, als Befiederung zu dienen.

Und so weinte er abermals bitterlich, dass Ifirn ein drittes Mal Mitleid bekam, und sie sprach: „Lieber Mikail, gräme dich nicht. Steig auf meinen Rücken und wir fliegen zu Isegreins altem Freund, dem Fürsten der Adler, auf dass er dir eine seiner Federn gebe.“ Und so flog sie mit ihm hoch hinauf in die Lüfte über der Roten Sichel bis zum Berg, der noch heute Adlerspitze heißt, und sprach mit dem Fürsten der Adler. Und dieser gab Mikail eine seiner Federn. Und er war glücklich, denn die Feder passte zum Pfeil wunderbar.

Und Mikail nahm zu guter Letzt einen Hanffaden, fein und fest, um die Befiederung zu binden, doch er spürte, er war nicht gut genug für die Pfeilspitze des Weißen Jägers. So versuchte er es mit einem Faden aus fein gesponnener Wolle und aus Leinen, doch wollte es ihm nicht gelingen einen Faden zu finden, der es wert war, die Befiederung zu halten.

Und so weinte er abermals bitterlich, dass Firuns Blick sich auf ihn richtete. Er sprach: „Meine Tochter hat Mitleid mit dir, Menschlein, und so will ich es auch halten. Nimm dieses Garn vom Pelz meines Eisbären. Binde damit die Befiederung.“

Und tatsächlich, der Weiße Jäger selbst reichte ihm das Haar, weiß wie Schnee und fest wie tausend Ketten, und nun konnte Mikail einen Pfeil machen, würdig für die Spitze des Weißen Jägers.

Dieser Pfeil war es, der den weißen Hirsch traf, und wahrlich, es war ein würdiges Ziel.

HARZ UND FEDER

Den Helden bleibt die Wahl, womit sie beginnen wollen. Die Distanzen nach Uhdenberg und zum Buchenhain westlich von Waldrast sind ähnlich groß, daher macht es kaum einen Unterschied, welchem Problem sie sich zuerst stellen wollen.

DAS HARZ DER BUCHE

Auf der Suche nach dem Harz geraten die Helden unweigerlich in die Hinterlassenschaften ihrer orkischen Gegenstücke, denn sie suchen genau den Waldschrat, mit denen sich die Orks im Abschnitt **Trah'kra: Rotes Blut auf weißem Fell** auf Seite 114 wortwörtlich herumschlagen mussten.

Es ist also wichtig, sich ins Gedächtnis zu rufen, wie die Schwarzpelze das Schlachtfeld im Buchenhain hinterlassen haben.

Den Buchenhain ausfindig zu machen, ist nicht allzu schwer. Tatsächlich stoßen die Helden ein weiteres Mal auf die Gerüchte über einen wandelnden Baum, der in einem Hain Holzfäller angegriffen hat, und dieser Baum ist, so heißt es einhellig, einige Meilen südwestlich von Waldrast, in der hügeligen Region an den Ausläufern des Finsterkamms.

Der Weg führt die Helden daher noch einmal vorbei an der Abtei Emmeranstreu, an dem die Aufräum- und Aufbauarbeiten in vollem Gange sind. Die Helden werden ausnehmend freundlich, als echte Helden, in der Feste empfangen. Die Suche nach dem Hain ist ab dort relativ einfach, denn es findet sich schnell ein Bauer oder Köhler, der den Helden den Weg dorthin weisen kann, auch wenn sich niemand bereit erklärt, den Hain zu betreten aus Sorge, von wütenden Baumwesen zerquetscht zu werden.

DIE FOLGEN DER EINHORNJAGD

Je nachdem, was die orkischen Helden im Hain getrieben haben, variiert auch die Szenerie, auf die die Helden im Hain stoßen. Im Groben ergeben sich vier Varianten:

Variante 1: Buchenschrat und Einhorn leben

Sollten die orkischen Helden getürmt sein, ohne sich dem Kampf mit Schrat und Einhorn zu stellen, finden sich im Hain ein angeschlagener und ausgesprochen schlecht gelaunter Waldschrat und einige zertrampelte Leiber von gerüsteten Schwarzpelzen. Das Einhorn hat sich bereits wieder in andere Gefilde zurückgezogen, so dass die Helden nur mit dem Schrat verhandeln müssen. Wie man sich denken kann, ist er nach einem solchen Angriff misstrauisch gegenüber allen Arten von Zweibeinern, besonders wenn sie Äxte und andere größere Schlag- und Hauwerkzeuge mit sich führen. Daher wird der Schrat sie unmissverständlich auffordern, eben diese fortzuwerfen, wenn sie nicht von ihm in Grund und Boden gestampft werden wollen.

Die Helden können versuchen, den Waldschrat von ihren guten Absichten zu überzeugen, wobei besonders naturverbundene Helden wie Druiden, Hexen oder Elfen Vorteile haben. Der Einfachheit halber können Talentproben auf *Überzeugen* oder *Überreden* genutzt werden, modifiziert nach der Herangehensweise der Helden und ihrer Naturverbundenheit. Ein elfischer Wildnisläufer, der dem Waldschrat erklärt, dass

sie sein Harz für den Kampf gegen dämonisches Wirken benötigt, kann so die Probe beispielsweise ohne Erschwernisse ablegen.

Ein Stutzer oder Streuner, der versucht, ihm das Harz im Tausch gegen Nippes abzuschwatzen, kann jedoch mit einer Erschwernis von +10 rechnen.

Der Buchenschrat könnte zudem als Gegenleistung für sein Harz fordern, dass die Helden die erschlagenen Schwarzpelze und deren Waffen fortschaffen sollen, damit sie den Hain nicht weiter beschmutzen.

Variante 2: Der Buchenschrat lebt, das Einhorn ist tot

Sollten die orkischen Helden das Einhorn erschlagen und den Buchenschrat nur vertrieben haben oder nach dem Tod des Einhorns geflohen sein, ist nicht nur der Schrat in größter Trauer um das Einhorn. Die ganze umliegende Natur ist voller Schmerz. Blumen halten ihre Blüten geschlossen, Vögel bleiben still und der Hain wirkt dunkel, still und abweisend. Immer wieder erscheinen kleinere und größere Tiere des Waldes, um ihrem Schmerz über den Tod des Einhorns mit stiller Trauer oder auch wütendem Knurren und Heulen Ausdruck zu verleihen. Dies könnte für die sich nähernden Helden durchaus gefährlich werden, denn so mancher Schwarzbär oder Wolf könnte in ihnen die wiederkehrenden Mörder vermuten. Auch in diesem Fall gilt es daher sehr vorsichtig zu agieren, und Zauber wie SANFTMUT und TIERGEDANKEN können sich als sehr nützlich erweisen.

Hinzu kommt wiederum der Buchenschrat, dem die Anwesenheit der Zweibeiner ausgesprochen missfällt und der versucht, sie zu vertreiben. Sollte es zum Kampf kommen, können die Helden versuchen, an das noch an seinem borkigen Leib klebende Harz zu kommen, das aus den von den Orks verursachten Wunden ausgetreten ist.

Ansonsten ist es den Helden auch hier möglich, den Waldschrat von ihren guten Absichten zu überzeugen, jedoch fallen die benötigten Talentproben deutlich schwieriger aus, sollten sie ihn nicht schnell überzeugen, dass sie mit dem Tod des Einhorns nichts zu tun haben. Erhöhen Sie die Proben gegebenenfalls um weitere +5.

Der zerschundene, tote Leib des Einhorns sollte speziell naturnahe Helden betroffen machen. Dies gilt besonders dann, wenn die Schwarzpelze ihm das Horn abgesägt oder herausgebrochen, das Fell abgezogen oder sogar Teile von ihm verspeist haben. Ein so schrecklich zugerichtetes Geschöpf der Feenwelt sollte selbst dem hart gesottensten Kämpfer ein flaes Gefühl im Magen geben.

Variante 3: Der Buchenschrat ist tot, das Einhorn lebt

Wenn die orkischen Helden den Schrat erschlagen haben, dann jedoch vor dem Einhorn geflohen sind, stoßen die menschlichen Helden auf mehrere Waldschräte, die sich im Hain zusammen gefunden haben, um ihren toten Verwandten zu betrauern. Die Helden haben es daher nicht mit einem wütenden Waldschrat zu tun, sondern gleich mit dreien, denen es schwerlich beizubringen ist, warum sie nun auch noch das Harz des ermordeten Schrates benötigen.

Da die Waldschrate recht träge wirken, können die Helden versuchen, sich etwas von dem Harz zu schnappen, das in dicken Klumpen auf dem zerschlagenen Leib des toten Schrates klebt, um dann einfach zu flüchten. Sie dürften jedoch feststellen, dass die Schrate alleine schon aufgrund ihrer Größe erstaunlich schnell laufen können. Sollte es zum Kampf kommen, verwenden Sie einfach die Werte des Buchenschrates (siehe **Der Buchenschrat in Werten** auf Seite 115).

Mit den drei Schraten zu verhandeln, dürfte sich als schwierig erweisen. Sie machen keinen Unterschied zwischen Mensch und Ork und wissen nur, dass Äxte und andere eiserne Klagen den Tod gebracht haben. Entsprechend könnte eine Verhandlung ähnlich ablaufen wie in Variante 1, jedoch mit einer deutlich höheren Bedrohung durch die Schrate.

Variante 4: Buchenschrat und Einhorn sind tot

Sollten die Orks sowohl den Schrat als auch das Einhorn heldenhaft erschlagen haben, kombinieren sich Variante 2 und 3. Der Tod des Einhorns wirkt sich wie beschrieben auf die gesamte Natur im Umfeld aus: Blüten bleiben geschlossen, Vögel schweigen und Wildtiere wandern immer wieder zu den Toten, um ihre Trauer und ihren Schmerz kund zu tun. Zudem sind drei Waldschrate aus den umliegenden Wäldern zusammengelassen, um zu trauern und den Schuldigen zu finden.

Der Hain erscheint besonders in dieser Variante bedrohlich und abweisend. Sollten die Helden hier nicht mit großem Fingerspitzengefühl an die Situation herangehen, können sie sich schnell einem wütenden Mob aus Waldschraten und wilden Tieren gegenüber sehen, die für den Tod der beiden Rache nehmen wollen.

ATMOSPHERE: DER TOD IM BUCHEPNAIN

Die Varianten 2 bis 4 der möglichen Situationen haben das Potential, für die Helden sehr bedrückende Szenen bereit zu halten. Die Stille im Wald, sich merkwürdig verhaltende Tiere und die Trauer und Wut der Waldschrate sind gute Mittel, um den Schmerz und die Trauer der gesamten Natur über das Geschehene zu skizzieren. Zusätzlich stehen die Spieler hier vor den Folgen ihres eigenen Handelns und können diese aus einer anderen Perspektive erleben.

DIE FEDER DES FÜRSTEN

Während das Harz des Buchenschrates nur eine kleine Reise an die waldbestandenen Grate des Finsterkamms benötigt, haben die Helden einen längeren Weg vor sich, wenn sie eine Feder des Adlerkönigs erringen wollen. Der Fürst der Adler soll in der Nähe der einige Dutzend Meilen nordöstlich von Uhdenberg gelegenen Adlerspitze leben, dem höchsten Berg der Roten Sichel.

DER WEG ZUM FÜRSTEN

Je nach Gruppe mag eine große Herausforderung bereits darin bestehen, überhaupt zum Adlerkönig zu gelangen. Dieser fliegt nämlich in großen Höhen in der Nähe der Adlerspitze, auf deren Spitze er seinen Horst haben soll, und gilt als arrogant und am Treiben der Zweibeiner unter ihm desinteressiert.

Zu schwer?

Solange die Helden an das Harz des Buchenschrates kommen, ist alles in bester Ordnung. Ob einer von ihnen einen Klumpen vom toten Leib des Schrates abkratzt, während die anderen die Tiere oder andere Waldschrate ablenken, sie die Möglichkeiten der Magie nutzen oder die Waffen ablegen und den Waldschrat um sein Harz bitten, es gibt je nach Variante verschiedene Methoden zum Erfolg. Je nachdem, wie stark die orkischen Helden dem Buchenschrat zugesetzt haben, kann es sogar sein, dass das Harz wie Blut kleine Lachen am Waldboden gebildet hat und nur eingesammelt werden muss.

Sollten die Helden an dieser Stelle versagen oder sich die Schwarzpelze sogar einen Spaß daraus gemacht haben, den Buchenschrat komplett zu verbrennen, können sie im späteren Verlauf der Kampagne ihr Glück noch einmal bei anderen Waldschraten versuchen. Zwar gibt es im Umland keine weiteren Buchenschrate, was ihnen die Waldschrate im Hain bestätigen können, aber es lebt noch eine Vielzahl von ihnen im Nornja, dem dichten Wald an den Nordwalser Höhen, der von Bjaldorn aus leicht zu erreichen ist. Alternativ können sie sich auch in den Ausläufern des Reichsforstes nach einem geeigneten Schrat umschaun, beispielsweise in der Nähe der Pfalz Kaiserley, die sie im Verlauf der Kampagne ansteuern werden.

Zu leicht?

Die Darstellung des Buchenschrates oder der Waldschrate ist der Schlüssel zum Schwierigkeitsgrad dieser Situation. Je misstrauischer und wütender der oder die Schrate sind, desto schwerer haben es die Helden, an das benötigte Harz zu kommen. Besonders in Variante 4 wäre dann ein gefährlicher Konflikt mit mehreren Waldschraten und den Tieren des Waldes die Folge, der gestandene Helden fordern dürfte.

Der Weg zur Adlerspitze ist relativ leicht zu finden: Man nimmt einfach die Straße am Rathil entlang bis nach Uhdenberg, um dann dessen nördlichem Quellfluss, auch Uhdfluss genannt, zu folgen. Der kleine Fluss ist aufgrund von Stromschnellen und kleinen Wasserfällen auch mit kleineren Booten kaum zu befahren, daher gilt es sich entlang des Ufers durch die Wildnis zu kämpfen, bis die Helden vor einem Gletscher stehen, aus dem das Flüsschen entspringt. Hoch über den Gletscher ragt die Adlerspitze auf, die mit über 6.600 Schritt Höhe der mächtigste Berg der Roten Sichel ist.

Nun kommt es ganz darauf an, über welche Fähigkeiten die Helden verfügen. Mit einem Hexenbesen oder einem fliegenden Teppich ist es ein Leichtes, sich bis zum Gipfel in die Lüfte zu erheben, und auch Zauber wie ADLERSCHWINGE oder DSCHINNENRUF können hier ausgesprochen nützlich sein. In diesem Falle werden sie bald auf den Adlerkönig treffen, der etwas befremdet den Neuling in seinem Teil des Himmels in Augenschein nimmt.

Ansonsten bleibt den Helden kaum etwas übrig, als sich ganz altmodisch kletternd auf den Weg nach oben zu machen. Sollten sie nicht über die nötige Ausrüstung verfügen, können sie diese ohne Schwierigkeiten in Uhdenberg erwerben. Nähere Informationen zu Uhdenberg finden Sie unter anderem im Kampagnenband **Sturmgeboren**.



ADLERKÖNIG

Bereits der Versuch, die Adlerspitze zu erklimmen, weckt das Interesse des Adlerkönigs. Er beobachtet das seltsame Unterfangen der Zweibeiner weit unter ihm, die sich offenkundig aufmachen, den Berg zu besteigen, auf dem er seinen Horst angelegt hat. Mit einer Mischung aus Amüsement über diesen hilflosen Versuch, ohne Flügel die Höhen zu erklimmen, und leisem Ärger über die Unverfrorenheit der Sterblichen, wird er seine Gäste bald näher in Augenschein nehmen, vorzugsweise wenn sie sich gerade in einer schwierigen Kletterpartie an den Hängen des Berges befinden.

DAS TREFFEN MIT DEM FÜRSTEN DER ADLER

In beiden Fällen begegnen die Helden einem der seltenen und unsterblichen Tierkönige, in diesem Falle einem beeindruckenden Adler mit über sechs Schritt Spannweite, der über ihnen kreist. Unter seinen gellenden, markerschütternden Ruf mischt sich bald menschliche Sprache, die auf die Helden herab krächzt. „Was willst du, Nichtvogel? Was wagst du dich in mein Reich?“, schlägt ihnen entgegen.

Der Adlerfürst versteht durchaus gesprochene Worte und kann mit Helden, die sich in Vögel verwandelt haben, auch geistig kommunizieren. Schwierig ist es jedoch, ihm klar zu machen, was die Helden eigentlich von ihm wollen. Es scheint ihm absurd, dass Menschen auf die Idee kämen, eine Feder von ihm zu wollen, und auch ihre Streitigkeiten und das Treiben der Götter sind ihm relativ gleich. Aber da die Helden wohl kaum nach den ersten Sätzen aufgeben werden, wird er versuchen, aus der Situation etwas für ihn Sinnvolles herauszuholen. Zwar haben die Helden höchstwahrscheinlich nichts, was einen unsterblichen Tierkönig interessieren könnte, und er wüsste auch keine Aufgabe, die ihm direkt nützen würde, aber er kann die so auf sein Gefieder bedachten Helden zumindest für einen kleinen Dienst nutzen. Aufgrund einer Geschichte, die wohl weit in den Nebeln der Zeit zurückliegt, schuldet der Adlerkönig nämlich einem anderen Tierkönig, dem König der Falken, einen Gefallen. Dies treibt

ALTERNATIVE МАßНАМЕР

Es bleibt den Helden natürlich unbenommen, nicht auf die Forderung des Adlerfürsten einzugehen. Sie können stattdessen beispielsweise versuchen ihn zu vertreiben und hinauf bis zu seinem Horst zu kommen, um dort nach einer Feder zu suchen, oder gar versuchen ihn anzugreifen. Es sollte hierbei aber bedacht werden, dass der Adlerfürst wie jeder Tierkönig ein unsterbliches Wesen halbgöttlicher Macht ist. Man mag ihn durch einen Überraschungsangriff verletzen können, doch er ist fast unmöglich zu verzaubern. Er wird sich kaum auf einen offenen Kampf einlassen und achtet als direktes Geschöpf Sumus alles Lebende, aber ein verärgerter Tierkönig kann Bergsteigern sicher schwer zusetzen, besonders wenn sie ohne seine Erlaubnis einen Berg hinauf zu seinem Horst klettern wollen.

Sollten die Helden also den Tierkönig angegriffen oder sonst wie über alle Maßen verärgert haben, müssen sie jemanden finden, der für sie die Verhandlungen mit dem

Adlerfürsten übernimmt oder notgedrungen zu Kreuze kriechen. Als Vermittler kann beispielsweise die Tierkönigin der Eulen *Oropheia* aus dem Blautann auftreten, die deutlich verständiger und Menschen gegenüber freundlicher ist. Aber auch der halbfische Druide *Thil Sonnenkind* aus Uhdenberg mag ein geeigneter Ansprechpartner sein, setzt er sich doch für die Harmonie der Völker ein und hütet im Tiljaniélwald die Tiljaniélquelle.

Andererseits mag es aber auch sein, dass die Helden tatsächlich während ihrer sicher zahlreichen Reisen etwas erworben oder gefunden haben, das für den Adlerfürsten interessant sein könnte. Er mag kein Interesse an Waffen, Reliquien und anderen sperrigen Gütern haben, doch auch er kann sich an den schönen Dingen des Lebens erfreuen. Er ist jedoch ausgesprochen wählerisch und lässt sich nicht so leicht mit Nippes über den Tisch ziehen. Zudem weiß er von der Macht wahrer Namen, was für einen Helden mit dem gleichnamigen Nachteil interessante Konsequenzen haben dürfte.

ihn schon seit langer Zeit um, sieht er sich doch als Herr über die Lüfte an. Doch die flügellosen Zweibeiner können diesen Gefallen für ihn ein für alle Mal begleichen.

Ihre Aufgabe ist dabei zumindest aus der Sicht eines Adlers recht simpel: In der Nähe eines Flusses namens Breite liegt eine mächtige Feste der Menschenkönigin. Ihre Herrin, deren Namen der Tierkönig nicht kennt, hält einige Blaufalken gefangen – darunter einen besonderen, ein edles Tier aus dem Raschtulswall, einen leibhaftigen Sohn des Falkenkönigs. Da das wider die Natur eines Falkenprinzen ist und er nicht auf Pfählen hocken, sondern am Firmament entlanggleiten sollte, wünscht der Adlerkönig, dass die Helden die Falken befreien und somit auch den Sohen des Falkenkönigs. Sollte ihnen das gelingen, wird er ihnen eine seiner Federn überlassen. Da der Tierkönig stolz und auch ziemlich arrogant ist, fruchten weder Versuche zu feilschen noch Drohungen oder Schmeicheleien. Für ihn ist es einfach: die Freiheit des Falken gegen seine Feder.

Besitzt einer der Helden die *Kulturkunde (Mittelreich)*, kann er mit einer einfachen Probe auf *Geographie* feststellen, dass

es sich dabei wohl um die Pfalz Kaiserley in der Pfalzgrafschaft Königsau einige Meilen südlich von Greifenfurt handeln dürfte.

DIE REISE ZUR PFALZ KAISERLEY

Den Helden steht nun eine recht lange, aber sichere und ruhige Reise bevor. Von Uhdenberg aus ist Trallop gut zu erreichen, und von dort führt die Reichsstraße 2 bis nach Wehrheim. Dort sollten erfahrene Streiter keine ernstesten Probleme bekommen, die Reichsstraße 1 zu erreichen und Richtung Westen bis nach Greifenfurt weiterzureisen. Das Wetter ist die meiste Zeit über trocken, und abgesehen von der Region um Wehrheim sind die Straßen sicher und in gutem Zustand.

DIE PFALZ KAISERLEY

Die Pfalz Kaiserley ist schon von Weitem gut zu sehen, liegt sie doch am Rande eines Plateaus etwa 40 Schritt oberhalb der Ortschaft Niemith am Fluss Breite. Als Erstes fällt der Bergfried der wuchtigen Pfalzanlage ins Auge, von dem man

die unter ihm liegende Ortschaft genauso wie den Fluss Breite, einen der Quellflüsse des großen Flusses, gut überblicken kann. Auch im Blick hat man von dort die Straße von Greifenfurt nach Angbar, die sich am Ufer der Breite entlangschlingelt.

Neben dem mächtigen Bergfried verfügt die Hauptburg auch noch über einen großen, dreistöckigen Palas, mehrere Wirtschaftsgebäude und eine zwölfgöttliche Kapelle. In der zweitgeteilten Vorburg finden sich im nördlichen Teil umrahmt von einer Steinmauer etwa zwei Dutzend Fachwerkhäuser mit Gärten und Koppeln, während der südliche Teil der Vorburg nur mit einer einfachen Palisade umgeben und kaum bebaut ist.

Die Pfalz ist gut bewacht, da der gut 30 Schritt hohe Bergfried in seinen fünf Stockwerken nicht nur Unterkünfte und genug Platz für eingelagertes Getreide, sondern in seinen mehrere Schritt dicken Grundmauern auch einen Teil des Kronschatzes des Kaiserhauses beinhaltet.

Man munkelt, dort unten seien mehrere Hunderttausend Dukaten in Gold eingelagert. Der Palas, also die Unterkunft der Kaiserin bei ihren Besuchen, ist umfangreich ausgestattet. Während die Unterkünfte für das Gesinde im Erdgeschoss eher spartanisch wirken, sind die über eine Freitreppe erreichbaren Räumlichkeiten des ersten Stocks für Greifenfurter Verhältnisse geradezu luxuriös. Die Arkadenfenster sind verglast, die Schlafräume verfügen



über Kachelöfen, und die Rückwand des kleinen Thronsaals, der für Besprechungen und die Tagespolitik genutzt wird, ist mit dem von Blattgold umrahmten roten Greifen des Kaiserhauses verziert. Im zweiten, in Fachwerk ausgeführten Stockwerk befindet sich der große Festsaal, in dem die größeren Veranstaltungen des Hofes Platz finden. Wenn die Kaiserin mit ihrem Hof die Pfalz nicht bewohnt, was die meiste Zeit des Jahres der Fall ist, nutzt Pfalzgräfin *Thargrin Raugunde* von Mersingen die Räumlichkeiten als Unterkunft.

DIE FALKNEREI

Tatsächlich verfügt die Pfalzgräfin Thargrin von Mersingen über einige prächtige Schnee- und Blaufalken, die sie als Jungtiere in den Schluchten des Finsterkamms hat fangen lassen, und einen solchen Vogel als Geschenk zu erlangen, lässt sich so mancher Höfling am Hofe der Kaiserin einiges an Gold und die eine oder andere Gefälligkeit kosten. Entsprechend wertvoll sind die sechs Blaufalken und drei Schneefalken, die Thargrin ihr eigen nennt. Ein einzelner ausgebildeter Blaufalke aus der Jagdfalkenzucht Kaiserley mag gute 450 Dukaten kosten, doch sind drei von ihnen noch zu jung und entsprechend noch nicht ausreichend ausgebildet, um für die Beiz geeignet zu sein. Die Falken werden in der nördlichen Vorburg in einem kleinen, ummauerten Bereich gehalten und von zwei Falknern betreut. Außerdem bewachen ständig zwei pfalzgräfliche Wachen die wertvollen Vögel.

Ein Blaufalke ist besonders prächtig und bemerkenswert. Thargrin hat ihn erst vor einiger Zeit als Geschenk der Reichsvögtin vom Omlad, *Tulameth saba Malkillah von Gareth*, erhalten. Dieser Falke stammt aus dem Raschtulswall und ist ein wahres Prachtexemplar unter allen Blaufalken – und hierbei handelt es sich um den gesuchten Sohn des Falkenkönigs.

FREIHEIT FÜR DIE FALKEN

Zurzeit weilt Pfalzgräfin Thargrin wegen einiger Rechtsgeschäfte in den Reichskanzleien in Elenvina, weshalb sie einen Kastellan namens *Vipo Eschenweiber* eingesetzt hat, der die Verwaltung der Pfalz und der angrenzenden Güter überwacht. Drei Tage nach der Ankunft der Helden kehrt die Pfalzgräfin auf die Pfalz zurück. In dieser Zeit haben die Helden also die Möglichkeit, nicht ganz so legale Maßnahmen zu ergreifen, bevor sie der Pfalzgräfin gegenüberstehen.

Wie man sich denken kann, ist weder Kastellan Vipo noch die Pfalzgräfin daran interessiert, die Falken zu verkaufen oder gar zu verschenken, auch nicht wegen einer doch recht obskur klingenden Vision und der Forderung eines Tierkönigs, den man nur aus Legenden und Märchen kennt. Sollten einige der Helden adlig oder angesehene Geweihte sein und dem Vogt die Bedeutung ihres Vorhabens sinnvoll vermitteln können, ist die Pfalzgräfin jedoch bereit, einem Verkauf zuzustimmen, sogar gegen einen Freundschaftspreis von 3.500 Dukaten. Mit der Zusicherung, dass die Firunkirche die Befreiung der Falken mit merklichem Wohlwollen honorieren wird und einem gewissen Verhandlungsgeschick kann diese Summe auf 3.000 Dukaten gesenkt werden.

Sollten die Helden diese Summe aufbringen können oder aus vergangenen Abenteuern mächtige Freunde besitzen, die entweder diesen Betrag zahlen oder die Pfalzgräfin beeinflussen können, ihre geliebten Falken frei zu lassen, ist dies durchaus

ein valider Weg, an dieser Stelle weiterzukommen. Die Pfalzgräfin ist sogar bereit, magische Gegenstände, andere Wertgegenstände oder Ländereien als Pfand anzunehmen, um den Helden die 3.000 Dukaten zinsfrei für ein Jahr zu leihen.

Es ist aber durchaus auch möglich, einen eher phexischen Pfad einzuschlagen und zu versuchen, die Falken in einer Nacht- und Nebelaktion zu befreien.

PHEXENS WEG ZU DEN FALKEN

Da die Pfalz Kaiserley nicht nur als Reiseunterkunft für den kaiserlichen Hof, sondern auch als sicherer Verwahrort für einen Teil des Kronschatzes dient, wird sie nicht nur von einigen pfalzgräflichen Wächtern geschützt, sondern auch von zehn Mitgliedern der Löwengarde, die besonders den Bergfried im Auge behalten. Es bleibt dabei ganz den Helden überlassen, wie sie mit dieser Herausforderung umgehen. Um in die nördliche Pfalz zu gelangen, müssen sie entweder das Zugangstor nahe der Hauptburg oder die etwa vier Schritt hohe Mauer mit vorgelagertem Graben überwinden. Hier schieben einfache Wächter der Pfalzgräfin Wache, da sich in den umliegenden Forsten eine Diebesbande herumtreiben soll.

Sind die Helden erst einmal in die nördliche Vorburg eingedrungen, müssen sie nur in den ummauerten Bereich, in denen die Falken nachts in Volieren gehalten werden. Das Areal ist durch eine stabile Eichentüre zu betreten, die Mauer selbst ist jedoch nur zwei Schritt hoch. Innerhalb des Bereiches achten zwei Wachen auf den wertvollen Besitz der Pfalzgräfin. Tagsüber kommen noch die beiden Falkner hinzu, die in einem kleinen Holzhaus neben dem ummauerten Bereich wohnen. Sollten die Helden versuchen, den Vogt mittels IMPERAVI oder ähnlichen Zaubern dazu zu bewegen, ihnen die Falken ohne Entgelt zu übergeben, werden die beiden Falkner versuchen, ihn davon abzuhalten, auch wenn sie ihm über kurz oder lang weisungsgebunden sind. Ihr Widerspruch kann

DIE WACHEN IN WERTEN

Die Wachen innerhalb der Pfalz sind relativ gut ausgebildet, aber völlig arglos, da bisher nie jemand auf die Idee gekommen ist, in die Pfalzanlage einbrechen zu wollen. Entsprechend ist es für erfahrene Helden durchaus möglich, ungesehen in die Pfalz einzudringen, die Falken zu befreien und schnell wieder zu verschwinden.

Pfalzgräfliche Wachen

MU 14	KL 12	IN 13	CH 11
FF 11	GE 16	KO 14	KK 15

Hellebarde:

INI 15+1W6	AT 16	PA 15	TP 1W6+6	DK S
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Schwert und Holzschild:

INI 14+1W6	AT 17	PA 16	TP 1W6+5	DK N
LeP 35	AuP 37	MR 4	WS 7	RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +6

aber zumindest dazu führen, dass dem Vogt zusätzliche Proben gegen die Wirkung des Zaubers zustehen. Außerdem ist Zauberei in der Nähe des Bergfriedes merklich erschwert, da die Schatzkammer unter anderem über eine Auskleidung aus Koschbasalt verfügt. Je nach Nähe zum Bergfried können Zauber so um bis zu +7 erschwert sein.

KASTELLAN VIPO IN WERTEN

Der Kastellan der Pfalz Kaiserley ist nicht unbedingt ein Ebenbild ritterlicher Tugenden. Er ist mit 1,55 Schritt relativ klein und leidet merklich unter seinem zunehmend schütter werdenden Haar. Als Vollblutbürokrat ist er ein kompetenter Verwalter, stellt jedoch in offener Konfrontation, so es dazu kommen sollte, keine ernst zu nehmende Gefahr dar.

Vipo Eschenweiher

MU 12 KL 15 IN 14 CH 11

FF 15 GE 12 KO 11 KK 9

Schwert:

INI 10+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 AuP 32 MR 6 WS 5 RS 0

Talente: Selbstbeherrschung +10, Sinneschärfe +5

DER VERDACHT

Wie schon erwähnt, treibt sich eine Räuberbande in der Pfalzgrafschaft Königsgau herum. Auch wenn bisher keiner der Übeltäter dingfest gemacht wurde, vermuten manche Bootsleute am nahen Fluss Breite, dass es sich um eine kleine Gruppe Schwarzpelze handeln könnte. Es kursieren aber auch Gerüchte, dass Mitglieder der Adelsfamilie von Ährenstein, die vor etwa zehn Jahren das Amt der Pfalzgrafen an das Haus Mersingen verloren hat, Strauchdiebe und anderes Gesindel unterstützt, um den Erfolg der Pfalzgräfin zu unterminieren. Diese ominösen Räuber könnten daher später als mögliche Sündenböcke herhalten, wenn sich die Frage stellt, wer die Falken gestohlen hat. Denn ansonsten sind die Personen besonders verdächtig, die sich vorher ausgiebig für die Freilassung der Falken ausgesprochen haben, also gegebenenfalls die Helden. Sollten diese also die Falken nach erfolglosen Verhandlungen einfach befreien, stehen sie sofort auf der Liste der Verdächtigen ganz weit oben. Dies mag bei einer sehr schnellen Abreise akut kein Problem darstellen, jedoch wird die Pfalzgräfin im weiteren Verlauf natürlich versuchen, die Diebe ihrer wertvollen Falken dingfest zu machen. Dies kann besonders für Abenteuer nach dieser Kampagne für interessanten Zündstoff sorgen.

DER WEG NACH NORDEN

Nachdem die Helden nun über die Feder des Adlerkönigs, den Pfeilschaft und das Harz des Buchenschrates verfügen, können sie nach Bjaldorn aufbrechen, wo sie bereits erwartet werden. Die mehrwöchige Reise führt die Helden vermutlich über den südöstlich von Trallop beginnenden Sieben-Baronien-Weg durch die immer noch nicht ungefährliche Wüstenei um Dragenfeld und dann quer durch das Bornland über Rodebrannt, Pervin und Vierwinden bis nach Bjaldorn.

Zu schwer?

Sind die Helden von Stand, werden sie selbstverständlich in der Hauptburg untergebracht. Von hier ist es ein Leichtes, bis an das ummauerte Gelände mit den Volieren zu gelangen. Sollten die Helden über keinerlei Kompetenzen im heimlichen Vorgehen verfügen und auch sonst keine Möglichkeiten haben, ohne größeres Aufsehen die Falken zu befreien, ist es auch möglich, dass einer der Falkner sie anspricht. Es dürfte nicht allzu überraschend sein, dass die Falkner selbst sehr frunsgläubig sind, und sollten die Helden in ihren Motiven ehrlich zu ihnen sein, könnte es sein, dass sie selbst vorschlagen, die Falken zu befreien, wenn die Helden es schaffen, diese Tat der Räuberbande in die Schuhe zu schieben.

Zu leicht?

Kastellan Vipo ist ein verstockter Bürokrat und würde ohne Erlaubnis der Pfalzgräfin vermutlich nicht einmal aus einem brennenden Haus fliehen. Daher wird er versuchen, die Entscheidungshoheit über die Frage nach den Falken komplett auf die Pfalzgräfin abzuwälzen, die jedoch im weit entfernten Elenvina weilt. Durch die nötigen Briefwechsel und den langen Weg der Boten kann er das Problem theoretisch fast beliebig lange vor sich her schieben.

Um den phexischen Weg zu den Falken zu erschweren, ist es möglich, dass die Räuberbande einige Tage zuvor in der Ortschaft Niemith einen Schreiber beraubt hat. Daher sind die Wachen in Alarmbereitschaft und patrouillieren nachts in Zweiergruppen durch die Vorburg und über die Wehrmauern.

DER DANK DES FÜRSTEN

Sollten die Helden auf welche Art und Weise auch immer die Falken frei gelassen haben, werden diese erst einmal über der Pfalz kreisen oder auf Dächern landen. Sie sind in Gefangenschaft aufgezogen worden und fliegen daher nicht einfach davon. Erst, als sich der Adlerkönig am Firmament abzeichnet, der das Treiben der Helden anscheinend aus großer Höhe beobachtet hat, steigen die Falken gemeinschaftlich auf und folgen ihm. Nach einer Weile können die Helden dann eine große, braunweiße Feder ausmachen, die wie zufällig vom Himmel herab vor ihre Füße segelt.

DIE ANKUNFT IN BJALDORN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Endlich seid ihr eurem Ziel nahe, nach Tagen und Wochen der Reise durch das dunkle und allzu oft deprimierende Bornland. Schon von Weitem ist der Bergfried der Bjalaburg zu erkennen, die auf einem Hügel über dem kleinen, von Palisaden umgebenen Städtchen Bjal-dorn thront. Im dichten Nornjaforst ist die im Vergleich zu Städten im Mittelreich geradezu primitive Siedlung ein wahres Paradies von Ordnung und Zivilisation.

Bjal-dorn für den eiligen Leser

Einwohner: um 700
(15% Norbarden)

Wappen: schreitender silberner Bär auf grünem Grund
Herrschaft/Politik: unabhängige Stadt unter Baron Fjadir von Bjal-dorn, Despotie nach bornischem Vorbild

Garnison: 25 Soldaten

Tempel: **Firun**

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Schankgasthof *Bärenstube* (Q4/P5), Hotel *Nordlicht* (Q5/P7), Weggasthof *Nornja* (Q2/P5) vor der Stadt

Stimmung in der Stadt: Nach Jahren unter der Knute rauer Söldner wächst nach dem Ende Geldanas in Paavi wieder Hoffnung in Bjal-dorn.



Nach langer Reise liegt endlich die kleine Stadt Bjal-dorn vor den Helden. Sie können im Hotel *Nordlicht* Unterkunft finden, in dem sie bereits von der Ifirnsmaid Walbirg erwartet werden. Die Prinzessin hat sich wieder auf den Weg in den hohen Norden zu ihrem Lehrmeister Kailäkinnen gemacht, will aber die Geschehnisse rund um den Pfeil des Heiligen Mikail im Auge behalten. Sie hat zudem einige Geldmittel aus Trallop mitgebracht, insgesamt etwa 800 Dukaten, falls finanzielle Unterstützung nötig ist, die die Firunkirche im hohen Norden nicht leisten kann. Zusammen mit den Helden wartet sie auf Meister Ailgrimm, den Firunhochgeweihten aus Trallop, der Garn und Pfeilspitze für den ersten Pfeil des Heiligen Mikail auftreiben wollte. Diese Wartezeit können Sie als Meister nutzen, um die Handlung auf Seiten der menschlichen Helden zeitlich mit der der orkischen abzustimmen. Das Erscheinen Ailgrimm's sollte einige Tage vor dem Zeitpunkt erfolgen, den die orkischen Helden am Ende des **Kapitels 6** erreicht haben.

Walbirg ist zwar eine sehr visionäre Persönlichkeit, aber sie gibt den Helden den Rat, sich im Umgang mit dem Bogen vertraut zu machen, sollte keiner von ihnen sich bisher damit beschäftigt haben, nur für den Fall der Fälle.

Nähere Informationen zu Bjal-dorn finden Sie in der Regionalspielhilfe **Im Bann des Nordlichts** auf den Seiten 44ff.

GERÜCHTEKÜCHE

☞ Angeblich sollen sich Teile des ewigen Eises im Norden gelöst haben und die im Sommer sonst mögliche Durchfahrt von der Brecheisbucht zur Bernsteinbucht blockieren. Daher sitzen mehrere Handelsschiffe in Paavi fest. (wahr)

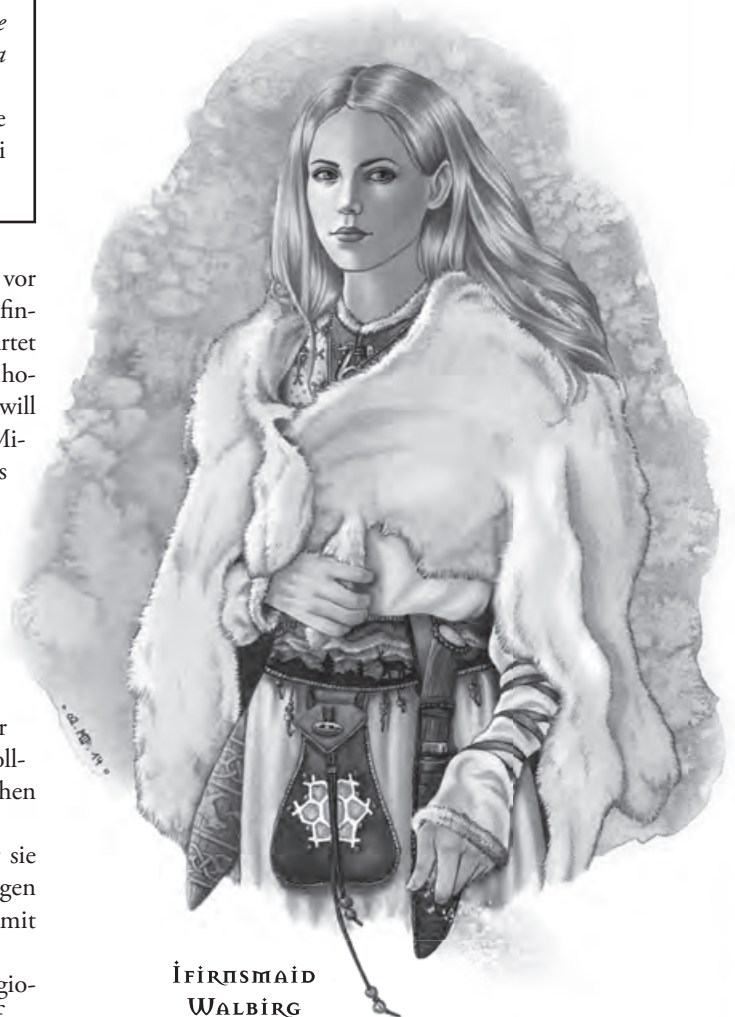
☞ Unter den Nivesen geht die Geschichte um, dass ein grausames, schwarzes Tier weit aus der Ferne durch die Steppe zieht, um die Schergen Gloranas zu vernichten oder gar aufzufressen. (wahr) Andere glauben, dass es sich um ein ganzes Rudel schwarzer Wölfe handelt oder gar um dämonische Kreaturen, die sich der Eishexe anschließen wollen. (falsch)

DIE ANKUNFT AILGRIMMS

Wie in Trallop besprochen erscheint Ailgrimm in Bjal-dorn. Er hat gute und schlechte Neuigkeiten im Gepäck:

☞ Die gute ist, dass er das Garn aus Eisbärenhaar auftreiben konnte, mit dem die Fiederung des Pfeiles gebunden werden muss.

☞ Die schlechte ist, dass er nicht in der Lage war, die Pfeilspitze zu finden. Er vermutet, dass die Spitze einstmals im Firuntempel Paavis gelagert wurde, auch wenn die Geweihten nicht wussten, worum es sich bei der Spitze wirklich handelt. Es liegt daher nahe, dass die Firungeweihte *Firnja*, einzige überlebende Novizin des von Geldana zerstörten Firuntempels, etwas über den Verbleib der Spitze weiß.



IFIRNSMAID
WALBIRG

DIE SUCHE NACH DER PFEILSPITZE

Sollten die Helden erfolgreich gewesen sein, fehlt nur noch die Pfeilspitze des heiligen Mikail, um seinen ersten Pfeil zusammenzufügen, auch wenn selbst Ailgrimm nur mutmaßen kann, welchen Zweck genau der Pfeil haben mag. Er vermutet, dass mit ihm ein Weg nach Shirash'ras, dem Eispaalast Gloranas in der Schwarzfrostöde, gebahnt werden kann, doch Genaueres kann er dazu auch nicht sagen.

Hilfreich könnte jedoch die Firungeweihte Firnja sein, die jahrelang einen verborgenen Firuntempel irgendwo in der Region um Paavi betrieb.

Walbirg und Ailgrimm lassen den Helden daher Kajaks bereitstellen und gegebenenfalls nivesische Paddler, die die Helden über die Letta schnell nach Paavi bringen können.

DER WEG GEN PAAVI

Walbirg stattet die Helden mit allen nötigen Gütern aus, um im hohen Norden zu bestehen. Gold spielt hier eher eine zweitrangige Rolle, da die Prinzessin einen möglichen Schlag gegen die Heptarchin aus ganzem Herzen unterstützt. Es ist ein guter Moment, die Helden auch mit einigen Nützlichkeiten auszustatten, wie Heiltränken oder Umhängen mit der Glyphe der elementaren Attraktion des Feuers. Es mag überraschen, solche Güter ausgerechnet von einer Ifirnerwählten zu erhalten, aber der Kampf gegen Glorana erfordert auch bei Walbirg alle Kräfte.

Walbirg sorgt bei Freiherrn Fjadir (oder besser seiner Schwester Liwinja) dafür, dass den Helden etwa ein Dutzend nivesischer Begleiter mit Kajaks zur Seite gestellt wird, die sie die Letta hinauf bis nach Paavi bringen können. Zur Not kann die Herrin Bjaldorns ihnen auch Führer für den Landweg an die Hand geben, sollten die Helden den zerbrechlich wirkenden Booten aus Leder und Holz nicht trauen.

DIE SITUATION IN PAAVI

Die weitgehend von kargen Steppen und Tundra bedeckte Landschaft hat sich nach dem Sieg über Geldana von Paavi (siehe die Kampagne **Erben des schwarzen Eises**) stark gewandelt. Nachdem der rechtmäßige Herrscher *Dermot der Jüngere von Paavi* seinen Platz in Paavi eingenommen hat, waren seine ersten Amtshandlungen die Ernennung rechtmäßiger Richter und Stadtwachen und die Wiederinkraftsetzung des Codex Raulis, des Gareth Pamphlets und des Ius Concordia. Zumindest in den großen Städten wie Eestevia und Paavi hat damit die Herrscherwillkür ein Ende genommen, und offiziell wurden auf verbliebene Anhänger der Nagrach-Paktiererin Geldana und Daimonide ein – wenn auch spärliches – Kopfgeld ausgesetzt. Allerdings obliegt die Auslegung von Recht und Gesetz in Ermangelung von Praiosgeweihten und erfahrenen Richtern oft der erstarkenden Phexkirche, welche jede Gesetzeslücke für ihre Zwecke auszunutzen weiß und das Recht im Sinne eines florierenden Handels zurechtbiegt.

Ganz anders sieht es jedoch außerhalb der Städte aus, wo es keine Stadtgarde gibt und die Präsenz des neuen Herrschers nicht spürbar ist: Die Freiherren nutzen den gewonnenen Freiraum zur Durchsetzung ihrer eigenen Interessen aus, Kopfgeld-

jäger machen Jagd auf jede potenzielle ‚Einnahmequelle‘ – egal ob gerechtfertigt oder nicht –, und verbliebene Anhänger der alten Staatsmacht versuchen ihre alten Geldquellen (Sklaven, Theriak, Rauschmittel) mit Gewalt gegen den neuen Herrscher zu sichern. Immer häufiger kommt es auch zu Konfrontationen zwischen den zurückgekehrten Nivesenstämmen und der Bevölkerung, denn das neu zur Schau getragene Selbstbewusstsein und die Forderungen (Rückgabe alter Weidegründe und Karenrouten, Befreiung von Steuern und Zöllen) des nomadischen Volkes rufen Neid und Zorn bei den Paaviern hervor. Doch wo einst die Nivesen um des lieben Friedens und um der politischen Neutralität willen bei solchen Auseinandersetzungen nachgegeben haben, konfrontieren sie die Paavier mit unbeugsamem Stolz und wilder Gegenwehr, die so manchen Freiherren überraschen und mit Furcht erfüllen. Und nur wenige rufen die Geweihten des Firun an, die die letzten Schergen Gloranas mit eisiger Gnadenlosigkeit jagen, denn das Recht Firuns ist nicht immer das Recht desjenigen, der glaubt, dass ihm Unrecht widerfahren sei.

Die Kirche Ifirns hingegen beginnt sich sowohl im städtischen wie im wilden Umfeld als Mittlerin und Schiedspartei durchzusetzen, die sogar von vielen Nivesen akzeptiert wird. Dabei mag die entscheidende Rolle spielen, dass die Ifirkirche Tempel aufzubauen sucht, in denen man unterkommen kann und die Gemeinschaft aller Gläubigen mit Wort und Tat stärken möchte.

DIE BEGEGNUNG MIT FIRNJA

Die Geweihte des Firuns ist tagsüber oft in der Nähe der Ruinen zu finden, die einstmals das Heiligtum des Nagrach waren. Sie scheint in Gedanken verloren den zerstörten Ort zu betrachten und schaut meist überrascht auf, wenn man sie anspricht.

Auf den Verbleib der Pfeilspitze angesprochen, äußert sie folgenden Verdacht: Sie kennt die Geschichte von *Danakan dem Verschlinger*, eine Art Märchen, das man in der Region um Paavi erzählt. Die Geweihte hat den Verdacht, dass der darin erwähnte Fingerzeig Firuns mit der Pfeilspitze identisch sein könnte.

Sie ahnt zudem, wo Danakan zu finden sein könnte: Da sie vor einem Jahr von Nagrach-Paktierern in den bei Paavi gelegenen Schneepalast verschleppt wurde und dort Gespräche über „den Verschlinger in den Gewölben“ mit angehört hat, vermutet sie, dass die gesuchte Kreatur möglicherweise noch immer in den Kellerräumen unter dem zerschmolzenen Palast Gloranas zu finden ist. Zum Glück haben einige Helden mit den Paktierern kurzen Prozess gemacht und sie befreit (Nachzuspielen im Abenteuer **Tauwetter** aus der Kampagne **Erben des schwarzen Eises**. Sollte sie einige der Helden aus diesem Abenteuer kennen, wird sie ihnen natürlich auch weiterführend ihre Hilfe anbieten.).

Gewappnet mit diesem Wissen können die Helden den recht kurzen Weg zum südöstlich der Stadt gelegenen Schneepalast Gloranas antreten, so sie sich nicht vorher noch in Paavi mit dem Nötigsten ausrüsten wollen. Gerade geeignete Steigeisen und andere Kletterhilfen könnten in den zerschmolzenen Ruinen des Palastes recht nützlich sein.

FIRNJA, DIE FIRUNGGEWEIHTE

Firnja von Paavi (*1004 BF, verfilzte schwarze Haare, raubtierhafte Gesichtszüge und kalte Augen) ist eine gefestigte Geweihte, die ihren Weg zu Firun durch Visionen fand. Firnja musste mit ansehen, wie ihr Lehrer von Gloranas Schergen ermordet und geschändet wurde. Heute hält sie nicht viel von weltlichen Herrschern oder menschlichen Gesetzen und sieht sich nach ihrer Ausbildung beim Alten vom Berg dazu auserkoren, alle Einflüsse Nagrachs in dem ihr anvertrauten Gebiet zu tilgen, ohne Rücksicht auf menschliche Bedürfnisse, Besitzverhältnisse oder Opfer. Den kleinen Tempel schmücken nun blutige Jagdtrophäen und Waffen, die sinnbildlich für den Kampf gegen Nagrach stehen, und von Besuchern des Tempels wird ebenfalls mit eisigem Schweigen eine entsprechende Opfergabe oder Trophäe erwartet, sofern die kompromisslose Geweihte sich nicht gerade auf einem ihrer Jagdzüge befindet.

Während ihrer Flucht in die Weite der Brydia, nach dem Tode ihres Mentors, hat sie sich firungefällig alleine

durch die Weiten der Steppe geschlagen und von dem gelebt, was sie erjagt hat, und so die Nähe und das Wohlwollen des Weißen Jägers erlangt. In dieser Zeit hat Firnja verborgene Firuntempel in Erdhöhlen und anderen Verstecken angelegt, die sie zurücklassen musste, wenn Eisjäger und andere Schergen Gloranas sie zu entdecken drohten.

Einen dieser Tempel findet auch einer der Orks (siehe **Der verborgene Firuntempel** auf Seite 136).

Nachdem Paavi von Herzogin Geldana befreit wurde, ist sie in die Stadt gezogen, die ihr fremd geworden ist. Sie misstraut den Bürgern, haben sich doch viele im götterlästerlichen Treiben der Herzogin häuslich eingerichtet. So verdächtigt sie viele zumindest der Oberflächlichkeit, was die Verehrung Firuns angeht, oder gar des heimlichen Götzendienstes.

Entsprechend hadert sie mit ihrer Position in der Stadt, ihrem Glauben und dem Wunsch, wieder alleine durch die Steppen des Nordens ziehen zu können, die so lange ihr Exil waren.

DIE GESCHICHTE VON DANAKAN DEM VERSCHLINGER

Einst zog ein Drache seine Bahnen über den eisigen Gebirgen des Nordens. Er war weiß wie frisch gefallener Schnee und seine Flügel verdunkelten den Himmel. Er war grausam wie viele seiner Art, und seine Gier nach warmem Blut war unermesslich. Und so nannte man ihn Danakan den Verschlinger der Lebenden.

Doch eines Tages geriet er in Streit mit einem anderen seiner Brut, und im blutigen Kampf riss ihm sein Gegner einen Flügel aus. So kroch er wie ein Wurm durch den Schnee und lebte ab diesem Tage in Tunneln und Höhlen, die er durch das Eis grub. So wurde er zu Danakan dem Grauen unter dem Eis. Lang war er vergessen, da schob er seinen weißen Leib im tiefsten Winter aus dem Schnee und kroch zu einem weit abgelegenen Gehöft. Dort lebte eine Bäuerin mit ihrem kleinen Sohn, und nur zwei Kühe waren ihr Eigen. Und als sie Danakan erblickte, erschrak sie sehr. Und der Drache sprach: „Gib mir warmes Fleisch, und soll ich nicht deinen Sohn fressen und dann dich, so gib mir etwas anderes!“

So gab sie ihm eine Kuh und bat ihn, sie zu verschonen. Er ergriff das Tier und schleifte es fort.

Am zweiten Tag kehrte Danakan zurück und forderte ein weiteres Mal: „Gib mir warmes Fleisch, und soll ich nicht deinen Sohn fressen und dann dich, so gib mir etwas anderes!“

So gab sie ihm die andere Kuh und bat ihn sie zu verschonen. Er aber ergriff das Tier und schleifte es fort.

Am Abend, als das Nordlicht am Himmel tanzte, erschien ein Mann in weißes Fell gehüllt, und bat um Un-

terkunft. Die Bäuerin ließ ihn ein und warnte ihn vor dem gierigen Drachen, doch der Fremde sprach: „Fürchte dich nicht, liebe Bäuerin. Der Fingerzeig Firuns wurde in heilige Hand gegeben und wird dem Übel Einhalt gebieten.“

Am dritten Tag kehrte Danakan zurück und forderte ein weiteres Mal: „Gib mir warmes Fleisch, und soll ich nicht deinen Sohn fressen und dann dich, so gib mir etwas anderes!“

Die Bäuerin antwortete: „Du hast meine letzte Kuh gefressen. Ich habe nichts anderes mehr. Bitte friss mich, aber verschone meinen Sohn!“

Doch Danakan, das Grauen unter dem Eis, lachte laut, so laut, dass die Eiszapfen von den Felsen brachen und der Schnee von den Wipfeln der Tannen rieselte. Er lachte laut und lang, und so bemerkte er den weißen Mann nicht, der ihn in aller Stille erblickte und ihm den Fingerzeig Firuns entgegensandte. Dieser bohrte sich tief in die Flanke des Ungetüms, und aus dem Lachen wurde ein Brüllen. Danakan wand sich in Schmerzen, und sein Blut färbte den Schnee rot. Mit letzter Kraft verschwand das Biest unter dem Schnee und ward nie mehr gesehen. Und auch der weiße Mann verschwand in der Weite des Landes, ohne ein Wort. Doch es heißt, wenn die Nacht am kältesten ist, wenn Eis die Felsen und Schnee die Bäume bedeckt, dann soll der Drache wiederkehren und ein weiteres Mal warmes Fleisch fordern. Und es wird einen wahrhaft Tapferen brauchen, auf den Firun mit Wohlwollen blickt, um ihn wieder zu vertreiben.

DER SCHNEEPALAST GLORANAS

Einstmals herrschte Glorana die Schöne in ihrem weißen Schneepalast, einem himmelstrebenden Eisbau von bizarrer Schönheit unweit ihrer alten Hauptstadt Paavi. Doch 1031 BF zog sich Glorana mit ihren Schergen gen Norden in ihr Eisschloss Shirach'ras zurück, und nach dem Ende des Ewigen Winters begann der Schneepalast bei Paavi unter der Sommersonne zu schmelzen. Mittlerweile ist von außen nicht viel mehr als ein unförmiger Haufen von Schmelzwasser bedecktes Eis zu erkennen. Es verwundert kaum, dass die Einwohner Paavis diesen Ort meiden, heißt es doch, dass auch nach dem Verschwinden der Eishexe noch so manches Übel in den Tiefen des eisigen Fundamentes lauert. Manche behaupten sogar, dass Glorana das Schloss nie verlassen habe, sondern mit gefrorenem Herzen weiter ihr Unwesen in den Resten des Schlosses treibt.

Unter der zerklüfteten Eisdecke befinden sich jedoch immer noch begehbare Räume, auch wenn sie schwer zu erreichen sind. Die oberste Ebene, das ehemalige Erdgeschoss des Palastes, stark zusammengeschmolzen, und das meiste zurückgebliebene Inventar sind von den Eismassen zerdrückt worden. Es führen jedoch enge Kriechgänge in die verbliebenen Kellerräume, die mittlerweile in leichte Schiefelage geraten sind und an einigen Stellen knietief unter Wasser stehen. Es existieren zudem noch tiefer gelegene Ebenen, diese sind jedoch mit eiskaltem Schmelzwasser gefüllt und kaum passierbar. Regeltechnisch gelten Teile des Schneepalastes immer noch als Nagrach-Unheiligtum, was karmales Wirken erschweren kann. Ganz davon abgesehen, dass es diesen unwirklichen Ort noch unangenehmer macht.

ATMOSPHERE: DAS ERLEBEN DES EISES

Die Gewölbe des Schneepalastes sind ein recht eigentümlicher Ort. Die Gänge und Hallen scheinen beständig in ein schwaches, bläuliches Schimmern getaucht zu sein, und der eisige Boden lässt jeden Schritt zu einer kleinen Herausforderung werden. Das tanzende Licht von Fackeln und Lampen reflektiert immer wieder von den glatten, glänzenden Wänden und lässt Schatten im durchscheinenden Eis wandern. Die Ruine erscheint dabei in seiner beständigen Unruhe fast wie ein eigenständiges Lebewesen. Immer wieder ist das Knirschen und Knacken des Eises zu hören, manchmal sogar ein dumpfes Grollen, das durch das Eis wandert. Das Tropfen und leise Plätschern von Schmelzwasser gesellt sich hinzu und vereint die Geräuschkulisse zu einer Symphonie des Verfalls.

EINZELNE RÄUMLICHKEITEN DES SCHNEEPALASTES

GEFÄNGNISBEREICH

In den Zellen des Gefängnisbereiches finden sich neben einigen Eimern und Säcken mit Stroh noch drei offenkundig in ihren Zellen gestorbene Nivesen, die steif gefroren an in den Wänden verankerten Ketten hängen. Anscheinend hat man sie in ihren Zellen zurückgelassen, als der Schneepalast

verlassen wurde. Im hinteren Bereich des Zellentraktes findet sich eine kleine Folterkammer mit eisernen Ringen an der Decke und einem Sammelsurium aus Peitschen, Gerten und anderen Schlaginstrumenten.

LEICHENKAMMER

Zum Teil bis an die Decke stapeln sich in der großen Kammer ausgemergelte, zum Teil nackte Leichen, steif gefroren und mit einer dünnen Schicht aus Eis bedeckt. Es müssen Hunderte von Gefangenen und Sklaven sein, die hier nach ihrem Tod aufgeschichtet wurden. Da der Gletscherwurm Danakan sich hier mit Nahrung versorgt, liegen im vorderen Teil der Kammer die Reste seiner letzten Mahlzeit, der zerfleischte Torso einer jungen Frau und mehrere zerbissene Arme und Beine.

KAPELLE DER GEHÖRNTEN UND EISTOR

Besonders für Anhänger der Zwölfe mag die Kapelle der Gehörnten verstörend sein, denn auf den Altarbildern und in Eisstatuen verewigt scheinen hier die Dämonen aus dem Gefolge des Eisigen Jägers verehrt worden zu sein. An den Seiten der Kapelle stehen die Altäre des Uchdar und Yash'oreel. Uchdar, ein in Aventurien kaum bekannter Dämon des Nagrach, wird hier als bizarre Chimäre aus Wolf und Bär dargestellt, während auf dem aus einem dunklen Eisblock gehauenen Altarstein des Yash'oreel nur ein unförmiger, nachtschwarzer Kristall steht, der anscheinend langsam seine Form verändert. Dominiert wird der Raum jedoch von beängstigend lebensechten Statuen, die die Wilde Jagd darstellen, angeführt von Umdoreel, dem gut trollgroßen, vierarmigen Jagdmeister Nagrachs, der auf Yash'Natam, dem sechsbeinigen Ross des Eisigen Jägers reitet. Ihm folgen die Treiber der Wilden Jagd, die Usuzoreel, grotesk verzerrte menschliche Gestalten aus schmutzigem Eis und gefrorenem Fleisch, dazu mehrere Karmanthi, die Höllenhunde des Nagrach, und zwischen ihren Beinen eine Vielzahl von Thalonen, kleiner wieselartiger Schrecken. Im Schein der Lichter scheinen sich die abstoßenden Statuen zu bewegen, so dass es im ersten Moment fast so scheint, als stünde man vor der leibhaftigen Wilden Jagd.

Mit Eis überzogene Totenschädel vor den Altären lassen vermuten, dass den Dämonen hier auch Menschenopfer dargebracht wurden. Mit einer Probe auf *Magiekunde* +3 oder *Götter/Kulte* +5 lassen sich bis auf Uchdar die verschiedenen Dämonen in der Kapelle identifizieren. Letzterer dürfte nur Gildenlandfahrern bekannt sein, und auch nur, wenn sie sich mit der myranischen Religion ausgiebig beschäftigt haben.

Hinter der Wilden Jagd führt ein Portal in eine weitere Kammer, die von einem frei stehenden Tor aus Eis dominiert wird. Der Torbogen ist zwar komplett, doch ist nur ein Teil des Tores mit allerlei Schnitzwerk bedeckt, während andere Teile sehr roh und grob gefertigt wirken. Welchen Zweck das Tor haben sollte, ist kaum zu erkennen, auch wenn die bereits mit Reliefs bedeckten Teile des Tores grausige Jagdszenen und verwirrende kristalline Strukturen zeigen.

STATUENSAMMLUNG

Zum Teil ohne erkennbare Ordnung wurden in diesem Saal Dutzende von Eisstatuen abgestellt. Bei den meisten handelt es sich um sehr lebensechte Darstellungen von Menschen, Elfen und anderen kulturschaffenden Wesen des Nordens, die zu einem guten Teil in Posen der Abwehr und des Schreckens dargestellt sind. Einige von ihnen sind angeschlagen, und während dem einen einige Finger oder ein Ohr abgebrochen zu sein scheinen, wirken andere wie angeschmolzen oder anderweitig ramponiert.

Tatsächlich handelt es sich bei den Statuen um einen Teil von Gloranas berühmter wie berühmter Sammlung von Wesen, die sie mit dunkler Zauberei in Kunstwerke aus Eis verwandelt hat. Beim Verlassen des Schneepalastes sind die beschädigten und in Gloranas Augen hässlichen Statuen zurückgeblieben, so dass sich überdurchschnittlich viele Schneegoblins, Schurachai, einige Brobim und alte Nivesen unter den Statuen befinden.

Theoretisch lassen sich diese Opfer von Gloranas Grausamkeit wieder zurück in Fleisch und Blut verwandeln, da sie von der Eis-Variante des GRANIT UND MARMOR in ihre jetzige Form gezwungen wurden. Hierzu wäre ein VERWANDLUNG BEENDEN nötig, der aufgrund der ZfP* des

GRANIT UND MARMOR und seiner AsP-Kosten je nach Statue um 12 bis 17 Punkte erschwert ist. Je nach Beschädigungsgrad der Statue ist jedoch nicht garantiert, dass die Person ihre Rückverwandlung überlebt.

Alternativ würde wohl auch ein REVERSALIS GRANIT UND MARMOR funktionieren, doch dafür müsste der Zaubrer die spezielle Eisvariante beherrschen.

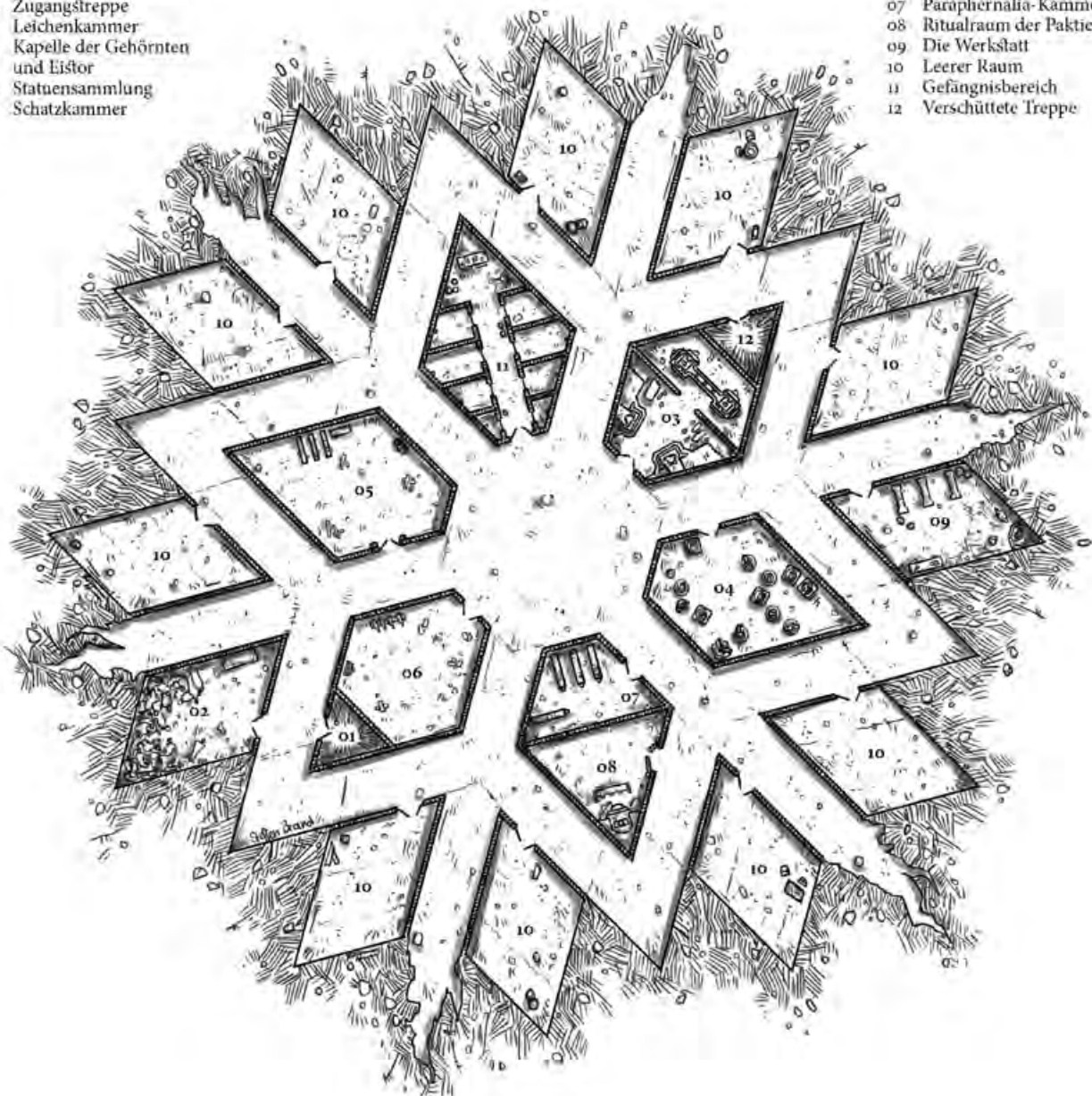
SCHATZKAMMER

Gold, Waffen, wertvolle Kristalle und Geschmeide lagerten einst in der Schatzkammer des Palastes, doch mit den Eisgolems, die hier Wache hielten, sind auch die Schätze in den hohen Norden gebracht worden. Einzig einige Truhen, Podeste und Regale stehen verloren in dem großen Raum herum. Die Schatzkammer ist heutzutage der liebste Aufenthaltsort Danakans, weswegen der Boden mittlerweile von Klauen und Schuppen zerkratzt ist und die verbliebenen Truhen zur Seite gerückt oder zertrümmert wurden. Wer den Eisboden lange genug absucht, kann zwischen Eisbrocken eine Handvoll Gold- und Silbermünzen und einige Schuppen des Gletscherwurms finden.

Keller des Schneepalastes:

- 01 Zugangstreppe
- 02 Leichenkammer
- 03 Kapelle der Gehörnten und Eisör
- 04 Statuensammlung
- 05 Schatzkammer

- 06 Theriakammer
- 07 Paraphernalia-Kammer
- 08 Ritualraum der Paktierer
- 09 Die Werkstatt
- 10 Leerer Raum
- 11 Gefängnisbereich
- 12 Verschüttete Treppe



Theriakkammer

Direkt neben der Schatzkammer des Palastes gelegen und verschlossen durch ein schweres Tor aus Eis beherbergte dieser Raum einst das von Gloranas Sklaven geförderte Theriak. Um die empfindliche Substanz, einen der größten Reichtümer Gloranas, sicher zu verwahren, wurde dieser Raum bis auf Namenlose Kälte heruntergekühlt. Hierzu wurde ein Yash'oreel (Details siehe **WdZ 224**) in die Wände der Kammer gebannt, der bis heute die niedrige Temperatur aufrechterhält. Vom gelagerten Theriak zeugen nur noch einige eiserne Zangen und Tiegel, eisverkrustete und zum Teil zerbrochene Flaschen aus gediegenem Gold und schwere Eisblöcke, in die passgenau Vertiefungen für eben diese Flaschen getrieben worden sind. Ansonsten schlägt den Helden hier nur geradezu schmerzhaft Kälte entgegen, sollten sie das Tor aufstemmen.

Paraphernalia-Kammer

Unweit der Kapelle der Dämonen findet sich das Lager für Paraphernalia zur Anrufung Nagrachs. Hier sind ordentlich sortiert all die Dinge gesammelt, die einem Beschwörer die Anrufung von Nagrachs Gefolge erleichtert. So sind in mehreren Kisten verendete Wildtiere, davon alleine drei Schwäne, genauso eingelagert wie zwei erfrorene Firungeweihte, mehrere zerbrochene Jagdbögen und verschiedene durchscheinende und milchig-weiße Kristalle. Die Kisten und Bündel sind beschriftet und korrekt in Regalen untergebracht.

Ritualraum der Paktierer (NACHTS AB UND AN IM BETRIEB)

Neben der Kammer für Paraphernalia befindet sich ein kleiner, noch heute genutzter Ritualraum, dessen Zugang, eine eisenbeschlagene Türe, jedoch von innen verriegelt ist. Sollten die Helden nachts in die Kellergewölbe des Palastes eindringen, können sie mit Glück (oder Pech) durch die schwere Türe die leisen Anbetungen verbliebener Paktierer hören, die sich hier zur Verehrung des Eisigen Jägers treffen. Der Raum kann durch einen engen Kriechstollen von der Oberfläche aus erreicht werden, dessen Ausgang von den Paktierern sorgsam mit Schnee und Eis verborgen wird.

Im Raum steht auf dem durchlöcherten Fell eines Firunbären eine ausgesprochen abstoßende Statue aus Eiskristall, die vermutlich Nagrach darstellen soll. Sollten die Helden die Paktierer in ihrem Raum vorfinden, können sie die Türe aufstemmen, indem sie mit gelungenen KK-Proben zusammen eine Erschwernis von 10 erreichen. Dies müssen sie nicht in einer Kampfrunde tun, es ist auch möglich, sie in mehreren Anläufen anzusammeln, bis die Türe schlussendlich nachgibt. Gleichzeitig können sich nur maximal zwei Personen daran versuchen, die Türe aufzubrechen oder einzutreten. Je länger sie jedoch für diese Aufgabe brauchen, desto mehr Zeit haben natürlich die Paktierer, sich auf einen Kampf vorzubereiten oder zu entkommen. Im Konfliktfalle nutzen Sie einfach die Werte der Paktierer, die sie im Abschnitt **Die Feste Shu-Draz** auf Seite 141 finden.

Die Werkstatt

Der Zweck dieses Raumes zeigt sich bereits auf den ersten Blick: Ein Amboss und eine kleine, gut geschützte Esse, eine Drechselbank, mehrere Werkbänke und eine Vielzahl von Werkzeugen, Brettern und Eisenstangen, dazu Kisten voller Nägel und Nieten, Sägeblätter und anderer Gerätschaften lassen keinen Zweifel daran, dass dies die Werkstatt des Palastes war.

Leere Kammern

Neben den beschriebenen Räumlichkeiten befinden sich noch viele andere Räume in den Kellern des Schneepalastes. Die meisten haben einst als Lager fungiert und stehen heute leer, andere mögen mit allerlei Gerümpel, Abfall und alten Werkzeugen angefüllt sein, die von den Bewohnern zurückgelassen wurden. Es steht Ihnen als Meister natürlich frei, hier weitere Gefahren oder Fallen, aber auch nützliche Gerätschaften unterzubringen.

Der Torwächter

Vor vielen Jahren hatte sich die Jägerin *Nakila von den Harschläufern* vom traditionellen Glauben der Nivesen abgewandt, als ihr Mann und ihre Töchter in einem Schneesturm erfroren. Sie schloss sich der Eishexe Glorana an, getrieben von dem Zorn auf die Himmelswölfe und der Aussicht auf eine neue, machtvolle Führerin. Der folgende Pakt mit Nagrach war nur ein weiterer Schritt auf ihrem Weg, der ihr jedoch den versprochenen Lohn nicht einbrachte. Ihr Dienst im Schneepalast der Eishexe und der beständige Ruf des Eisigen Jägers ließ sie innerlich immer mehr erstarren, bis sie sich selbst als Teil des Palastes wiederfand. Mittlerweile ist ihr Leib zum Teil zu Eis erstarrt und hat sich mit den wuchtigen Mauern des Schneepalastes verschmolzen. Feine, schwarze Adern wandern von ihrem gefrorenen Leib in das umliegende Eis und geben ihm den Anschein von Marmor.

Wer auch immer in die dunklen Gewölbe des Schneepalastes vordringen will, muss an ihr vorbei. Sie stellt, halb Teil der Mauern, keine Gefahr für die Helden dar, doch kann sie von gewissem Nutzen sein. Da ihre Augen mittlerweile aus Eis bestehen, kann sie nur noch verschwommen sehen, so dass sie erst einmal fragt, wem die Fremden vor ihr dienen. Gibt man sich ihr gegenüber als Getreuer Gloranas oder wenigstens der Herzogin Geldana aus, ist sie gerne bereit, die angeblichen Verbündeten vor den wandelnden Toten und dem Gletscherwurm zu warnen, die die Kellerräume bewachen. Schließt sie jedoch aus den Äußerungen der Helden, dass es sich um Feinde der Eishexe handelt, wird sie sie als Plünderer und Diebe beschimpfen.

Sollten die Helden entschließen, Nakila zu erschlagen, ist dies recht simpel. Sie ist fast blind, steckt mit Beinen und Rücken im Eis fest und kann sich so kaum wehren. Ihr halb aus Eis bestehender Leib kann Schlägen mit Äxten und anderen schweren Waffen nur kurz widerstehen, so dass sie bei solchen Angriffen schnell den Tod findet.

DER SCHRECKEN IM EIS

In diesen schwer zu erreichenden Kellerräumen findet sich zwar kaum interessanter Besitz, da das meiste von den Schergen Gloranas nach Norden geschafft wurde, aber beim Ausräumen der unterirdischen Kammern sind eine Reihe nutzloser Güter zurückgeblieben. Hierzu gehört unter anderem eine Sammlung von zum Teil fremdartigen Eisleichen, die in den Gletschern des hohen Nordens gefunden und zu unheiligem Leben erweckt wurden. Neben jämmerlich erfrorenen Nivesen, Goblins und Schurachai finden sich auch Yetis, einige Thorwaler und Firnelfen, die als wandelnde Eisleichen in den bläulich schimmernden Kellergewölben nur darauf warten, den Lebenden den Gar aus zu machen.

Neben diesen fast schon gewöhnlichen Eisleichen treiben aber auch mehrere Insektenwesen und Gryphonen ihr Unwesen, die noch im Tod in einen verbissenen Kampf verstrickt in einer Gletscherhöhle vorgefunden und von Glorana zu ihren untoten Dienern erhoben wurden.

Der unangefochtene Herrscher der Kellergewölbe ist jedoch der Gletscherwurm Danakan, der von Glorana unterworfen und versklavt wurde, um die Schatzkammern der Eishexe zu bewachen. Wegen seines schlechten geistigen wie körperlichen Zustands ist er von Glorana zurückgelassen worden, damit neugierige Eindringlinge das unerwünschte Betreten ihres Palastes mit ihrem Blut bezahlen müssen. Vom ewigen Schmerz durch die tief in seinem Fleisch sitzende Pfeilspitze Mikails halb in den Wahnsinn getrieben, klammert Danakan sich an den letzten Befehl seiner verhassten Herrin, die Schatzkammern gegen jeden Eindringling zu verteidigen.

DIE UNTOTEN

Unter dünnem Eis oder im Schmelzwasser verborgen warten die Untoten Gloranas auf ihre Opfer. Sie können den Helden einzeln entgegenwanken oder in Gruppen aus dem Hinterhalt über die Eindringlinge herfallen. Sie sind zwar langsam und schlechte Kämpfer, ihre Zahl und ihr plötzliches Auftauchen kann aber auch eine gestandene Heldengruppe in Schwierigkeiten bringen. Außerdem verfügen einige als Wachen erschaffene Untote zusätzlich über Waffen und Rüstungen. Es handelt sich größtenteils um Thorwaler, Fjarningier und Schurachai, die praktischerweise die nötigen Waffen und Rüstungen bei sich führten. Einzelne besonders machtvolle Untote können zudem über zusätzliche Fähigkeiten verfügen, die sie noch gefährlicher machen.

Insgesamt treiben 30 Eisleichen, 8 Wachen und 10 Monstren ihr Unwesen in den Kellerräumen und Tunneln unter der Ruine des Schneepalastes. Sie sollten Buch führen darüber, wie viele der Untoten die Helden erschlagen, da die orkischen Helden die Kellerräume später auch aufsuchen müssen. Je größer das Zerstörungswerk der Helden ist, desto leichter werden es die Orks später haben.

Die Eisleichen in Werten

LeP 24 AuP – MR 7 WS – GS 4 RS 1

Hände:

INI 7+1W6 AT 7 PA 5 TP 1W6+2 DK H

Eigenschaften: Regeneration I, Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kältegriff, Immunität gegen Eis und Kälte, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas, Immunität gegen Wunden

Zusätzliche Fähigkeiten: Aura (Kälte), Lähmende Berührung

Die eisigen Wachen in Werten

LeP 35 AuP – MR 9 WS – GS 4 RS 5

Frostige Axt:

INI 8+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+6 DK N

Hände:

INI 8+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+3 DK H

Eigenschaften: Regeneration I, Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kältegriff, Immunität gegen Eis und Kälte, Immunität gegen Wunden, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas, Aura (Kälte)

Zusätzliche Fähigkeiten: Angriff (Eis), Bewegung durch Eis, Nebel

Besondere Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Hammerschlag

DIE MONSTREN

Neben den humanoiden Untoten treiben auch einige ausgefallene Untote ihr Unwesen in den eisigen Gewölben. Außer fünf Yetis finden sich hier auch drei oder zweieinhalb Schritt große Heuschrecken und zwei Gryphonen. Die Heuschrecken verfügen über Greifwerkzeuge an ihren Vorderbeinen und sind in der Lage, auf den hinteren beiden Beinpaaren zu laufen. Ihr brauner Chitinpanzer ist ziemlich dick und bietet so einen nicht unerheblichen Schutz gegen bewaffnete Angriffe. Aufgrund ihrer Größe und Beschaffenheit verfügen die Monstren natürlich auch über andere Kampfwerte als die normalen Eisleichen.

Eine der Riesenheuschrecken verwendet einen scharfkantigen Kristall als Waffe, der an einem zu einem Greifwerkzeug geformten Vorderbein befestigt ist und der Speerspitze ähnelt, die die orkischen Helden im Bergwerk im Thasch finden konnten (siehe **Das Bergwerk der Burrkuzk** auf Seite 98). Auch wenn dies für die Handlung der Kampagne irrelevant ist, mag es für die Schwarzpelze ganz interessant sein, auf diese untote Heuschrecke zu treffen. Welche Schlüsse sie dann aus dieser Parallele ziehen, bleibt ganz ihnen überlassen.

Die beiden Gryphonen sind menschenähnliche, gut zwei Schritt große Katzenwesen. Sie gehen aufrecht und ähneln auf Distanz Menschen, doch sie besitzen katzenartige Köpfe. Beide tragen fremdartige bronzene, mit Bernsteinen verzierte Rüstungen und schwere Streitkolben, die auch mit Bernsteinen besetzt sind.

Die Yetis in Werten

LeP 45 AuP – MR 8 WS – GS 5 RS 3

Faust:

INI 8+1W6 AT 13 PA 8 TP 2W6+4(A) DK N

Keule:

INI 8+1W6 AT 14 PA 9 TP 2W6+7 DK N

Wurf mit Eisbrocken:

INI 8+1W6 AT 15 TP 1W6+6

Eigenschaften: Großer Gegner, Regeneration I, Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kältegriff, Immunität gegen Eis und Kälte, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas, Aura (Kälte)

Zusätzliche Fähigkeiten: Angriff (Eis), Bewegung durch Eis

Besondere Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Hammerschlag

Die Heuschrecken in Werten

LeP 50 AuP – MR 9 WS – GS 5 RS 7

Biss:

INI 8+1W6 AT 12 PA 7 TP 2W6+3 DK H

Hieb:

INI 8+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W6+7 DK NS

Eigenschaften: Großer Gegner, Regeneration I, Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kältegriff, Immunität gegen Eis und Kälte, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas, Aura (Kälte)

Zusätzliche Fähigkeiten: Angriff (Eis), Bewegung durch Eis

Besondere Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Hammerschlag

Die Gryphonen in Werten

LeP 45 AuP – MR 9 WS – GS 5 RS 5

Streitkolben:

INI 8+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+6 DK N

Biss:

INI 8+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+3 DK H

Eigenschaften: Regeneration I, Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kältegriff, Immunität gegen Eis und Kälte, Immunität gegen Wunden, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas, Aura (Kälte)

Zusätzliche Fähigkeiten: Angriff (Eis), Bewegung durch Eis

Besondere Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Hammerschlag

DER GLETSCHERWURM

Schon vor dem Zusammentreffen mit Glorana war der gut 500 Götterläufe alte Gletscherwurm Danakan von vielen Kämpfen gezeichnet und ist daher vernarbt und verstümmelt. Das einstmals schneeweiße Schuppenkleid ist teilweise fleckig und von alten Verwundungen rissig, und bei einem Streit mit einem Frostwurm hat er zudem einen Flügel verloren, so dass er, selbst wenn er sich aus seinem eisigen Gefängnis befreien würde, sich nicht mehr in den Himmel erheben könnte. Der Gletscherwurm ist aggressiv und wird von der Pfeilspitze Mikails zusätzlich gequält, die tief in seiner Flanke steckt. Erschwerend kommt hinzu, dass er sich seit Jahren nur noch

ERWEITERTE REGELN FÜR UNTOTE

ANGRIFF (EIS)

Mit dieser Fähigkeit kann der Untote sein Ziel mit Eissplittern angreifen, deren Effekt dem ZORN DER ELEMENTE (**Liber Cantiones Deluxe 296**) entspricht. Der Untote führt hierzu seinen Angriffswurf basierend auf seinem AT-Wert aus. Die verbliebenen Punkte der AT gelten als ZFP*. Die Reichweite beträgt 7 Schritt. Dem Angriff kann nur durch ein Gutes Ausweichmanöver (gelungene Probe auf den halben Ausweichen-Wert) ausgewichen werden.

AURA (KÄLTE)

In jeder KR richten die Untoten bei allen Gegnern in ihrer Nähe Kälteschaden an, abhängig von ihrer Distanzklasse: In DK S: 1 SP, in DK N: 2 SP, in DK H: 3 SP. Sollten Sie keine Distanzklassen nutzen, gehen Sie einfach davon aus, dass die Aura im Nahkampf 2 SP pro KR anrichtet und 3 SP pro KR beim Ringen und Raufen.

BEWEGUNG DURCH EIS

Der Untote kann in die eisigen Mauern und Böden des Schneepalastes eintauchen und sich mit GS 1 durch das Eis bewegen. Er kann im Eis ganz normal wahrnehmen und aus dem Eis heraus beobachten.

KÄLTEGRIFF

Jeder Angriff sowohl mit Händen als auch mit Waffen richtet 2 SP zusätzlich an. Zudem erleidet der Getroffene 3 KR lang jeweils 1 SP pro KR an Folgeschaden.

LÄHMENDE BERÜHRUNG

Jede gelungene Attacke senkt für 1W6 KR KK und GE je um 1. Dies gilt auch, wenn die Attacke durch Rüstung keinen Schaden verursacht. Sinkt einer der Werte auf 0, ist das Opfer für mehrere Stunden völlig bewegungsunfähig.

NEBEL

Den Untoten umgibt in einem Radius von 5 Schritt ein eisiger Nebel. Die Sichtverhältnisse sind in seiner Nähe entsprechend eingeschränkt (+4 auf FK-Proben).

von den gefrorenen Leichen der Sklaven ernährt, die in den Kellerräumen zurückgelassen wurden, und sich entsprechend nach einer warmen Mahlzeit aus frischem Fleisch sehnt. Zur Kontrolle ließ Glorana ihm ein magisches Halsband aus Mindorium und Mondsilber umlegen, das seinen Verstand und seinen Willen schwächt und ihn so zu einem willfährigen Sklaven der Eishexe macht. Dies ist im zwar bewusst, er sieht sich jedoch außer Stande, das Halsband selbst wieder abzulegen. Interessanterweise ist einem der Diener Gloranas die irgendwie befremdliche Aura Danakans aufgefallen, da ja



DER GLETSCHERWURM DANAKAN

mit der Pfeilspitze ein Teil eines göttlichen Artefaktes in seinem schuppigen Leib steckt, jedoch hat der Drache dem allzu neugierigen Nagrach-Paktierer ohne viel Federlesens den Kopf abgebissen, bevor dieser seinen Fund melden konnte. Trotz seiner Einschränkungen bleibt Danakan ein gefährlicher Gegner, sollten sich die Helden in die teilweise überfluteten Kellergewölbe des Schneepalastes begeben, und auch die Zauberkräfte der Gletscherwürmer nennt Danakan immer noch sein Eigen.

* Durch das Halsband Gloranas ist die Verstandesleistung des Gletscherwurms eingeschränkt, dafür ist es schwieriger, ihn magisch zu beeinflussen.

** Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Wurms, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel 5, Bauch 7, unterer Halsansatz 5, Hals 6

*** Der Frosthauch beschädigt auch Ausrüstungsgegenstände, die Holz- oder Lederteile enthalten. Bei Waffen wird bei jeder gelungenen AT, die mehr als 7 TP verursacht, ein Bruchtest gewürfelt. Rüstungen verlieren nach einem Treffer, der mehr als 10 TP verursacht, einen Punkt RS.

Danakan der Gletscherwurm in Werten

MU 18 **L** 10(13)* **N** 10 (14) **CH** 16
FF 10 **GE** 18 **O** 23 **KK** 28
LeP 135 **AuP** 130 **AsP** 35 **MR** 15(9)/16*
RS 8**

Biss:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 3W6+4 **DK** HN

Halsschwenker:

INI 11+1W6 **AT** 8 **TP** 1W6+1 **DK** N

Schwanzschlag:

INI 11+1W6 **AT** 10 **PA** 4 **TP** 1W6+4 **DK** HNS

Prankenhieb:

INI 11+1W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP** 2W6+2 **DK** HN

Trampeln:

INI 11+1W6 **AT** 6 **TP** 3W6 **DK** H

Besondere Kampfregeln: Umklammern (10, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Frosthauch*** (1 SP pro KR auf 10 Schritt), sehr großer Gegner, Trampeln

Magie: kompetent in firnelfischer Magie, durchschnittlich in der Magie der anderen Elfenvölker

In unserem Falle gehen wir beispielhaft von folgenden Werten aus: **ARMATRUTZ** 8, **ATTRIBUTO** 9, **AXXELERATUS** 8, **FULMINICTUS** 12, **METAMORPHO GLETSCHERFORM** 12, **VISIBILI** 9

DER HALSREIF GLORANAS

Basierend auf geraubtem Wissen der Hochelfen hat Glorana einen Halsreif für Danakan gefertigt, der ihn zu ihrem Sklaven machen soll. Dieses Artefakt liegt fest um den Hals des Gletscherwurms und wirkt sich immer noch auf den Geisteszustand des Drachen aus. Es besteht aus einem gut einen Schritt durchmessenden und etwa unterarmdicken Ring aus Silber, der mit Einlagen aus Mondsilber und Mindorium durchwirkt ist. Neben den geschwungenen und verschnörkelten Zeichen des Asdharia, der alten Sprache der Elfen, finden sich einzelne Zhayadglyphen und teilweise recht bizarre Symbole auf dem Reif. Wenn den Helden sowohl Asdharia als auch Zhayad geläufig ist, können sie mit einer Probe auf *Magiekunde* +5 aus den Zeichen schließen, dass es sich um eine Art Beherrschungszauber handeln muss, der auf das Band gewirkt wurde. Eine magische Untersuchung mittels *ODEM ARCANUM* oder ähnlichen Zaubern ist jedoch relativ zwecklos, solange der Reif noch um den Hals des Drachen geschlungen ist, da dessen magische Ausstrahlung die des Reifes bei Weitem überstrahlt. Mit einer Metallsäge oder anderem Gerät, das man zur Not in den verlassenen Lagern oder der Werkstatt (siehe **Die Werkstatt** auf Seite 55) finden kann, lässt sich der Reif entfernen.

Bei einer späteren Analyse lässt sich feststellen, dass im Reif mit einem fremdartig geformten INFINITUM (mit dem zusätzlichen Merkmal *Dämonisch (Nagrach)*) ein IMPERAVI, ein PSYCHOSTABILIS und ein REVERSALIS ATTRIBUTO auf den Drachen eingewirkt hatten. Mit dem Zertrennen des Bandes ist jedoch die Wirkung dieser Zauber beendet worden.

Zu schwer?

Es gibt mehrere Wege, an die Pfeilspitze zu gelangen: In der direktesten Variante können die Helden den Drachen im Kampf stellen und die Spitze aus seinem toten Leib schneiden, so sie ihn denn besiegen. Sie können aber auch versuchen, das Vertrauen des Drachen zu gewinnen. In diesem Falle wird er einen der Helden an sich heranlassen, um sich zuerst das Halsband und dann die Spitze entfernen zu lassen. Er macht dabei deutlich, dass der jeweilige Held mit seinem Leben bezahlen wird, sollte er versuchen, ihm bei der Entfernung der Pfeilspitze zu schaden. Sollten die Helden dabei auf den Gletscherwurm den Eindruck machen, dass sie schwach und wehrlos sind, könnte er jedoch auf die Idee kommen, seine gewonnene Freiheit mit einem kleinen Festmahl aus Menschenfleisch zu feiern.

Sollten die Helden Danakan nicht erschlagen, wird er nach einiger Zeit beginnen, einen Tunnel nach draußen zu graben, da er zu groß ist, um die engen Spalten in die Freiheit passieren zu können.

Da Sie die Eisleichen vor dem Eintreffen der Helden theoretisch beliebig innerhalb der Kellergewölbe verteilen können, können Sie auch beeinflussen, wann die Helden auf wie viele Untote stoßen werden. Es ist eher unwahrscheinlich, dass sie bei ihrem Besuch alle Eisleichen aufstöbern, wenn sie nicht gezielt alles nach ihnen absuchen, daher stellen die angegebenen Zahlen der Eisleichen nur eine Maximalzahl dar, nicht zwingend die Menge, mit denen sich die Helden insgesamt oder gar zeitgleich herumschlagen müssen. Zu guter Letzt sei gesagt, dass die Untoten nicht ohne Grund zurückgelassen wurden. Sie sind zu langsam und teilweise wie die Eisstatuen auch angeschlagen. So ist es möglich, dass ihnen bereits Gliedmaßen fehlen und ihre Kampffähigkeit eingeschränkt ist. Es kann auch sein, dass sie auch ansonsten nicht das tun, was sie sollen, sondern auf das Erscheinen der Helden ganz unerwartet reagieren, ob mit Flucht, dem Ignorieren der Helden oder sogar der Erwartung, neue Befehle entgegennehmen zu können.

Aber auch ohne die Zauber ist der Reif ein wahrer Schatz, wiegt er doch gute 60 Stein und besteht aus wertvollem Metall. Alleine der Materialwert beläuft sich auf stolze 2.000 Dukaten, und möglicherweise legt der eine oder andere Magier noch größere Summen auf den Tisch, auch wenn man sich fragen mag, ob Kenntnisse über die Zauberfertigkeiten Gloranas so ein probates Handelsgut sein mögen.

Zu leicht?

Zwar sind die Eisleichen nicht die eigentliche Herausforderung in den Gewölben des Schneepalastes, aber auch sie können eine ernsthafte Bedrohung darstellen, besonders wenn sie massiert auftreten, aus dem Hinterhalt und aus mehreren Richtungen angreifen und die unter „Zusätzliche Eigenschaften“ notierten Fähigkeiten nutzen.

Der Kampf mit einem Drachen, besonders in einer solch ungewöhnlichen Situation, sollte auch für gestandene Helden eine Herausforderung sein. Rein von seinen Kampferten mag es Danakan in einem offenen Schlagabtausch nicht mit jeder Heldengruppe aufnehmen können, doch er ist in den Kellern des Palastes zu Hause und kennt jeden Winkel. Außerdem ist er das Leben im und auf dem Eis gewöhnt und findet dank seiner scharfen, silbern glänzenden Klauen überall Halt. Mit seiner Magie kann er sich erst im Hintergrund halten, um die Helden beispielsweise mit METAMORPHO GLETSCHERFORM in einer Sackgasse einzusperren, oder sie aus der Unsichtbarkeit heraus anzugreifen. Da er gegen die Wirkung von Frost und Kälte immun ist, ist er auch in der Lage, in einer der großen, mit Schmelzwasser gefüllten Spalten zu verschwinden, um durch die tiefer gelegenen, überschwemmten Kellergewölbe zu tauchen und unvermittelt an anderer Stelle wieder aufzutauchen. Zu guter Letzt weiß er auch, wo sich die meisten der wandernden Eisleichen aufhalten, und kann so die Helden in einen Hinterhalt locken, um nicht alleine gegen die Eindringlinge antreten zu müssen.

Aber nicht nur Drachen und Untote stellen eine Bedrohung für die Helden dar. Scharfkantige Eiskristalle machen Stürze besonders gefährlich, und unter schmutzigen Pfützen können sich Löcher bis in das darunter liegende Stockwerk auftun, gefüllt mit eiskaltem Wasser, das die Kleidung bis auf die Haut durchnässt und im schlimmsten Fall den Tod durch Ertrinken oder Erfrieren bedeuten kann. Die Böden bestehen aus Eis, bisweilen von einem dünnen Film aus Schmelzwasser überzogen und an einigen Stellen mit Gefälle oder Unebenheiten. Es ist schon eine Kunst, ohne passende Hilfsmittel auf den Beinen zu bleiben, erst recht, wenn man sich dabei noch seiner Haut erwehren muss.

DER BAU DES PFEILS

Endlich sind die Teile des Pfeiles komplett. Mit der Spitze Firuns aus dem Leib Danakans, dem Harz des Buchenschrates, dem von Bruder Eisbart gefundenen Schaft, der Feder des Adlerkönigs und dem Band des Firunbären lässt sich der erste Pfeil Mikails wieder zusammensetzen. Dies wird, so die Helden nicht etwas anderes planen, vom Bjaldorner Firungeweihten *Bernik* vorgenommen. Der schweigsame und mürrische Geweihte Bernik, ein ehemaliger Knecht, der seinerzeit vor Borbarads Schergen in den Tempel geflohen war, verlässt nur selten, meist zur Jagd, den Tempel und ist immer noch nachhaltig davon erschüttert, dass im Jahre 1037 BF *Firuns Ring*, der Talisman der Kirche, aus dem Tempel verschwand.

Bernik nimmt beim Altar unter der Kristallkuppel die Einzelteile des Pfeils entgegen, betrachtet sie eine Zeit lang und beginnt dann mit seiner Arbeit. Beobachtet wird er dabei von einer Reihe anderer Geweihter und Gläubiger inklusive Vater Ailgrimm und der Ifirnsmaid Walbirg, die sich in den letzten Tagen lange mit Freiherr Fjadir und dessen Schwester Liwinja ausgetauscht hat.

DIE HALLE AUS KRISTALL

Der *Halle aus Kristall* genannte Firuntempel Bjaldorns ist mit Abstand das beeindruckendste Bauwerk in der kleinen Stadt. Umgeben von einem großzügigen Park mit einem kleinen Schwanenteich und einem Ring aus Fichten erhebt sich die große, spitz zulaufende Kristallkuppel des Tempels nördlich der eigentlichen Siedlung. Umfriedet ist sie von sieben kreisrunden Kammern aus rotem und schwarzem Marmor, die mit filigranen Fenstern aus hauchdünnem Eis versehen sind.

Zugang erlangt man durch die Eingangspforte, die einem aufgerissenen Bärenrachen nachempfunden ist. In der Mitte der lichtdurchfluteten Kristallhalle steht der Hauptaltar, auf dem Pilger und Jäger Opfergaben wie Felle und Zähne erbeuteter Tiere niederlegen. Auf ihm ruhte bis zum Sommer 1037 BF auch *Firuns Ring*, der wichtigste Talisman der Firunkirche. Er verschwand eines Nachts, und es blieben nur die Spuren eines Eisbären in der Halle zurück. Hinter Fellen von Firunbären und Schneedachsen, die an den Wänden des Tempels drapiert sind, verbergen sich Durchgänge zu den sechs runden Wohnkammern, in denen pilgernde Geweihte übernachten können.

Walbirg von Löwenhaupt vermutet zu Recht, dass die Halle aus Kristall, die nach den Angriffen von Nagrachs Schergen durch die Eisrose von Jarlak neu geweiht wurde, heute in Wirklichkeit ein Ifirntempel ist. Sie beginnt sanft, alles in die Wege zu leiten, um beizeiten Prätörin dieses Tempels zu werden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

In völliger Stille liegt die Halle aus Kristall da, obwohl fast zwei Dutzend Geweihte und Gläubige um den Altar herum stehen und Vater Bernik beobachten. Ohne auch nur ein Wort zu sagen, streicht er über die Teile des Pfeils, die ihr herbeigebracht habt. Dann schneidet er mit ruhiger Hand die große braun-weiße Feder des Adlerfürsten zurecht, setzt sie in den Pfeilschaft aus Föhrenholz und umwickelt diesen mit dem schneeweißen Garn aus Eisbärenhaar. Vorsichtig erhitzt er das Harz und versucht die Spitze am Schaft zu befestigen, was ihm jedoch nicht gelingen will. Er runzelt die Stirn und versucht es ein weiteres Mal, doch die Spitze scheint nicht passen zu wollen.

Die junge Ifirnsmaid Walbirg, Prinzessin des Weidener Herzogenhauses, schaut Vater Bernik über die Schulter und flüstert lächelnd: „Du vergisst die Hand Ifirns bei deinem Werk.“

Sie legt ihre Hand auf seine und fügt Spitze und Pfeil zusammen. Kaum spürbar scheint ein kühler Hauch durch die Hallen zu wehen.

Nach dem Zusammenfügen des Pfeils überreicht Bernik Vater Ailgrimm oder gegebenenfalls den Helden schweigend den Pfeil und verschwindet wortlos in einem der Nebenräume. Es ist schwer zu sagen, ob dies der Hang Firuns zur Stille ist, oder ob ihn die unerwartete Hilfe Walbirgs nachhaltig gekränkt hat.

ÜBERGABEPUNKTE

Wie man sich denken kann, ist einzig wichtig, dass der Pfeil des Mikail zusammengefügt wird. Sollten die Helden hier versagen, ist es trotz alledem aber kein Beinbruch. Für diesen Fall finden Sie Hilfestellungen unter dem Punkt **Zu schwer?** im Abschnitt **Hinein nach Shirach'ras** auf Seite 151.

Im schlimmsten Falle können die Schwarzpelze sogar alleine den Sieg über die Heptarchin davontragen.

KAPITEL 9: DER SCHLAG GEGEN DIE HEPTARCHIN

Nachdem der Pfeil des Mikail zusammengefügt wurde, stellt sich nun die Frage, was damit geschehen soll. Die Helden werden dafür ausersehen, mit ihm in die gefürchtete Schwarzfrostwüste zu ziehen, um zu guter Letzt die Heptarchin Glorana in einem erbitterten Kampf niederzuringen. Dabei werden sie auf verschiedene Verbündete und Feinde treffen und auch ihre orkischen Gegner von Burg Emmeranstreu wiedersehen.

DER WEITERE WEG DER HELDEN

Während Ailgrimm sich nicht sicher ist, welchen Zweck genau Firun mit der Sendung von Mikails Pfeil verfolgt, vermutet Walbirg, dass es einen deutlichen Zusammenhang mit den Helden gibt, hat doch Bruder Eisbart gezielt ihnen den Schaft anvertraut. Walbirg merkt auch an, dass schon länger Gerüchte kursieren, dass Glorana geschwächt oder sogar schon tot ist. Daher ist es ihrer Meinung nach Zeit, Nägel mit Köpfen zu machen. Da 1032 BF der Versuch, ein Heer unter der Führung des Freiherrn Fjadirs von Bjaldorn und der Gräfin Thesia von Ilmenstein gegen Glorana zu entsenden damit endete, dass einzig der Freiherr geschunden aber lebend nach Bjaldorn zurückkehrte, sieht die Ifirnsmaid bessere Chancen darin, eine kleine Gruppe heimlich gen Norden zu schicken. Dies soll mit Hilfe verbündeter Nivesen und Firnelfen geschehen, zu denen sie in den letzten Jahren Verbindung aufgenommen hat.

Ein heimlicher und plötzlicher Schlag könnte gegen die Eishexe mehr Wirkung zeigen als ein Frontalangriff, zu dem die Bewohner der wenigen und kleinen Städte des Nordens sowieso weder willens noch in der Lage wären.

Sie bietet den Helden daher an, ein Treffen mit ihrem Lehrmeister, dem nivesischen Hochschamanen Kailäkinnen, zu arrangieren, dem sie absolut vertraut und der die möglichen Verbündeten gegen Glorana kennt. Bei ihm laufen Verbindungen zu den verschiedenen Nivesensippen, den Firnelfen und anderen wichtigen Personenkreisen des hohen Nordens zusammen, und entsprechend weiß kaum jemand mehr über Glorana und die mögliche Bedeutung des Pfeiles als Kailäkinnen.

Mit Walbirg haben die Helden in dieser Diskussion eine gewichtige Fürsprecherin, die dafür plädiert, dass die Helden den Pfeil des Mikail erhalten beziehungsweise behalten sollen, um ihn in welcher Form auch immer gegen Glorana einzusetzen.

DAS TREFFEN MIT KAILÄKINNEN

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Räucherwerk erfüllt die Luft im Zelt. Der alte Mann, ein Schamane der Nivesen, ein Greis, dessen Augen so vieles gesehen haben mögen, wartet auf euch. Er betrachtet euch schweigend, schaut dann in die Flammen des kleinen Feuers, das in der Mitte des Zeltes brennt, und beginnt mit leiser, aber fester Stimme zu sprechen:

„Ein Wispern geht durch das Land, ein Flüstern über Dinge, die kommen. Es spricht von Kämpfen, von schwarzer Schar auf weißem Grund, von blutigem Schnee. Eine Bresche wird geschlagen werden, von schwarzen Händen. Sie stoßen die Tore auf, durch die ihr schreiten müsst, damit der Fluch des Nordens stirbt. Ich verstehe nicht, was es sagt, aber vielleicht werdet ihr es verstehen. Ich kann euch den Weg nach Norden weisen, ich kann euch die Namen derer sagen, die euch helfen werden. Oh, was würde ich darum geben mit euch gehen zu können, aber das Alter fordert seinen Tribut.“

Einige Meilen westlich von Paavi hat Kailäkinnen sein Lager aufgeschlagen. Er ist bis heute der Hochschamane der Lieska-Leddu, des größten Stammes der Nivesen, und seine frühe Warnung vor dem finsternen Treiben Borbarads hat viele Nivesensippen vor dem Tod im dämonischen Eis Gloranas bewahrt. Er half zudem dabei, das Sechste Zeichen zu erwecken (siehe den Kampagnenband **Mächte des Schicksals**). Nach diesen Geschehnissen hat er sich mit Walbirg in die Grimmfrostöde zurückgezogen, um sie auf ihren Kampf gegen Glorana vorzubereiten.

Mit ihm warten die junge *Mido von den Toivoa-Leddu*, eine junge Schamanin, die von ihm auserwählt wurde, über die Nivesen der Brydia zu wachen, und die Firnelfe *Mandara Sturmfpfad* aus der Tränensucher-Sippe auf die Fremden. Mandara ist eine der wenigen Überlebenden ihrer Sippe, die seit einiger Zeit mit Kailäkinnen daran arbeiten, einen sicheren Weg bis nach Shirach'ras zu finden.

Walbirg führt die Helden von Bjaldorn aus die Letta hinunter bis zum Lager Kailäkinnens und stellt sie dem Schamanen vor. Wird sie nicht direkt angesprochen, wird sie das Gespräch zwischen Kailäkinnen und den Helden schweigend beobachten.

Das Treffen mit dem über einhundert Sommer alten Schamanen kann durchaus eine ganz besondere Erfahrung für die Helden sein, da sich in ihm das Wissen über den hohen Norden und die Geistwelten vereint. Er wartet in seinem mit allerlei Fetischen und Kräutern gefüllten Zelt auf die Helden und hat bereits ein Feuer vorbereitet, um die Geister zu rufen, die den Helden zur Hilfe kommen sollen.

Die Vollendung des ersten Pfeils Mikails und die Gerüchte über ein Rudel schwarzer Bestien, das gen Osten zieht, sieht Kailäkinnen als ein Anzeichen, dass es Zeit wird, gegen die Eishexe vorzugehen, und grade die Fremden aus dem Süden könnten diesen Streich führen.

Der alte Schamane will daher erforschen, warum die Fremden in den hohen Norden gekommen sind und ob ihr Wille stark genug ist, gegen die Eishexe zu bestehen.

Das Gespräch mit ihm ist für die Helden dabei nicht immer ganz einfach. Er beherrscht Garethi eher schlecht und fragt Walbirg bisweilen nach einzelnen Begriffen. Zudem

denkt er als Schamane in ganz anderen Zusammenhängen als beispielsweise Mittelreicher, und versucht das Wirken von Geistern in den Geschehnissen zu erkennen. Andererseits ist er aber auch ein bedächtiger und ruhiger Gesprächspartner.

WAS KAILÄKINNEN WEIß

Der alte Schamane kennt sich mit den Gefahren aus, die in der Grimmfrostöde und der Schwarzfrostwüste auf die Helden lauern könnten, und auch mit den Dämonen und der Wilden Jagd, die das Land unsicher machen. Er hat zudem eine ungefähre Vorstellung davon, wo Shirach'ras liegt, und dass Glorana dort immer noch herrscht, und tatsächlich ahnt er sogar, welche Gefahr vom Eisigen Hauch für die Seele eines jeden ausgeht.

Kailäkinnen hat außerdem erfahren, dass etwas den Zugang zu Gloranas Schloss bewacht, das *T'Kuum* genannt wird, aber auch bekannt ist als *Das schimmernde Auge Nagrachs* oder *Tor und Wächter von Shirach'ras*. Er hat den wagen Verdacht, dass der erste Pfeil des heiligen Mikail diesen Wächter töten oder sonst wie die Tore zum Eispalast öffnen könnte.

Sollten die orkischen Helden im Abschnitt **Die Menschenjagd** auf Seite 133 ihr Opfer laufen lassen haben, befindet es sich mit einigen nivesischen Jägern im kleinen Lager des alten Schamanen.

In diesem Falle weiß Kailäkinnen, dass es sich bei den schwarzen Bestien, vor denen die Nivesensippen von den Elfen gewarnt wurden, um Schwarzpelze handelt. Dies besorgt ihn um so mehr, da er sich darüber bewusst ist, dass Menschen und Orks um die Vorherrschaft im folgenden Zeitalter streiten werden. Warum genau die Schwarzpelze jedoch gegen Glorana ziehen, ist ihm nicht klar. Er schlägt daher vor, erst einmal zu schauen, was die Schwarzpelze eigentlich vorhaben.

Sollten die Helden das Opfer von Rhushuk Geisterklaue direkt befragen, wird dieses ihnen die Geschehnisse im Heerzug der Orks detailliert beschreiben, ist jedoch davon überzeugt, dass es sich dabei um Hunderte von Schurachai handelt, die ihr Fell geschwärzt haben, um nun gegen Glorana in den Krieg zu ziehen.

Zu guter Letzt wird der Schamane den Helden vorschlagen, in zwei ihrer Waffen mit einem Ritual einen Geist zu binden, der sie gegen die Eismonstren Gloranas wirkungsvoller machen soll. Hierbei handelt es sich regeltechnisch um den als Schamanenritual gewirkten Zauber **ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER** in der Variante *Namenssigille*. Die Waffen gelten hierdurch als *verletzend* gegenüber den von Yash'oreelya beseelten Eisgolems, die das Eisschloss Gloranas bewachen.

Mit Hilfe von Mido und Walbirg wird er die gewählten Waffen in einem Ritual in seinem Zelt verzaubern und sie den Helden übergeben.

DER PLAN DER FIRNELFEN

Kailäkinnen drängt die Helden dazu gen Norden zu ziehen und einen überraschenden Schlag gegen Glorana zu führen. Dies gilt besonders, wenn sie bereits erfahren haben, dass die Orks mit einem Heer gegen Shirach'ras marschieren. Hierzu bezieht er die Firnelfe Mandara in das Gespräch mit ein.

Sie führt eine Gruppe von drei Elfen an, die die Helden nach Norden begleiten und ihnen gegebenenfalls auch auf dem Weg zu Glorana helfen können. Die Elfen gehören zu den wenigen überlebenden Mitgliedern der Tränensucher-Sippe, die nicht wie viele andere Sippen den Rückzug vor der wachsenden Macht Gloranas angetreten haben, sondern sich gegen die Schergen Gloranas zur Wehr setzen. Ihr Ziel ist es, den Einfluss Nagrachs aus ihren Stammlanden zu vertreiben und am besten Glorana zu vernichten. Daher sind sie trotz ihrer Abneigung gegen Rosenohren, die aus der Fremde kommen, bereit, mit ihnen einen Überraschungsangriff zu versuchen.

Unter großen Opfern ist es den Zauberwebern der Sippe gelungen, das von Nagrach verpestete Eis der Schwarzfrostwüste zu formen und so über Jahre hinweg Spalten und Höhlen im ewigen Eis zu verbinden, um einen Weg bis vor die Tore von Shirach'ras zu bahnen, verborgen vor den Augen Gloranas. Ihnen fehlte es aber bisher an Mitteln und Möglichkeiten, die Gefahren innerhalb des Eispalastes zu überwinden und bis zur Eishexe selbst vorzustößen. Dies erhoffen sie nun von den Helden.

DER AUFBRUCH IN DIE SCHWARZFROSTWÜSTE

Bevor die Helden nun gegen Glorana ziehen, bittet Walbirg von Löwenhaupt sie, mit ihr zu beten. Sie bittet Ifirn um Schutz für die Helden auf ihrem Weg ins Feindesland, auf dass sie die Fallen und finsternen Gefahren, die auf sie warten, schadlos überstehen mögen. Sie bedauert es sehr, die Helden nicht begleiten zu können, doch sie fürchtet, ihre Anwesenheit könnte die Schergen der Eishexe zu schnell auf die Fährte der Helden locken.

Das Gebet ist ein kurzer Moment der Ruhe, bevor die Helden ihren Weg nach Norden beginnen.

AUF DEM WEG NACH SHIRACH'RAS

Sollten sich die Helden dazu entschlossen haben, es tatsächlich mit Glorana aufnehmen zu wollen, gilt es erst einmal weiter nach Norden vorzustößen. Mit dem Kajak können sie ein weiteres Mal die Letta hinauf bis nach Paavi reisen, um von dort aus zu Fuß oder zu Pferd die Küste entlang bis zu den stets mit Schnee und Eis bedeckten Bergen der Grimmfrostöde vorzustößen. Der Seeweg fällt hierbei aus, da die Kapitäne der wenigen Handelsschiffe in Paavi nicht willens sind nach Norden aufzubrechen, so lange das schwarze Packeis die Passage in die Bernsteinbucht blockiert. Mit Kajaks die weite Strecke durch die Brecheisbucht zu fahren, erscheint den Nivesen andererseits wegen des ständig wechselnden Wetters zu riskant.

Die Erfahrung der Firnelfen im nördlichen Terrain ist hier Gold wert, wissen sie doch, wie man in der Ödnis überlebt und mit Sumpflöcher umgeht, die lästigen Mückenschwärme über der Tundra abwehrt und in der schier endlosen Weite schnell genug Schutz findet, wenn Stürme und eiskalter Regen sich über dem Land austoben. Die Elfen sind kaum überraschend sehr schweigsam, auch gegenüber elfischen Helden, Mandara wird jedoch an sie gerichtete Fragen beantworten. Sie ist sich immer noch nicht sicher, ob die Helden dazu in der Lage sind, sich gegen Glorana durchzusetzen oder ob sie damit nur das bisher unter so großen Opfern Erreichte gefährden. Die Fürsprache durch Kailäkinnen, dessen Weisheit sie anerkennt, motiviert sie jedoch dazu, den Versuch zu wagen.

Sie belastet dabei besonders, dass einige der erfahrensten Zauberweber die Verbindung zu ihrer Sippe und damit auch zum Licht bei dem Versuch verloren haben, das dämonisch durchwirkte Eis der Schwarzfrostwüste zu formen, was für sie ein schrecklicheres Schicksal ist, als im Kampf gegen Nagrachs Diener den Tod zu finden.

DER ÜBERFALL DES JAGDMEISTERS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Karge Tundra umgibt euch, und wären es nicht niedrige Hügel und kleine Täler, so könnte man sicher bis zum Ehernen Schwert sehen. Zuerst scheint es, als würde das beständige Pfeifen des Windes seinen Ton ändern, doch dann könnt ihr es deutlich in der Ferne hören: Ein dumpfes Dröhnen und Röhren ist zu vernehmen, fremdartig und beunruhigend. Es kommt von Norden und es scheint sich schnell zu nähern.

Zu schwer?

Der Zorn Umdoreels auf das Artefakt Firuns ist unermesslich, so nimmt er kaum Rücksicht darauf, ob die anderen Dämonen mit der Geschwindigkeit des galoppierenden Yash'Natam mithalten können. Entsprechend können die begleitenden Karmanthi und anderen Dämonen erst nach einiger Zeit in den Kampf eingreifen. Außerdem können die Helden den heranstürmenden Feind schon gute zehn Kampfrunden sehen, bevor sie von ihm in den Nahkampf verstrickt werden. Genug Zeit, um Vorbereitungen zu treffen und den Dämon mit Pfeilen und Zaubern zu empfangen.

Zu leicht?

Man sollte meinen, dass der Anführer der Wilden Jagd, begleitet von anderen Dämonen aus der Domäne Nagrachs ausreichend gefährlich für die Helden und ihre Begleiter sein sollte. Wenn dem nicht so ist, gönnen Sie den Helden ruhig einen schnellen Sieg. Der Weg zu Glorana hält noch eine Reihe weiterer Herausforderungen bereit.

Wie im Abschnitt **Der Angriff auf Shu-Drasz** auf Seite 142 beschrieben, löst sich ein Teil der Wilden Jagd, angeführt vom Jagdmeister Umdoreel, von den Schwarzpelzen und stürmt davon, um die menschlichen Helden anzugreifen und den Pfeil des Mikail zu zerstören. Nun kommt er in Sicht der Heldengruppe, womit ihnen ein harter und erbitterter Kampf mit den Dämonen Nagrachs bevorsteht. Abhängig von der Truppenstärke der Schwarzpelze variiert die Zahl der Dämonen, die auf freier Fläche über die Helden herfallen. Umdoreel nutzt hierbei keine ausgefeilte Taktik, sondern geht frontal zum Angriff über.

DIE ORKJAGD

Sollten die Helden beim Treffen mit Kailäkinnen nicht auf das Opfer der Menschenjagd getroffen sein (siehe **Die Menschenjagd** auf Seite 131), werden die Firnelfen vorschlagen nachzusehen, ob sich weiter im Norden Spuren von den schwarzen Kreaturen finden lassen, die in die Schwarzfrostwüste ziehen sollen. Tatsächlich können die Helden die Feste Shu-Drasz (siehe **Die Feste Shu-Drasz** auf Seite 141) erreichen, indem sie einfach der Küstenlinie weiter nach Norden folgen, bis sie zu dem Bereich kommen, an dem das Packeis einen Übergang in die Schwarzfrostwüste gebildet hat. Die Feste ist mittlerweile von den Schwarzpelzen eingenommen, auch wenn das Heer erst vor einigen Stunden weitergereist ist. Zurückgeblieben sind etwa 30 teilweise verwundete Okwach und Khurkach, zudem fünf Krieger der Garde des Roten Mondes und ein Minotaurus, der in den Gängen und Hallen der Feste nach einem Feentor sucht. Außerhalb der Feste sind die Spuren der Schlacht unübersehbar. Tote Orks und Ponys auf der Ebene vor den Mauern, dazu die Leichen von Fjarningern und Söldnern, die vor und auf der Mauer der Feste liegen, sprechen eine deutliche Sprache. Einzelne Schwarzpelze, zum Teil selbst arg in Mitleidenschaft gezogen, suchen das Schlachtfeld noch nach Brauchbarem ab, während der Rest von den Mauern aus das Umland im Blick behält und sich um die Ponys des Heeres kümmert, die in der Feste darauf warten, dass ihre Besitzer aus dem ewigen Eis zurückkehren.

Die Firnelfe Mandara wird vorschlagen, einen der auf dem Schlachtfeld plündernden Schwarzpelze einzufangen, um von ihm herauszubekommen, was dort unten los war, wer sie sind und was sie fernab ihrer Heimat wollen.

Sollten die Helden darauf eingehen, verwenden Sie einfach die Werte eines einfachen Khurkach aus dem Abschnitt **Gegner auf dem Schlachtfeld** auf Seite 27, wobei Sie die LeP aufgrund der Verwundungen während der Schlacht halbieren und eine Wunde im rechten Bein und eine im rechten Arm hinzurechnen. Es sollte für die Helden kein großes Problem sein, einen verwundeten Schwarzpelz außer Sichtweite seiner Kameraden zu überwältigen, und zur Not helfen auch die Firnelfen bei diesem Unterfangen nach.

Mit ein wenig Nachhelfen, ob durch Zauberei, Drohungen oder andere Mittel, können die Helden zumindest eine grobe Zusammenfassung der Geschehnisse aus dem Blick eines einfachen Orkkriegers erfahren. Aus seiner Warte heraus sieht dies folgendermaßen aus: Ein Seher mit weißem Fell ist in das Orkland gekommen, geschickt von einem großen Ahnen. Der Aikar hat auf Bitten des Sehers ein Heer gen Osten entsandt, um eine Hexe zu töten und die Schätze an sich zu

nehmen, die sie in ihrem Palast aufgehäuft hat. Unter *Torok Bärenwürger* sind sie daher losgezogen und haben jede Gefahr gemeistert, um den Wünschen des Aikar zu gehorchen. Er selbst ist dabei im Kampf gegen böse Geister und Halbriesen schwer verwundet worden und daher in der eroberten Feste geblieben, um den Rückweg des Heeres zu sichern. Damit ist er recht zufrieden, da er nicht glaubt viel Ehre damit zu gewinnen, eine Menschenfrau zu töten, auch wenn sie angeblich Zauberkräfte haben soll.

Er kann den Helden zudem, wenn auch sehr grob, sagen, wie viele Krieger das Heer umfasst, auch wenn er einerseits gewisse Schwierigkeiten mit großen Zahlen hat und andererseits deutlich übertreibt.

VON DER KÜSTE BIS NACH SHIRACH'RAS

Verborgen in einer kleinen Höhle direkt an der Küste, einige Meilen südlich des Packeises, warten mehrere Nivesen auf die Helden und ihre Begleiter. Sie haben von Kailäkinnen die Aufgabe bekommen, die Reisegruppe mit Kajaks von der Küste zwischen den um die Schwarzfrostwüste treibenden Eisschollen hindurch zu einem verborgenen Tunneleingang im Eis zu bringen.

Der Tunnel ist über Jahre von den Firnelven angelegt worden und verbindet Höhlen und Spalten im Eis zu einem unter-

irdischen, geschützten Weg bis vor die Tore des Eisschlusses Shirach'ras.

Durch diesen Weg durch das schwarze Eis können die Helden den Vorsprung des orkischen Heeres leicht einholen, da sie nicht mit Schneestürmen und Angriffen konfrontiert werden. Dafür gilt es über Gletscherspalten zu springen, Wände aus Eis zu erklimmen und lange Röhren hinabzuruhsen. Um es spannender zu gestalten, könnten einige Karmanthi oder andere Kreaturen der Schwarzfrostwüste durch eine Gletscherspalte in das Gangsystem eindringen und der Spur der Helden folgen, um sie unerwartet zu attackieren.

Der letzte Abschnitt des Weges muss von den Elfen erst noch mit **METAMORPHO GLETSCHERFORM** in das Eis getrieben werden, da sie Sorge hatten, dass man früher oder später den Zugang entdecken könnte. Sie selbst haben daher bisher Shirach'ras noch nie zu Gesicht bekommen.

Sollten sich die Helden aus welchen Gründen auch immer dafür entscheiden, nicht den Weg der Firnelven zu nutzen, sondern beispielsweise dem Orkheer zu folgen, müssen sie sich natürlich mit den gleichen Schwierigkeiten wie die Schwarzpelze herumschlagen. Zudem werden sie auch wegen des Pfeils des Mikail von den herumstreifenden Daimoniden und Dämonen stärker bedrängt.

DAS EISSCHLOSS SHIRACH'RAS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Wind schlägt euch vom Tunnelausgang entgegen und trägt Schnee mit sich, der grau wie Asche vom Himmel fällt. Der Gang durch das Eis scheint euch auf eine Anhöhe geführt zu haben, von der ihr einen weiten Blick über das Gelände vor euch habt.

Unter ewig verhangenem Himmel liegt das Schloss Gloranas vor euch, Shirach'ras, das Haupt des Frostes. Das Bauwerk ist eine bizarre Schönheit, weiß, glitzernd und glänzend wie die Facetten eines Diamanten. Schlanke Türme, gekrönt von bläulich glänzenden Dächern, Erker mit schmuckvollen Fenstern und im Zentrum ein ausladender Balkon, von dem die Herrscherin des Eispalastes die tote Einöde aus Eis betrachten kann. Umgeben ist das unwirkliche Bauwerk von einer sicher mehr als zehn Schritt hohen Mauer aus Eis, gekrönt mit messerscharfen Kristallen, und einem Graben, eher einer Gletscherspalte, die in einer Breite von gut zwanzig Schritt das Schloss umgibt.

Der Tunnel der Firnelven endet auf einer hoch gelegenen, steilen Wand, die einen guten Überblick über das Schloss ermöglicht. Von hieraus kann man erkennen, dass Wesen aus Eis auf den Mauern patrouillieren. Wenn die Helden sich ein wenig umschaun, können sie zudem einen ersten Blick auf das Tor zum Schloss erhaschen, vor dem bereits das orkische Heer wartet, das kurz vor den Helden angekommen ist.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Hunderte verummter Gestalten haben sich auf dem Weg zum Schloss versammelt, für den Krieg gerüstet und grobe Banner aus Tierhäuten führend. Rote Stierschädel sind auf ihre Schilde gemalt, und die gedrunghenen Körper lassen nur einen Schluss zu: Dort unten steht ein orkisches Heer, bereit Shirach'ras anzugreifen. Nur die Zwölfe mögen wissen, was sie hierherschlagen hat. Doch vor ihnen klafft der Graben, und die Zugbrücke scheint nicht einfach hochgezogen, sie wird von einer monströsen Gestalt festgehalten, wohl einem Riesen in schwerer, eisbedeckter Rüstung. Bläuliches Licht schimmert geisterhaft durch den Sichtschlitz seines Helms. Dieses Wesen scheint über den Zugang nach Shirach'ras zu wachen.

DER SCHUTZ DES SCHLOSSES

Abgesehen vom lebensfeindlichen Umland, das von Dämonen und Daimoniden durchstreift wird, ist die erste Verteidigungslinie von Shirach'ras wie bei den meisten Festungen Aventuriens der Graben und die Mauer. Doch im Gegensatz zu anderen Burgen ist der Graben nicht mit Wasser gefüllt, sondern fällt steil ab in die Finsternis, so als ob dieser gut zwanzig Schritt weit aufgerissene Spalt im Eis bis zum gefrorenen Meeresgrund hinabreichen würde. Die Mauer ist aus Eis und damit spiegelglatt und die Mauerkrone vor den Wehrgängen mit messerscharfen Eiskristallen besetzt. Auf dem Wehrgang patrouillieren Eisgolems, die für die Eishexe Auge und Ohr sind.

Im Schloss kommen weitere Golems, einige versklavte Eisdschinne, Dämonen und eine geringe Zahl Paktierer hinzu, doch auch das Schloss selbst ist in der Lage seine Herrin zu schützen. Viele der Tore und Treppen im Schloss werden von Golems geformt, die mit ihren Leibern aus Eis Durchgänge in Wände und Treppen in feste Decken und Böden verwandeln können. So ist es der Eishexe möglich, die heranstürmenden Schwarzpelze erst einmal von ihrem Thronsaal fernzuhalten, auch wenn dies nicht von Dauer ist.

T'KUUM, TOR UND WÄCHTER VON SHIRACH'RAS

Eine der größten von Glorana aus dem Eis geborenen Leichen war ein Riese, der vor Urzeiten nach seinem Tod von Gletschern umschlossen wurde. Niemand auf dem Dererund erinnert sich mehr an seinen Namen, doch er hat von seiner Herrin einen neuen erhalten, T'Kuum, Tor und Wächter von Shirach'ras. Der schwer gerüstete, gut acht Schritt große Riese hält die aus dicken Eichenstämmen gefertigte Zugbrücke und kann sie an langen Ketten herunterlassen, sollte er von seiner Herrin Glorana den Befehl bekommen. Selbst wenn diese unten ist, bewacht er weiter das Tor und kann mit einem riesenhaften Hammer jeden Eindringling ohne Schwierigkeiten zerschmettern, wenn er es nicht vorzieht, ihn einfach von der Zugbrücke in den bodenlosen Graben zu fegen oder zu zertrampeln. Beherrscht wird der tote Leib von einem von Nagrachs Macht verformten Usuzoreel, der sich im Schädel des Riesen eingenistet hat und das geisterhafte Leuchten unter dem Helm erzeugt.

SCHLOSS UND SCHLÜSSEL

T'Kuum ist das Schloss, für das der Pfeil des Mikail der Schlüssel ist. Der untote Riese mag durch seine schwere Rüstung und seine gewaltige Stärke beinahe unbesiegbar erscheinen, besonders da er zudem noch die Zugbrücke wie einen großen Schild vor sich hält, und so für die Schwarzpelze kaum erreichbar ist. Doch dieser eine Pfeil, das Geschenk Firuns und Ifirns an den heiligen Mikail, kann den Weg durch den Helmschlitz und den Schädel des Riesen bis zu dem Dämon finden, der ihn beherrscht. Wenn T'Kuum fällt, stürzt er mit der Zugbrücke nach vorn, und sobald sich der aufgewirbelte Schnee gelegt hat, können die Schwarzpelze über den riesigen Leichnam hinweg in das Schloss stürmen. Dies ist natürlich nur der erste Schritt, denn im Schloss werden sie bereits von den Golems und Dämonen Gloranas erwartet, doch dies bedeutet auch, dass sich von nun an alle Aufmerksamkeit auf das Tor richtet. Die Golems und Dämonen eilen auf den Mauern zum Tor, um die Eindringlinge aufzuhalten, und so haben die Helden die Möglichkeit, unbemerkt in das Schloss einzudringen.

OHNE BOGEN ZUM ZIEL

Es ist natürlich möglich, dass die Helden zwar den Pfeil mitgenommen haben, aber entweder keinen Bogen mit sich führen oder schlichtweg nicht über das passende Talent verfügen. In dem Falle muss die Firnelte Mandara einspringen. Da sie nicht den Glauben der Helden teilt, wird sie jedoch nicht selbst schießen, sondern einem der Helden ihren Bogen in die Hand drücken, ihre Hände auf seine legen und ihn so führen, dass er den Pfeil abfeuern kann. In diesem Falle ist keine Probe nötig.

Sollte einer der Spieler es schaffen, den Pfeil mit dem passenden Talent zu verschießen, aber die Probe verpatzen, gehen Sie davon aus, dass eher die Sehne reißt, als dass der Pfeil auf Nimmerwiedersehen in der Ödnis verschwindet. Vielleicht fliegt er auch im hohen Bogen davon und bleibt an einer ungünstigen Stelle in einer Schneewehe stecken, so dass erst einmal eine Kletterpartie angesagt ist, bevor ein zweiter Versuch gestartet werden kann.

GLORANA DIE SCHÖNE

Das kalte Herz von Shirach'ras, die Herrin des schwarzen Eises oder schlicht die Eishexe. Über die Jahre hat sich Glorana viele Beinamen verdient, die von vielen mit Abscheu, von manchen mit Bewunderung, doch von allen mit Furcht ausgesprochen werden. Ihr Aufstieg begann mit dem Mord an ihrer Mutter Babtilda, der Oberhexe der Hexen des Rorwhed. Mit ihr als neuer Anführerin des *Zirkels der schwarzen Kröte* beschwor er den Krötendämon Tuur-Amash, einen siebengehörten Diener Agrimoths, dem in den Hexennächten Menschenopfer dargebracht wurden. Sie wurde in den Namenlosen Tagen 993 BF von Abenteurern aus Lowangen erschlagen, fand jedoch nur scheinbar den Tod. Eine Eisdämonin in Wolfsgestalt, Kyrjaka genannt, rettete sie, um eines Tages Larka, die Tierkönigin der Silberwölfe, zu vernichten. Glorana wiederum schloss sich den Truppen des Sphärenschänders Borbarad an und nahm nach seinem Fall einen Splitter der Dämonenkrone an sich, und zwar den Splitter Nagrachs. Als eine der letzten Heptarchen herrschte sie seitdem von Paavi aus über ihr eisiges Nordreich, und mit ihr kam der Äonenfrost, der für lange Zeit den Norden Aventuriens in seinem unerbittlichen Griff hatte.

Seit dem Frühling 1030 BF zieht sich jedoch das schwarze Eis Gloranas immer weiter zurück, und mit ihm der Einfluss Gloranas. Sie verschwand aus ihrem Schneepalast in Paavi und Gerüchte gingen um, sie sei umgekommen oder geflohen.

Doch in Wirklichkeit thront die Herrin des schwarzen Eises tief in der Schwarzfrostöde in ihrem Eisschloss Shirach'ras und wacht über eine von ihr geöffnete Pforte des Grauens in das Reich Nagrachs. Das Eis der Schwarzfrostöde hat sich einige Dutzend Meilen um ihr Schloss herum gesammelt und bildet einen festen Sockel bis hinab zum Meeresgrund, umgeben von dicken Flächen aus Packeis. Doch so wie die Schwarzfrostöde ist auch Shirach'ras ein Ort des Todes. Kein lebendes Wesen nähert sich freiwillig diesem Ort, und selbst die ihr treuen Fjarninger haben Gloranas Schloss verlassen,

um nicht Opfer von Hunger und Kälte zu werden. Einzig Dämonen, versklavte Eisschinne und einige wenige Paktierer sind geblieben.

Nagrachs Griff liegt jedoch nicht nur fest um Gloranas selbst erschaffenes Reich, er hält auch sie selbst umklammert. Unwirklich schön sitzt sie zwar immer noch auf ihrem Thron aus Eis, doch ihr Leib ist gefroren, und so starrt sie aus eisblauen Augen durch ihre Sammlung aus Statuen hindurch auf die gefrorenen Weiten, ohne dass auch nur die kleinste Regung zu erkennen wäre.

DER PLAN DER EISHEXE

Bald musste Glorana erkennen, dass der alles erhaltende Griff Nagrachs früher oder später ihren Willen erdrücken würde und ihr Verstand dem Schicksal ihres Körper folgen muss.

Doch als sie vernimmt, dass ein Heer aus Schwarzpelzen gegen sie in den Krieg zieht, fasst sie einen gefährlichen Plan, der sie aus ihrer Lage befreien kann.

Schon zuvor hatte sie Möglichkeiten erprobt, ihren Geist in den Dämonensplitter Nagrachs zu verankern und so ihrem sterbenden Leib zu entkommen. Der Splitter ist quasi unzerstörbar, und daher wäre es möglich, mit ihm das Eisschloss zu verlassen, um einen anderen Körper zu korrumpieren. Es trieb sie jedoch bisher die Frage um, in welche Hände der Splitter gelangen könnte. Pardonas Nachtalben könnten ihn in eine ihrer unterseeischen Städte verschleppen oder schlimmer noch, Zwölfgöttergläubige ihn fortsperrern. Daher spielt

es ihr geradezu in die Hände, dass das Heer der Schwarzpelze sich der Schwarzfrostöde nähert. In ihren Augen sind die Orks gierig und schwach, und daher sollte es ein Leichtes sein, sie mit der Macht des Splitters gefügig zu machen. Wenn sich zudem zwölfgöttergläubige Helden anschicken, sie zu töten, schlägt sie zwei Fliegen mit einer Klappe. Nicht nur, dass die Schwarzpelze ihre Seele mit dem Splitter fortschaffen, um später ihrer Macht zu verfallen, die Helden werden sogar ihren Leib zertrümmern und der Welt verkünden, dass Glorana tot ist. Niemand wird sie verfolgen und sie kann ihr Werk unbemerkt an anderem Orte von Neuem beginnen.

Daher ließ sie ihren Geist in den Dämonensplitter ihrer Krone wandern, um ihre Macht mit der des Splitters zu vereinen und ihren Leib zu verlassen. Nur ein kleiner Funke ihrer selbst blieb in ihrem Körper zurück, um den Dämonen des Schlosses weiter befehlen zu können. Dann ließ sie den Splitter aus ihrer Krone entfernen und durch einen geisterhaft leuchtenden, aber ansonsten wertlosen Kristall ersetzen. Der Splitter wird nun bei der Pforte des Grauens aufbewahrt, um noch ein letztes Mal die Kraft Nagrachs in sich aufzunehmen. So thront ihr eisiger Körper weiter im großen Saal des Schlosses mit Blick auf die Weiten der Schwarzfrostöde, während ihr Geist im Splitter auf die gierigen Hände der Orks wartet. Ihre Eisgolems nutzt sie daher dazu, den Schwarzpelzen den Zugang zu ihrem Thronsaal zu versperren und sie zur Pforte und zum Splitter zu locken, während die Streiter der Zwölfe von den Golems vom Splitter ferngehalten werden.

SHIRACH'RAS: DIE RÄUMLICHKEITEN

Das Eisschloss Gloranas besteht im Groben aus drei Ebenen. Die unterste ist die Kellerebene, in der sich unter anderem die Schatzkammer und die Lagerkammer für das noch verbliebene Theriak befindet. Das Zentrum der Kellerebene bildet dabei ein stabiler Eissockel, in dem der Gang hinab zur Pforte des Grauens liegt.

Im Erdgeschoss befinden sich verschiedene prunkvolle Säle und Unterkünfte, die wie alles in Shirach'ras aus Eis geformt sind. Das Zentrum des Erdgeschosses wird dabei von der Kammer des Splitters dominiert, in dem sich auch der Zugang zur Pforte des Grauens befindet.

Das Obergeschoss wird vom Thronsaal und den Gemächern Gloranas dominiert, auch wenn hier kaum etwas darauf schließen lässt, dass die Räumlichkeiten jemals wirklich in Gebrauch waren.

Zudem gibt es noch eine ganze Reihe von kleineren und größeren Türmen, die jedoch zum Teil schlicht innen hohl sind und zu rein dekorativen Zwecken errichtet wurden. Es existieren weder Küchen noch Lager Räume für Lebensmittel, da dieses Schloss eher aus der verquerten Phantasie Gloranas entspringt, als praktischen Gedankengängen unterworfen zu sein. Entsprechend sind die Tanzsäle, Salons und Bibliotheken zwar wunderschön geformt und mit allerlei Zierwerk, Möbeln und schimmernden Kronleuchtern geschmückt, doch nichts weist darauf hin, dass hier jemals ein lebendes Wesen gewohnt hat, ja überhaupt längere Zeit überleben könnte. Die dominierende Farbe in Shirach'ras ist Weiß, da jede Wand, jede Decke und jedes einzelne Einrichtungsstück

aus Eis geformt oder doch zumindest von einer Schicht aus Eis und Reif bedeckt ist. Hinzu kommt ein bläuliches Schimmern, das von den Kronleuchtern ausgeht, aber auch die Wände und Decken zu durchziehen scheint.

Nicht ganz überraschend ist es bitterkalt im Schloss der Eishexe. Die Temperaturen bewegen sich im Bereich von Firunskälte bis Grimmfrost, so dass allerspätestens hier wirklich warme Kleidung nötig wird, um zu überleben.

SHIRACH'RAS:

DIE RÄUME DER KELLEREBENE

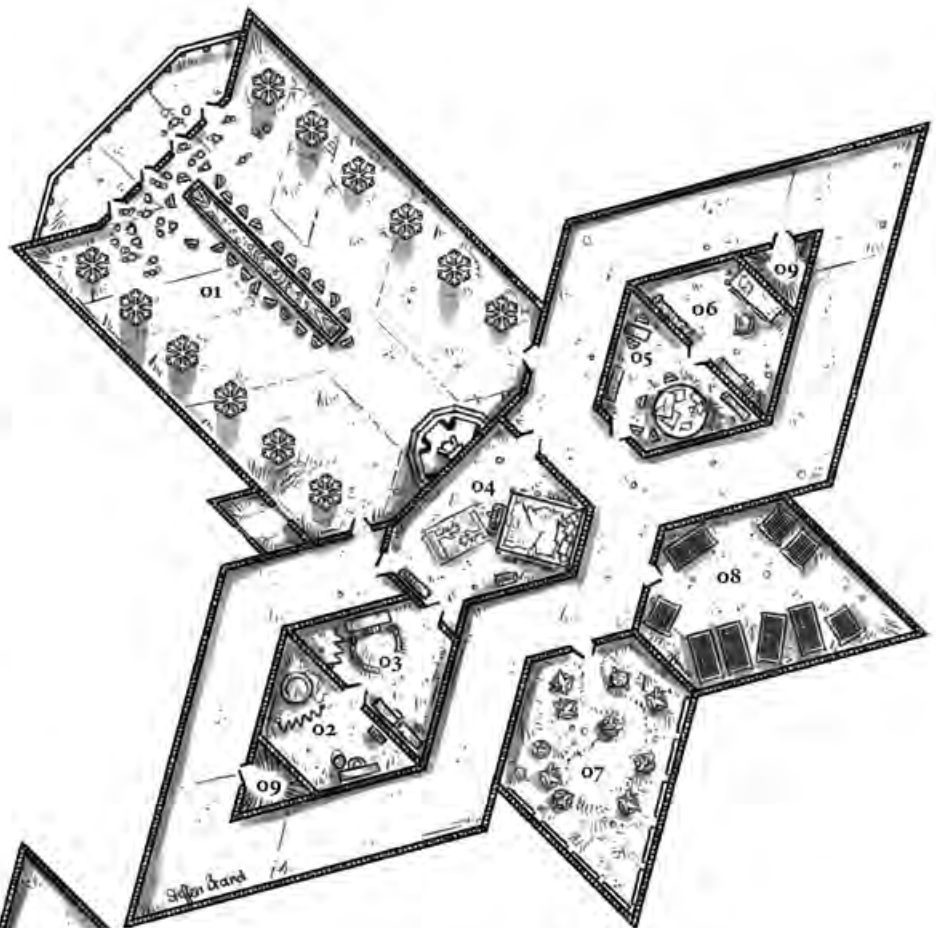
Die Kellerebene des Eisschlosses ähnelt in vielen Dingen den Gewölben unter dem Schneepalast, den die Helden bereits früher kennenlernen durften, nur dass sich hier keine Zeichen von Verfall oder gar Schmelze finden lassen. Außerdem treiben sich hier unten natürlich weder Untote noch Gletscherwürmer herum.

GEFÄNGNISBEREICH

Die Zellen des Gefängnistraktes stehen größtenteils leer. Nur in einer Zelle wartet ein gefesselter und ziemlich unterkühlter Fjarninger auf sein Schicksal, der vor etwa einer Woche von Karamanthi verschleppt wurde. Im hinteren Bereich des Zellentraktes findet sich wie auch schon in den Ruinen des Schneepalastes eine kleine Folterkammer mit eisernen Ringen an der Decke und einem Sammelsurium aus Peitschen, Gerten und anderen Schlaginstrumenten.

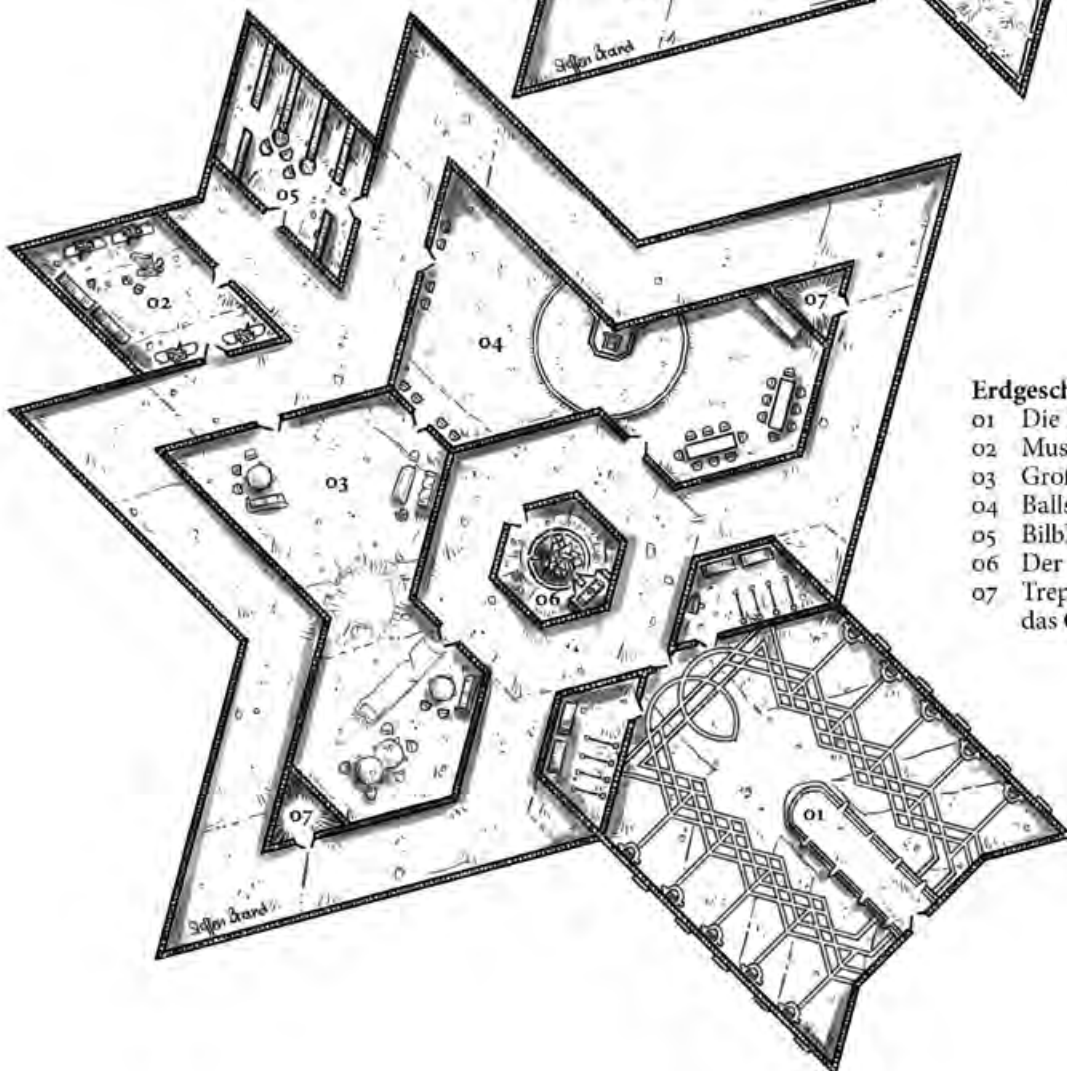
Obergeschoss:

- 01 Thronsaal
- 02 Badezimmer
- 03 Ankleideraum
- 04 Schlafgemach
- 05 Kartenraum
- 06 Studierzimmer
- 07 Wintergarten
- 08 Managerie
- 09 Treppe ins Erdgeschoss



Erdgeschoss:

- 01 Die Eingangshalle
- 02 Musikzimmer
- 03 Großer Salon
- 04 Ballsaal
- 05 Bibliothek
- 06 Der Saal der Pforte
- 07 Treppen in den Keller und das Obergeschoss



KAPELLE DER GEHÖRNTEN UND EISTOR

Als Rückzugsort für wahrhaft gläubige Nagrac-Anhänger wurde die Kapelle der Gehörnten errichtet. Für ihren Aufbau gilt das Gleiche wie für die Kapelle im Schneepalast. An den Seiten stehen die Altäre des Uchdar und Yash'oreel. Uchdar, ein in Aventurien kaum bekannter Dämon des Nagrach, wird hier als bizarre Chimäre aus Wolf und Bär dargestellt, während auf dem aus einem dunklen Eisblock gehauenen Altarstein des Yash'oreel nur ein unförmiger, nachtschwarzer Kristall steht, der anscheinend langsam seine Form verändert. Dominiert wird der Raum jedoch von beängstigend lebensechten Statuen, die die Wilde Jagd darstellen, angeführt von Umdoreel, dem gut trollgroßen, vierarmigen Jagdmeister Nagrachs, der auf Yash'Natam, dem sechsbeinigen Ross des Eisigen Jägers reitet. Ihm folgen die Treiber der Wilden Jagd, die Usuzoreel, grotesk verzerrte menschliche Gestalten aus schmutzigem Eis und gefrorenem Fleisch, dazu mehrere Karmanthi, die Höllenhunde des Nagrach, und zwischen ihren Beinen eine Vielzahl von Thalonen, kleiner wieselartiger Schrecken. Im Schein der Lichter scheinen sich die abstoßenden Statuen zu bewegen, so dass es im ersten Moment fast so scheint, als stünde man vor der leibhaftigen Wilden Jagd.

SCHATZKAMMER

Besonders für die Schwarzpelze interessant ist die Schatzkammer des Schlosses. Hier sind in Kisten, Fässern und Truhen gut 100.000 Dukaten in Gold, Edelsteinen, Mammuton und Geschmeide gelagert, aber auch einige wertvolle Waffen und Rüstungen, sogar zwei von den Schmieden der Shakagra'e meisterlich gefertigte Säbel aus 50 Prozent Endurium und Verschiedenes an magischen Artefakten. Verborgen ist die Kammer hinter einem wuchtigen, von einem Yash'oreel beseelten Tor, das sich nur für seine Herrin öffnet. Mit grober Gewalt und passendem Werkzeug wie Äxten oder Spitzhacken kann man es jedoch zertrümmern, auch wenn der im Tor hausende Dämon beginnen wird sich zu wehren. Orientieren sie sich in diesem Falle an den Eisgolems in Gloranas Thronsaal (siehe **Die Gegner im Thronsaal** auf Seite 70). In der Schatzkammer warten zudem vier Dschinne aus verdorbenem Eis, die jedes lebende Wesen anfallen, das es wagt, die Kammer zu betreten. Ansonsten gibt es keine weiteren Sicherheitsmaßnahmen, da die Eiskönigin sich nicht vorstellen konnte, dass eine ausreichend große Streitmacht überhaupt in die Mauern des Eisschlosses eindringen könnte.

Die verdorbenen Dschinne in Werten

Eisschwert:

INI 12+1W6 AT 19 PA 7 TP 1W6+7 DK HN
LeP 26 AuP – AsP 48 RS 6 MR 15 GS 6

Besondere Kampffregeln: Angriff mit pervertiertem Eis (wie ZORN DER ELEMENTE / 3 Schritt Reichweite), Schreckgestalt I, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Elementar (Eis), Form, Heilung, Hellsicht, Herrschaft, Illusion und Verständigung, gegen Gift und Krankheiten, gegen profane und geweihte Angriffe; Verwundbarkeit durch Humus

Kampfmanöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingenturm, Klingenswand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Zauber: Alle Zauber Elementar (Eis) bis Komplexität D +9

Theriakkammer

Im hinteren Teil der Schatzkammer führt eine weitere von einem Yash'oreel beseelte Türe in die Theriakkammer. Wie die Türe ist der gesamte Raum von einem weiteren Yash'oreel beseelt, der die Temperatur in diesem Raum bis auf Namenlose Kälte herunterkühlt. In insgesamt 18 Flaschen aus gediegenem Gold sind hier die restlichen Vorräte an Theriak gelagert, über die die Eiskönigin verfügt. Zur Verwendung von Theriak siehe auch **Das Theriak der Karawane** auf Seite 140.

Paraphernalia-Kammer

Unweit der Kapelle der Dämonen findet sich das Lager für Paraphernalia zur Anrufung Nagrachs. Das Lager ist fast leer, nur ein erfrorener Jäger der Nivesen und mehrere in Schlagfallen verendete Schneehasen und Schneefüchse liegen hier auf Regalen und Tischen aus Eis.

Leere Kammer

Die meisten Räumlichkeiten der Kellerebene stehen leer, da ohne lebende Bedienstete und Höflinge weitere Nahrungs- und Materiallager, Werkstätten, Ställe, Küchen und Wäscherien schlichtweg nicht benötigt werden.

SHIRACH'RAS: DIE RÄUME DES ERDGESCHOSSES

Die Eingangshalle

Empfangen wird der in unserem Falle unwillkommene Besucher in der großen Eingangshalle, deren Wände aufwendig gefertigte Reliefe mit verschiedensten Jagdszenen und Darstellungen der Eroberungszüge Borbarads und Gloranas zieren. Große Durchgänge führen in die Flure, die alle weiteren Räume des Schlosses miteinander verbinden. Ausgestreuter, weißer Sand gibt den Füßen auf den Böden Halt und hinter versteckten Türen verborgen warten Garderoben auf die Kleidung von Gästen, die wohl niemals das Schloss betreten werden.

Musikzimmer

Dieser mit bläulichen Kristallen geschmückte Raum sollte wohl einmal das Musikzimmer des Schlosses sein. Die Harfen, Flöten und Lauten sind jedoch mit einer dicken Schicht Eis bedeckt und ihr Holz in der beständigen Kälte spröde geworden. In einem Regal ruhen nie genutzte Noten- und Liederbücher.

Großer Salon

Aus Eis geformte Kanapees und Sofas, Spieltische für *Rote und Weiße Kamele* und *Boltan* und lange Buffettische laden im Salon des Schlosses zum Verweilen ein. Besonders eindrucksvoll ist ein prächtiger, aus Kristallen geformter Kronleuchter, der das Licht bläulich schimmernder Kristalle tausendfach bricht und so den Raum mit einem Spiel aus Licht und Schatten erfüllt.

Ballsaal

Durch eine doppelflügelige Tür vom großen Salon getrennt wartet der Ballsaal vergeblich auf Tänzer. Der Funktion entsprechend ist der Saal fast leer, einzig am Rand befinden sich einige Sitzplätze und Tische und am Kopfende des Saales

steht auf einem Podest ein verlassener Thron, von dem die Herrin des Schlosses die tanzende Menge beobachten wollte. In einer Ecke befinden sich zudem Sitzgelegenheiten und Instrumente für eine Kapelle. Einzig die in Reliefs dargestellten Tänzer an den Wänden, in Paar- und Gruppentänzen aufgereiht, hauchen dem Raum ein klein wenig unwirkliches Leben ein.

BIBLIOTHEK

Der Traum jedes Schwarzmagiers ist sicher die Bibliothek eines Heptarchen, doch in diesem Falle würde ihm eine herbe Enttäuschung bevorstehen. Denn die langen Reihen von Bücherregalen enthalten so gut wie keine Bücher oder Schriftrollen, sondern fast nur aus Eis geformte Hüllen, die den Eindruck vermitteln sollen, dass diese Bibliothek wohl bestückt ist. Einige mit grünem Leder gepolsterte Sessel und kleine Beistellische stehen etwas verloren in der Mitte des Raumes.

DER SAAL DER PFORTE

Tief unter dem Schloss, verborgen im Eissockel der Schwarzfrostwüste, liegt die Pforte des Grauens, die in Nagrachs Reich führt. Theoretisch führt ein langer Schacht bis zu ihr hinab, doch dieser ist bis zum Zugang im Saal der Pforte mit schwarzem Eis bedeckt. Bis vor einigen Monaten haben die verbliebenen Paktierer in großen Zeremonien nackte Sklaven auf das scharfkantige Eis geworfen und dabei zugeschaut, wie sie jämmerlich starben und dann ganz langsam in dem schwarzen Eis versanken. Doch da der Nachschub an Sklaven ausblieb, haben die letzten acht Paktierer im Schloss beschlossen, im stillen Gebet am Zugang zur Pforte zu verweilen, bewacht von zwei Eisgolems. Seit einiger Zeit wird in diesem Saal auch der Splitter Nagrachs aufbewahrt, ein grau-bläulich schimmernder Kristall, der irgendwie nicht von dieser Welt zu sein scheint. Dies mag daran liegen, dass seine Umrisse nur unscharf zu sehen sind und er gleichzeitig eine unglaubliche Kälte ausstrahlt, die direkt in das Herz eines jeden einzudringen vermag. Der Splitter ist wie eine Reliquie auf einem Altar hinter dem Pfortenzugang drapiert. Wenn die Orks in das Schloss stürmen, werden die Paktierer sich in dem Saal verbarrikadieren und die Türe mit Eisblöcken und Mobiliar blockieren. Sie werden sich mit allen Mitteln zur Wehr setzen und auch einige Karamanthi auf die Eindringlinge hetzen. Sollte die Lage zu aussichtslos sein, wird der eine oder andere sich sogar auf das schwarze Eis werfen, in der Hoffnung von seinem Herren in sein Reich gezogen zu werden, auch wenn diese Hoffnung vergeblich bleibt.

SHIRACH'RAS: DIE RÄUME DES OBERGESCHOSSES

DER THRONSAAL

Selbst der Thronsaal des Horas dürfte nicht prächtiger sein als der Saal, in dem Glorana auf die Helden wartet. Am Kopfende steht über mehrere Stufen erreichbar der kalte Thron der Eiskönigin, schneeweiß und glitzernd, der Platz, an dem Glorana nun schon seit Jahren regungslos sitzt, an dem sie ihren Körper nach und nach an den unerbittlichen Griff Nagrachs verloren hat. Sie ist immer noch von einer unwirkli-

chen Schönheit, auch wenn ihre Haut schneeweiß und ihre Augen kalt wie das Eis sind, das sie umgibt. In ihrer Krone strahlt bläulich schimmernd ein großer Kristall, und auf den ersten Blick mag man ihn für den Splitter aus der Dämonenkrone halten, der Glorana zur Heptarchin gemacht hat. Von ihrem Thron aus kann die Eiskönigin den langen Saal bis hinaus auf den großen Balkon überblicken. Im Zentrum steht eine lange Tafel, an dem schimmernde Eisstatuen sitzen, als seien sie mitten in einem Bankett eingefroren worden. Weitere Eisskulpturen stehen die mit Wappen und Bannern reichlich geschmückten Wände entlang. Jede einzelne Statue wurde von Glorana erschaffen, indem sie eine arme Seele mit ihrem Zauber zu Eis verwandelt hat. Auch auf dem Balkon, den die menschlichen Helden vermutlich als Erstes erreichen werden, stehen diverse Statuen, teilweise drapiert mit Gläsern in der Hand, als würden sie gerade über das Wetter parlieren. Sie bilden geradezu ein kleines Labyrinth, so dass man vom Balkon aus den Thron auf der anderen Seite des Saales nicht sehen kann. Bewacht wird der Thronsaal von sechs Eisgolems, die im ersten Moment als solche gar nicht zu erkennen sind. Vier von ihnen formen dekorative Säulen, einer bildet die breiten Stufen vor Gloranas Thron und ein weiterer ein großes Kabinett an einer Wand des Saales.

Der Thronsaal wird mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit für die menschlichen Helden der wichtigste Ort im Schloss, denn hier werden sie gegen Glorana und ihre Diener antreten und danach auf Schirr'Zach treffen, der nur den Tod der Heptarchin abgewartet hat, um die schönsten Eisskulpturen für seine Sammlung in die Klauen zu bekommen.

DIE GEMÄCHER

Seit Jahren hat die Eiskönigin ihre prachtvollen Gemächer nicht mehr betreten, die durch eine Türe hinter dem Thron zu erreichen sind. Vom Flur gehen mehrere Räume ab:

☞ In der kleinen Schreibstube steht ein Sekretär mit einem eingefrorenen Tintenfässchen und Stapeln von Pergament bereit.

☞ Das Schlafgemach der Heptarchin wird von einem großen, weiß bezogenen Himmelbett dominiert. Die dicke Schicht aus Raureif zeigt jedoch deutlich, dass das Bett seit langer Zeit nicht mehr benutzt wurde.

☞ Im direkt neben dem Schlafgemach liegenden Ankleideraum warten Unmengen an teuersten Pelzen und eleganten, meist in Weiß und Blau gehaltenen Kleidern auf Glorana, genauso wie einige Kästchen mit edelstem Schmuck aus Silber, Diamanten und Bergkristall. Da nichts dagegen spricht, dass sich die Helden nach dem Kampf die nun herrenlosen Güter aneignen, gehen Sie von Fellen vom Schneefuchs und Hermelin im Wert von 500 Dukaten und Schmuck im Wert von 2.000 Dukaten aus.

☞ Das Studierzimmer Gloranas wird von einem großen Schreibtisch dominiert, der aufgeräumt und fast leer vor den Helden steht. Ein alter Besen ist in eine Ecke gelehnt, und anscheinend als Raumschmuck gedacht starrt eine Reihe ausgestopfter Tiere, hauptsächlich Kröten, Eulen und Katzen, von Regalen und Pulten auf die Helden hinab. Was die Helden nicht wissen können, ist, dass es sich dabei um ausgestopfte Vertrautentiere von Hexen handelt, die es wagten, sich Glorana während ihrer Zeit im Rorwhed entgegenzustellen.

Die Wände und Decken des Wintergartens bestehen aus klaren Eisplatten, die das Sonnenlicht hineinlassen würden, würde jemals ein Sonnenstrahl durch die dicke Wolkendecke über Shirach'ras stoßen. Auf Tischen steht ein Teeservice bereit, während in großen Kübeln mit Eis überzogene Blumen den Raum verschönern.

In der Menagerie hausen Widderhyänen, Silberfüchse, Mähnenwölfe, Firnluchs und Schneelaurer in stabilen Käfigen, damit sich Besucher an den Tieren des Nordens erfreuen können. Die Tiere sind zum Teil schon recht angeschlagen, einige der Silberfüchse sind sogar schon erfroren.

DER KAMPF MIT GLORANA

IM THROPSAAL DER EISKÖNIGIN

Mandara wird vorschlagen, den direkten Weg zu nehmen. Dies bedeutet in ihren Augen den Graben und die Mauer mit einer aus Eis geformten Brücke zu überwinden, mit simplen Wurfhaken und Seilen den großen Balkon zu erklimmen und dann möglichst schnell, präzise und tödlich zuzuschlagen, um die Eishexe zu überrumpeln. Sie ist jedoch auch für andere Pläne offen, auch wenn sie es für keine gute Idee halten wird, sich den Schwarzpelzen bei ihrem Sturm auf das Schloss anzuschließen. Sollten die Helden also fliegen können oder sich auf eine andere Art und Weise hinauf zum Balkon bewegen können, hat die Firnelze nichts dagegen. Sie warnt jedoch davor, in irgendeiner Weise durch den Limbus zu reisen, da Nagrachs Macht an diesem Ort so groß ist, dass wohl auch der Limbus hier weit stärker mit teilweise sogar bisher unbekanntem Dämonen aus seiner Domäne bevölkert ist als anderswo.

DER KAMPF IM THROPSAAL

Zwar hat mit dem Geist Gloranas auch ein großer Teil ihrer magischen Fähigkeiten den Leib der Eishexe verlassen, jedoch verfügt sie immer noch über einige Artefakte, die ihren Schutz garantieren sollen. Zudem werden die sechs Golems und gegebenenfalls einige herbeieilende Dämonen (siehe **Die Wilde Jagd in der Schlacht** auf Seite 143) den Helden ihr Unterfangen so schwer wie möglich machen. Den Helden sollte bei diesem Konflikt eine der größten Herausforderungen ihres Lebens bevorstehen. Der Ablauf hängt natürlich ganz von dem Vorgehen der Helden ab und bedarf eines gewissen Maßes an Improvisation. Viele Spieler neigen dazu, die Wachen zu ignorieren und das Hauptziel direkt anzugreifen, während andere möglicherweise versuchen werden, sich möglichst weit heranzuschleichen, um dann plötzlich und möglichst massiert gegen Glorana vorzugehen.

DIE GEGNER IM THROPSAAL

GLORANAS EISGOLEMS

Die von Yash'oreelya beseelten Golems, die in Shirach'ras ihren Dienst verrichten, erscheinen zwar auf den ersten Blick sehr träge, doch können sie alleine aufgrund ihrer schier Kraft und des dämonischen Hasses auf alles Lebende ausgesprochen unangenehme Gegner sein. Sie variieren in Größe und Form, da sie oft nicht nur als Wächter fungieren, sondern auch als größere Möbelstücke, Treppen, Türen oder andere Teile der Inneneinrichtung. Entsprechend sind die Werte als Beispiel zu verstehen. Manche von ihnen mögen Nahkampfwaffen verwenden oder Inventar oder sogar Teile von sich selbst gegen die Angreifer schleudern.

Die Eisgolems in Werten

MU 14	KL 3	IN 1	CH 1		
FF 1	GE 4	KO 26	KK 22		
LeP 160	AuP 400	MR 20	RS 5	GS 4	

Faust:
INI 5+1W6 **AT** 6 **PA** 2 **TP** 3W6+8 **DK** NS

Eisbrocken:
INI 5+1W6 **AT** 8 **TP** 2W6+2

Reichweiten 5/10/20/40/60 **TP+** (+2/+1/+0/+0/-1)

Laden 2 KR

Besondere Kampfregelein: 3 Aktionen pro KR, Niederwerfen (4), großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Eis, Stich und das Merkmal Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun / der Ifirn

RAK-TOGAR, DER TANZENDE KRISTALL

Der dämonisch verführte Dschinn Rak-Togar, ein sogenannter Vinskrapr, wurde von Glorana unterworfen und durch die regelmäßige Gabe von Theriak von ihr abhängig gemacht. Zumeist ruht er als Teppich aus funkelnden Eiskristallen zu Füßen der Heptarchin, formt jedoch eine wirbelnde, dichte Wolke aus Eis, sollte sie in Gefahr geraten. Er stürzt sich dann wütend auf jeden, der ihr Böses will.

Durch die beständige Verabreichung von Theriak ist der Dschinn mächtiger geworden als die meisten seiner Art und stellt alleine bereits einen nicht zu unterschätzenden Gegner dar.

Werte von Rak-Togar

Schwarze Eisklinge:
INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 9 **TP** 3W6+8 **DK** HN

Schwarze Eisgeschosse: **FK** 18 **TP** 1W6+4

Reichweiten 5/10/20/40/60 **TP+** (+2/+1/+0/+0/-1)

Laden 1 KR

LeP 65 **AuP** – **AsP** 48 **RS** 5 **MR** 12 **GS** 6

Besondere Kampfregelein: Angriff mit pervertiertem Eis (wie ZORN DER ELEMENTE / 3 Schritt Reichweite), Aura (Kälte), Elementarer Griff (2), Flächenangriff mit Eis, Lebensraub I, Zerbersten, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Elementar (Eis), Form, Heilung, Hellsicht, Herrschaft, Illusion und Verständigung, gegen Gift und Krankheiten, gegen profane und geweihte Angriffe; Verwundbarkeit durch Humus

Kampfmanöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingengesturm, Klingenswand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Zauber: Alle Zauber Elementar (Eis) bis Komplexität D +9

DIE ZUSÄTZLICHEN FÄHIGKEITEN VON RAK-TOGAR

Aura (Kälte)

In jeder KR richtet Rak-Togar bei allen Gegnern in seiner Nähe Kälteschaden an, abhängig von deren Distanzklasse: In DK S: 1 SP, in DK N: 2 SP, in DK H: 3 SP. Sollten Sie keine Distanzklassen nutzen, gehen Sie einfach davon aus, dass die Aura im Nahkampf 2 SP pro KR anrichtet und 3 SP pro KR beim Ringen und Raufen.

Kältegriff

Jeder Angriff sowohl mit Händen als auch mit Waffen richtet 2 SP zusätzlich an. Zudem erleidet der Getroffene 3 KR lang jeweils 1 SP pro KR an Folgeschaden.

Flächenangriff mit Eis

Mit dieser Eigenschaft kann ein Elementarwesen einen flächendeckenden Angriff mit seinem Element durchführen. Die Wirkung entspricht der eines FRIGISPHAERO mit 9 ZfP* inklusive eventueller Sekundäreffekte. Der Einsatz dieser Eigenschaft dauert 7 Aktionen und kostet 15 AsP.

Lebensraub I

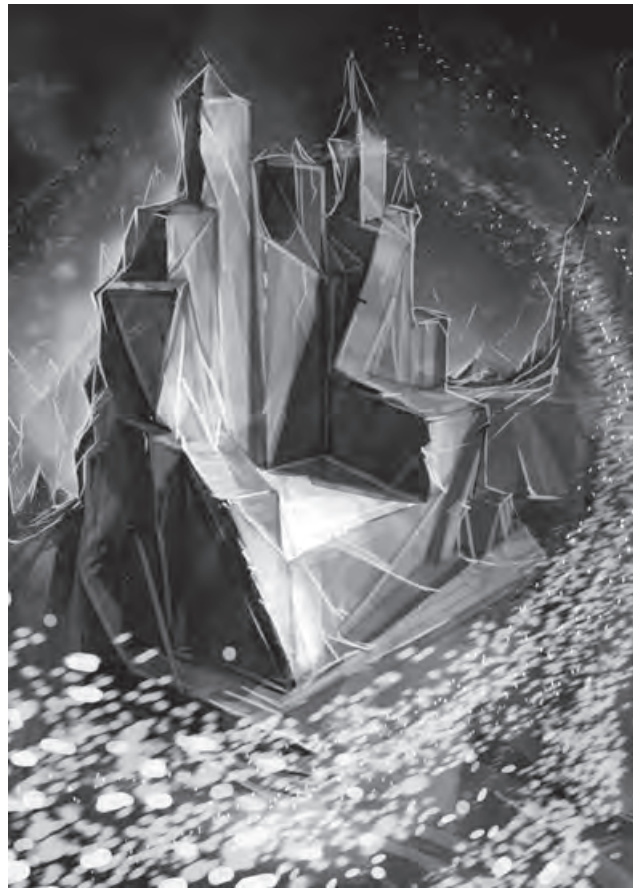
Der Dschinn kann lebenden Wesen Lebenspunkte rauben und diese sich selbst (oder auch seiner Herrin) gutschreiben. Wenn nicht anders erwähnt, werden alle geraubten LeP mit einer Übertragungsrate von 1 LeP/KR auf das Wesen übertragen.

Zerbersten

Wenn die LeP des Dschinns auf unter 0 sinken, explodiert sein Leib in einem hässlichen Inferno aus Eissplittern und richtet in seiner Umgebung einen Schaden von 4W6+4 (in DK H) an. Der Schaden sinkt um 1W6+1 je DK weiter entfernt vom Ziel. Darüber hinaus treten eventuelle elementare Sekundäreffekte auf.

GLORANA

Im Endeffekt ist der Körper Gloranas eher eine feste Masse denn ein Lebewesen, da ihr Geist zum größten Teil schon den Weg von ihrem erkaltendem Körper in den Splitter des Nagrach gefunden hat. Daher ist es mit ausreichend viel Gewalt nicht schwer, ihr Leben zu beenden. Einzig eine Reihe von Schutzamuletten halten einen Angreifer davon ab, sie zu töten, sollte er die Golems und Dämonen überwunden haben. Sie selbst ist nur noch in der Lage, den Kreaturen des Schlosses Befehle zu geben, doch von ihrem Körper aus kann sie keine Zauber mehr wirken und nur mit Mühe sprechen und ihre Arme und Hände bewegen. Dafür benötigt sie aber keine Körperwärme und hat eine sehr langsame und flache Atmung. Zwar hat Glorana das Ziel, ihren Körper durch die Hand der Helden vernichten zu lassen, doch ist der Wunsch nach Selbsterhaltung im verbleibenden Rest ihres Bewusstseins, gebunden an ihren Körper, so stark, dass sie alle noch vorhandenen Mittel aufwendet, um die Helden zurückzuschlagen.



RAK-TOGAR, DER TANZENDE KRISTALL

DER FLUCH GLORANAS

Zwar ist die Eiskönigin nicht in der Lage Zauber zu wirken, doch sollten die Helden sich anschicken, ihr Lebenslicht zu löschen, kann sie ihnen als letztes Aufbäumen noch einen Fluch entgegenschleudern. Dieser Fluch kann sich durchaus auf sehr persönlicher Ebene auswirken. So mag ein „Mögen liebende Herzen erfrieren!“ dazu führen, dass alle den Helden liebende Menschen ihm gegenüber jegliches Interesse verlieren. Aber auch anders herum kann es sein, dass das Herz des Helden so erkalte, dass er selbst nicht mehr in der Lage ist, Liebe oder Freude zu empfinden.

Einen solch mächtigen Fluch, ausgestoßen von einer sterbenden Heptarchin, zu bannen, kann ein ganz eigenes Abenteuer darstellen.

Glorana in Werten

LeP 37 AuP 44 MR 17 RS 5 GS 0 AT 0 PA 0
INI 5+1W6

DIE AMULETTE GLORANAS

Zum persönlichen Schutz trägt die Eiskönigin vier verschiedene Amulette, und zwar eine Halskette, einen Armreif und zwei Ringe.

DIE HALSKETTE

Die aus Mondsilber und Arkanium gefertigte Halskette Gloranas soll sie vor schädlichen Zaubern schützen. Sie verfügt über drei Aufladungen zu je 93 ZfP*, die aktiviert werden, wenn die Eiskönigin Ziel eines Zaubers wird. Gleichzeitig wird auch ein blauer FLIM FLAM aktiv, ursprünglich um die Aktivierung des Zauberschildes anzuzeigen und damit den Leibwachen der Heptarchin Gelegenheit zu geben, die Quelle des Zaubers schnell ausfindig zu machen.

Die Halskette in Werten

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (AR-CANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Antimagie, Umwelt

Auslöser: Der Träger des Artefakts wird Ziel eines Zaubers

Astralenergie: 51 / 2

Wirkende Sprüche: 3x GARDIANUM (Variante PERSÖNLICHER ZAUBERSCHILD zweifach gestapelt zu einem Gesamteffekt von 30 ZfP*), 3x FLIM FLAM (10 ZfP*)

DER ARMREIF

Der aus einem Walzahn geschnitzte und mit Mondsilber verzierte Armreif soll Glorana von Heckenschützen abschirmen, indem er ein MOTORICUS-Fesselfeld mit 8 ZfP* aktiviert, wenn sich Objekte aus Erz, also Pfeile mit metallenen Spitzen, aber auch geschwungene Waffen, schnell in ihre Richtung bewegen. Der Armreif beinhaltet zwei Aufladungen und ist aufladbar.

Das Fesselfeld beeinträchtigt die beseelten Golems nicht und stört auch Glorana selbst kaum, da sie sich sowieso nicht von ihrem Thron fortbewegen kann.

Der Armreif in Werten

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (AR-CANOVI), zwei Ladungen

Typ und Ursprung: Telekinese

Auslöser: Objekt aus Erz bewegt sich schnell auf den Träger zu

Astralenergie: 54 / 2

Wirkende Sprüche: 2x MOTORICUS (Variante FESSELFELD, je 7 ZfP*)

DER SCHLANGENRING

Sowohl zur Einschüchterung von Vasallen als auch zum Selbstschutz verfügt Glorana über einen aus Arkanium gefertigten Ring in Form einer Schlange, die sich mehrfach um ihren rechten Ringfinger gelegt hat. In ihm sind drei Ladungen des Zaubers VIPERNBLICK (mit erhöhter Reichweite) mit 22 ZfP* gespeichert. Durch ihren gefrorenen Leib kann die Eishexe ihr Ziel fast beliebig lange mit ihren eisblauen Augen anstarren.

Der Schlangerring in Werten

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (AR-CANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Einfluss

Auslöser: Auf das Ziel deuten und Schlüsselwort aussprechen

Astralenergie: 54 / 2

Wirkende Sprüche: 3x VIPERNBLICK (zweifach gestapelt, auf 7 Schritt erhöhte Reichweite, je 22 ZfP*)

DER TOPASRING

Als zusätzlichen Schutz gegen unerwünschte Gäste besitzt die Eishexe einen weiteren Arkaniumring mit einem großen Topas als Schmuckstein. Der Ring trägt drei Ladungen des Zaubers SOMNIGRAVIS in der Modifikation Ohnmacht, der seine Opfer selbst mitten im Kampfgetümmel in Bewusstlosigkeit sinken lässt. Der Einfachheit halber lässt sich annehmen, dass es 3 KR Schütteln und Rufen benötigt, um das Opfer des Zaubers zu wecken, und weitere 2 KR, bis dieser wieder aktiv handeln kann. Kurzes Anstoßen oder allgemeiner Lärm wecken das Opfer jedoch nicht.

Der Topasring in Werten

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (AR-CANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Einfluss

Auslöser: Auf das Ziel deuten und Schlüsselwort aussprechen

Astralenergie: 62 / 2

Wirkende Sprüche: 3x SOMNIGRAVIS (zweifach gestapelt, auf ZfW (hier 36) Schritt erhöhte Reichweite, je 18 ZfP*)

DER PFEIL DES MIKAIL UND GLORANA

Sollten die Helden den Pfeil des Mikail nicht auf T'Kuum abgeschossen haben, sondern ihn für den Angriff auf Glorana verwahren, stellt er als heilige Reliquie Firuns eine gefährliche Waffe gegen die Eiskönigin dar. Der Pfeil gilt regeltechnisch als verletzend, sein Schaden verdoppelt sich daher, sollte er Glorana treffen. Zudem ignoriert er ihren

durch ihren gefrorenen Körper und das sie umgebende Eis entstandenen RS und erzeugt weitere 1W6 TP/SR Schaden für den Mikailspfeil, so lange er in ihrem Leib stecken bleibt. Da die Spitze des Pfeils nicht aus normalem Metall gefertigt ist, sondern aus einer Elfenbein ähnelnden Substanz, aktiviert er auch nicht ihr MOTORICUS-Artefakt, scheitert jedoch an dem aktiven Fesselfeld, sollte es anderweitig vorher aktiviert worden sein.

Zu schwer?

Der Kampf gegen einen Heptarchen, selbst wenn er kaum mehr handlungsfähig ist, stellt eine enorme Herausforderung dar. Besonders gefährlich ist natürlich der verführte Dschinn Rak-Togar, aber auch die Eisgolems können, sollten sie treffen, grausame Verletzungen verursachen. Letztere sind jedoch mit GS 4 relativ langsam und können so ausmanövriert werden. Zur Not können die firnelfischen Begleiter auch versuchen, die Aufmerksamkeit der Wächter von den Helden abzulenken, um diesen einen Vorstoß gegen Glorana zu ermöglichen. Um die Heptarchin zu töten, reicht es dann, die Angriffe der Wachen zu umgehen oder zu ertragen, um sie direkt anzugreifen. Da sie sich kaum bewegen kann, ist es ihr unmöglich, sich ernsthaft gegen Attacken zu wehren, spätestens wenn ihr Vipernblick-Ring seine Aufladungen verbraucht hat.

Sollte ein Held mit Erfahrungen im Umgang mit Elementaren, beispielsweise ein Elementarist aus Drakonia oder ein Haindruide, zur Heldengruppe zählen, kann er auch versuchen, Rak-Togar von seinem Treiben mit Worten abzubringen. Zwar wird ihn das nicht aus dem verführerischen Griff Gloranas lösen, aber möglicherweise gibt es den Helden die zusätzlichen Sekunden, die sie benötigen, um bis zur Eishexe vorzustoßen.

Sollte einer der Helden im Kampf mit Gloranas Schergen zeitweise oder komplett außer Gefecht gesetzt werden, kann der jeweilige Spieler auch einen der Firnelfen übernehmen, um weiter am Kampf gegen die Heptarchin teilnehmen zu können. In diesem Falle verwenden Sie einfach folgende Werte:

Kämpfer der Tränensucher-Sippe in Werten

MU 14 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 16 **KO** 15 **KK** 13

Jagdspieß:

INI 14+1W6 **AT** 19 **PA** 18 **TP** 1W6+7 **DK** 5

Elfenbogen:

INI 15+1W6 **FK** 27 **TP** 1W6+5

Reichweite 10/25/50/100/200 (+3/+2/+1/+1/0)

LeP 34 **AU** 42 **WS** 7 **AsP** 12 (von 36)

RS 5 **MR** 9 **GS** 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Finte, Gezielter Stich, Meisterschütze, Rüstungsgewöhnung I, Schnellladen

Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 9, Sinnen-schärfe 11

Wichtige Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn Sicht, Kälteresistenz

Wichtige Zauber: Adlerauge Luchsenohr 7, Adlerschwinge Wolfsgestalt (Schneefuchs) 10, Armatruz 12, Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit 12, Chamaelioni Mimikry 11, Falkenauge Meisterschuss 14, Firnlauf 12, Metamorpho Gletscherform 15

Besondere Ausrüstung: Mammutonpanzer, persönlicher Jagdspieß

Zu leicht?

Der Schutz Gloranas steht für die Wächter, besonders die Eisgolems, an erster Stelle. Aufgrund ihrer Größe und Masse können sie daher wie wandelnde Schilde ihre Herrin schützen, indem sie sich um sie herum postieren und den offensiven Teil dem Dschinn überlassen. Notfalls können sie ihre Körper wortwörtlich zu einer schützenden Kuppel um die Heptarchin formen, aus denen sich jederzeit Arme formen können, um Angreifer abzuwehren. Alleine durch ihre große Menge an LE sollten die Golems so eine ganze Weile gegen die Helden standhalten. Um ihren Offensivwert zu steigern, spricht auch nichts dagegen, ihnen zusätzliche Gliedmaßen zu spendieren und ihnen so mehrere Aktionen pro Kampfrunde zu gewähren. Durch ihre Amulette ist Glorana zudem gegen Überraschungsangriffe recht gut geschützt.

Als weitere Reserve können Sie abhängig von der Größe des orkischen Heeres und damit ihrer Fähigkeit, die Wachkreaturen Gloranas in Kämpfe zu verwickeln, weitere Nagrach-Kreaturen auftauchen lassen. Verwenden Sie hierfür die im Abschnitt **Der Angriff auf Shu-Drasz** auf Seite 142 berechnete Zahl an Kriegern und ziehen Sie gegebenenfalls die Verluste ab, die im Abschnitt **Nagrachs Eisiger Hauch** auf Seite 148 entstehen können. Die folgende Tabelle gibt an, über welche Kreaturen Sie somit verwenden können, um sie im Laufe der Auseinandersetzung zusätzlich in den Kampf zu werfen.

Orkkrieger	Dämonen
<500	2 Eisgolems, 1 Umdoreel, 2 Karmanthi, 3 Thalonen
<600	2 Eisgolems, 2 Karmanthi, 2 Thalonen
<700	2 Eisgolems, 1 Karmanath, 1 Thalon
700+	1 Eisgolem, 1 Karmanath, 1 Thalon

NACH DEM TOD DER HEPTARCHIN

Man sollte erwarten, dass nach dem Tod Gloranas ihr Eisschloss Risse bekommt und nach einigen Kampfunden krachend in sich zusammenstürzt. Tatsächlich geschieht aber genau das nicht. Zwar gibt das Gebäude ein dumpfes Knacken und Poltern von sich, als die Heptarchin niedergestreckt wird, jedoch kommt dies nur zustande, weil die von ihr in die verschiedenen Gebäudeteile und Golems gebannten Yash'oreelya ihre Körper verlassen und in die siebte Sphäre zurückkehren. Dabei brechen einige Treppen zusammen und der eine oder andere Stützpfeiler verliert einen Teil seiner Festigkeit. Dies bedeutet im Übrigen auch, dass die Eisgolems, mit denen sich die menschlichen Helden im Thronsaal, aber auch die Schwarzpelze überall im Schloss herumschlagen, ihren Dienst versagen und als unförmige Eisklumpen zurückbleiben. Wenn die menschlichen Helden im Thronsaal den letzten Widerstand, beispielsweise den nun noch wütender tobenden Rak-Togar, bezwungen haben, breitet sich für einen Moment Ruhe aus. Die Helden haben nun Zeit sich umzusehen, gegebenenfalls Schmuck- und Erinnerungsstücke von der Leiche Gloranas an sich zu nehmen und sich einen Überblick zu verschaffen. Dabei können sie auch das Kriegsgebrüll der Schwarzpelze in den unteren Stockwerken des Eisschlusses hören.

Für die Helden mag nach dem Sieg auch der Umgang mit dem Nagrach-Splitter in Gloranas Krone ein wichtiges Thema sein. Da es sich jedoch nur um eine einfache Kopie ohne irgendeine magische Macht handelt, können sie damit anstellen, was sie für richtig halten. Da der Splitter in der Krone weder Kälte ausstrahlt noch sonst irgendwelche besonderen Eigenschaften hat, kann ihnen durchaus aufgehen, dass es sich nicht um den echten Splitter aus der Dämonenkrone handeln kann. Herauszufinden, wo er sich befindet, oder ihn gar den Schwarzpelzen abzunehmen, dürfte jedoch in der wenigen Zeit bis zum Abtransport kaum möglich sein.

DER BESUCH VON SCHIRR'ZACH

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Eine entbehrungsreiche, lange Reise liegt hinter euch. Ihr habt gegen Schwarzpelze gekämpft und seit gegen die Schrecken des Nordens angetreten. Selbst dem Anführer der Wilden Jagd habt ihr die Stirn geboten, und nun ist es vollbracht. Glorana, die Eishexe, Heptarchin, die Buhle Nagrachs liegt tot in ihrem Thronsaal aus Eis. Während die wütenden Rufe der Schwarzpelze leise heraufschallen, starren euch die verbliebenen Eisskulpturen an, die zur Zierde im Thronsaal aufgestellt wurden.

Der Moment der Stille und des Friedens wird jäh gestört, als getragen von riesigen Schwingen ein massiger, weißer Leib auf dem großen Balkon des Thronsaals landet. Ein weißer Drache, größer, viel größer als Danakan der Verschlinger, setzt auf dem Balkon auf und schiebt seinen massigen Schädel durch die Türen in den Saal. Klirrend und ohrenbetäubend, obwohl er nicht wirk-

lich spricht, klingt die Stimme in euren Köpfen: „[Unerwartet, überrascht]. Menschlein [Nackte, Sklaven, Futter] haben sie [Eisige, Zauberweberin] erschlagen [in jenseitige Sphären geschickt]. Ich bin amüsiert!“ Das Donnern der Drachenstimme hallt lange in euren Schädeln nach.

Schirr'Zach, der älteste der Frostwürmer, Eikondor und Ousiaphôr, wohl mehr als vier Jahrtausende alt, hat schon seit einiger Zeit den Heerzug der Orks mit einer Mischung aus distanzierter Neugierde und Gier beobachtet. Ihr schwarzes Fell gefällt ihm besonders, und so hat er es sich nicht nehmen lassen, in einem der Schneestürme über der Schwarzfrostwüste einige von ihnen zu fangen und in Eisstatuen zu verwandeln. Als er erkannte, welches Ziel das Heer hat, blieb er in der Nähe des Eisschlusses, um sie weiter zu beobachten. Er machte sich zu keiner Zeit irgendwelche Sorgen um Glorana, da sie ihn eigentlich nicht weiter interessiert. Sie verfügt aber genauso wie er über eine Sammlung ausgefallener Eisskulpturen, die sie genauso wie er mit der Eisvariante des GRANIT UND MARMOR aus besonders interessanten und schönen Wesen, oftmals arglosen Jägern und Reisenden, geformt hat. Er fürchtet, dass die barbarischen Schwarzpelze die Sammlung Gloranas ruinieren könnten und hat daher nur darauf gewartet, dass die Heptarchin umkommt, um sich dann schnellstmöglich die besten Teile ihrer Sammlung unter die Klauen zu reißen.

Entsprechend ist er nicht auf einen Kampf mit den Helden aus, solange sie keine der Statuen beschädigen. Er wird jedoch recht ungehalten, sollten sie im Kampf mit Glorana und ihren Wachen einige der Statuen ramponiert haben.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, nach der Heptarchin auch noch Schirr'Zach niederstrecken zu wollen, wird dieser sich zurückziehen, da er die wirkliche Macht der Helden nach dem Tod Gloranas nicht einschätzen kann. Er wird danach warten, bis sie aus dem Eisschloss verschwunden sind, um in Ruhe die Statuen zu bergen. Dann wird die Bake des gefallenen Sterns, Pyrdacors Geschöpf, sich auf die unaufhaltsame Suche machen und jeden einzelnen der Helden zur Strecke bringen. Er hat alle Zeit der Welt, dessen ist er sich absolut bewusst. Und Schirr'Zach ist nachtragend, weil er keine Schmach vergisst.

DAS WEITERE VORGEHEN

Die Helden können sich nun noch im Schloss herumtreiben, können aber jederzeit auf größere Gruppen von Orks und gegebenenfalls Fjarningern treffen, die durch die Räume und Flure stürmen und nach Gegnern und Plündergut suchen. Sollten es die Helden tatsächlich darauf anlegen, kann dies zu weiteren, blutigen Gefechten führen. Werte für die Schwarzpelze finden Sie im Abschnitt **Gegner auf dem Schlachtfeld** auf Seite 27 und **Die Jagdgruppe der Fjarningern** auf Seite 133.

Ansonsten liegt der Weg zurück durch den Tunnel vor den Helden. Da die meisten Daimoniden und Dämonen in die Kämpfe um Shirach'ras verstrickt sind, sollte der Rückweg relativ ruhig vonstatten gehen.

Die Nivesen holen die Helden dann am Rande des Packeises mit ihren Kajaks wieder ab und bringen sie zum Ufer, von wo aus sie zurück bis nach Paavi gelangen. Sobald die Nachricht vom Tod Gloranas die Runde macht, werden sie auf ihrem Weg immer wieder von Nivesen angehalten und gefeiert, die sie mit Dank und Geschenken überhäufen. Bis sie so Paavi erreicht haben, dürften sie bereits eine stattliche Herde von Karenen und Unmengen von Schnaps und getrocknetem Fleisch ihr Eigen nennen. In Paavi werden sie bereits von Kailäkinnen, Walbirg von Löwenhaupt, Vater Ailgrimm und Vater Bernik erwartet. Die Helden sind nun im wörtlichsten Sinne wahre Helden und werden auch so behandelt. Jeder will ihnen seinen Dank aussprechen und ihnen auf die Schulter klopfen, die lokalen Herrscher überschütten sie mit Lob und Geschenken und so mancher Antrag zum Traviabund wird ihnen zuteil. Die Erleichterung über das Ende der Heptarchin ist im ganzen Land zu spüren, und diese Erleichterung zeigt sich den Helden gegenüber in Dankbarkeit. Was die Belohnungen angeht, seien Sie großzügig. Wer kann schon von sich behaupten, einen der großen Schrecken Aventuriens mit eigenen Händen besiegt zu haben? Teure Pelze, Schürfrechte, Titel und Ländereien stehen den Helden zu, und auch die Firun- und die Praioskirche lassen sich nicht lumpen.

ДИЕ ЕПДВЕЛОПУПГ

Es ist vollbracht: Die Helden haben Glorana getötet und dem gebeutelten Norden Aventuriens damit Hoffnung auf Frieden geschenkt. Für das erfolgreiche Bergen der Pfeilspitze aus dem Schneepalast haben sich die Helden pauschal je **200 Abenteuerpunkte** verdient. Für die Verteidigung gegen den Meister der Wilden Jagd schlagen weitere **100 Abenteuerpunkte** zu Buche. Weitere **50 Abenteuerpunkte** erhalten sie, wenn sie T'Kuum beseitigt und so die Erstürmung von

Shirach'ras ermöglicht haben. Der glorreiche Sieg über die Heptarchin Glorana bringt weitere **150 Abenteuerpunkte**. Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervorgetan, kann man hierfür weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Zusätzlich können **Spezielle Erfahrungen** in den primär genutzten Waffenfertigkeiten und Zaubern und je nach Aktivitäten der Helden auf Talente wie *Klettern*, *Ski fahren*, *Sich verstecken*, *Sagen / Legenden* und *Kriegskunst* vergeben werden. Als gefeierte Helden können Sie zudem ihren SO um +1 steigern und sie mit einer großen Menge an Ehren und Geschenken überhäufen.

ÜBERGABEPUNKTE

Mit dem Ende dieser Kampagne werden einige wenige relevante Punkte in der Geschichte Aventuriens gesetzt. Hierzu gehören der Tod Gloranas und der Transport des Nagrach-Splitters nach Khezzara und dann in den Firunswall. Ob es die menschlichen Helden sind, die Glorana töten, die Schwarzpelze oder eine Gruppe von Meisterfiguren, macht für die Geschichtenerzähler im hohen Norden keinen Unterschied. Kailäkinnen, Walbirg und auch Schirr'Zach überleben die Kampagne. Die Pforte des Grauens unter dem Eisschloss bleibt geöffnet, auch wenn kaum jemand auch nur von ihrer Existenz weiß. Während eine Handvoll Tairachschaamanen noch einige Zeit in Shirach'ras verbleiben, um die Pforte näher in Augenschein zu nehmen, etabliert sich eine Sippe von Schwarzpelzen in der Weite der Brydia. Sollte aufgrund unerwarteter Ereignisse die Kampagne einen völlig anderen Verlauf nehmen, ist dies aber auch nicht schlimm, denn immerhin sind Sie es, der Meister und Ihre Spieler, die gemeinsam ihr Aventurien formen.

DRAMATIS PERSONAE

Im folgenden Kapitel finden Sie detailliert die wichtigsten Persönlichkeiten, auf die die Helden während ihrer Reise immer wieder stoßen werden, so sie nicht in den Regional-spielhilfen **Im Bann des Nordlichts** oder in **Reich des Roten Mondes** bereits näher beleuchtet wurden.

Die Beschreibungen nutzen dabei folgende Kategorien:

Kurzcharakteristik: Eine stichwortartige Zusammenfassung der wichtigsten Charakteristika. Zur Klassifizierung bestimmter Fähigkeiten wird hierbei teilweise auf folgende Abstufungen *unerfahren – erfahren – durchschnittlich – kompetent – meisterlich – brillant – vollendet* zurückgegriffen, um die Erfahrung der einzelnen Personen festzulegen. Diese Aufteilung ist dabei immer im Kontext zu sehen. Ein „erfahrener Diplomat“ mag positiv klingen, wäre aber im Falle eines kaiserlichen Abge-

sandten eher ein Zeichen von Mittelmäßigkeit, während ein „vollendeter Sänger“ wohl zu einer Handvoll wahrer Meister gehören dürfte und alleine das Vinsalter Opernhaus füllen könnte.

Herausragende Eigenschaften, Herausragende Talente und Herausragende Zauberfertigkeiten und Rituale: Hierbei handelt es sich um die Werte, die für die Person besonders prägend und in der Befähigung besonders bemerkenswert sind.

Beziehungen und Finanzkraft: Zur Einordnung der Beziehungen und finanziellen Mittel der Personen werden sie zur Einstufung mit folgenden Punkten versehen: *minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens.*

Verwendung im Spiel: Dieser Punkt gibt an, wie sich die Personen auf das Spiel auswirken können und wie man sie in einem Abenteuer am besten nutzen kann.

WICHTIGE PERSONEN IN BURG EMMERANSTREU

HELIOPAIS VON ANDERATH

Heliopais ist eine Priesterin, wie sich Klein-Alrik in seiner Jugend immer eine Geweihte des Götterfürsten vorgestellt hat. Goldenes Haar fällt der Frau akkurat geschnitten fast bis auf die Schultern und strahlende blaue Augen, deren loderndem Blick man wenig entgegenzusetzen hat, leuchten aus ihrem blassen Gesicht. Dazu kommt das Ehrfurcht erweckende Ornat einer Custoda Lumini, das keinen Zweifel an Rang und Bedeutung der Prätorin lässt. Das Gewand besteht aus goldenem Greifenstirnreif, tiefroter Robe aus Golddamast, prachtvoll bestickt mit goldenen Greifenmotiven, zu dem ein großes goldenes Amulett in Greifenform und drei goldene Sphärenkugeln neben einem verzierten, in einer goldenen Scheide steckender Langdolch an ihrem Gürtel kommen. Zusammen mit dem Greifenring und Sonnenzepter ergibt sich so das standesgemäße Aussehen einer hochrangigen Praiosgeweihten.

Heliopais ist Praios zutiefst ergeben und ausgesprochen analytisch, eine Eigenschaft, die ihr bereits in ihrer Zeit als Inquisitorin gute Dienste geleistet hat. In ihrem Auftreten ist sie jedoch nicht so konservativ, wie es ihr Äußeres und ihr Werdegang vermuten ließe. Ihr geht die Gerechtigkeit über das niedergeschriebene Gesetz und Wahrhaftigkeit über blinde Folgsamkeit. Daher ist sie nicht nur gegenüber Zauberwir-kern für die Verhältnisse der Praioskirche tolerant, sondern unterhält durchaus freundschaftliche Kontakte zur Kirche der Rondra. Heliopais ist bereit, ungewöhnliche Wege zu gehen, um der Gerechtigkeit und der zwölfgöttlichen Ordnung genüge zu tun.



HELIOPAIS VON ANDERATH

Geboren: 988 BF *Größe:* 1,70
Seelentier: Luchs *Haarfarbe:* goldblond
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: offene, scharfsinnige und brillante Tempelvorsteherin des Praios
Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 15, CH 16; Neugier 5, Jähzorn 6
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Selbstbeherrschung 16, Etikette 10, Menschenkenntnis 14, Überzeugen 15, Geschichtswissen 9, Götter/Kulte 12, Magiekunde 10, Rechtskunde 16, Heilkunde Seele 10; Aura der Heiligkeit, Exorzist, Liturgiekenntnis (Praios) 17
Herausragende Liturgien: Praioranische Liturgien bis Grad IV und zusätzlich ANATHEMA, SANKT GILBORNS BANNFLUCH, ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß (Praioskirche)
Verwendung im Spiel: Heliopais ist für die Helden Auftraggeberin, Beraterin und Ansprechpartnerin zugleich, wenn es um die Suche nach den Schrittern und den Spuren ihres götterlästerlichen Treibens geht.
Zitate:
„Die Kräuterfrau im Dorf ist keine Gefahr für die göttliche Ordnung, solange sie den Menschen hilft. Herrin Peraine wird sich ihr erbarmen, wenn der Tag kommt.“
„Der Feind, den wir fürchten müssen, verbirgt sich unter den Roben der Gläubigen, um Böses zu tun.“

LYSTERIAN ARATIL VON JERGENQUELL

Lysterian ist ein alter Weggefährte von Herdan von Rhodenstein, dem Gründer des Ordens und schon seit Jahrzehnten das geistliche Oberhaupt des Rhodensteins. Lysterian hat bereits mit Emmeran von Trallop die alten Schriften der Rondrakirche studiert und zu beinahe jeder Situation eine rondrianische Weisheit parat. Trotz seines stolzen Alters von 75 Götterläufen ist der Schwertbruder körperlich und geistig auf der Höhe und führt als Erzkanzler die Geweihten des Ordens zur Wahrung mit einer Mischung aus rondrianischer Strenge und der Milde des Alters. Der Abt lässt es sich selten nehmen die jungen Novizen bei ihren täglichen Übungen im Fechtsaal zu beobachten, ihnen die Vorzüge des bescheidenen Lebenswandels näherzubringen und sie beinahe beiläufig in den Lehren des Rondrariums zu unterweisen. Diese Art, Wissen zu vermitteln, ohne das es anstrengt, hat ihn äußerst beliebt gemacht, wohingegen sein scharfer Verstand und die Fähigkeit, auch kleine Notlügen mühelos zu durchschauen, bei allen Wahrern gefürchtet ist. In letzter Zeit treibt ihn besonders die Frage seiner Nachfolge um, da ihm im Hohen Kapitel des Ordens kein Kandidat wirklich geeignet erscheint.

Geboren: 961 BF *Größe:* 1,67 Schritt
Seelentier: Harnischträger *Haarfarbe:* weiß
Augenfarbe: grün
Kurzcharakteristik: altersweiser Abt, brillanter Schriftenkenner der Rondrakirche
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß (Rondrakirche)
Verwendung im Spiel: Im Gegensatz zur Erzkanzlerin Sariya wirkt Abt Lysterian wie ein bescheidener, alter Mönch, doch er weiß jederzeit, was in der Abtei geschieht. Er kann den Helden die Erlaubnis zum Zugriff auf die Bibliothek geben, sollte ihr Anliegen ihm sinnvoll erscheinen. Sollten sich die Helden als würdig erweisen, kann er auch als Lehrmeister für ausgefallene Sonderfertigkeiten bis hin zu *Waffenmeister (Langschwert)* fungieren.
Zitate:
„Nicht die Deckung sinken lassen, mein Junge. Und immer das Ziel im Auge behalten.“
„Ein Kämpfer vor der Herrin sollte sich nicht hinter Geckentum und Prunk verstecken.“
„Ich werde zu alt für diesen Kram.“

Lysterian Aratil von Jergenquell in Werten

MU 15 KL 14 IN 17 CH 16
 FF 10 GE 13 KO 12 KK 13
 LeP 35 AuP 34 KaP 46 MR 6 WS 6 RS 7

Langschwert Aratil mit Großschild:

INI 14+1W6 AT 21 PA 18 TP 1W6+6 DK N
Vorteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Arroganz 4, Neugier 7, Moralkodex (Rondrakirche), Verpflichtungen (Orden und Kirche)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura der Heiligkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfesgefühl, Kampfflexe, Klingengestalt, Kriegsbereitheit, Linkhand, Liturgiekenntnis (Rondra) 17, Meisterliches Entwaffnen*, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III*, Schildkampf II*, Sturmangriff, Waffenmeister (Langschwert)*, Wuchtschlag

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGUNGEN, EHRENHAFTER ZWEIKAMPF, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, HEILIGER BEFEHL, INDOKTINATION, INITIATION, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, ORDINATION, SEGEN DER HEILIGEN ARDARE, SEGUNG DER STÄHLERNEN STIRN, THALIONMELS SCHLACHTGESANG, TIERGESTALT, VISIONSSUCHE

Talente: Anderthalbhänder 16, Lanzenreiten 13, Schwerter (Langschwerter) 22, Reiten 12, Selbstbeherrschung 15, Sinnen-schärfe 11, Lehren 15, Menschenkenntnis 14, Überzeugen 14, Sagen/Legenden 19, Kriegskunst 17

Besonderer Besitz: geweihtes, persönliches Langschwert Aratil (TP +2), meisterlich gefertigtes langes Kettenhemd

* Aufgrund seines fortgeschrittenen Alters ist der Abt nicht mehr in der Lage, die Boni der Sonderfertigkeiten *Meisterliches Entwaffnen*, *Schildkampf II* und *Rüstungsgewöhnung III* nutzen zu können, er beherrscht sie jedoch in der Theorie durchaus.

** Die Sonderfertigkeit *Waffenmeister (Langschwert)* senkt die Erschwernis bei einem Angriff zum Entwaffnen auf +4, hebt die Initiative um +2 und den AT-WM um +1

SARIYA FULMIAR VON DOPPERBACH

Sariya ist Tulamidin und weist den in ihrer Heimat so typischen rotbraunen Teint sowie schwarze Augen und Haare auf. Unterdessen sind die kräftigen, lang- und glatt-fallenden Haare der Geweihten von feinem Silbergespinst grauer Haare durchzogen, die Sariya üblicherweise in einem strengen Pferdeschwanz bündigt. Allein im Kampf oder in den von ihr so geliebten Schwerttänzen fallen ihre Haare offen und weit in den Rücken. Inzwischen gereift, ist aus der heißblütigen Tulamidin eine bedachte Diplomatin geworden, die Abtmarschall Brin gerade in delikaten Angelegenheiten gerne einsetzt, vor allem, seit sie 1033 BF zur Erkanzlerin des Ordens wurde. Entspannung und Zerstreuung findet Sariya in der Kunst der Kalligraphie, der sie gerne (und bis tief in die Nacht) frönt. Kunstvolle Ur-Tulamidische Suren aus dem Rondrarium zieren nicht wenige Wände der Bibliothek, und eine solche von der Hand der ehemaligen Tresslerin geschenkt zu bekommen, gilt als großer Gunstbeweis.

Zwar hat sie ihre Kleidungswahl an die Weidener Gepflogenheiten angepasst, doch zumindest die Vorliebe für kostbaren Stoff ist ihr geblieben. Nur überaus selten sieht man sie in schlichtem Leinen. Silberbrokat in Rot und Weiß, zuweilen auch mit Samt ergänzt, ist üblicherweise ihre Wahl. Niemals fehlt dabei ihr rotlederner und nietenverzierter Schwertgürtel, an dem neben *Fulmiar*, ihrem Namensschwert, auch stets ein tulamidischer Blutdolch und eine lederne Pergamenthülle für Papiere, Federmesser und Schreibfedern hängt. Eine weitere Vorliebe, die ebenfalls ihrem tulamidischen Erbe anzulasten ist, ist ihre Neigung zu Silberschmuck.



SARIYA FULMIAR VON DOPPERBACH

Geboren: 988 BF
Seelentier: Gepard
Augenfarbe: braun

Größe: 1,82 Schritt
Haarfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterliche und strenge Verwalterin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 15, KL 16; Jähzorn 8, Eitelkeit 6

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Lanzenreiten 15, Schwerter 15, Reiten 13, Schriftlicher Ausdruck 15, Überzeugen 11, Sagen/Legenden 13, Kriegskunst 13, Hauswirtschaft 12, Rechtskunde 16; Liturgiekenntnis (Rondra) 13

Herausragende Liturgien: SEGEN DES HEILIGEN HLÛTHAR, THALIONMELS SCHLACHTGESANG

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Neben Schwertbruder Lysterian Aratil von Jergenquell ist Sariya die wichtigste anwesende Vertreterin des Ordens in der Abtei und daher auch eine wichtige Ansprechpartnerin für die Helden, auch wenn sie bisweilen etwas anstrengend und eitel erscheint.

Zitate:

„Das ist kein steigender Löwe. Er hockt einfach nur. Macht das noch einmal, aber diesmal richtig.“

„Ah, Ihr müsst die erwarteten Helden sein. Euch ist sicher die Größe der Ehrung bewusst, die euch bevorsteht.“

FAROLD HLÛTHARSUF VON RHODENSTEIN

Die Schlachten und Scharmützel der letzten Jahrzehnte haben besonders in der Geweihtenschaft der Rondra große Verluste hinterlassen. Doch nicht nur die Toten sind ein herber Schlag für die Kirche, auch die Invaliden, die nicht mehr für die Ehre der Leuin in den Kampf ziehen können, stellen das Wertesystem des Schwertbundes auf eine harte Probe. Daher finden immer mehr körperlich und seelisch versehrte Geweihte ihren Weg zum Orden, da hier ihr Wissen und ihre Erfahrung auf dem Schlachtfeld ganz besonders Wert geschätzt wird. Ein typisches Beispiel für einen solchen Invaliden ist der Bibliothekar Farold von Rhodenstein. Bei Emmeran von Trallop handelt es sich um den Begründer des Ordens. Er verlor seinen Arm in der Schlacht bei den Trollzacken und konzentrierte sich danach mit einigen Novizen und Geweihten auf die Erforschung alter Schriften über die Großen dieser Welt. Seinem Beispiel folgt Farold, der ein Bein bei der Schlacht auf dem Mythraelsfeld verlor und nun nur auf zwei Krücken Gänge der Bibliothek entlanggehen kann und sich besonders auf kunstvolle Buchmalereien spezialisiert hat. Nur mit Mühe und sehr langsam kann er die verschiedenen Ebenen der im Südostturm untergebrachten Bibliothek und die Schreibstuben des Scriptoriums erreichen.

Farold ist phasenweise mürrisch und abweisend, meist wenn ihn der Phantomschmerz plagt, aber oftmals auch offen und zuvorkommend, speziell wenn er es mit einem belesenen Gegenüber zu tun hat. Aber auch der von ihm so geliebte Pflaumenschnaps lässt ihn schnell zu einem guten Freund werden. Auf offenes Mitleid reagiert er jedoch verärgert und verbittert sich jegliche Hilfe, so er sie nicht dringend benötigt.

Geboren: 992 BF *Größe:* 1,72 Schritt
Seelentier: zerzauster Hippogriff
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher, bisweilen launischer Buchmaler und Bibliothekar
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 14
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schriftlicher Ausdruck 14, Geschichtswissen 15, Götter/Kulte 14, Sagen/Legenden 15, Malen/Zeichnen 16, Liturgiekenntnis (Rondra) 12
Herausragende Liturgien: SEGEN DES HEILIGEN HLÛTHAR
Verwendung im Spiel: Farold kennt so ziemlich jedes Buch in der umfangreichen Bibliothek des Ordens und kann so bei der Recherche in der Bibliothek aushelfen. Sollte die Bibliothek in Brand geraten, ist er in größter Gefahr, sollten die Fluchtwege für seinen Stuhl versperrt sein.
Zitate:
 „So weit ich weiß, gibt es dazu einige Aufzeichnungen. Dafür müssen wir in den zweiten Stock.“
 „Das geht euch gar nichts an! Frag ich euch, wo ihr euren Verstand verloren habt?!“
 „Lasst mich hier! Rettet die Bücher!“

GREIFANG KEILHOLTZ VON FINSTER

Als Burgvogt der Markgräfin Irmenella verwaltet Greifang die kleine Höhenburg mit dem unheilvollen Namen Finster. Nach außen ist der Burgvogt ein freundlicher, wenn auch bisweilen etwas grobschlächtig wirkender Mann, an dessen Treue zur zwölfgöttlichen Ordnung im Allgemeinen und dem Haus von Wertlingen im Speziellen nicht zu rütteln ist.

Burgvogt von Finster wurde er, nachdem es gelungen war 1034 BF Prinz Edelbrecht aus den Kerkern der Feste zu befreien, wo der verräterische Meister der Mark, Tildan von Nebelstein, ihn und seinen Tross gefangen hielt. Vielleicht ist es Zufall, aber die Herrschaft über Burg Finster am Finsterhaupt ist erneut an einen Verräter gefallen. Zudem einen, der ebenfalls mit den Orks paktiert. Denn Greifang ist schon seit seiner Jugend, wie schon sein Vater vor ihm, Mitglied der Schnitter ist (Näheres zu den Schnittern finden Sie im Abschnitt **Die Schnitter** auf Seite 14). Während seine Amtsgeschäfte auf der Burg in der Ortschaft Finsterdorf zu Füßen der Burg stets korrekt sind und er als der Markgräfin gegenüber treu und absolut redlich gilt, nutzt er regelmäßige Patrouillenritte durch die Höhen des Finsterkamm dazu, ein in den dichten Wäldern der Gegend verborgenes Tairachheiligtum aufzusuchen und dort mit einigen Getreuen dem Herren des Totenreiches blutige Opfer dar zu bringen. Er hält dabei Gerüchte aufrecht, dass die Wölfe des Lichthag, eine Räuberbande, nicht zerschlagen wurden, sondern weiterhin in Greifenfurt und Weiden für dunkle Rituale arme Bauersleute entführen und Vieh stehlen. Tatsächlich aber benötigt er selbst diese Opfer und kann so den Dienst an seinem wahren Herren mit der angeblichen Suche nach verbliebenen Wölfen verbinden. So musste schon der eine oder andere missliebige Waffenknecht oder Grenzjäger, der den Schnittern auf die Spur zu kommen drohte, mit „Beweisen“ seiner Mitgliedschaft bei den Wölfen Bekanntschaft machen.



GREIFANG KEILHOLTZ VON FINSTER

Zurzeit hält sich Greifang in Emmeranstreu auf, um dort während des von ihm erwarteten Angriffs der Zholochai Feuer zu legen. Sein Waffenknecht Perainwein und sein Knappe Dermar helfen ihm bei diesem Unterfangen.

Geboren: 1000 BF *Größe:* 1,92 Schritt
Seelentier: Muräne *Haarfarbe:* hellblond
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: kompetenter Verwalter, meisterlicher Verschwörer
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 14; Blutdurst 6
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Schwerter 15, Reiten 12, Überreden 15, Götter/Kulte 11; Ausfall
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Zu Anfang erscheint Greifang als aufrechter, wenn auch manchmal brutaler Kämpfer für die Schildlande. Er wird jedoch versuchen, den Helden das Leben schwer zu machen, sollten sie ihm oder den Schnittern gefährlich werden.
Zitate:
 „Die Bauern sollen sich von den Wäldern fernhalten, wenn es Abend wird. Die Wölfe des Lichthag könnten ihr Unwesen treiben.“
 „Die Schnitter sind Geschichte. Die Priesterkaiser haben sie mit Stumpf und Stiel ausgerottet. Warum interessiert Ihr euch dafür?“
 „Herr des Todes, empfange dieses Opfer aus Blut und gewähre uns deine Gnade.“

VON BAUERN, WIRTEN UND NOVIZEN

In der Ortschaft Waldrast und der Abtei Emmeranstreu können die Helden auf diverse verschiedene Personen treffen.

Um die Handhabung der vielen möglichen Meisterpersonen zu erleichtern, sind hier einige kurze Beispiele angeführt.

DIE BEWOHNER WALDRASTS

Für viele der Freibauern im Ort ist die Abtei Segen und Fluch zugleich. Einerseits ist die Feste ein Ort des Schutzes und der Sicherheit und die Anwesenheit des Ordens schreckt Räuber und anderes Gesindel ab, ihr Unwesen in der Region zu treiben. Außerdem lassen Reisende, die es zur Bibliothek der Abtei führt, so manchen Silbertaler für Unterkunft und eine warme Mahlzeit in Waldrast, das gerade mal zwei Meilen von der Abtei entfernt liegt. Andererseits fürchten manche Freibauern, dass der Orden ihre Söhne und Töchter abwerben könnte. Zwar werden sie als Ordensmitglieder gut versorgt, aber es heißt nicht umsonst unter den Bauern, dass Golgari bei den Rondrianern stets mit im Sattel sitzt.

BEISPIELCHARAKTERISTIKA

Name: Hildelind Löffen *Beruf:* Wirtin
Geboren: 1003 BF *Größe:* 1,76 Schritt
Haarfarbe: rot *Augenfarbe:* grün
Erscheinung: kräftige, aber nicht dicke Schankmaid mit ruhigem Gemüt
Kurzcharakteristik: Hildelind hat als Wirtin des *Silbernen Krugs* am meisten Kontakt mit Fremden und nutzt diese Möglichkeit, um kleine Devotionalien wie Zinnplaketten mit dem Abbild Rondras an Pilger zu verkaufen. Außerdem hat sie noch drei Flaschen Pflaumenschnaps eingelagert, den der Bibliothekar Farold so liebt.

Name: Bärfried Müller *Beruf:* Müller
Geboren: 993 BF *Größe:* 1,65 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* blau
Erscheinung: untersetzt und von der Last von Tausenden Mehlsäcken leicht gebückt gehend
Kurzcharakteristik: Der abergläubische Bärfried ist kein Freund des Fremden, und je weiter weg dessen Herkunft ist, desto verdächtiger ist es. Er kennt allerlei Geschichten von Waldschraten, Feen und Dämonen, die sich die Gestalt von Einhörnern geben, um Reisende in ihren Untergang zu locken. Er mag auch einige Hinweise über das Treiben der Schnitter kennen, auch wenn er den Namen selbst noch nie gehört hat.

Name: Widumaid *Beruf:* Bäuerin
Geboren: 1014 BF *Größe:* 1,81 Schritt
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* grün
Erscheinung: schlanke und hübsche Bauerstochter
Kurzcharakteristik: Seit der Ankunft der Ordensleute beobachtet Widumaid diese mit großem Interesse und wünscht sich, sich der Gemeinschaft der Herrin Rondra anschließen zu können. Ihr Vater, einer der Freibauern des Dorfes, ist diesen Ideen jedoch gänzlich abgeneigt, fürchtet er doch darum, sie als Arbeitskraft an den Orden zu verlieren und eines Tages ihren Tod auf einem fernen Schlachtfeld beklagen zu müssen.

GÄSTE DES ORDENS

Alleine schon damit die Anwesenheit von Greifang Keilholtz von Finster nicht zu verdächtig wird, sind natürlich noch andere Gäste in der Abtei anwesend. Sie sind wie alle anderen auch in freien Schlafzellen im Dormitorium untergebracht und bewegen sich frei in der Abtei, da bis zur Schlacht kein Grund besteht, einen von ihnen einer Untat zu verdächtigen.

BEISPIELCHARAKTERISTIKA

Name: Waldaro Mappos *Beruf:* Hofdichter
Geboren: 1000 BF *Größe:* 1,82 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* grün
Erscheinung: schlanker, fast zierlicher Höfling in horasischer Kleidung und mit Lesegläsern
Kurzcharakteristik: Eigens vom Hof in Vinsalt angereist ist Waldaro auf der Suche nach Heldenlegenden. Sein Auftreten, sein geckenhaftes Benehmen und besonders sein herablassendes Verhalten gegen mutmaßliche Bedienstete stößt einigen der Ordensmitglieder auf. Auch seine Lesegläser wecken bei einigen der Novizen Misstrauen.

Name: Storax, Sohn des Stondrox *Beruf:* Baumeister
Geboren: 882 BF *Größe:* 1,38 Schritt
Haarfarbe: Glatze, schwarzer Bart *Augenfarbe:* schwarz
Erscheinung: muskulöser, grobschlächtiger Zwerg in Kettenhemd und pelzbesetztem Filzumhang
Kurzcharakteristik: Storax, ein gelernter Baumeister, betreibt mit seiner Familie einen Steinbruch im Finsterkamm und sucht neue Absatzmöglichkeiten. Er hat gehört, dass der Orden wertvolle Bücher besitzt, und hofft daher, der Abtei entweder mit Steinen oder seiner Kenntnis der Baukunst hilfreich sein zu können. Aufgrund der nicht unerheblichen Summen, um die es dabei geht, ist Storax noch schweigsamer, als er sowieso schon ist, und beobachtet sein Umfeld misstrauisch.

Name: Stolloch, Sohn des Storax
Beruf: Steinbruchbetreiber
Geboren: 995 BF *Größe:* 1,36 Schritt
Haarfarbe: Glatze, schwarzer Bart *Augenfarbe:* schwarz
Erscheinung: für zwergische Verhältnisse jugendlich und von kräftiger Statur in Kettenhemd und einfachem Filzumhang
Kurzcharakteristik: Für Stolloch ist es das erste Mal, dass er seinen Vater zu den Menschen begleiten darf, und entsprechend neugierig betrachtet er die fremdartige kleine Welt der Abtei. Besonders hat es ihm die menschliche Architektur angetan, weshalb er möglichst viel Zeit damit verbringt, sich die Fundamente, Gewölbe und Dachkonstruktionen der Abtei anzuschauen. Da es ihm sein Vater verboten hat, wird er Fremden kein Wort über den Zweck ihres Besuches erzählen.

PAGEN DER GÖTTIN

In Emmeranstreu finden sich eine ganze Reihe von jungen Novizen.

BEISPIELCHARAKTERISTIKA

Name: Liutprand Brückner *Beruf:* Page der Göttin
Geboren: 1024 BF *Größe:* 1,57 Schritt
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* blau
Erscheinung: schlanker, etwas schlaksiger Novize
Kurzcharakteristik: Von seinen Eltern schon in jungen Jahren in die Abtei gegeben steht Liutprand noch ganz am Anfang der Ausbildung. Er verbringt viel Zeit im Stall, weil er eine Vorliebe für Pferde hat und ihm die Arbeit als Stalljunge viel Freude bereitet.

Name: Leomarna von Rhodenstein
Beruf: Pagen der Göttin
Geboren: 1017 BF *Größe:* 1,79 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* grau
Erscheinung: kräftige Akoluthin mit prominenter Nase
Kurzcharakteristik: Mit Ständedünkel blickt Leomarna auf ihre Kameraden in der Abtei herab, da sie aus der ehemaligen Baronsfamilie von Hasenfeld stammt. Dass unter der Herrin Rondra die Ordensmitglieder nur nach Rang und Leistung behandelt werden, war ihr bisher trotz verschiedener Strafmaßnahmen von Seiten des Abtes nur schwerlich beizubringen – und sie hofft endlich in diesem Jahr die Weihen zur Knappin der Göttin zu erhalten, ihr vorgesehene Weihschwert Leuenschweif jedenfalls ruht seit einem Mond im Tempel der Göttin. Sie hilft bisweilen in der Bibliothek aus.

Name: Rondrigor von Rhodenstein
Beruf: Page der Göttin
Geboren: 1015 BF *Größe:* 1,85 Schritt
Haarfarbe: kastanienfarben *Augenfarbe:* braun
Erscheinung: drahtiger Page mit fingerlanger Narbe über die rechte Wange
Kurzcharakteristik: Zur Aufgabe des disziplinierten und ruhigen Rondrigors, des ältesten Novizen in Emmeranstreu, gehört es unter anderem, die etwa ein Dutzend anderen Novizen des Ordens in ihrem Schlafsaal und während ihres Tagewerkes zu Ordnung und Disziplin anzuhalten. Dank der Ausbildung durch Erzabt Lysterian und die anderen Geweihten ist er bereits für seine jungen Jahre ein beeindruckender Schwertkämpfer geworden und hat zumindest in den Augen des Abtes das Potential, in zehn Jahren eine bedeutende Stellung im Orden oder sogar im gesamten Schwertbund einzunehmen.

KNAPPEN UND RITTER DER GÖTTIN

Ein guter Teil der in Emmeranstreu anwesenden Ordensleute sind neben den Novizen Invaliden, die im Scriptorium und der Bibliothek arbeiten oder für die Verwaltung der Abtei notwendig sind.

BEISPIELCHARAKTERISTIKA

Name: Bärhardt Sordifragus von Rhodenstein
Beruf: Ritter der Göttin, designierter Abt von Emmeranstreu
Geboren: 1008 BF *Größe:* 1,75 Schritt *Haarfarbe:* blond
Augenfarbe: grau
Erscheinung: Ein recht kleiner und korpulenter Geweihter der Rondra, der meist Kettenhemd und Plattenschultern trägt. Er hat einen langen Zopf und Vollbart.
Kurzcharakteristik: Bärhardt ist ein sympathischer Geweihter, der zudem sehr mitfühlend seinen Ordensgeschwistern gegenüber ist. Er wirkt leicht naiv, macht das aber durch ausgesuchte Freundlichkeit und eine unheimliche Intuition weg. Seit der Schlacht am Stein ist sein linker Arm steif, was ihn aber nicht davon abhält, sein Namensschwert, den Zweihänder Sordifragus, auf dem Schlachtfeld zu führen. Mittlerweile ist er ein ausgezeichneter Kämpfer mit dem Langschwert und lässt es sich nicht nehmen, die Novizen immer wieder persönlich zu unterrichten und zu Schwerttänzen einzuladen. Seine Leidenschaft ist das Singen der Rondrachoräle, die er mit tiefer Stimme im Tempel gen Alveran schickt.

Name: Gerion Erzensdorn von Baliho
Beruf: Knappe der Göttin, Kopist
Geboren: 986 BF *Größe:* 1,82 Schritt *Haarfarbe:* schwarz
Augenfarbe: grau (das rechte weiß und blind)
Erscheinung: meist in einen roten Kapuzenmantel gehüllt, leicht gebückt gehend, mit Brandnarben auf der rechten Gesichtshälfte, der Schulter und dem Arm
Kurzcharakteristik: Nachdem Gerion bei einer Belagerung während des *Jahrs des Feuers* von Spritzern eines Sordulapfels Gesicht und Oberkörper schwer verätzt wurden, hat er sich als Kopist und Schreiber in das Scriptorium zurückgezogen, in dem er bisweilen bis tief in die Nacht sein Gesicht unter der Kapuze verbergend an den Schriften des Ordens arbeitet. Selbst im Refektorium zeigt er selten sein entstelltes Gesicht. Zurzeit fertigt er ein mit kunstvollen Illustrationen versehenes Rondrarium für den Tempel von Anderath an.

Name: Lutisar Geronsblick von Donnerbach
Beruf: Ritter der Göttin, Burgsass
Geboren: 989 BF *Größe:* 1,84 Schritt
Haarfarbe: Glatze *Augenfarbe:* blau
Erscheinung: ein etwas korpulenter, bulliger Glatzkopf mit Stiernacken
Kurzcharakteristik: Lutisar trat dem Orden kurz nach seiner Gründung bei. Mit der Zeit wurden seine Augen durch das beständige Blicken auf die winzigen Buchmalereien und Schriftzeichen in dem oftmals nur leidlich von Praios' Licht erleuchteten Schreibstuben zu schlecht, um weiter der Abtei als Schreiber dienen zu können, woraufhin er sich mehr der weltlichen Verwaltung der Abteigüter zuwendete. Heute ist er als Burgsass für die Versorgung der Abtei mit Speis und Trank aus dem Kirchenzehnt der zur Abtei gehörigen Pfründe zuständig.

Name: Rondrika Fulgrimm von Rhodenstein
Beruf: Ritterin der Göttin
Geboren: 1001 BF *Größe:* 1,98 Schritt
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* blau
Erscheinung: tätowierte, grobschlächtig wirkende Greifenfurterin
Kurzcharakteristik: Als junge Frau ist Rondrika nach Donnerbach verschlagen worden, wo sie Abt Lysterian fand und unter seine Fittiche nahm. Sie ist eine typische Vertreterin der Nordsenne und sieht weder die Verwendung von Bögen noch taktische Rückzüge als ehrabschneidend an, womit sie bei einigen der eher traditionalistisch orientierten Mitglieder immer wieder aneckt. Da die Verwendung des Schrifttums ihr auch nach Jahren noch schwerfällt, kümmert sie sich vornehmlich um die Pferde des Ordens, womit auch die Versorgung, die Ausbildung und der Nachkauf der ordenseigenen Pferde zu ihren Pflichten gehören.

WICHTIGE PERSONEN DES HOHEN ORDENS

Die Helden werden eine Reihe von wichtigen Persönlichkeiten im hohen Norden kennenlernen. Hierzu gehören unter anderem der Hochschamane Kailäkinnen, Walbirg von Löwenhaupt und der Frostwurm Schirr'Zach, und zu guter Letzt

natürlich auch die Heptarchin Glorana. Nähere Informationen über diese Personen und ihre Verbindungen finden Sie in der Regionalspielhilfe **Im Bann des Nordlichts** auf den Seiten 161ff., die wir Ihnen hier noch einmal ans Herz legen wollen.

VORWORT

Willkommen in der Welt des **Schwarzen Auges**.

An dieser Stelle beginnt der zweite Teil der Kampagne **Firuns Flüstern**. Wie am Anfang bereits angemerkt, handelt es sich um eine zweiteilige Kampagne, in der abwechselnd Helden

und orkische Krieger gespielt werden können. Um Ihnen die Unterscheidung zu erleichtern, sind die beiden Teile räumlich und optisch voneinander getrennt. Ab hier beginnt nun die Welt der Schwarzpelze, und Ihre Spieler stecken mittendrin.

„Langer Weg aus dem Schnee ist hinter uns. Viel Gefahr war uns nah. Viele fanden Tod. Nun ich bin hier. Wichtiges sage ich: In Stille des Schnees spürten wir ihn. Er sprach nicht. Er ist Stummer Jäger, zeigte uns was kommen mag. Er zeigte uns: Die weiße Hexe im Eis muss sterben. Viel Lohn wartet auf den, der sie tötet. Wenn ihr nicht zu ihr geht, wenn ihr zu den Glatthäuten im grünen Land geht, wenn ihr von den Glatthäuten mit den vielen Rindern nehmt und mit ihnen kämpft, dann hat er gezeigt: Wenn Himmel Blut weint, wenn Bulle und Löwin toben, wenn goldner Pfeil durch rotes Tuch stößt, wenn Steine brennen und Helden fallen, dann werdet ihr in Stahl und Wasser ersaufen. Stummer Jäger sieht euch, seine Hand liegt über euch, damit ihr versteht. Kein Wort verlässt seine Lippen, doch ihr versteht, wenn weißer Schleier euch schützt.“

—der Schurachai Riul'Ta im Lager der Zholochai

„Zum Glück waren wir des Nächstens gewarnt worden und hatten uns im Morgengrauen in die Burg gerettet. Doch der alte Heribald weigerte sich, mit uns zu kommen, weil er kein Leder für seine Schuhe erhalten habe und ohne nicht gehen wolle. Ein alter, törichter Mann! Doch die Schwarzpelze ließen ihn am Leben. Er erzählte uns später, sie wollten ihn zuerst töten, doch dann lachten sie über seine Narretei und einer, der unsere Sprache beherrschte, fragte ihn über die Gegend aus. Dann haben sie einige Kühe, die sie geraubt hatten, geschlachtet und das Bier aus den Kellern herbeigeschafft. Er hat uns gesagt, er habe noch nie so gut gegessen wie an diesem Tag. Dann stahlen sie alles, was sich bewegen ließ, zogen selbst die Nägel aus den Wänden und brachen die Beschläge von den Fässern, ehe sie alles niederbrannten. Sie ließen Heribald dann zurück, weil er als Sklave nichts taugt, wie sie sagten.“

—der Ziegenhirte Alrik Stegner auf dem Markt von Waldrast, neuzeitlich

„Dieses Land, dieser Himmel ist nicht der eure. Diese Steppen wünschen nicht eure Füße zu spüren noch die Hufe eurer Pferde. Tod hat eure Väter und deren Väter ereilt, aus dem Nichts, schneller als das Herz zu schlagen vermag, so sie so töricht waren, diese Steppen zu betreten.

Doch wir haben erfahren, was euer Begehrt ist, und der Wind schenkt euch sein Ohr. Wartet jenseits des Ufers, bis die Sprösslinge der Tannen euch den Weg zeigen. Folgt ihm, und ihr werdet bald das ewige Weiß sehen, gespeist von Nurdra. Verlasst ihn, und Zerzal wird sich sättigen an euren Leibern.“


—Rallion Regenlieder zu orkischen Gesandten, neuzeitlich

„Sie kommen zu Hunderten, vielleicht zu Tausenden aus dem Westen! Es ist ein Heer, eine Armee aus dunklen Gestalten, und nichts vermag sie aufzuhalten! Die Laurer nicht, die Wilde Jagd nicht, selbst der eisige Hauch des Meisters scheint ihnen nichts anzuhaben. Bitte, oh Herrin, sagt mir was geschehen soll. Bitte, hüllt euch nicht mehr in Schweigen. Aus Shu-Drasz bleibt jede Botschaft aus. Ich fürchte, der Ort ist ihnen zum Opfer gefallen, und nun branden sie wie eine dunkle Welle gegen unsere Tore, wie eine alles verschlingende Flut, und auch T'Kuun wird ihnen nicht ewig standhalten können. Ich bitte Euch, o Gnädigste, Herrin der eisigen Welt, ich flehe euch an auf Knien, bitte sprecht mit mir. Sagt mir was ich tun soll, sagt wenigstens ein Wort!“

—Arwin von Shirach'ras, letzter Diener der Eiskönigin, Anfang 1039 BF



KAPITEL 2: VON DER STEPPE NACH EMMERANSTREU



Gerade eben noch standen die menschlichen Helden auf den Feldern vor Burg Emmeranstreu, bereit sich in die Schlacht gegen die herannahenden Zholochai zu stürzen. Nun ist es Zeit, die andere Seite kennenzulernen und zu erfahren, wa-

rum die Schwarzpelze sich aus den fernen Steppen des Orklandes aufgemacht haben und wie sie sich so schnell einen Weg bis zur Abtei bahnen konnten.


DAS FRÜHLINGSLAGER



ÜBERBLICK

Mit dem Frühling erreicht auch die Schneeschmelze die Hänge der Blutzinnen, und die Stämme der Zholochai verlassen ihre Winterquartiere, um ihre Herden in die Steppen des Orklandes hinabzutreiben. Wie jedes Jahr sammeln sich die verschiedenen Stämme in großen Lagern nördlich von Khezara, und auch die Sippe unserer orkischen Helden findet sich an einem der Lagerplätze ein, um Neuigkeiten auszutauschen, Handel zu treiben und über die Nutzung der Sommerweiden zu beraten.

Dieses Lager befindet sich an den Ausläufern der Blutzinnen an einem kleinen Bach, und neben einigen Hundert Zholochai sind auch mehrere schwere Handelswagen der Tscharschai angereist, um Geschäfte zu machen.



Während der Beratungen der Sippenhäuptlinge wird beschlossen, einen Feldzug gen Osten gegen die Menschen zu führen. Ein Fremder aus dem hohen Norden, ein Schurachai namens *Riul'Ta* warnt die Zholochai zwar davor und fordert sie auf, ihm stattdessen in die weit entfernten Eiszinnen zu folgen, um von dort aus gegen die Eishexe zu ziehen, so wie es ihm der Stumme Jäger, vermutlich ein sehr mächtiger Ahnengeist und Verbündeter Efruns, in Visionen befohlen hat. Die Zholochai kümmern sich jedoch nicht um diese Warnung.

DIE ARAKISH-SIPPE

Die nach *Arakish*, dem Bärensohn, benannte Sippe gehört zu den kleineren Sippen der Zholochai. Sie umfasst neben den Helden etwa 70 Mitglieder, von denen 30 Frauen sind. Die vierzig Männer unterteilen sich wie folgt in die orkischen Kas-

ten: 15 gehören zu den *Grishik*, die hauptsächlich das Vieh hüten. Zu den vier *Drasdech* der Sippe gehören ein Schmied, ein Bogenbauer mit Lehrling und ein Gerber, der auch Lederrüstungen herstellt. Besonders auf die Jagd und Raubzüge der Sippe konzentrieren sich die 14 *Khurkach* und natürlich die Elite der Stammeskrieger, die aus drei *Okwach* besteht. Angeführt wird die Sippe vom *Harordak*-Gespann, also dem Tairachschamanen sowie dem Brazoraghpriester und Häuptling. Im praktischen Leben der Sippe verschwimmen die so strikt getrennten Aufgabenbereiche der verschiedenen Kasten jedoch. So achten auch die *Khurkach* und *Okwach* auf die wertvollen Steppenrinder und Ponys, und viele *Khurkach* stellen zudem eigene Pfeile und Speere für die Jagd her. Allgemein kann jeder Ork für sich selbst sorgen und beherrscht so Grundlagen verschiedener Handwerke. Einzig die *Drasdech* haben dieses Wissen so weit verfeinert, dass sie einen Gutteil ihrer Zeit mit ihrem speziellen Handwerk verbringen. Sie können jedoch auch auf die Jagd gehen oder sich an Kriegszügen beteiligen. Dabei versuchen die sie begleitenden *Khurkach* oftmals, die *Drasdech* zu beschützen, da ihr handwerkliches Geschick ihnen von zu großem Nutzen ist, um sie beispielsweise bei der Hatz auf ein Nashorn zu verlieren zu wollen.

Selbst die Frauen unter Aufsicht des Häuptlings und, wenn auch von vielen der Orks unbemerkt, ihrer Anführerin, weben grobe Wollstoffe, nähen Umhänge und einfache Mäntel, kauen Leder weich, um daraus Gamaschen herzustellen, und betreiben einfaches Kunsthandwerk (Herstellung von Kämmen und Haushaltsgegenständen aus Horn und Knochen).



DIE GESCHICHTE DER ARAKISH-SIPPE

Die vergangenen Heldentaten und Geschehnisse der Sippe wurden nie niedergeschrieben, werden jedoch insbesondere von den Tairachschamanen mündlich von Generation zu Generation weitergegeben. Entsprechend basiert die Vorstellung von der Vergangenheit mehr auf Sagen um legendäre Kämpfe und göttliche Wunder als auf geschichtlichen Fakten.

Die Arakish-Sippe sieht sich als Abkömmling von *Arakish*, von dem die Legende behauptet, er sei von einem der ersten von Brazoragh aus Tarrakvash, der Urheimat der Orks, ge-

föhrt Krieger mit einer Silberwölfin gezeugt worden. Von eben dieser Wölfin aufgezogen, ging er auf die Jagd und tötete in einem drei Tage währenden Zweikampf einen riesigen Orklandbären, in dessen Höhle er drei Tiere fand, die Orks gebären. Mit ihnen zeugte er die Arakish-Sippe, und den bisweilen mit grauem Fell geborenen Orks der Sippe wird die sagenhafte Verwandtschaft mit der Wölfin zugeschrieben. Entsprechend finden sich neben den bei Orks üblichen Stierdarstellungen auch Abbildungen und Figuren von Wölfen, was bei den meisten anderen Sippen unüblich ist. Die Jagd



auf den Orklandbären gilt als besonderes Zeichen des Mutes und wird üblicherweise vom Häuptling mit der zeitweisen Vergabe von Frauen belohnt. Die Legende um Arakish findet sich als Spieltext, so wie die Tairachschamanen sie schon seit Generationen erzählen, im **Anhang**.

Die Sippe von Arakish wuchs rasch, und Brazoragh selbst soll seinen Kindern gezeigt haben, wie die Steppenrinder gezähmt und genutzt werden konnten. In den nachfolgenden Zeiten fochten die Krieger der Sippe gegen die Waldgeister der Salamandersteine, und es heißt, *Trufagh Riak Arakish-Zholochai*, Häuptling der Sippe zu dieser Zeit, soll einen der spitzohrigen Waldgeister niedergerungen und versklavt und so die Kunst des Bogenbaus erlernt haben. Als der Waldgeist jedoch versuchte, ihn mit verderbter Magie zu verführen, erschlug Trufagh ihn und lehrte seine Kinder nicht nur den Bogenbau aus den Hörnern der Steppenrinder, sondern auch die Vorsicht vor den Bewohnern der Salamandersteine.

Es gibt eine Vielzahl weiterer Legenden über blutige Schlachten und mutige Zweikämpfe sowohl gegen andere Sippen und Stämme als auch gegen Elfen, Echsen und Glatthäute, und einige erzählen, dass die Sippe auf ihren Wanderungen in den dunklen Zeiten bis nach Ferdok gekommen und Tau-

sende Menschen zu ihren Dienern gemacht haben sollen. Jahrhunderte später gehörte die Sippe zu den Schwarzpelzen, die die thorwalsche Siedlung Hjalmeford, das heutige Riva, zerstörten.

In den letzten Jahrzehnten hat sich die Arakish-Sippe am *Dritten Orkensturm*, dem sogenannten *Großen Marsch*, beteiligt und war zuerst unter dem Heerführer *Garzlokh* gegen die Thorwaler gezogen, um dann unter *Sadrak Whassoi* gegen den Svelltschen Städtebund Krieg zu führen. Nach einigen Monaten der Plünderungen und der Besetzung einiger Dörfer entschied der damalige Häuptling *Nurgak*, dass das Leben in den Niederungen des Svellt zu weich für die Arakish-Sippe sei, und so zog sie sich mit den geraubten Gütern und fortgetriebenen Rindern und Sklaven ins Orkland zurück.

Im Jahre 1029 BF folgte die Sippe dem Zholochai-Häuptling *Sharraz Eisauge* und beteiligte sich an der Eroberung Phexcaers, musste dabei aber den Verlust ihrer besten Okwach und einer großen Zahl Khurkach hinnehmen. Seitdem hat sich die Sippe abgesehen von einzelnen Raubzügen gegen Sippen anderer Stämme nicht mehr an größeren Auseinandersetzungen beteiligt.

DIE ORKISCHEN HELDEN IM ÜBERBLICK

KARASCH EIPAUGE

„Früher, da hatten wir Respekt. Wir haben den Geschichten der Krieger gelauscht, um zu lernen. Wir haben zu ihnen aufgeblickt, zu den Helden vergangener Schlachten. Aber heute ... heute muss man sich verspotten lassen, weil man alt wird. Weil man nicht jung gestorben ist. Ich mag nicht mehr so schnell sein wie als junger Khurkach, aber meine Erfahrung lässt meine Hände sicher und tödlich kämpfen. Ich habe es satt. Ich spüre Brazoraghs Feuer immer noch in mir, und wenn die Hunde des Krieges losgelassen werden, werde ich ihnen beweisen, was ich wert bin!“

Als junger Bursche war er ein Held, ein Krieger, dessen Name mit Respekt ausgesprochen wurde. Er kämpfte unter Sadrak Whassoi und erschlug, so berichten es zumindest die Geschichten, vor Greifenfurt vier Eisenmänner der Glatthäute. Doch diese Zeiten sind lange vorbei, und von seinen Heldentaten sind nur eine leere Augenhöhle und einige alte Rüstungsteile geblieben. Die jungen Khurkach der Sippe kennen ihn nur als grauhaarigen alten Mann, der Geschichten erzählt, um sich aufzuspielen, doch Respekt bringen sie ihm kaum noch entgegen, spätestens seit sich sein Haar zunehmend zu lichten beginnt. Karasch trägt fast immer seine beschlagene Lederrüstung, um die kahlen Stellen auf Bauch und Rücken zu verstecken. Einzig Häuptling Ugur Schwarzspeer legt bisweilen Wert auf Karaschs Rat bei Fragen des Krieges, weshalb es bisher nur zu harmlosen Handgreiflichkeiten zwischen Karasch und den jüngeren Kriegern gekommen ist.

Geboren: 999 BF

Größe: 1,69 Schritt

Fellfarbe: schwarzgrau

Augenfarbe: rot (einäugig)

Kurzcharakteristik: alternder Okwach mit beginnendem Haarausfall

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Natürliche Waffen (Biss), Natürlicher Rüstungsschutz I, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 6, Arroganz 7, Einäugig, Jähzorn 8, Neugier 6, Randgruppe, Raubtiergeruch, Stigma (Haarverlust) 2, Vorurteile (Frauen) 8

Gaben: Gefahreninstinkt: 6

Talente:

Kampf: Bogen 14, Dolche 3, Hieb Waffen 1, Raufen 12, Ringen 14, Säbel 10, Zweihandhieb Waffen 17

Körper: Athletik 9, Klettern 5, Körperbeherrschung 9, Reiten 8, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 5, Singen -2, Sinnenschärfe 7

Gesellschaft: Menschenkenntnis 1, Überreden 3

Natur: Fährtensuchen 3, Orientierung 6, Wildnisleben 4

Wissen: Götter und Kulte 2, Kriegskunst 7, Pflanzenkunde 1, Rechnen -1, Sagen und Legenden 5, Tierkunde 2

Sprachen: Ologhaijan 7, Thorwalsch 4

Handwerk: Feuersteinbearbeitung 1, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 1, Lederarbeiten 5, Viehzucht 6

Besondere Ausrüstung: 5 Kühe, 2 Stiere, 30 Silberstücke, 25 Pfeile, bunte Tücher und Bänder, erfahrenes Reitpony mit Sattel etc., Packpony mit Packsattel etc.

Eingesetzte AP: 5.000



MU 18 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 8
FF 12 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 16 **SO** 4
LeP 41 **AU** 46 **WS** 10 **MR** 4 **GS** 6

Gruufhai:

INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W6+7 **DK** N

Arbach:

INI 14+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** N

Ringen:

INI 14+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Raufen:

INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Orkischer Reiterbogen:

INI 14+1W6 **FK** 22 **TP** 1W6+5

Entfernung (5/15/30/60/100) **TP+** (3/1/0/-1/-2)

Rüstung: Lederharnisch, Tellerhelm, Panzerarme, Streifenschurz:

RS 6 **BE** 3

Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Berittener Schütze, Biss, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Orks), Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Rüstungsgewöhnung II, Schnellladen (Bogen), Steppenkundig, Sturmangriff



MORAK DER ROTE

„Das Geheimnis des Stahls war eines von Graveshs Geschenken an uns. Erst der Stahl macht uns zu dem, was die Welt so fürchtet. Der geflammte Arbach, der mit Gewalt geführte Gruufhai, die Spitzen unserer tödlichen Pfeile, sie erfüllen den Feind erst mit Angst. Was wären wir ohne den Stahl, als Tiere, die ihre Fäuste zornig zum Himmel recken? Und durch ihn wurde ich vom geringsten der Grishik zum angesehensten der Drasdech, mit Frauen, Schmuck und Ponys. Jeder umschmeichelt mich, fordert, bettelt um den todbringenden Stahl. Wer ist nun die schwächliche Glatthaut?“

Als halborkischer Feldsklave ist Morak aus seiner Jugend Prügel gewöhnt, doch als ein Graveshgeweihter sein Talent für das Formen des kostbaren Stahls entdeckte und ihm die Geheimnisse des Meisters der Essen lehrte, stieg Moraks Ansehen unter den Orks seiner Sippe mit der Schärfe seiner Klingen. Heute ist er angesehener Graveshgeweihter, und manch ein Khurkach giert nach seinen tödlichen Waffen. Aufgrund seines dünnen Fells kann man sehen, wie er rot anläuft, wenn er zornig wird, was ihm den Beinamen „der Rote“ eingebracht hat.



Geboren: 1009 BF

Größe: 1,72 Schritt

Fellfarbe: schwarz (sehr dünnes Fell)

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: halborkischer Graveshpriester der Zholochai

Vor- und Nachteile: Begabung für Handwerk, Gutes Gedächtnis, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube 5, Arroganz 9, Impulsiv, Jähzorn 8, Randgruppe, Vorurteile (Menschen) 10, Übler Geruch



Sonderfertigkeiten: Finte, Kulturkunde (Orks), Linkhand, Liturgiekenntnis (Gravesh) 12, Meister der Improvisation, Schildkampf I, Schildkampf II, Schnellladen (Bogen), Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Bogen 12, Hieb Waffen 15, Raufen 9, Ringen 9, Säbel 2
Körper: Athletik 1, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Reiten 7, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 0, Singen -1, Sinnenschärfe 5, Zechen 2

Gesellschaft: Lehren 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Überzeugen 2

Natur: Fährtensuchen 2, Orientierung 3, Wildnisleben 2

Wissen: Gesteinskunde 7, Götter und Kulte 5, Hüttenkunde 8, Mechanik 5, Pflanzenkunde 1, Philosophie 1, Rechnen 5, Sagen und Legenden 3, Schätzen 6, Tierkunde 2

Sprachen: Garethi 5, Ologhaijan 10

Handwerk: Bergbau 8, Bogenbau 5, Feuersteinbearbeitung 4, Grobschmied 17, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 13, Lederarbeiten 12, Metallguss 12, Schneidern 2, Viehzucht 5

Liturgien: Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Geläutert sei Erz und Goldgestein, Göttliches Zeichen, Handwerkssegen, Heilige Schmiedeglut, Karmalqueste, Licht des verborgenen Pfades, Objektsegen, Objektweihe, Simias Kelch (Tsas Segensreicher Neuanfang), Vertrauter der Flamme

Besondere Ausrüstung: 7 Kühe, 20 Silberstücke, Leder-schürze, Reiseamboss, hochwertiges Schmiedewerkzeuge (+3), Schmiedehammer, 3 Stein Stahl, 1 Sack Holzkohle, persönliche Byakka (INI 0, WM +1/-2), 35 gehärtete Pfeile, erfahrenes Reitpony mit Sattel etc., Packpony mit Pack-sattel etc.

Eingesetzte AP: 5.000

MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 12
FF 14 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 15 **SO** 4
LeP 38 **AU** 37 **KaP** 24 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 5

Byakka mit großem Lederschild:

INI 6+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N

Raufen:

INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen:

INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Orkischer Reiterbogen:

INI 7+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+5

Entfernung (5/15/30/60/100) **TP+** (3/1/0/-1/-2)

Rüstung: Sturmhaube, Kürass, Streifenschurz: **RS** 6 **BE** 3

SHARKAD

„Die weite Steppe, ein schnelles Pferd, der Falke auf der Faust und der Wind im Haar, was braucht es mehr? Jeden Tag auf Neue fordert die Steppe Mut, Kraft und Schläue. Man mag dem Bären mit der Byakka entgegenzutreten können, aber der Dachs, die Sumpfechse oder der Vielfraß stellen sich nicht blindlings zum Kampf. Die Jagd ist die wahre Herausforderung für jeden Mann.“



GARCH, SHARKAD UND KARASCH

Während andere Orks ihre Erfüllung im Kampf oder im Reichtum an Rindern suchen, sucht der Jäger die Einsamkeit der Steppe und der kargen Wälder an den Hängen der Blutzinnen, um sich der Gewalt der Natur zu stellen. Vom Orklandkarnickel bis zum Steppenrind, auf der Pirsch beweist er sich selbst ein fürs andere Mal, wer im Ringen um das Überleben in der Steppe die Oberhand behält. Die Mitglieder der Sippe achten ihn für sein Geschick bei der Jagd und mindestens genauso auch für die Kunst, die gefürchteten orkischen Kompositbögen aus Horn und Sehnen der Steppenrinder und dem festen Holz der Esche zu fertigen.

Sharkad ist von den Beispielhelden der beste Kandidat, die Position des *Auserwählten* einzunehmen, siehe **Der Auserwählte und der Wolfsfreund** auf Seite 90.

Geboren: 1012 BF

Größe: 1,68 Schritt

Fellfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: Khurkach der Zholochai

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürliche Waffen (Biss), Natürlicher Rüstungsschutz I, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube 5, Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn 6, Pechmagnet, Randgruppe, Raubtiergeruch, Selbstgespräche, Vorurteile (Frauen) 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ausweichen II, Berittener Schütze, Biss, Finte, Gebirgskundig, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Orks), Reiterkampf, Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Stepenkundig, Todesstoß

Talente:

Kampf: Bogen 16, Dolche 3, Hiebaffen 4, Raufen 13, Ringen 13, Säbel 2, Speere 15

Körper: Athletik 3, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Reiten 8, Schleichen 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 7, Singen -2, Sinnenschärfe 9, Stimmen imitieren 1

Gesellschaft: Menschenkenntnis 1, Überreden 2

Natur: Fährtensuchen 11, Fallen stellen 7, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 2, Orientierung 9, Wettervorhersage 5, Wildnisleben 9

Wissen: Götter und Kulte 1, Kriegskunst 1, Pflanzenkunde 4, Rechnen -1, Sagen und Legenden 1, Tierkunde 7

Sprachen: Garethi 4, Ologhaijan 10

Handwerk: Bogenbau 15, Feuersteinbearbeitung 3, Fleischer 3, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 8, Kochen 1, Lederarbeiten 6, Schneidern 2, Viehzucht 4

Besondere Ausrüstung: 4 Kühe, 1 Stier, 20 Silberstücke, 40 Pfeile, 10 Felle von Kaninchen und Mardern, ein Fell von einem Orklandbären, Reitpony mit Sattel etc., Packpony mit Packsattel etc.

Eingesetzte AP: 5.000

MU 16 KL 12 IN 12 CH 10

FF 10 GE 14 KO 15 KK 15 SO 3

LeP 36 AU 45 WS 10 MR 2 GS 5

Stoßspeer:

INI 12+IW6 AT 17 PA 14 TP 2W6+3 DK S

Raufen:

INI 13+IW6 AT 14 PA 13 TP(A) IW6+1 DK H

Ringen:

INI 13+IW6 AT 14 PA 13 TP(A) IW6+1 DK H

Orkischer Reiterbogen:

INI 13+IW6 FK 23 TP IW6+5

Entfernung (5/15/30/60/100) TP+ (3/1/0/-1/-2)

Rüstung: Lederharnisch, Fellumhang Streifenfurz: **RS 6 BE 3**



YURREK

„Rinder bedeuten Wohlstand. Ihr Fleisch, ihre Milch, ihr Fell, Sehnen und Knochen, alles an ihnen hat seinen Nutzen. Nach uns sind sie die edelste Schöpfung Brazoraghs, doch sie will beschützt und gepflegt werden. Brazoraghs Bruder, der Bringer der Freude, behütet sie, so wie er die Äcker beschützt. Was wären wir ohne ihn? Er mag keinen Ruhm und keine Beute einbringen, aber er gibt uns den Wohlstand, um Kriege zu führen, ohne hungern zu müssen.“



Obwohl Yurrek kaum mit irgendwelchen Heldentaten von sich Reden gemacht hat, genießt er einen gewissen Respekt bei den Kriegern seiner Sippe, denn dank seiner Künste mehrt sich der Reichtum der Sippe an Rindern und Ponys. Auch wenn die Verehrung Rikais verblasst gegen die von Brazoragh und Tairach, sind seine Heilkräfte bei Ork und Tier bekannt, und so bleibt er meist von den Sticheleien besonders der jüngeren Krieger verschont. Denn wer möchte schon den Mann verärgern, der den wichtigsten Besitz pflegt und Wunden verschwinden lassen kann?



Geboren: 1014 BF
Größe: 1,65 Schritt
Fellfarbe: schwarz
Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: Rikaipriester der Zholochai

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürliche Waffen (Biss), Natürlicher Rüstungsschutz I, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Viertelmagier (Meisterhandwerke: Heilkunde Wunden, Kochen, Wildnisleben; Übernatürliche Begabungen: (BALSAM, BANNBALADIN, BÖSER BLICK, SANFTMUT, TIERE BESPRECHEN), Zäher Hund; Aberglaube 5, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Jähzorn 6, Neugier 9, Randgruppe, Raubtiergeruch, Speisegebote, Tollpatsch, Vorurteile (Menschen) 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Biss, Finte, Gebirgskundig, Kulturkunde (Orks), Steppenkundig, Waldkundig, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Bogen 8, Hiebaffen 13, Raufen 9, Ringen 10, Säbel 1
Körper: Athletik 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Reiten 7, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 5, Sich verstecken 4, Singen -2, Sinnenschärfe 7, Zehen 4

Gesellschaft: Etikette 1, Lehren 4, Menschenkenntnis 6, Überreden 9, Überzeugen 6

Natur: Fahrtensuchen 3, Fesseln/Entfesseln 1, Orientierung 7, Wildnisleben 13

Wissen: Anatomie 6, Götter und Kulte 6, Kriegskunst 1, Pflanzenkunde 13, Rechnen 2, Sagen und Legenden 3, Tierkunde 9

Sprachen: Oloarkh 6, Ologhaijan 14, Thorwalsch 2

Handwerk: Ackerbau 7, Brauer 10, Feuersteinbearbeitung 1, Heilkunde Gift 11, Heilkunde Krankheiten 12, Heilkunde Wunden 13, Holzbearbeitung 3, Kochen (Spezialisierung Tränke) 15, Lederarbeiten 1, Schneidern 6, Viehzucht 10, Webkunst 8

Zauber: Balsam 6, Bannbaladin, Böser Blick 7, Sanftmut 8, Tiere Besprechen 6



Besondere Ausrüstung: 15 Silberstücke, 5 Schank vergorene Milch im Wasserschlauch, Archaisches Alchimielabor, 15 Wirschkrautblätter, Reitpony mit Sattel etc., Packpony mit Packsattel etc.

Eingesetzte AP: 5.000

MU 15 KL 13 IN 13 CH 12
FF 13 GE 12 KO 15 KK 13 SO 3
LeP 38 AU 41 AsP 19 WS 10 MR 3 GS 6

Keule:

INI 9+1W6 AT 12 PA 15 TP 1W6+2 DK N

Raufen:

INI 9+1W6 AT 10 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H

Ringen:

INI 9+1W6 AT 10 PA 14 TP(A) 1W6+1 DK H

Rüstung: Tuchrüstung, Streifenschurz: **RS 4 BE 2**

WALDUCH WOLFSPELZ

„Ich bin es leid zu warten. Wann kann ich mich mit unseren Feinden messen? Wie viele Bären muss ich erschlagen, um in den Krieg ziehen zu können? Meine Byakka fordert Blut, zum Ruhm Brazoraghs und unserer Sippe! Ich will nur eins: Kämpfen mit dem Feind, ihn verfolgen und vernichten, und mich erfreuen am Geschrei der Weiber!“

Mit seinen gerade mal 14 Jahren gehört Walduch zu der großen Zahl junger, kaum erfahrener Krieger. Er ist voller Stolz und ganz begierig darauf, seine Kräfte mit den Glatthäuten zu messen und ihre Waffen und Rüstungen zu plündern. Doch auch wenn er während seiner Prüfungszeit des ersten Blutes mit seinen Begleitern einen Bären erschlagen hat, wurde ihm bisher ein Ehrenname verweigert, und abgesehen von einem alten Arbacher und einem einfachen Kurzbogen zur Jagd hat er noch keine Waffen erringen können. Vielleicht gerade deshalb hört er den Geschichten Karaschs zu, die von blutigen Schlachten und großen Heldentaten berichten.

Seinen Beinamen hat er nicht wie oft üblich von einer Trophäe erhalten, die er von seiner Mannbarkeitsprüfung zurückgebracht hat, sondern von seinem silbriggrauen Fell, das an die mythologische Stammutter der Sippe erinnert.

Walduch ist von den Beispielhelden der beste Kandidat, die Position des *Wolfsfreundes* einzunehmen, siehe **Der Auserwählte und der Wolfsfreund** auf Seite 90.

Geboren: 1024 BF

Größe: 1,71 Schritt

Fellfarbe: silbergrau

Augenfarbe: gelb

Kurzcharakteristik: junger Khurkach der Zholochai

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Glück, Kälteresistenz, Natürliche Waffen (Biss), Natürlicher Rüstungsschutz I, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 5, Hitzeempfindlichkeit, Impulsiv, Jähzorn 6, Neugier 6, Rachsucht 7, Randgruppe, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Beidhändiger Kampf II, Berittener Schütze, Finte, Kampfflexe, Kulturkunde (Orks), Linkhand, Niederwerfen, Reiter-



WALDVUCH, YURREK UND MORAK DER RÖTE

kampf, Rüstungsgewöhnung I (dicke Fellweste), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Steppenkundig, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Bogen 15 Dolche 3, Hieb Waffen 3, Raufen 11, Ringen 12, Säbel 16

Körper: Athletik 9, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Reiten 9, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 6, Sich verstecken 4, Singen -2, Sinnenschärfe 6

Gesellschaft: Menschenkenntnis 1, Überreden 2

Natur: Fährtensuchen 5, Orientierung 6, Wildnisleben 6

Wissen: Götter und Kulte 1, Kriegskunst 3, Pflanzenkunde 1, Rechnen -1, Sagen und Legenden 2, Tierkunde 2

Sprachen: Garethi 4, Ologhaijan 7

Handwerk: Feuersteinbearbeitung 1, Heilkunde Wunden 5, Lederarbeiten 3, Viehzucht 1

Besondere Ausrüstung: 1 Kuh, rostiger Arbach, Reiterbogen, 7 Pfeile, dicke Fellweste, fleckiges Lederzeug, Reitpony mit Sattel etc.

Eingesetzte AP: 5.000

MU 18	KL 10	IN 12	CH 8		
FF 10	GE 15	KO 16	KK 16	SO 3	
LeP 40	AU 47	WS 10	MR 2	GS 8	
Arbach:					
INI 16+1W6		AT 18	PA 16	TP 1W6+5	DK N
Raufen:					
INI 16+1W6		AT 16	PA 14	TP(A) 1W6+2	DK H
Ringen:					
INI 16+1W6		AT 16	PA 15	TP(A) 1W6+2	DK H
Orkischer Reiterbogen:					
INI 16+1W6		FK 23	TP 1W6+5		
Entfernung (5/15/30/60/100) TP+ (3/1/0/-1/-2)					
Rüstung: dicke Fellweste, Lederzeug: RS 3 BE 1					

GARCH

„So viele Geheimnisse, so viele Legenden. Mir brummt der Schädel jeden Tag, und Morkash schlägt mich mit der Gerte, wenn ich die Liturgien vergesse. Doch er straft mich zu Recht, denn ich lerne von ihm das Gedächtnis der Sippe, die Legenden der lang vergangenen Kämpfe, den Willen der Götter und die Gesetze, die sie uns gesandt haben. Er zeigt mir die Welt der Geister und die Kunst, mit ihnen zu reden, mit ihnen zu verhandeln und mit ihnen zu kämpfen.“

Als Schüler des Tairachschanen Morkash Blutmesser trägt Garch nicht nur eine große Verantwortung, sondern hat auch die Chance, eines Tages in die Kaste der Harordak aufzusteigen und als Schamane das Schicksal der Sippe, vielleicht sogar des ganzen Stammes der Zholochai zu beeinflussen. Noch steht er aber am Anfang und muss sich ein ums andere Mal den blutigen Riten und Prüfungen seines Meisters stellen, der nur einen Nachfolger mit abgehärtetem Körper und Geist akzeptieren wird. Bald wird Morkash seinem Schüler jedoch erlauben seine Schamanenkeule zu erschaffen.

Geboren: 1012 BF

Größe: 1,59 Schritt

Fellfarbe: schwarz

Augenfarbe: gelb

Kurzcharakteristik: Junger Tairachschanen der Zholochai

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis, Halbzauberer, Kälteresistenz, Natürliche Waffen (Biss), Natürlicher Rüstungsschutz I, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 5, Arroganz 7, Blutdurst 6, Eingeschränkte Elementarnähe (Fels, Feuer, Wind), Jähzorn 6, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unansehnlich, Verpflichtungen, Vorurteile 8, Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Astrale Regeneration I, Blutmagie, Finte, Kulturkunde (Orks), Matrixregeneration I, Steppenkundig, Verbotene Pforten, Wuchtschlag



Gaben: Ritualkenntnis (Tairach): Geister aufnehmen 13, Geister bannen 12, Geister binden 13, Geister rufen 12

Talente:

Kampf: Bogen 1, Dolche 1, Hieb Waffen 13, Raufen 8, Ringen 10, Säbel 1

Körper: Athletik 2, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Reiten 6, Schleichen 3, Selbstbeherrschung 5, Singen -1, Sinnen-schärfe 5, Tanzen 6, Zechen 1

Gesellschaft: Lehren 5, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Überzeugen 3

Natur: Fahrtensuchen 2, Fesseln/Entfesseln 3, Orientierung 4, Wettervorhersage 2, Wildnisleben 3

Wissen: Anatomie 4, Geografie 3, Geschichtswissen 5, Götter und Kulte 7, Kriegskunst 1, Magiekunde 7, Pflanzenkunde 10, Philosophie 3, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen und Legenden 11, Staatskunst 2, Sternkunde 7, Tierkunde 6

Sprachen: Alaani 5, Garethi 4, Ologhaijan 15, Rssahh 5

Handwerk: Feuersteinbearbeitung, Heilkunde Gift 9, Heilkunde Seele 11, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 8, Kochen 4, Lederarbeiten 1, Malen/Zeichnen 7, Viehzucht 4
Schamanenrituale: Bann der Keule, Gespür der Keule, Härte der Keule, Kraft der Keule, Opferkeule, Weihe der Keule,



DIE BEISPIELHELDEN ALS GRUPPE

Trotz ihrer unterschiedlichen Kasten genießen die hier vorge-stellten Orkhelden in etwa den gleichen Respekt innerhalb der Sippe. *Karasch* und *Walduch* mögen zu den Khurkach gehören, aber der eine ist zu alt und der andere viel zu jung, um sich ernsthaft über die anderen Helden stellen zu können. *Morak* mag Graveshgeweihter sein und damit hoch angesehen, aber er ist auch Halbork, und seine niedere Herkunft verwehrt ihm weitergehenden Respekt. *Yurrek* wiederum mag nur ein Grishik sein und noch dazu nur ein leidlicher Kämpfer, aber er beschützt auch die wertvollen Steppenrinder der Sippe. Und *Garch* zu guter Letzt mag der Lehrling des Tairachschamanen sein, aber auch wenn ihn das zu einem möglichen Nachfolger von *Morkash* Blutmesser macht, ist er bisher nur ein junger Bursche mit kaum vorhandener Erfahrung im Kampf.

Kurz gesagt, die Helden stehen innerhalb der Sippe aus unterschiedlichen Gründen auf der gleichen sozialen Stufe, daher sollten sie sich gegenseitig auch eher wie Gleichgestellte behandeln denn wie Herr und Diener. *Karasch* Einauge mag vielleicht dank seiner Erfahrung und seines Alters gewisse Führungsansprüche einfordern, aber am Ende sollten sich die Helden eher als Gemeinschaft gegenüber konkurrierenden Kräften innerhalb der Sippe und den Gefahren der Schild-lande und des hohen Nordens verstehen.



EIGENE HELDEN

Natürlich spricht nichts dagegen, eigene orkische Helden in dieser Kampagne zu spielen. Es ist entsprechend möglich, unter Häuptling *Ugur Schwarzspeer* andere Teile der Sippe zu spielen, verstärkt durch die in der Nähe des Lagers hausenden Orklandachaz oder die Goblins der Schamanin *Furka*. Sollte es sich als Problem erweisen, dass es unter den Schwarzpelzen

Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Brazoragh Ghorkai, Ergochai Tairachi, Exorzismus, Hauch des Elements, Heimführung der Herde, Herz des Tieres, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente, M'Char Utrak Rikail, Rat der Ahnen, Rikais Verderben, Tränke meine Herde, Weihegründe finden

Besondere Ausrüstung: 34 Kupferstücke, mit Kupfer beschlagene Brustplatte, Kupfernes Ritualmesser, Kupferamulett, 10 rote Bänder, Reitpony mit Sattel etc., Packpony mit Packsattel etc.

Eingesetzte AP: 5.000

MU 15	KL 14	IN 14	CH 12			
FF 11	GE 12	KO 15	KK 13	SO 4		
LeP 36	AU 39	AsP 31	WS 8	MR 4	GS 6	
Keule:						
INI 9+1W6		AT 15	PA 12	TP 1W6+2		DK N
Raufen:						
INI 9+1W6		AT 12	PA 11	TP(A) 1W6+1		DK H
Ringen:						
INI 9+1W6		AT 12	PA 13	TP(A) 1W6+1		DK H
Rüstung: Lederweste, Lederbrustplatte: RS 3 BE 2						

keine weiblichen Helden gibt, kann sich *Furka* oder eine andere Goblinschamanin oder auch eine *Achaz* als Spielerheldin anbieten.

Es ist andererseits auch möglich eine eigene kleine Sippe mit einem Spielerhelden als Häuptling aufzustellen. Hierbei können die Helden auch aktiv an den Beratungen der *Harordak* teilnehmen und mit Geschick und Gewalt die Position der Sippe innerhalb des Stammes verbessern. Hierbei sollte nur darauf geachtet werden, dass die anderen Helden nicht zu sehr unter der hierarchischen Dominanz des Häuptlings und des Tairachschamanen der Sippe zu leiden haben. Dies könnte, so es nicht unter den Spielern abgesprochen ist, den Spielspaß deutlich hemmen.

DER AUERWÄHLTE UND DER WOLFSFREUND

Im Rahmen dieser Kampagne finden zwei der orkischen Helden besondere Beachtung. Der eine weckt das Interesse *Firuns* und kann später sogar eine Weihe erhalten. Dieser Held wird im weiteren Verlauf schlicht der **Auserwählte** genannt. Er wird mit, am Anfang unmerklichen, Zeichen *Firuns* konfrontiert und erweckt die Aufmerksamkeit anderer, die auch für den Weißen Jäger von Interesse sind. Selbstverständlich lässt sich die Kampagne auch ohne Auserwählten spielen, sollte Ihnen dieser Aspekt nicht gefallen, ihre Handlung verliert dadurch jedoch eine interessante Facette.

Der andere besitzt durch persönliche Bindung, ein mystisches Band oder einfach durch Zufall eine gewisse Affinität zu Wölfen, die ihn im späteren Verlauf der Kampagne in Kontakt mit *Larka*, der Tierkönigin der Silberwölfe, und gegebenenfalls mit dem *Ifirnsrudel* treten lässt. Dieser wird in der weiteren Kampagne einfach **Wolfsfreund** genannt.



DAS LAGER DER ZHOLOCHAI

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist warm geworden und die Sonne lässt die Gräser der Steppe grün sprießen. Mit der Wärme wandert auch ihr fort aus den Blutzinnen, die eurer Sippe den Winter über als Rückzugsort gedient haben. Endlich treffen sich wieder die Sippen der Zholochai, wie jeden Frühling. Ein Anblick, der selbst Brazoragh stolz machen dürfte: Hunderte Zelte bedecken die Ebene, dazu unzählbar wie das Steppengras Rinder und Ponys, Besitz und Stolz eures Stammes. Waffen, Ponys und Sklaven wollen getauscht, Kämpfe ausgefochten und Pläne geschmiedet werden. Die Götter scheinen es gut mit euch zu meinen.

Ein Großteil des Lagers wird von den Zelten der verschiedenen Sippen der Zholochai eingenommen. Jede Sippe hat ihren eigenen Lagerplatz abgesteckt und dort ihre Riyachart, die meist mit Kampf- und Jagdszenen und abstrakten Mustern bemalen und mit Trophäen und Tierschädeln geschmückten Zelte aus Tierhäuten, aufgestellt. In der Nähe der Zelte sind zumeist auch die Reitponys der Sippenmitglieder angebunden, während sich ein Stück außerhalb des Lagers die Rinderherde befindet, gut bewacht von einigen Khurkach, den Jägern und Kriegeren der Sippe. Insgesamt haben sich sieben Sippen der Zholochai in diesem Lager gesammelt. Im Zentrum des Lagers, im Kreis um ein großes Feuer, treffen sich die Harordak, die Häuptlinge und Schamanen der Sippen, um über die Zukunft des Stammes zu beraten.

BESONDERE ORTE DES LAGERS

☞ **Das Lager der Schamanen:** Am Rande des Lagers haben die Tairachschamanen ihre Zelte aufgeschlagen und Schwitzhütten errichtet. Neben mehreren unter ihre Herrschaft gezwungenen Ogern schrecken alleine schon die dunklen Rituale allzu neugierige Schwarzpelze davon ab, sie bei den traditionellen Rezitationen der heiligen Liturgien und Legenden des Stammes zu stören.

☞ **Die Essen der Graveshpriester:** Zur Huldigung ihres Gottes haben mehrere Graveshpriester große Essen gemauert und schmieden dort allerlei Metallwaren, besonders Waffen und Rüstungen. Neben den Drasdech der verschiedenen Sippen, den Mitgliedern der orkischen Handwerkskaste, die in den Essen rituell Schnitzereien und Lederarbeiten verbrennen, um so Gravesh um seinen Segen zu bitten, zieht die Glut der Schmiedefeuer auch so manchen Khurkach an, der einen Schmied für einen neuen Arbach oder einige Pfeilspitzen sucht.

☞ **Die Wagenburg der Tscharshai:** In der Nähe des Ratsplatzes der Harordak hat eine Sippe der Tscharshai mit ihren wuchtigen Handelswagen ihr Lager bezogen. Innerhalb ihrer Wagenburg haben sie auf Tierhäuten und einfachen Holzstischen ihre Waren ausgebreitet und bieten Eisenwaren, Farben, wuchtige Armbänder, Nasen- und Ohrringe oder auch Zahnaufsätze aus Kupfer und Gold, aus dem Svellttal herbei

geschafften Schnaps und aus den Ländern der Menschen geraubte Stoffe und tauschen sie gegen Rinder, Ponys, Eisen und Felle. Auch einige Sklaven, hauptsächlich vom Mokolashstamm, aber auch ein Kesselflicker aus dem Svellttal gehören zum Angebot der geschäftstüchtigen Tscharshai. Außerdem begleitet ein Tätowierer aus Khezzara den Wagenzug und bietet seine Künste besonders der Gesichtstätowierung im Lager an.

☞ **Die Höhle Rikais:** Versteckt hinter einigen Riyachart liegt der Eingang zu einer gegrabenen Höhle, die einen kleinen Schrein Rikais beherbergt. Verborgen vor den abschätzigen Blicken der Drasdech und Khurkach bringen die Grishik, die Mitglieder der niedersten Kaste der Bauern und Hirten, dem Sohn Tairachs Speise- und Trankopfer dar und bitten um Schutz und Fruchtbarkeit für ihre Herden, meist unter den strengen Augen eines der Rikaipriester der Sippen.

☞ **Die Hütten der Goblins:** Einige Hundert Schritt vom Lager entfernt hat ein Goblinstamm einige Laubhütten errichtet. Unter ihrer Schamanin Furka versuchen die von der Thaschpforte angereisten Goblins Felle von Füchsen, Dachsen und Orklandkarnickeln gegen Eisenwaren einzutauschen. Meist trauen sich die Goblins zum Tauschen nur in

DAS RECHTE MAß AN GEWALT

Wenn zwischen Orks Konflikte entstehen, werden diese meist durch das Recht des Stärkeren gelöst. Das mag einerseits daran liegen, dass einzig der Häuptling die Gebote der Sippe auslegen darf, was durchaus zu völliger Willkür führen kann, andererseits aber daran, dass die Götter, und damit das Recht, immer auf der Seite des Stärkeren ist.

Das bedeutet jedoch nicht, dass jeder Streit in ein blutiges und für die unterliegende Seite tödliches Duell mündet. Am Anfang der Gewaltkala steht das Drohen, wozu nicht nur gehört, den Kontrahenten mit wüsten Drohungen zu überziehen, sondern auch sich ihm gegenüber aufzubauen und mit der eigenen Stärke, großen Siegen und anderen Vorzügen zu protzen. Besonders bei Streitigkeiten zwischen Mitgliedern unterschiedlicher Kasten reicht dies meist aus, um das Mitglied der geringeren Kaste dazu zu bringen, klein beizugeben. Es ist jedoch auch üblich, dass beispielsweise ein Jäger der Khurkach einen Viehhirten der Grishik schlichtweg verprügelt, sollte dieser sich respektlos ihm gegenüber verhalten.

Der Faustkampf untereinander gilt innerhalb einer Kaste als übliches Mittel, um bei einem Streit auf Worte Taten folgen zu lassen. Raufereien können jedoch auch aus dem Suff heraus oder schlichtweg zum Spaß stattfinden, und in den letzten Jahren wird auch das Ringen als Kräftemessen bei den Zholochai immer beliebter.

Nur bei größeren Konflikten, allzu argen Beleidigungen oder Streitigkeiten um die Rangfolge wird zur Waffe gegriffen, bis eine Seite aufgibt. Bis zum Tod muss jedoch gekämpft werden, wenn ein Höherstehender zum Zweikampf gefordert wird.



Gruppen von mindestens einem Dutzend in das Lager, da sie zu Recht den Schwarzpelzen der Zholochai allerlei Böswilligkeiten zutrauen. Furka erhofft sich zudem zu erfahren, ob die Zholochai einen Kriegszug planen, um ihnen gegebenenfalls dabei zu folgen. Denn oftmals fällt einiges an Nützlichkeiten ab, wenn die Orks plündernd und brandschatzend durch die Länder der Glatthäute ziehen.

👁 **Die Höhlen der Achaz:** Einige der Azhlazah, der seltenen Orklandachaz, sind dem Bachlauf folgend zum Lagerplatz der Zholochai gelangt und haben in die Böschung des Baches einfache Höhlen in den Lehm gegraben, in denen sie nun hausen. Sie haben einige domestizierte Klippechsen mitgebracht und dazu getrockneten Fisch und Shurinknollen, deren Saft als Waffengift taugt, um Metall für ihre Dreizacke und Speere zu erwerben.



HANDEL UNTER ORKS

Da die Schwarzpelze des Orklandes nur selten auf Geldwirtschaft zurückgreifen, sind statt klingender Goldstücke hauptsächlich Rinder, Ponys und Metallgerätschaften, besonders Waffen Tauschgüter der Wahl. Gold wird zwar durchaus als Schmuck geschätzt, besitzt aber bei Weitem nicht den Stellenwert wie bei den von den Orks so verachteten Glatthäuten. Unsere orkischen Helden besitzen eine Reihe von Handelswaren, die sie im Lager tauschen können. Dazu gehören ihre Rinder und Ponys genauso wie die überzähligen Waffen und Rüstungsteile des Graveshgeweihten. Der Einfachheit halber kann man die Preise aus der Preisliste als Faustregel verwenden, jedoch sind viele Waren im Orkland entweder gar nicht oder nur als seltenes Plündergut verfügbar, und in manchen Fällen werden Güter, die in Vinsalt oder Gareth zu Höchstpreisen veräußert werden könnten, wie Dröler Spitze oder Vinsalter Eier, höchstens als Spielzeug an die Jüngsten gegeben oder eben gleich weggeworfen. Als Faustformel gilt: Gerade im Frühjahr sind die Steppenrinder und Ponys, die den Winter über durchgefüttert wurden, von hohem, leicht dem doppelten normalen Wert. Waffen, speziell wenn sie von hoher Qualität sind oder besonders brachial aussehen, erzielen gute Preise. Ein hochwertiger Gruufhai kann so durchaus einige Rinder oder Ponys wert sein.

Da die Schwarzpelze auf farbigen Schmuck besonderen Wert legen, sind auch gefärbte Stoffe, Mittel zum Haarefärben und andere farbenfrohe Materialien sehr beliebt. Hier sollte der Träger jedoch darauf achten, dass er die Regeln seiner Kaste beachtet. Ein Khukach oder Okwach kann es sich erlauben, seine Rüstung mit vielen verschiedenfarbigen Bändern zu



GERÜCHTEKÜCHE

👁 Tairach war nicht allzu gnädig mit der Bragda-Sippe. Über den Winter sind die meisten Rinder der Sippe verendet, und so sollen einige Orks sogar ihre Ponys geschlachtet haben, um in den Blutzinnen zu überleben. Angeblich sucht *Grod Rotzahn*, der Häuptling der Bragda-Sippe, nun Harordak, die bereit sind eine ausreichend große Zahl Steppenrinder gegen einige seiner Frauen einzutauschen, was aber früher oder später dazu führen dürfte, dass seine Sippe sich nach seinem vermutlich sehr blutigen Tod einen neuen Häuptling suchen wird. (wahr)



DAS LAGERLEBEN

Neben dem so wichtigen Tauschhandel gehören auch andere Bräuche zum Frühlingslager der Zholochai. Abgesehen von eher spielerischen Ringkämpfen, auf die bisweilen auch Felle oder sogar Rinder gewettet werden, betrinken sich die Mitglieder der verschiedenen Sippen auch gerne mit vergorener Milch und erbeutetem Bier und Wein, erzählen mehr oder weniger wahre Geschichten über ihre Heldentaten und prügeln sich, meist nachdem sie sich betrunken haben und sich gegenseitig mit Geschichten ihrer Kraft und ihrer großen Kämpfe aufgeschaukelt haben.

Währenddessen sitzen die Häuptlinge beieinander, sprechen die Aufteilung der Weidegebiete und die Wege ihrer Wanderungen durch die Steppe ab und tauschen ab und an sogar Frauen untereinander aus.

schmücken und sein Gesicht martialisch tätowieren zu lassen, ein Grishik kann jedoch froh sein, wenn man ihm die tätowierte Haut nicht vom Schädel zieht, sollte er sich mit übertriebenem Schmuck sehen lassen.

Bisweilen werden auch Frauen gehandelt, wobei ihr Wert von ihrem Alter, Aussehen und ihrer Fruchtbarkeit abhängig ist. Eine nach orkischen Maßstäben hübsche, junge Frau, die bereits viele Söhne zur Welt gebracht hat, kann ohne Probleme 20 Rinder wert sein, während eine alte, hässliche Frau als wertlose Esserin kaum geschenkt entgegengenommen wird. Üblicherweise werden Frauen jedoch nur zwischen Häuptlingen getauscht. Da allein Häuptlinge über die Frauen einer Sippe verfügen und diese ihren Kriegerern als Dienerinnen überlassen können, ist es nur logisch, dass jedes andere Sippenmitglied, das in den Besitz einer Frau kommt, den Zorn des Häuptlings und den Neid der anderen Krieger auf sich zieht.

Da Gold so viel weniger Wert geschätzt wird als unter den Glatthäuten, suchen immer wieder wagemutige und skrupellose Händler, oftmals aus Andergast, den Weg zu den Bewohnern des Orklandes, um begehrte Güter wie Alkohol, Stahl oder Kupfer gegen Gold zu tauschen. Und während einige von ihnen damit horrenden Gewinne erzielen, finden sich andere mit einer Byakka im Kopf oder an einem Galgen baumelnd wieder, denn oftmals erkennen die Schwarzpelze menschliche Händler nicht als gleichberechtigte Partner an, und die meisten Menschen in den von Orks bedrohten Regionen machen mit Händlern kurzen Prozess, die die verhassten Schwarzpelze mit Gütern, im schlimmsten Falle sogar mit Waffen, versorgen.

👁 Angeblich sollen einige junge Orks der Komorish-Sippe bei ihrem Mannbarkeitsritual betrogen haben, indem sie vor der Ritualzeit einen Orklandbären in einer Grube gefangen haben und diesen dann mit Steinen erschlagen und seinen Tod als große Heldentat gefeiert haben. Sollte sich dies als wahr erweisen, können sie froh sein, wenn sie als Ergoch das Leder für die Sippe weich kauen dürfen. (falsch)

👁 Das Gerücht macht die Runde, dass ein großes Feuer in Khezzara gewütet hat. Die Flammen sollen einen Teil des

Marktes zerstört und angeblich auch die Taverne *Ramram Ghorkai* verschlungen haben. Es heißt, dass entweder eine Gruppe Khurkach der Omokhan-Sippe das Feuer verursacht haben, als sie versucht haben, einen der Händler auszurauben, oder aber einige Glatthäute, vermutlich entflozene Sklaven, ihre Flucht damit verschleiern wollten. (wahr)

Die Azhlazah, die Orklandachaz, haben Höhlen in die Uferböschung gegraben, nicht nur um sich dort nachts zu verbergen, sondern auch um einen ganz besonderen Schatz zu verstecken. Möglicherweise handelt es sich um ein großes Gelege ihrer Klippechsen, deren köstliche Eier die Stärke des Kriegers, aber auch die Manneskraft steigern sollen. Es könnte aber auch sein, dass sie etwas in den Sümpfen gefunden haben, was sie nun den Schamanen des Stammes anbieten wollen. Vielleicht ist es ein uralter kupferner Kessel, der einstmals für die Rituale des Tairachs geschmiedet wurde, oder aber um den zaubermächtigen Schädel und das Gift einer riesenhaften Schlange, die in den Sümpfen ihr Unwesen getrieben haben soll. (falsch)



DIE ZUSAMMENKUNFT DER HARORDAK

Bevor das eigentliche Abenteuer für die orkischen Helden beginnt, sollte den Spielern ein wenig Zeit gegönnt werden, sich an ihre neuen Rollen zu gewöhnen, besonders dann, wenn sie von dem Wechsel zu den in diesem Band enthaltenen Beispielhelden überrascht wurden. Sie können ihr Unwesen in den Lagern der Sippen treiben, sich an den Geschäften mit den angereisten Händlern beteiligen, ihre Kräfte mit anderen Zholochai messen und allgemein ein gewisses Gefühl dafür finden was es bedeutet, ein Ork der Zholochai zu sein. Nach einigen Tagen, die erfüllt sind mit Tauschgeschäften, Geschichten und vergorener Milch, beginnt am frühen Abend die Zusammenkunft der Harordak, mit der das eigentliche Abenteuer der orkischen Helden beginnt.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Während die Abendsonne die Steppe in ein helles Rot taucht, sammeln sich die Harordak der Sippen am Pfahl des Brazoragh, um zu Rat zu sitzen. Hinter ihnen drängen sich die Okwach und Khurkach, während die Drasdech und Grishik mit einem gewissen Abstand die Geschehnisse verfolgen. Alle warten begierig darauf, von dem höchsten Brazoraghpriesters des Stammes, Sharraz Eisauge, den Segen Brazoraghs zu empfangen und den Plänen der Häuptlinge zu lauschen. Heute soll entschieden werden, ob der Stamm in den Krieg zieht, für Ruhm und Reichtum.

Die Okwach und Harordak treffen sich gegen Abend zur Zusammenkunft der Harordak, bei der die Häuptlinge und Schamanen der anwesenden Sippen Brazoragh um seinen Segen bitten, Streitigkeiten zwischen den Sippen beilegen, die Nutzung der Sommerweiden besprechen und Pläne für das neue Jahr schmieden. Die Versammlung beginnt mit einer von Trommeln und Hörnern begleiteten Zeremonie des Stammeshäuptlings der Zholochai, *Sharraz Eisauge*, bei der er im Kreis der anderen Harordak einen Stepperrindbullen niederringt, ihm die Kehle aufschlitzt und das Blut auffangen lässt.

Dieses wird von einigen Okwach an die Anwesenden verteilt, die es als kraft bringende Gabe Brazoraghs trinken, ihre Gesichter damit bemalen und ihr Haar damit färben. Danach fragt Sharraz die Anwesenden, ob Kämpfe ausstehen, und tatsächlich, ein bulliger Okwach namens *Tarwek* aus der Bragda-Sippe drängt sich in den von einigen Feuern erleuchteten Kreis der Harordak und fordert Grod Rotzahn, den Häuptling seiner Sippe, zum Kampf heraus, da er seine Sippe schlecht über den Winter gebracht hat, weshalb er gezwungen war, Ponys schlachten zu lassen. Der folgende Kampf ist kurz, aber brutal, und endet mit dem unruhlichen Ende Grods, dessen abgeschlagenen Kopf Tarwek triumphierend und unter dem Jubel der Anwesenden hochhält. Nachdem auf diesem Wege die Bragda-Sippe einen neuen Häuptling bekommen hat, wenden sich die Anführer der anderen Sippen wieder anderen Dingen zu. Sharraz Eisauge verkündet, dass es Zeit wird für einen Feldzug gegen die Glatthäute, um den jungen Kriegern die Möglichkeit zu geben, ihre Kampfkraft zu beweisen und sich Beute und Sklaven anzueignen. Einige der anwesenden Harordak schlagen verschiedene Ziele vor, so einen Vorstoß nach Nostria, in die Ländereien um Greifenfurt oder nach Weiden, und nach einer kurzen Abwägung der verschiedenen Möglichkeiten entschließt sich Häuptling Sharraz dazu, dass es ein guter Zeitpunkt sei, nach Osten vorzustoßen, gibt es doch Gerüchte, dass viele der Eisenmänner im Osten immer noch mit Kämpfen untereinander und gegen die Mächte der Schattenlande beschäftigt sein sollen.

Dann drängt sich eine in einen Fellumhang gehüllte Gestalt in die Mitte der Harordak und bittet darum, gehört zu werden. Er ist der Schurachai *Riul'Ta*, und alleine schon sein weißes Fell weckt die Aufmerksamkeit der Anwesenden. Entgegen der Einwände einiger Okwach, dass Fremde bei der Zusammenkunft kein Recht hätten, das Wort zu erheben, entscheidet Sharraz, dass der Weißspetz sprechen soll.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der weiß bepelzte Fremde schaut sich im Kreis der Harordak um, seine Augen glänzen rot im flackernden Licht der Feuer. Er beginnt seine Worte flüsternd, doch seine Stimme wird immer fester und dringlicher:

„Ich bin Riul'Ta von Schurachai. Langer Weg aus dem Schnee ist hinter uns. Viel Gefahr war uns nah. Viele fanden Tod. Nun ich bin hier. Wichtiges sage ich: In Stille des Schnees spürten wir ihn. Er sprach nicht. Er ist Stummer Jäger, zeigte uns was kommen mag. Er zeigte uns: Die weiße Hexe im Eis muss sterben. Viel Lohn wartet auf den, der sie tötet. Wenn ihr nicht zu ihr geht, wenn ihr zu den Glatthäuten im grünen Land geht, wenn ihr von den Glatthäuten mit den vielen Rindern nehmt und mit ihnen kämpft, dann hat er gezeigt: Wenn Himmel Blut weint, wenn Bulle und Löwin toben, wenn goldner Pfeil durch rotes Tuch stößt, wenn Steine brennen und Helden fallen, dann werdet ihr in Stahl und Wasser ersaufen. Stummer Jäger sieht euch, seine Hand liegt über euch, damit ihr versteht. Kein Wort verlässt seine Lippen, doch ihr versteht, wenn weißer Schleier euch schützt.“

Die Worte Riul'Tas entwickeln jedoch nicht die von ihm erwartete Wirkung, denn kein Okwach lässt sich von einem Fremden sagen, was er tun und lassen soll, besonders dann nicht, wenn dieser auch noch behauptet, dass sie in einem Kampf versagen werden. Es ist daher nicht überraschend, dass einige Krieger aufspringen und ihn mit Schmähungen überziehen und ihn auffordern, zurück zu seinem Jäger ohne Zunge und ohne Schwanz zu gehen, wenn er seinen Kopf nicht verlieren will. Häuptling Sharraz lässt die Okwach einen kurzen Moment gewähren, ihren Zorn über diese dreiste Drohung dem Fremden entgegenzuschleudern, ergreift dann aber das Wort. Offenkundig hält der Stamm der Zholochai nichts von Weissagungen fremder Geister, deren Namen noch keiner der Schamanen vernommen hat. Da es Riul'Ta jedoch auf sich genommen hat, aus so weiter Ferne zu ihnen zu kommen, soll ihm kein Haar gekrümmt werden, solange er die Zholochai nicht weiter in ihrer Beratung stört.

Von der Reaktion der Zholochai merklich bestürzt zieht sich der Schurachai aus der Zusammenkunft zurück.

Die Zholochai bestätigen danach noch einmal ihren Entschluss, gegen die Eisenmänner des Ostens zu ziehen, um sie zu erschlagen oder zu Sklaven zu machen und ihnen ihre Rinder und alles andere an nützlichen Dingen zu nehmen

und so reich an Ruhm und Besitz in die Steppe zurückzukehren. Sogleich werden Boten ausgesandt, um den Aikar von den Plänen der Zholochai zu unterrichten und seinen Segen für ihren Feldzug zu erbitten.

DAS GESPRÄCH MIT RIUL'TA

Es spricht natürlich nichts dagegen, dass die orkischen Helden mit dem weiß bepelzten Fremden reden, nachdem er den Kreis der Harordak verlassen hat. Tatsächlich sucht er aktiv die Nähe des *Auserwählten*, um ihm vom Stummen Jäger zu berichten. Folgendes kann man von Riul'Ta erfahren:

☞ Er weiß von einem der Schamanen der Schurachai, dass es sich bei dem Stummen Jäger möglicherweise um einen sehr mächtigen Geist eines Ahnen und Verbündeten Efruns handelt, dem Herren über die eisigen Stürme des Nordens.

☞ Genaueres über den Verlauf des kommenden Feldzuges kann er nicht sagen. Er kennt nur die Visionen, die ihm der Stumme Jäger geschickt hat, und die er wahrheitsgemäß wiedergegeben hat.

☞ Die Eishexe Glorana herrscht, so hat Riul'Ta es gelernt, über ein eisiges Reich voller schrecklicher Monstrositäten, und man sagt, sie habe sich einem mächtigen Geist hingegen, der den fernen Norden durch ein finsternes Portal mit schwarzem Eis überzieht und so nach und nach die ganze Welt erfrieren wird, sollte niemand die Hexe töten. Außerdem soll sie große Schatzkammern mit unglaublichen Reichtümern unter ihrem Palast aus Eis verborgen haben, angefüllt mit Waffen aus schwarzem Stahl, die sich durch jede Rüstung zu schneiden vermögen, und edelsten Metallen und durchscheinenden Steinen.

☞ Sollte Riul'Ta mit dem *Auserwählten* sprechen können, wird er diesem erklären, dass er ihn in einer der Visionen gesehen hat und der Stumme Jäger ihn mit Wohlwollen betrachtet. Möglicherweise wird er auch ihm Zeichen und Visionen senden.



RIUL'TA



Sollten die Helden nach diesem Gespräch versuchen, Häuptling Schwarzspeer dazu zu überreden, sich nicht am Feldzug zu beteiligen, wird dieser grimmig äußern, dass er so oder so mit nach Osten ziehen wird. Sollte der Fremde mit dem weißen Fell falsch liegen, wird nichts geschehen und der Feldzug wird ein großer Erfolg werden. Sollten sich seine Weissagun-

gen jedoch bewahrheiten, dann ist der Beweis erbracht, dass ein mächtiger Geist bereit ist, auf der Seite der Zholochai zu streiten. Ganz davon abgesehen wäre ein Fernbleiben vom Feldzug gegen die Glatthäute eine große Schmach für die Sippe und würde alle ihre Mitglieder gefährden, da sie überall als wertlose Feiglinge gelten würden.

DER ANGRIFFSPLAN DER ZHOLOCHAI

Um nicht den Zorn des Aikar Brazoragh zu wecken, reist Sharraz Eisauge in den nächsten Tagen nach Khezzara, um mit dem Aikar seine Pläne zu besprechen und sie für gut heißen zu lassen. Tatsächlich bestätigt der Aikar den Feldzug der Zholochai, ist doch auch ihm bewusst, dass unzufriedene Krieger ein beständiger Quell der Unruhe sind. Er hat jedoch eine Bedingung: Er fordert als Ziel des Angriffs die Burg Emmeranstreu, die zum Hohn der Schwarzpelze vom verhassten Orden zur Wahrung bezogen worden ist. Nach dieser Attacke dürfen die Schwarzpelze das Umland nach Belieben plündern, doch zuerst muss die Feste des Ordens zur Wahrung fallen. Um dieses gewagte Unterfangen zu unterstützen, nimmt der Aikar Kontakt mit *Rbushuk Geisterklaue* auf, dem Tairachschamanen des im Finsterkamm lebenden Stammes der Gharrachai, die den Zholochai nicht nur einen schnellen Zug durch den Finsterkamm ermöglichen sollen, sondern auch Kontakte zu den Schnittern haben, einem alten Tairach verehrenden Geheimbund Weidener und Greifenfurter Ritter.

Seinem Plan nach sollen die Schnitter einige Türme der Finsterwacht entlang des Schattenbachpasses überfallen und die Besatzung der Türme umbringen, um so die Weitergabe von Warnungen vor den einfallenden Schwarzpelzen zu unterbinden. Gleichzeitig verbreiten sie falsche Warnungen über kleinere Plündergruppen von Schwarzpelzen, die angeblich an den Ausläufern des Finsterkamms nach Süden ziehen, um so die Aufmerksamkeit von dem eigentlichen Ziel der Zholochai, der Burg Emmeranstreu, abzulenken. Da das Heer der Zholochai nur aus schnellen Reitern besteht, sollen sie die Strecke von den Ausläufern des Finsterkamms bis zur Abtei innerhalb von anderthalb Tagen überbrücken und die dortigen Geweihten des Ordens zur Wahrung überrumpeln. Im Idealfalle zerstören sie die Burg und plündern das Umland, um sich dann wieder über den Finsterkamm zurückzuziehen, bevor die dortigen Panzerreiter einen ernsthaften Widerstand organisieren können. Diese neue Strategie des schnellen Zustoßens lässt der Aikar persönlich durch einige Okwach der Garde des Roten Mondes beobachten.

Was jedoch weder Sharraz Eisauge noch der Schamane Rbushuk wissen, ist, dass der Aikar den Angriff aus mehreren Gründen im Auge behält: Zwar geht es ihm durchaus auch darum, dass die jungen Krieger der Zholochai die Möglichkeit bekommen sollen, zu kämpfen und zu plündern, damit sie nicht über andere Orksippen herfallen. Der Angriff auf Burg Emmeranstreu hat jedoch noch mehrere andere Zwecke: Einerseits ist sie ein neues Bollwerk der Glatthäute zum Schutz vor orkischen Invasionsheeren und damit auch ein Problem für mögliche Expansionspläne der Schwarzpelze. Andererseits vermutet der Aikar, dass der aktuelle Abtmarschall des Ordens Brin von Rhodenstein möglicherweise der Streiter der Menschen sein wird, gegen den er den Legenden nach in naher Zukunft im Kampf um die Vorherrschaft der Schwarzpelze im kommenden Zeitalter antreten wird. Daher schickt er mehrere eigens für diesen Zweck erschaffene Minotauren mit, deren einzige Aufgabe es ist, Brin von Rhodenstein auf dem Schlachtfeld ausfindig zu machen und zu töten. Dass der Tairachhochschamane des Finsterkamms, *Aschepelz*, seine Gharrachai-Krieger in den Schluchten des Gebirges halten will und somit ein Auge auf die Feste Rhodenstein hat, macht für den Aikar auch ein Scheitern des Angriffs erträglich.

Die Schnitter unter Burgvogt *Greifang Keilholz von Finster* wiederum nutzen den überraschenden Angriff, um den verhassten Rondrianern einen möglichst harten Schlag zu versetzen. Greifang hat einige Beziehungen spielen lassen, um in die Abtei eingeladen zu werden. Er versteckt eigens präparierte Brandsätze und magische Artefakte, um die Festung möglichst stark zu beschädigen und ihre wertvollen Manuskripte zu zerstören, während die Schlacht vor den Mauern tobt. Einerseits können die Rondrianer so während der Kämpfe nichts gegen die Flammen in der Festung unternehmen, andererseits könnte diese Ablenkung den Schwarzpelzen im Kampf gegen die Rondrianer von Nutzen sein. Da er jedoch nichts von den Plänen des Aikars bezüglich Brin von Rhodenstein weiß, lockt er diesen mit einem Teil seiner Kämpfer fort, um den Zholochai den Angriff zu erleichtern.



DER WEG IN DEN FINSTERKAMM

ÜBERBLICK

Mit der Einwilligung des Aikar Brazoragh ziehen die Zholochai zwischen Thasch und Blutzinnen hindurch durch das südliche Swelltal bis zum Finsterkamm. Sie sind in kleinen Gruppen unterwegs, damit niemand, auch kein Schwarzpelz der Swelltländer Besatzer, die Glatthäute vor dem nahenden Orkenheer warnen kann. Unseren orkischen Helden wird von Morkash, dem Tairachschamanen der Sippe, ein Geschenk für *Rbushuk*


Geisterklaue, dem Tairachschamanen der im Finsterkamm beheimateten *Gharrachai* mitgegeben, den sie in Yrramis aufsuchen sollen. Auf dem Weg nach Yrramis geraten die orkischen Helden in unterschiedliche, zum Teil gefährliche Situationen, und können so ihre Fähigkeiten und ihr Miteinander erproben. Außerdem erhalten sie die Möglichkeit, einige wertvolle Gegenstände zu erbeuten, namentlich eine magische Speerspitze aus Kristall und einige Stein Mindorium, die sie als Waffen im späteren Verlauf der Kampagne gut gebrauchen können.






DER AUFBRUCH

DIE VERSAMMLUNG




Zwei Wochen nach dem Frühlingslager sind die Krieger der Zholochai bereit, in den Kampf zu ziehen. Waffen wurden geschärft, Pfeile befiedert und genug Trockenfleisch für mehrere Wochen bereitet. Die Helden haben in dieser Zeit auch die Möglichkeit, im Rahmen ihrer Fähigkeiten beispielsweise eigene Waffen zu schmieden, Heilkräuter wie Wirselkraut, Klippenzahn oder Gulmond zu sammeln oder andere Vorbereitungen zu treffen.

Am Tag vor dem Aufbruch versammelt Ugur Schwarzspeer die Okwach und Khurkach der Sippe und erklärt ihnen den Plan des Feldzuges, so wie ihn Aikar Brazoragh persönlich wohlwollend bestätigt hat.




Die Krieger der Sippen sollen in kleinen Gruppen von fünf bis zehn Mann zum *Tal der Rotpelzschädel* tief im Finsterkamm ziehen und dort warten, bis das Heer der Zholochai vereint ist. Zu diesem Zweck teilt er die Okwach und Khurkach auf. *Tairon Vipernbiss* und fünf Krieger reisen mit ihm zum Finsterkamm, *Gushrok Steinf Faust* führt sechs weitere Krieger, und unsere Helden sollen unter Karasch Einauge den Weg in das Tal der Rotpelzschädel finden. Sollte Karasch nicht als Held ausgewählt worden sein, geht diese Aufgabe an den im Kampf Fähigsten der Helden.

Sollten sie auf dem Weg dorthin auf Fremde treffen, beispielsweise auf die im Svellttal lebenden Sippen der Burrkuzk, aber auch Glatthäute oder Rotpelze, sollen sie ihnen erzählen, sie seien auf der Jagd nach Bären, um deren Gallenblasen zu ihrem Tairachschamanen zu bringen. Sollten sie auf Thaschorks, die *Drugash*, treffen, sollen sie ihnen sagen, dass sie ein Geschenk von ihrem Tairachschamanen zu Rhushuk Geisterklaue, dem Schamanen der Gharrachai, bringen sollen, da die Drugash im Zwist mit dem Aikar liegen, jedoch mit dem im Finsterkamm siedelnden Stamm der Gharrachai gut auskommen.



Als Reiseweg bietet es sich an, zuerst die Straße von Khez-zara nach Teshkal zu nehmen, jedoch vor dem Übergang über den Thasch nach Nordosten Richtung Arsingen abzubiegen. Bevor der Svall seinen Lauf nach Norden wendet, sollten die Helden dann durch die nordöstlichen Ausläufer des Thaschs nach Yrramis ziehen und von dort aus über Schleichwege in den Finsterkamm. Zur Sicherheit sollen sie dabei die größeren Städte meiden, um kein Aufsehen zu erregen.



Morkash Blutmesser verkündet, er sei zu alt für einen Feldzug gegen die Glatthäute und würde daher auf den Rest der Sippe und besonders auf ihre Rinderherden achtgeben, während die Krieger gegen die Glatthäute ziehen.

DAS GESCHENK DES SCHAMANEN

Nach der Versammlung bestellt Morkash seinen Lehrling Garch (oder gegebenenfalls einen Spielerhelden, der dessen Rolle übernehmen kann) in sein Zelt. Sein Riyachart ist für die meisten Orks der Sippe ausgesprochen unheimlich, werden hier doch Geister herbeigerufen und zumindest für einfache Orks unfassbar mächtige Magie gewirkt. Die Zeltwände sind entsprechend mit seltsamen Zeichen und Sym-

bolden bemalt und Kräuter, rote Tücher, Schädel kleiner Tiere und Ketten aus Holzperlen, Kupferstücke und Messergras baumeln am Gestänge des Zeltes. Schwerer, süßlicher Rauch liegt in der Luft.

Morkash übergibt dem Helden eine runde, etwa handtellergroße Kupferscheibe, die er Rhushuk Geisterklaue bringen soll, der im Tairachheiligtum in Yrramis auf sie wartet. Wenn Yurrek nicht als Held gewählt wurde, gibt der Schamane seinem Lehrling noch einen Beutel mit zehn Portionen *starkem Gulmondtee*, den Saft von 50 Stängeln *Klippzahn*, vier *Wirseltränke* und acht Portionen *Heilsalbe aus Wirselkraut*.

Sollte Garch nicht zu den Helden gehören, kann aber auch jeder andere Held diese Aufgabe übernehmen. Dann wird Morkash sich jedoch deutlich mehr Mühe geben, den Nimbus des mystischen Schamanen aufrechtzuerhalten, beispielsweise indem er in den Eingeweiden eines Orklandkaninchens liest und dunkle Andeutungen über die Wichtigkeit des Geschenkes macht. Er kann die Kupferscheibe auch fest in rotes Tuch einschlagen und dem Helden deutlich machen, dass es schreckliche Konsequenzen für ihn haben wird, sollte er den Inhalt in Augenschein nehmen, da Geister den Inhalt des Paketes bewachen.

DIE KRÄUTER DES SCHAMANEN

Starker Gulmondtee

Der Tee gibt als Aufguss der getrockneten Blätter für 8 Stunden KO +1, 5 AuP und 1 LeP. Werden zwei Portionen getrunken, verstärkt sich die Wirkung auf 8 Stunden je KO +2, 10 AuP und 2 LeP, am nächsten Tag zieht diese Überdosis jedoch einen starken Kater nach sich (KK und GE je -1).

Klippzahnsaft

Der Saft verstärkt die Wundheilung (je +1/2 LeP pro Stängel bis zu einem Maximum von +5 LeP). Außerdem sinkt die Wahrscheinlichkeit, an Wundfieber zu erkranken, um 20%, wenn der Saft direkt nach der Verwundung eingenommen wird. Zudem kann man auch Verbände mit dem Saft tränken. Dabei werden je Stängel 1/3 LeP wiedergegeben bis zu einem Maximum von +5 LeP. Spieltechnische Wunden benötigen, so behandelt, für ihre Heilung nur noch zwei Drittel der Zeit.

Wirseltrank

Der Trank bringt 2W6 LeP innerhalb einer Stunde zurück. Er ist für die innere Anwendung geeignet, es ist jedoch eventuell eine Probe auf *Heilkunde Wunden* nötig, wenn man einem Bewusstlosen den Trank einflößen will.

Heilsalbe aus Wirselkraut

Auf Verbände gestrichen, stoppt die Salbe bei frischen Wunden Blutungen und bringt 1W6+4 LeP zurück.

FREMDE HELDEN

Wenn die Helden andere Mitglieder der Arakish-Sippe oder einer anderen Sippe sind, können die Vorbereitungen ähnlich oder gleich verlaufen, wie sie hier beschrieben sind. Sollten die Helden ihre eigene Sippe führen, werden sie von einem Boten von Sharraz Eisauge darüber informiert, dass der Aikar den Plan der Zholochai bestätigt hat und die Krieger ihrer Sippe sich in kleine Gruppen aufteilen und in den Finsterkamm ziehen sollen, um keinen Verdacht zu erwecken. Die Aufteilung ihrer Krieger können die Helden dann selbst übernehmen, wobei es alleine schon für den Verlauf des Abenteuers sinnvoll ist, wenn die Helden eine Gruppe bilden, entweder alleine oder mit einigen weiteren Orks ihrer Sippe.

DIE REISE IN DEN FINSTERKAMM

Der einfachste Weg vom südöstlichen Orkland zum Finsterkamm ist entlang der nördlichen Ausläufer des Thasch, nach Yrramis und dann über verschlungene Pfade zum Treffpunkt des Heeres. Auf diesem Weg kann es zu einer Reihe von Zufallsbegegnungen kommen, die die Reise spannender gestalten können. Die hier dargestellten Begegnungen können zum Teil natürlich auch im späteren Verlauf der Kampagne noch verwendet werden.

DER EREMIT

Ort: Westseite des Finsterkamms
Typ: Soziale Interaktion

Zum Vorlesen und Nacherzählen:


Nachdem ihr einige Stunden einem Wildwechsel durch die Fichtenwälder am Rande des Finsterkamms gefolgt seid, tretet ihr gegen Mittag auf eine Lichtung. Keine zwanzig Schritt von euch entfernt seht ihr einen Menschen auf einem großen Felsbrocken hocken, alt, nackt und mit verfilzten Haaren, das Gesicht mit geschlossenen Augen der Mittagssonne entgegengestreckt. Die ausgezehrt wirkende Gestalt scheint eure Anwesenheit nicht bemerkt zu haben.

Vor zehn Jahren hat *Eldrech Bartsteiner* Haus und Hof verlassen und ist tief hinein in den Finsterkamm gewandert, um das Leben eines Eremiten zu führen. Er verehrt den Herrn Praios und versucht seine Macht zu spüren, indem er sich ganz ihm, dem Götterfürsten, widmet. Zum Sonnenauf- und -untergang und zur Mittagszeit setzt er sich hierzu nackt in die Sonne, die die Lichtung in warmes Licht taucht, um seinem Gott ganz nah zu sein. Eines Tages hatte er versucht, das Antlitz Praios' zu erblicken, indem er ein Auge verband und mit dem anderen in die Mittagssonne starrte. Seitdem ist er auf diesem Auge blind, was er als Strafe für seine Vermessenheit versteht. Entsprechend finden ihn auch unsere Helden vor: Nackt, schmutzig und in stillem Gebet vertieft bemerkt Eldrech die Orks erst, wenn sie direkt vor ihm und damit in der Sonne stehen. Er macht jedoch keine Anstalten vor ihnen zu fliehen und gibt über sein Treiben bereitwillig Auskunft. Er betet zum Herrn Praios und verbringt den Rest der Zeit damit, Wurzeln und Beeren zu sammeln und kleine Tiere mit einfachen Schlingen oder einem stabilen Knüppel zu fangen. Nachts schläft er in einer nahe gelegenen Höhle auf einem Bett aus Zweigen und Laub.

Die Schwarzpelze der Gegend kennen Eldrech zwar, halten ihn jedoch für zu verrückt und zu ausgemergelt, um ihn als




DER FINSTERKAMM



Sklaven verkaufen zu können. Und da er weder etwas Wertvolles besitzt noch einen interessanten Kampf verspricht, lassen sie ihn in Ruhe. Möglicherweise mag aber auch ein gewisser Aberglaube der Schwarzpelze ihm gegenüber mit ein Grund dafür sein, dass sie ihn weiter auf der Lichtung leben lassen.


Was die Helden jedoch mit ihm anstellen, ob sie mit ihm reden, ihn piesacken oder einfach dort lassen, wo er ist, bleibt ganz ihnen überlassen.




DER KONFLIKT ZWISCHEN BURRKUZK UND DRUGHASH

Noch vor fünf Jahren beherrschten die Khurkach des Drughash-Stammes einen guten Teil des südlichen Svellttals entlang dem Lialinweg von Teshkal nach Lowangen, doch waren sie im Unterschied zu den Besitzern anderer Stämme für ihre Gier nach Kampf und Blut gefürchtet.

Lowangen trotzte den erbitterten Angriffen der Drughash, und so mussten sie sich mit den Tributzahlungen der Stadt zufriedengeben.



Doch im Jahre 1031 BF nahm der Wunsch nach Rache und Blut Überhand, und der alte Häuptling der Drughash *Harkhash Drugh* rief die Sippen des Stammes zum Kampf gegen Lowangen auf. Die Schwarzpelze seines Stammes eroberten die wichtigen Minen Lowangens und griffen auch die in der Nähe der Stadt lebenden Orksippen an, die ihnen als verweichlicht galten, lebten sie doch von Tributen und dem Handel mit Lowangen. Doch bevor der Sturm auf die Stadt begonnen werden konnte, wurden die Drughash von vereinten Kräften aus Menschen, Finsterkammzwerge und orkischen Kriegerern aus Khezzara bezwungen und Harkhash erschlagen. Die Drughash wurden aus Yrramis vertrieben, und einzig die Feste Greyfensteyn konnte von ihnen länger gehalten werden. Allerdings gelang es einem vereinten Heer aus Greifenfurter und Weidener Rittern sowie Rondrageweiheten vom Orden zur Wahrung, die Burg im Peraine 1037 BF erfolgreich einzunehmen und die Drughash zu vertreiben. Und allein der Umstand, dass die Drughash keine Kontakte ins Orkland und zum Aikar unterhalten, hat dafür gesorgt, dass der oberste Häuptling aller Orks die Feste bisher nicht hat angreifen lassen. Daher verbergen sich die Drughash heute in den Hügeln des Grenzlandes zwischen Thasch und Finsterkamm und den umliegenden Berglanden und warten auf ihre Chance, an Khezzara, Lowangen und Greyfensteyn Rache zu nehmen.



Nach dem Sieg über die Drughash übernahmen Orichai und unterworfenen Drughash unter der Führung des Burrkuzk-Stammes die Aufgabe, für Khezzara und damit für den Aikar die Tribute im Svellttal zu sammeln. Daher sind die Burrkuzk und besonders ihr Häuptling *Urgruuzak* den Drughash als Menschenfreunde und Weichlinge zutiefst verhasst.

DAS BERGWERK DER BURRKUZK

Ort: Nordflanke des westlichen Thasch

Typ: Soziale Interaktion, Kampf

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Schon den ganzen Tag über nieselt es, und mittlerweile hat sich die Nässe durch eure Mäntel und euer Fell einen Weg auf die Haut gebahnt. Am späten Nachmittag seht ihr einen Reiter, der euren Weg gut dreißig Schritt vor euch kreuzen will. Im ersten Augenblick scheint es fast so, als ob eine Glatthaut auf dem großen, braunen Pferd säße, doch ihr könnt einen orkischen Bogen in dem so typischen Köcher am Sattel baumeln sehen. Zwar trägt die Gestalt Stiefel, Hose und ein helles Hemd aus Leinen und darüber einen grünen Wollmantel, doch trotz dieser seltsamen Tracht scheint es ganz so, als ob es ein Ork ist. Erstaunlich, was die Nähe zu Menschen aus einem stolzen Volk machen kann.

Auf einem engen Pfad begegnen die Helden am Nordrand des Thaschs einem Ork der Burrkuzk, der hoch zu Ross und mit Leinenhemd und Lederhose bekleidet ihren Weg kreuzt. Sein Name lautet Joruk Steinmeißel (der Beiname ist tatsächlich garetisch, nicht orkisch). Zwar führt er einen orkischen Hornbogen und eine Byakka mit sich, aber ansonsten wirkt er zumindest aus der Sicht eines Zholochai aus dem Orkland ausgesprochen befremdlich, ja fast vermenschlicht in der Kleidung aus feinem Leinen. Er ist den Helden jedoch, sollten sie ihn nicht provozieren oder offen beleidigen, freundlich gesinnt und lädt sie zu sich ein. Joruk beaufsichtigt nämlich eine Eisenerzmine in den Hängen des Thasch, die als Tribut für den Aikar Erz nach Khezzara liefern soll. Dort überwacht er den Abbau und die Aufseher der Minensklaven, und entsprechend wird er die Helden auf Bier und gutes Essen bei der Mine einladen. Diese ist nur eine knappe Stunde hinein ins Gebirge entfernt.

Die Mine selbst besteht oberirdisch aus einigen Blockhäusern, zwei Bretterverschlägen, einer großen Abraumhalde und einem hölzernen Kran, der durch ein großes Laufrad angetrieben wird. Hier arbeiten etwa 25 Arbeitssklaven, hauptsächlich Menschen, aber auch zwei Orks der Drughash, die von vier Kriegerern der Burrkuzk beaufsichtigt werden. Was Joruk bei seiner Ankunft noch nicht weiß, ist, dass vor einigen Tagen mehrere Wühlschrate in die Mine eingedrungen sind und drei Sklaven und einen der Aufseher getötet haben. Seitdem steht die Produktion still, da sich niemand mehr in den Schacht hinein traut. Joruk macht daher das Beste aus seiner Situation und bittet die Helden um Hilfe, selbstverständlich gegen einen Obolus, zum Beispiel fünf Stein besten Stahl.

Die Mine selbst ist relativ simpel aufgebaut. Mit Hilfe des Krans kann man in einem hölzernen Korb mit bis zu vier Personen gleichzeitig gut dreißig Schritt in die Tiefe fahren. Von dort führt Richtung Süden ein mit Holz abgestützter Stollen gut hundert Schritt in den Berg. Dabei gehen auf jeder Seite



drei Nebenstollen ab, die sich schlängelnd den Ablagerungen des Eisenerzes folgen, teilweise auf mehrere Schritt Breite anwachsend, teilweise sich nur zu engen Kriechstollen verengend. In diesen Stollen irren zwei aufgebrauchte Wühlschrate herum und greifen jeden an, den sie erwischen können. Der von ihnen gegrabene Tunnel endet in einem der Nebenstollen und ist verschüttet worden. Bemerkenswert ist bei den Wühlschraten neben ihrer Aggressivität, dass einer von ihnen einen scharfkantigen Kristallsplitter, geformt wie die Spitze eines Stoßspeeres, in seinem Rücken stecken hat. Die Herkunft des Kristallsplitters lässt sich jedoch nicht bestimmen. Die Spitze lässt sich leicht auf einem Speerschaft befestigen und entsprechend verwenden. Der Stoßspeer gilt dann als magische Waffe mit einem Trefferpunktebonus von +1.

Aus der Mine, so kann Joruk versichern, stammt sie mit Sicherheit nicht. Bei Interesse lässt sich die Mine in ihrer Größe und Form variieren, um aus diesem Intermezzo ein eigenes kleines Abenteuer unter Tage zu gestalten. So kann der Tunnel der Wühlschrate noch die Ausläufer eines zwergischen Außenpostens oder eine natürliche, von Höhlenspinnen bewohnten Karverne gekreuzt haben und erst dahinter eingestürzt sein.

Die Wühlschrate

Die beiden Wühlschrate sind etwa anderthalb Schritt groß und bullig. Sie gehen aufrecht und ihre Körper wirken fast tonnenförmig. Mit langen, starken und in Klauen endenden Armen können sie Tunnel graben, und ihre dicke, graue Haut schützt sie gut gegen alle Arten von Angriffen, ist jedoch von Scharten und Narben übersät. Mit ihren kräftigen Kiefern können sie sogar Stein zerkleinern und entsprechend leicht auch Knochen zertrümmern. Kurz gesagt sind sie recht unangenehme Gegner, und aufgrund ihrer Raserei lassen sie sich auch nicht so leicht verjagen oder einschüchtern.

Die Wühlschrate in Werten

Hieb:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 2 **TP** 1W6+7 **DK** H

LeP 35 **AuP** 75 **RS** 8 **MR** 10 **GS** 2 **KO** 17 **WS** 8

Besondere Kampfregeln: Verbeißen, bei einer glücklichen Attacke gelingt dem Wühlschrat ein Biss mit seinen gewaltigen Kiefern (3W6+4 TP), der den Rüstungsschutz seines Opfers umgeht; für je 10 TP sinkt die RS permanent um 1.

Besonderheiten: Wühlschrate sind *lichtempfindlich*, aber verfügen über *Nachtsicht*.

Genauere Details zu Wühlschraten finden Sie im Band **Zoo-Botanica Aventurica, S. 168f.**

Zu schwer?

Joruk ist nicht unbedingt für seine Geduld bekannt. Daher folgt er den Helden mit zweien der Aufseher und kann ihnen so überraschend im Kampf beistehen, sollten sie allzu sehr in Schwierigkeiten geraten. Er kann ihnen bei ernstesten Verletzungen zudem mit Wirselsalbe und seiner Fertigkeit *Heilkunde Wunden 9* aushelfen.

Zu leicht?

Die Schrate wandern relativ ziellos durch die Mine und können den Helden ausgerechnet dann entgegenkommen, wenn der Stollen zu eng ist, um mit allen Helden gleichzeitig angreifen zu können. Im schlimmsten Falle könnte einer der Helden den Schraten in einem der Kriechstollen begegnen, in denen man sich nur auf allen vieren vorwärtsbewegen kann.

Aufgrund der niedrigen Decken und der engen Stollen können zudem die Regeln für Kampf in beengter Umgebung genutzt werden (**WdS 58**). Dies gilt auch für die schlechten Lichtverhältnisse, wobei bedacht werden muss, dass Orks von Natur aus über *Dämmerungssicht* verfügen und daher nur die halben Abzüge bei schlechten Lichtverhältnissen erleiden.

DER DRUGHASH-ÜBERFALL

Ort: Nordflanke des östlichen Thasch, speziell in der Region um Yrramis

Typ: Soziale Interaktion, Kampf

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Himmel ist wolkenlos und so klar, dass ihr die schneebedeckten Spitzen des Finsterkamms in der Ferne sehen könnt. Die Frühlingssonne wärmt euer Fell und der Weg führt euch in sanften Windungen immer eurem Ziel entgegen, als ihr von einem Rascheln in den Büschen am Wegesrand überrascht werdet.

„Hey, ihr da! Ihr seid keine Burrkuzk, oder?“, haltet euch eine Stimme entgegen.

Hinter den dichten Holunderbüschen links und rechts des Weges haben sich sechs Khurkach des Drughash-Stammes versteckt, um einen Transport der Thaschzwerge nach Yrramis zu überfallen. Sie haben nämlich von einem menschlichen Spitzel in der Stadt erfahren, dass ein Händler eine Lieferung wertvoller Waren von der Warilax-Sippe der Amboschzwerge erwartet, und haben nun geplant, diese zu überfallen. Der Anführer der kleinen Räuberschar, *Zarhash*, hat zwei Bäume am Wegesrand ansägen lassen und plant, sie vor und hinter dem Karren umstürzen zu lassen, um dann die Bedeckung zuerst zu beschießen und dann in einen Kampf zu verwickeln.

Trotz dieses brillanten Schlachtplans macht er sich jedoch Sorgen, dass die zwergischen Wachen des Transports seinen Männern möglicherweise überlegen sein könnten, auch wenn er das natürlich niemals zugeben würde. Daher kommen ihm die Helden gerade recht. Sollten sie sich nicht als verfeindete Burrkuzk entpuppen oder ihnen sonst wie offen feindselig entgentreten, wird er ihnen seinen Plan erläutern und ihnen anbieten, sie an dem Überfall zu beteiligen. Je nach Zahl der Helden ist er bereit, bis zur Hälfte der Beute an sie abzutreten.



Sollten die Helden einwilligen, können sie bei dem Überfall mitmischen. Sie können jedoch auch ablehnen und ihrer Wege gehen, die Räuber der Drughash angreifen, beispielsweise weil sie sich mit den Burrkuzk verbunden fühlen oder die Drugash für Verräter an dem Willen des Aikar halten, oder aber zum Schein ablehnen und einige Meilen weiter den Weg entlang selbst den Zwergen auflauern.

Die Zwerge tauchen tatsächlich etwa eine Stunde später auf. Sieben bewaffnete und schwer gerüstete Zwergenkrieger begleiten einen einachsigen Karren mit zwergischem Fuhrmann. Das Gespann aus zwei Zwergenponys müht sich mit dem offenkundig schwer beladenen Wagen ziemlich ab, wobei die Ladung mit Planen abgedeckt und so auf den ersten Blick nicht zu erkennen ist. Als der Wagen den Hinterhalt erreicht, befiehlt Zarhash mit einem lauten Ruf, die Bäume auf den Weg stürzen zu lassen. Dann entspinnt sich ein erbittertes Gefecht zwischen den Zwergen und den Orks.

Die Zwerge in Werten

MU 13 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 10
FF 13 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 15
LeP 34 **AU** 33 **WS** 7 **RS** 5 **MR** 3 **GS** 6

Lindwurmschläger und Holzschild:

INI 7+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** HN

Armbrust:

INI 8+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: *Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7*

Die Drughash in Werten

MU 15 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 9
FF 12 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 15
LeP 37 **AU** 38 **WS** 8 **RS** 4 **MR** 2 **GS** 8

Arbach:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N

Orkischer Bogen:

INI 10+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: *Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 6, Sich verstecken 5*

Plündergut – Der Lohn der Mühlen

Der Karren ist wie erwartet beladen mit Erzeugnissen der Zwerge aus dem Thasch, die in Yrramis gegen Stoffe, Leder und andere in den tiefen Stollen der Zwergenbingen benötigte Güter eingetauscht werden sollten.

Die Ladung besteht aus:

- 6 Fass zu je 100 Maß (80 Liter) Pilzbier
- 5 Barren zu je 10 Stein Blei
- 3 Barren zu je 10 Stein Kupfer
- 2 Barren zu je 10 Stein Silber

Außerdem finden sich die beiden Zwergenponys vor dem Karren, sieben zwergische Kettenhemden, die für Orks die falschen Proportionen haben, sieben zwergische Helme, fünf

Armbrüste, sieben Lindwurmschläger und sieben Holzschilde. Dazu kommen noch etwa 20 Dukaten in verschiedenen Münzen und allerlei Kleinzeug wie Feuerstein und Zunder, Bartbürsten, Schlüssel oder Pfeifentabak.

Zu schwer?

Eigentlich sollten die Zwerge im Kampf gegen die Helden und die Drughash nur für kurze Zeit ernsthaft Widerstand leisten können. Sollten die Helden sich jedoch mit den Drughash anlegen oder alleine gegen die Zwerge vorgehen, könnte der Kampf deutlich anders ausgehen. Bei den Zwergen ist es durchaus möglich, einfach Fersengeld zu geben, wenn es zu eng wird. Die Zwerge wollen ihre Fracht beschützen und sind auch durch ihre Rüstung schlichtweg zu langsam für Orks. Um hinter ihnen her schießen zu können, müssen sie zudem erst einmal ihre Armbrüste zur Hand nehmen und spannen, was einige Kampfrunden dauert. Lang genug, um aus dem Sichtfeld der Angroschim verschwinden zu können.

Bei einer Auseinandersetzung mit den Drughash kann es durchaus sein, dass diese versuchen, die Helden gefangen zu nehmen statt sie umzubringen, da sie einen Trick des Burrkuzk-Stammes vermuten. Sollten sie erfahren, dass es sich tatsächlich um Zholochai aus dem Orkland handelt, die mit dem schwelenden Konflikt zwischen den beiden Stämmen des Svellttals nichts zu schaffen haben, könnten sie sie gegebenenfalls gegen „Geschenke“ laufen lassen.

Zu leicht?

Ein Hinterhalt will geplant sein, daher kann man durchaus die Orks eine Probe auf *Sich verstecken* und die Zwerge auf *Sinnenschärfe* würfeln lassen. Sollten die Zwerge den Verdacht haben, dass sich auf dem Weg vor ihnen irgendwelche Gestalten in den Büschen verstecken, werden sie zuerst nach ihren Armbrüsten greifen. Möglicherweise haben sie diese schon gespannt, weil sie in Yrramis vor Überfällen in der Region gewarnt worden sind. Dann können sie die Orks mit einigen Bolzen empfangen und so die Kräfte zumindest zum Teil wieder ausgleichen. Gegebenenfalls können die Zwerge dabei auch über Armbrustbolzen mit gehärteten Spitzen verfügen, bei denen nur die Hälfte des Rüstungsschutzes angerechnet wird.

Sollten die Zwerge besiegt sein, könnten sich zudem die Orks unter Zarhash entschließen, dass Teilen weitaus weniger profitabel ist als Behalten, und mit den Helden in Streit geraten, was zu einem weiteren Kampf um den Wagen und seine wertvolle Fracht führen kann. Sollten die Helden diesen Kampf gewinnen, können sie natürlich die ganze Fracht für sich beanspruchen, ein Kampf mit den Orks könnte jedoch nach einem möglicherweise bereits recht herausfordernden Kampf gegen die Zwerge ausgesprochen schmerzhaft werden.



DAS PEST DER HARPYIEN

Ort: beliebig

Typ: Soziale Interaktion, körperliche Talente, Kampf

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Schon aus einiger Distanz könnt ihr den wuchtigen, langen Stamm einer Buche erkennen, deren Krone bei einem Sturm abgeknickt sein muss. Wie ein Finger reckt sich der Baumstamm an einem Felssporn vor euch in die Höhe. Auf der zersplitterten Spitze könnt ihr ein riesiges Nest erkennen, und nach einigen Momenten scheint sich dort oben etwas zu regen. Ein Arm streckt sich zwischen den verwobenen Ästen heraus und winkt.

Unsere Helden sind nicht die einzigen Schwarzpelze, die gen Finsterkamm ziehen, immerhin sollen sich dort Hunderte Zholochai zum Kriegszug treffen. Einer von ihnen, der junge *Drogtak*, gerade zwölf Sommer alt und damit als Ork eben erst volljährig, ist dabei von seinen Kameraden der Utasch-Sippe getrennt und von einem Schwarm Harpyien aufgegriffen worden. Sie haben ihn zwar übel zugerichtet, aber nicht getötet, sondern in ihr Nest auf der Spitze des Baumes verschleppt. Da sein Bein schwer verletzt ist, kann er nicht aus eigener Kraft von dem gut zehn Schritt hohen Baum herunterklettern ohne abzustürzen, andererseits fürchtet er die Rückkehr der Harpyien. Die haben ihm recht deutlich gemacht, was sie von ihm wollen: Sich paaren und ihn dann fressen. Und es fällt ihm schwer zu entscheiden, was er mehr fürchtet.

Als er in der Ferne die Helden sieht, versucht er sie auf sich aufmerksam zu machen und bittet, vom Baum herunterruhend, um Hilfe. Sollten die Helden nach einer Belohnung fragen, ist er bereit, so ziemlich alles abzugeben, was er besitzt, also drei Steppenrinder und etwas Eisenschmuck. Er würde vermutlich sogar seine Waffen anbieten, doch die sind von den Harpyien liegen gelassen worden.

Der Baum selbst ist relativ leicht zu erklimmen (*Klettern*-Probe -2), einzig die letzten paar Schritt an dem überhängenden, teilweise instabilen Rand des Nestes entlang könnte sich als schwierig erweisen (*Klettern*-Probe +3). Das Nest hat einen Durchmesser von gut vier Schritt und ist voll mit Federn, Schmutz, Knochen und Kleidungsresten.

Dummerweise kehren zu diesem Zeitpunkt acht Harpyien zurück, die sehr erfreut sind, gleich mehrere Gäste in ihrem Nest begrüßen zu können. Sollten sie nicht direkt angegriffen werden, bieten sie den Helden im Nest ein Geschäft an: Paarung für die Freiheit von *Drogtak*. Im Endeffekt haben die Helden also die Wahl zwischen Sex und Gewalt. Wie auch immer die Helden diese Situation lösen, sollte *Drogtak* dies überleben, können sie ihn ohne größere Schwierigkeiten vom Nest abseilen, sollten sie über ein Seil verfügen. Ansonsten könnte die Rettungsaktion schwieriger werden. *Drogtak* kann sich im späteren Verlauf für die Helden auch als nützliche Verbindung zur Utasch-Sippe erweisen, auch wenn er als junger *Khurkach* relativ wenig Einfluss hat.

Die Harpyien

Die Harpyien sind etwas mehr als anderthalb Schritt große Chimären mit Beinen und Schwingen eines Greifvogels und dem Oberkörper und dem Kopf einer Frau. Gerade im Finsterkamm scheinen sie sich besonders wohlfühlen und haben viele Nester dort, Berge und Regionen tragen ihre Namen, wie zum Beispiel die Harpyienbuckel. In Weiden werden die verrückten Vogelweiber bisweilen auch Druden genannt. In ihrem Verhalten sind sie unberechenbar, und so können sie beliebig zwischen Freundlichkeit und Aggressivität und zwischen Brünstigkeit und wüsten Beschimpfungen hin und her pendeln. In unserem Fall haben sie sich erst einmal dazu entschieden, ihren Spaß mit den Schwarzpelzen zu haben, denn tot können diese nur noch als Futter dienen. Dies kann sich aber je nach Verhalten der Helden schnell ändern.

Die Harpyien in Werten

Klauen:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W6+5 **DK** N

LeP 35 **AuP** 50 **RS** 1 **MR** 12 / 5

GS 15 / 2* **KO** 14 **WS** 7

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Sturzflug, bei einer glücklichen Attacke greift die Harpyie ihr Opfer, um mit ihm in die Luft aufzusteigen. Sollte sie dabei weiter angegriffen oder beschossen werden, lässt sie ihr Opfer mit einer Chance von 50% je Runde fallen. Ansonsten verschleppt sie ihr Opfer in ein anderes Nest, das einige Meilen den Weg entlang in einer Felswand liegt. Die Regeln zum Fallschaden finden Sie in **WdS 144**.

* Geschwindigkeit im Flug / auf dem Boden

Zu schwer?

Das Verhalten von Harpyien ist unberechenbar. Das gilt auch für das Verhalten untereinander. Daher kann es durchaus sein, dass die Harpyien nicht wie eine Einheit zusammen gegen die Helden kämpfen, sondern schon während des Kampfes in Streit darüber geraten, ob man die haarigen Männer besser gleich umbringen oder erst noch ihren Spaß mit ihnen haben soll. Vielleicht hat sich auch eine der Harpyie in einen der Helden verguckt und kämpft lieber mit ihm gegen die anderen Harpyien. Sie können aber auch einfach den Kampf abbrechen, sollte er ihnen zu gefährlich erscheinen, die Helden mit Schimpftiraden und Fäkalien überschütten und davonfliegen.

Das Nest ist zudem eine gute Gelegenheit, den Helden fast beliebig zusätzliche Ausrüstung zukommen zu lassen, denn *Drogtak* ist nicht das erste Opfer der Harpyien. Waffen, alchemistische Elixiere, Beutel voller Dukaten oder seltener Kräuter, theoretisch kann zwischen Schmutz und Federn alles Mögliche verborgen liegen, das irgend ein armer Tropf mit sich trug, als er verschleppt wurde.



Zu leicht?

Ganze Schwärme von Harpyien treiben ihr Unwesen in den Gebirgen Mittelaventuriens, daher kann jederzeit eine weitere Gruppe Harpyien in den Kampf eingreifen. Andererseits können die Harpyien vor Ort auch versuchen, die Orks im Nest über den Rand zu stoßen, statt sie mit ihren Klauen anzugreifen. Statt Schaden zu verursachen rammen sie die Orks einfach. Sollten sie treffen, wird eine einfache *Körperbeherrschungs*-Probe fällig. Sollte das Ziel dabei allzu nah am Rand des Nestes stehen, kann er bei Nichtgelingen der Probe das Gleichgewicht verlieren und drohen, aus dem Nest zu fallen. Er kann noch eine *Gewandtheits*-Probe ablegen, um sich am Nestrand festzuhalten, ansonsten stürzt er die zehn Schritt in die Tiefe.

DER TÄTZELWURM

Ort: beliebig

Typ: Kampf

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Nachtwache ist so langweilig wie jede andere, und abgesehen von einigen Nachtvögeln und dem leisen Rauschen des aufkommenden Windes in den Büschen ist es ruhig. Wer wäre auch so dumm, eine Gruppe Krieger überfallen zu wollen? Im ersten Moment fällt es dir gar nicht auf, aber irgendetwas riecht seltsam. An den Geruch deiner Begleiter hast du dich schon lange gewöhnt, aber der Geruch, den der Wind heranträgt, ähnelt weder Ork noch Pony oder Feuer.

In den Ausläufern von Thasch und Finsterkamm finden sich viele Höhlen, die von allerlei Kreaturen bewohnt sind. Neben Orklandbär und Höhlenspinnen finden sich auch immer wieder Tatzelwürmer, die hier ihre Horte und Gelege verstecken. Ohne es zu ahnen, haben unsere Helden ihr Nachtlager ganz in der Nähe eines Felsspalts bezogen, in dem ein Tatzelwurm sein Gelege bewacht, und dieser Tatzelwurm geht nun zum Angriff über, einerseits um seine Eier zu schützen, andererseits aber auch um an all die schön blinkenden Waffen und Rüstungen zu kommen, die die Helden mit sich tragen.

Er schleicht sich gerade an die Orks an, als Wind aufkommt und die um ihn liegende Wolke aus Gestank zum Lager hinüberweht. Es liegt ganz an dem Wache haltenden Helden, ob er jetzt schon seine Kameraden warnt oder erst mal herauszufinden versucht, woher der seltsam stechende Geruch kommt, und so dem Tatzelwurm in die Arme läuft. So oder so wird dieser aus den umliegenden Gebüschchen heranstürmen, sollte er ungewöhnliche Aktivitäten im Lager bemerken.

Nach dem Kampf mit der stinkenden Bestie können die Helden ihren Spuren zurück zu ihrer nahe gelegenen Höhle mit einer *Spurenlesen*-Probe -2 folgen und, sollte einer von ihnen durch den engen Zugang kriechen, darin Hort und Gelege des Tatzelwurms finden. Es finden sich hier neben drei Eiern von der Größe eines Handballs verschiedene glitzernde Gegenstände wie Besteck, eine Pfauenfeder, Teile einer Pferdetränse, glänzende Steine, eine Gürtelschnalle und eine etwa zwei Spann große Metallstatue eines Ritters. Letztere ist das einzige Objekt von echtem Wert im Hort, denn sie besteht aus Mindorium. Da das Metall bereits verhüttet ist, kann man aus ihm beispielsweise den Kopf eines Streitkolbens oder eines Gruufhai gießen, um so eine magische und sogar Geister verletzende Waffe herzustellen.



DER GEFRÄSSIGE TÄTZELWURM



Der Tatzelwurm

Der gut vier Schritt lange, sechsbeinige Tatzelwurm ähnelt eher einem ausgesprochen hässlichen Krokodil als einem Drachen, deren entfernte Verwandte sie sind. Ihre Gier nach glitzernen Dingen übersteigt weit ihre überschaubare Intelligenz, weshalb sie gerne mal den Standort ihrer Horte vergessen und sich wie in unserem Falle auch in einen Kampf begeben, der ihnen nicht allzu gut bekommt. Tatzelwürmer sind üblicherweise von üblem Gestank nach Fäulnis umgeben, und dieser Geruch überträgt sich auch auf die, die sich mit ihm anlegen. Erst nach zwei bis vier Wochen verfliegt er wieder. Zum Glück sind Orks, was Gestank angeht, nicht allzu empfindlich, daher dürfte es den Helden nicht schwerfallen, ihn zu ignorieren. Ein Oberschenkelknochen oder ein Teil der Wirbelsäule kann zu guter Letzt auch für einen angehenden Tairachschamanen als Grundlage seiner Knochenkeule interessant sein.

Weitere Details zu Tatzelwürmern finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica** auf Seite 87.

Der Tatzelwurm in Werten

Biss:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 6 **TP** 2W6 **DK** N

Klauen:

INI 6+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP** 1W6+5 **DK** HN

Schwanzschlag:

INI 6+1W6 **AT** 7 **PA** 3 **TP** 1W6+3 **DK** NS

LeP 55 **AuP** 90 **RS** 4 **MR** 6 / 9 **GS** 5

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (Klauen / Schwanzschlag 5), Doppelangriff (Biss und Klauen), gezielter Angriff / Verbeißen, großer Gegner

Die Tatzelwurmjungen in Werten

Biss:

INI 10+1W6 **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6+3 **DK** N

Klauen:

INI 6+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **DK** HN

Schwanzschlag:

INI 6+1W6 **AT** 7 **PA** 3 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 30 **AuP** 60 **RS** 3 **MR** 6 / 9 **GS** 5

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Biss und Klauen), gezielter Angriff / Verbeißen

Zu schwer?

Tatzelwürmer sind dumm, gierig und gefräßig. Es kann daher durchaus sein, dass der Tatzelwurm wahllos um sich schlägt, von dem einen Ziel ablässt, um ein anderes anzugreifen, oder sich mitten im Kampf etwas Glitzerndes aus der Ausrüstung der Helden schnappt und damit zu fliehen versucht.

Zu leicht?

Möglicherweise ist die Brut des Tatzelwurms bereits geschlüpft und stürzt sich nach einigen Kampfrunden mit in den Kampf. In diesem Falle werden sich drei etwa anderthalb Schritt lange Tatzelwurmjunge an dem Kampf beteiligen.

KLIPPECHSENJAGD

Ort: beliebig im Orkland

Typ: Jagd, Kampf

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Etwas bewegt sich hoch oben über euch in den Felsen. Auf den zweiten Blick könnt ihr Klippechsen erkennen, die sich dort sonnen. Köstliche, frische Klippechsen, die in Lehm gebacken oder auf dem Spieß gegrillt so viel besser schmecken als das getrocknete Fleisch, das ihr mit euch führt. Eines der Tiere schaut auf euch herab, als wolle es euch verspotten.

Die beiden Klippechsen sind zwar schwer zu erreichen, aber gelten unter Orks als wahre Delikatessen. Gleiches gilt für ihre Eier, die in verschiedenen Farbtönen vorkommen und manchmal auch Brazoraghs Hoden genannt werden. Den Farbtönen werden zumindest in der orkischen Kultur unterschiedliche Wirkungen zugeschrieben. Braune Eier sollen Kraft spenden, rote den Mut und die Potenz steigern und grüne als Rajaikum wirken.

Mit etwas Übung sollte es den Helden nicht schwer fallen, sie mit ihren Bögen zu erlegen. Es muss nur einer von ihnen danach die Felsen erklimmen und die toten Klippechsen einsammeln. Um die Felsen hinaufzukommen, ist eine unmodifizierte *Klettern*-Probe nötig.

Die Klippechsen gelten als kleine Ziele und befinden sich zumindest zu Anfang 40 Schritt von den Helden entfernt ein gutes Stück über ihnen. Ein Steilschuss ist daher nötig, um sie zu treffen. Die detaillierten Regeln zum Fernkampf finden Sie in **WdS** auf Seite 93ff.

Die Klippechsen

Die gerade mal einen Schritt langen und knapp 30 Stein schweren Eidechsen sind nicht darauf aus, sich einem orkischen Jäger im Kampf zu stellen, und werden eher versuchen zu fliehen, sollte einer ihnen zu nahe kommen. Einzig wenn sich jemand an ihrem Nest vergreifen will, können sie den Eierdieb aggressiv angehen und mit Schlägen ihres kräftigen Schwanzes versuchen, ihn von den Beinen zu reißen und möglicherweise sogar die steilen Abhänge hinabzustoßen.

Die Klippechsen in Werten

Schwanzschlag:

INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 3 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 20 **AuP** 25 **RS** 2 **MR** 6 / 4 **GS** 8 **KO** 9

Besondere Kampfregeln: Umreißen (2, Schwanzangriff gegen Beine)

Beute: 10 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)



Zu schwer?

Wenn nicht gerade einer der Helden beim Klettern abstürzt, kann hier nicht viel schiefgehen. Im schlimmsten Falle fällt das Festmahl aus und sie müssen weiter das essen, was sie aus dem Orkland mitgebracht haben oder anderweitig auftreiben können.

Zu leicht?

Eigentlich ist es ein Leichtes, die Echsen von den Felsen zu schießen. Es kann aber sein, dass sie sich aus dem Sichtfeld zurückziehen und von einer Felsspalte gedeckt ihr Nest bewachen. Sollte dann jemand die Felsen erklimmen, sieht er sich, sobald er über die Felskante blickt, zwei wütenden Echsen gegenüber.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist herrlich ruhig, selbst die Ponys scheinen zu schlafen. Wolken wandern über das Firmament wie die Rinder eurer Herden. Eine kühle Brise weht durch dein Fell, als du einen winzigen, weißen Punkt am Himmel ausmachen kannst. Eine einzelne Schneeflocke schwebt wie eine Daunenfeder vom Wind getrieben langsam auf dich herab.

DIE SCHNEEFLOCKE

Ort: beliebig

Typ: Vision

Wie schon erwähnt hat ein orkischer Held im Verlauf des Abenteuers die Möglichkeit, den Glauben an Firun anzunehmen und vielleicht sogar ein Geweihter zu werden. Von den Beispielhelden wäre Sharkad die ideale Wahl, da er besonders der Jagd zugetan ist. Es kann aber auch jeder andere Held sein, solange er besondere Freude an der Jagd und dem Kräftenessen mit den Gewalten der Natur hat. Während seiner Nachtwache bemerkt er die einzelne Schneeflocke, auch wenn er noch nicht ahnt, dass dies ein erster kleiner Fingerzeig Firuns ist. Sollte der Held die Flocke fangen, kann er kurz kühle Ruhe und Frieden in sich spüren.

VON YRRAMIS IN DEN FINSTERKAMM

ÜBERBLICK

In Yrramis angekommen können die Helden Rast machen, ihre Vorräte auffüllen und ihre Beute gegen andere Waren tauschen. Im Tairachheiligtum wartet zudem der Schamane Rhushuk Geisterklaue auf sie, dem sie das Geschenk von Morkash Blutmesser übergeben sollen. Er wird sie in das Tal der Rotpelzschädel führen, in dem das Heer der Zholochai schon darauf wartet, einen tödlichen Sturm über die Länder der Glatthäute entfesseln zu können.

Yrramis für den eiligen Leser

Einwohner: 720 (davon 55% Schwarzpelze)

Herrschaft / Politik: Hauptmann Attrazan Ogerschelle als Statthalter des Aikar Brazoragh

Garnison: 40 Khurkach, diverse Söldner

Tempel: **Tairach**, Kor

Stimmung in Yrramis: rauer Handelsposten in der Wildnis, bestimmt durch ein rauhes Leben und die Herrschaft der Schwarzpelze

IN YRRAMIS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist eine Eigenart der Menschen sich selbst in Palisaden und Mauern einzusperren, was wohl damit zusammenhängt, dass sie nicht von Brazoragh auserwählt wurden und daher schwach und feige sind. Yrramis, der Ort vor euch, ist ein typisches Beispiel dafür. Palisaden schützen das Herz des Ortes, doch außerhalb sind Riyachart, Holzhütten und die dünnen Zelte der Menschen errichtet worden. Es ist ein Trubel, der dem Frühlinglager kaum nach steht, nur dass Glatthäute hier anscheinend frei herumlaufen dürfen. Ein wirklich seltsamer Ort.

Yrramis ist nun schon seit gut 25 Jahren in der Hand der Schwarzpelze und hat sich mittlerweile zu einem beliebten Handelsplatz zwischen dem Svellttal, dem Orkland und Weiden entwickelt. Immerhin treffen hier wichtige Handelswege aufeinander: der *Saljethweg* nach Greifenfurt, der *Nörrnstieg* Richtung Nordhag, der *Svelltuferweg* nach Lowangen und der *Thaschweg* gen Teshkal. Unter der Herrschaft von *Attrazan Ogerschelle* blüht das Dorf richtiggehend auf, auch wenn die Sitten in Yrramis eher rau sind. Kein Wunder, denn hier treffen nicht nur menschliche und orkische Kultur aufeinander, hier werden auch Schnaps und Sklaven aus Lowangen, Metallwaren von den Thaschzwerge, oftmals gestohlene Rinder und Pferde aus Weiden und Pelze aus dem Orkland getauscht. Entsprechend oft kommt es zu Auseinandersetzungen zwischen Svellttaler Händlern, Weidener Viehdieben

und orkischen Sippen, und während in den billigen Tavernen das Faustrecht regiert, herrscht Hauptmann Attrazan mit eiserner Hand über den Marktplatz und die Söldner, die in Yrramis darauf warten, als Bedeckung für Warentransporte angeheuert zu werden. Seine Khurkach, die zumindest ein gewisses Maß an Recht und Ordnung aufrechterhalten und von den Händlern, Wirten und Zuhältern Tribut kassieren, sind mittlerweile als *Goldhauer* bekannt und gefürchtet, lassen sie sich doch als Zeichen ihrer Treue zu Attrazan ihre Hauer mit Gold überziehen.

Das Dorf selbst ist von einer schützenden Palisade umgeben, innerhalb derer die wichtigsten Gebäude der Stadt angesiedelt sind, außerhalb sind aber mittlerweile Dutzende Hütten und Zelte errichtet worden, die Unterkunft für Händler, Glücksritter, Söldner und Orksippen bieten.

BESONDERE ORTE IN YRRAMIS

Attrazans Feste

Am Marktplatz im Zentrum des Dorfes hat Attrazan Ogerschelle nach der zweiten Eroberung von Yrramis im Jahr 1031 BF ein mächtiges, zweistöckiges Blockhaus mit Innenhof errichten lassen, das trutzig den Markt und das gesamte Dorf dominiert. Der Gebäudekomplex fungiert nicht nur als Unterkunft für seine Khurkach und als Sammelplatz für die von ihm eingeforderten Tribute, die jedes halbe Jahr nach Khezzara transportiert werden, sondern auch als sein persönliches Domizil, in dem auch sein Harem aus rund 15 Orkfrauen untergebracht ist. Bisweilen lädt Attrazan menschliche Söldner dazu ein, seinen Frauen beizuwohnen, sollten diese sich als besonders treu erwiesen haben, meist alleine um sich darüber zu amüsieren, wie sich die Beschenkten aus diesem großzügigen Angebot herauszuwinden versuchen, ohne ihn zu beleidigen.

Tairachheiligtum

Neben Attrazans Amtssitz gilt für die Schwarzpelze das Heiligtum Tairachs als Mittelpunkt des Dorfes. Im entweihten und umgewidmeten Borontempel der Stadt wird dem Tairach mit alten orkischen Traditionen durch blutige Opfer gehuldigt. So manche Nacht liegen besonders die menschlichen Bewohner des Dorfes wach, wenn das dumpfe Dröhnen der Trommeln und schaurige Gesänge aus den Mauern des Tempels hallen. Im Zentrum des Kuppelbaus steht der durch das Blut unzähliger Opfer rotbräunlich gewordene Opferstein, geschmückt mit Totenschädeln von Stieren, Menschen und Orks. Nur einige ältere Einwohner können sich noch daran

erinnern, dass unter der dicken Kruste aus geronnenem Blut der Altarstein Borons ruht. Zurzeit betreut der Tairachscharmane *Rakkaz* das Heiligtum und bildet zusammen mit Attrazan das Harordakgespann dieses Ortes, den beide fast wie eine eigene Sippe führen.

Im Tairachheiligtum können die Helden auch Rhushuk Geisterklaue antreffen, den Schamanen der Gharrachai, dem sie von dem Schamanen ihrer Sippe, Morkash Blutmesser, das Paket mit der Kupferscheibe überbringen sollen.

Kortempel

Gegenüber dem Tairachheiligtum ist der aus Nostria stammende Korgeweihete *Kornax de Rysvik* in den Ruinen des alten Praiostempels untergekommen und hat dort einen Kortempel errichtet. Zwar klafft in der ehemals goldenen Kuppel des Praiostempels ein gut zwei Schritt durchmessendes Loch und Risse ziehen sich durch das gesamte Mauerwerk, doch da immer mehr Söldner zum Schutz der Handelszüge in Yrramis angeheuert werden, wächst auch der Zulauf an Gläubigen beständig. Da zu ihnen auch immer mehr orkische Söldner gehören, steht der Tempel unter beständiger Beobachtung durch die Goldhauer. Kornax, leicht zu erkennen anhand seiner angespitzten Zähne, sah Brazoragh noch vor einigen Jahren als Herausforderer Kors, ist mittlerweile jedoch zum Schluss gelangt, dass es sich beim „Vater der Krieger“ wohl um einen Waffenbruder des Schwarzen Mantikors handelt, wenn es gilt, gegen das Chaos jenseits der Sphären zu streiten.



HAUPTMANN ATTRAZAN

Wirtshaus Am Kreuzweg

Gegenüber von Attrazans Feste hat die dickliche und recht ruppige Wirtin *Mywara Alberg* nach der Rückeroberung Yrramis durch Attrazan Ogerschelle das Wirtshaus *Am Kreuzweg* eröffnet. Neben Bier und billigem Schnaps kann man hier sein Geld auch beim Glücksspiel, meist Boltan oder Würfelspielen, und bei einigen Huren und Lustknaben loswerden. Die Zimmer im Obergeschoss sind jedoch auch für ganze Nächte mietbar. Da der Ausschank sowohl an Menschen als auch an Schwarzpelze erlaubt ist, ist der Umgang untereinander ruppig, und zu später Stunde kommt es regelmäßig zu Schlägereien. Entsprechend ist das Mobiliar des Wirtshauses einfach, billig und leicht zu reparieren.

Marktplatz / Sklavenmarkt

Auf dem Marktplatz von Yrramis wird alles gehandelt, was seinen Weg in die Wildnis des südlichen Svellttals findet. Von Fisch und Schwemmgold aus dem Svellt und Bier und Schnaps aus Lowangen über Metallbrocken vom Sternenregen von 1029 BF bis hin zu Waffen aus Kharkush, Rindern aus Weiden, bunten Stoffen aus Andergast und Sklaven aus verschiedenen orkischen Raubzügen lässt sich in den einfachen





Bretterverschlagen und Zelten der Markthändler so ziemlich alles kaufen und verkaufen. Die Geschäfte laufen immer unter den wachsamen Blicken der Goldhauer ab. Einige Male hat Hauptmann Atrrazan versucht, den Verkauf von Branntwein zu reglementieren, musste jedoch bald einsehen, dass selbst er gegen den Durst von orkischen wie menschlichen Söldnern machtlos ist. Immerhin konnte er durchsetzen, dass der Verkauf von Schnaps an Rotpelze innerhalb der Palisaden unter Strafe steht.



Bordell *Rahjannas Tempel der Freude*

Trotz des malerischen Namens ist das Freudenhaus *Tempel der Freude* außerhalb der Palisade in einem besseren Bretterverschlag untergebracht. Das schäbige Etablissement wird von *Aldare Steinkübel* geführt, die unter dem Namen Rahjana die Kundschaft bedient und ein eisernes Regiment über die Lustknaben und Huren führt. Die kräftige ältere Dame, der man ihre Vergangenheit als Söldnerin durchaus ansieht, nutzt hierbei nicht nur ihre Verbindungen zu den Goldhauern, sondern weiß durchaus auch selbst Meinungsverschiedenheiten mit einem mittlerweile etwas rostigen Streitkolben zu schlichten. Das Bordell ist ein Anlaufpunkt für den Abschaum, den das schnelle Gold nach Yrramis gelockt hat, und selbst Schwarzpelze werden hier für den richtigen Preis bedient, was immer wieder zu Streitigkeiten führt.



RECHT UND GESETZ

Alle Streitfälle und Verbrechen, die die Goldhauer nicht mit ein paar kräftigen Faust- oder Knüppelhieben klären können, werden vor Hauptmann Atrrazan verhandelt. Der hat mittlerweile eine wüste Mischung aus traditionell orkischer Rechtsprechung und Svelltaler Einflüssen entwickelt, die für die meisten Vergehen wie Diebstahl, Raub, Verkauf von Alkohol an Goblins, das Unterschlagen von Tributen bis hin zu Mord Geld- und Körperstrafen, aber auch die Sklaverei oder den glorreichen Tod für Tairach im entsprechenden Heiligtum vorsieht. In manchen Streitfällen fordert er jedoch auch den Zweikampf, wahlweise bis zur Aufgabe oder Tod des Unterlegenen. Haftstrafen, ob im Kerker oder irgendeiner Art von Arbeitslager, lehnt er jedoch rigoros ab.



GERÜCHTEKÜCHE

☞ Trotz des geheimen Vorgehens der Zholochai ist auch in Yrramis aufgefallen, dass viele Reiter aus den Steppen im südlichen Svellttal unterwegs sind. Verschiedene Geschichten gehen um von Jagden auf Goblins oder sogar Drachen, aber auch über einen geplanten Überfall der Zholochai auf die Bingen der Thaszwerge. Entsprechend werden auch die Helden darauf angesprochen, was sie fern der Steppen suchen. (falsch)

☞ In den letzten Wochen mehren sich die Gerüchte, dass sich in der Region Lowangen bleiche, kleinwüchsige Gestalten herumdrücken sollen, möglicherweise eine Abart von Ghulen. Sie sollen für die Verschleppung einer Kräuterfrau



verantwortlich sein. Es heißt, sie würden in Labyrinth aus Schächten und Stollen hausen und das Sonnenlicht meiden, was zumindest für die menschliche Bevölkerung ein Zeichen ist, dass sie unheiliger Herkunft sind. (wahr)

☞ Seit einiger Zeit werden immer wieder Transporte der Thaszwerge überfallen, vermutlich von Orks der Drugash. Es wird jedoch gemunkelt, dass sie Unterstützung von außen haben, wenn sie von der Feste Greyfensteyn so viele Raubzüge unternehmen können. (falsch)

☞ Angeblich hat ein Glücksritter einen gut kopfgroßen Klumpen aus Gold und Arkanium gefunden, der beim Sternregen in ein Sumpfloch eingeschlagen sein soll. Aufgrund seines enormen Gewichtes hat der Finder den Klumpen an Ort und Stelle gelassen, den Fundort jedoch auf einer Art Karte vermerkt. Dummerweise hat ihn angeblich ein schweres Fieber dahingerafft, und nun kursieren allerlei gefälschte Schatzkarten. (wahr)

☞ Vor wenigen Tagen ist das Schnapslager des Händlers *Tsalfried Waldner* geplündert worden. Anscheinend haben Goblins einen Tunnel gegraben und des Nächtens das gesamte Lager ausgeräumt. (wahr)

☞ Die Drugash sollen mittlerweile gezielt Jagd auf Thaszwerge machen. Sie versuchen Geiseln zu nehmen, um so eine bestimmte Waffe von den Zwergen zu erpressen. Möglicherweise handelt es sich um eine uralte Schamanenkeule oder aber um eine ganz besondere Axt, die die Thaszwerge den Orks versprochen haben, sollten diese Lowangen belagern. Die Zwerge sind ihnen dann jedoch in den Rücken gefallen. (falsch)

DAS TREFFEN MIT RHUSHUK GEISTERKLAUE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der metallische Geruch nach Blut ist das erste, was ihr von dem Heiligtum des Tairach wahrnehmt, als ihr euch dem Marktplatz nähert. In den alten Gemäuern irgendeines Gottes der Glatthäute dienen seit Jahren Schamanen dem Herren des Totenreiches und bieten ihm blutige Opfer dar. Schädel und Knochen weisen den Weg in das Innere des Heiligtums, dessen Herz der braunrote, massive Altarstein ist, dessen ursprüngliche Form durch die dicke Kruste aus getrocknetem Blut kaum mehr zu erkennen ist. Tairach ist diesem Ort wohl näher als den meisten anderen auf dieser Welt.

Rhushuk Geisterklaue wartet bereits auf die Helden und verbringt die Zeit im Heiligtum mit tranceartiger Meditation, den traditionellen Riten der Tairachschamanen und dem Austausch alter Legenden mit Rakkaz, dem Schamanen, der das Heiligtum betreut. Entsprechend kann es gut sein, dass die Helden warten müssen, bis Rhushuk Zeit für sie hat. Sobald er sie trifft, geht er offen und freundlich mit den Helden um, auch wenn er einen gewissen Nimbus des Geheimnisses aufrechterhält, so wie es unter den Schamanen Tradition ist. Von Morkash, dem Schamanen der Arakish-Sippe, ist er bereits über die Helden informiert worden und wird wahlweise



RHUSHUK GEISTERKLAUE

ein Auge auf Morkashs Lehrling haben oder aber die Helden allgemein im Auge behalten, um ihre Befähigungen besser einschätzen zu können. Immerhin sucht Morkash einen möglichen Nachfolger für den momentanen Häuptling, daher kann es nicht schaden, die Okwach der Sippe von einem Vertrauten in Augenschein nehmen zu lassen.

Sollten die Helden keine dringenderen Anliegen haben, wird Rhushuk darauf drängen, am nächsten Morgen abzureisen und sich auf den Weg zum Sammelpunkt zu machen.

Die Reise von Yrramis bis zum Tal der Rotpelzschädel dauert etwa vier Tage, wobei einige steile Hänge und verborgene Hohlwege passiert werden müssen. Für diese Reise können auch die schon beschriebenen Zufallereignisse genutzt werden (siehe **Die Reise in den Finsterkamm** auf Seite 97).

DIE ZWISCHENBELOHNUNG

Die Reise nach Yrramis hält einige Abenteuer bereit, und da unsere orkischen Helden noch viel vorhaben, ist es ein guter Moment, die ersten Abenteuerpunkte zu verteilen. Für die Reise vom Orkland bis tief in den Finsterkamm haben sich die Helden pauschal je **100 Abenteuerpunkte** verdient.

Für jede Zwischenstation außer *Die Schneeflocke* erhalten sie zusätzlich **50 Abenteuerpunkte**.

Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervorgetan, kann man hierfür weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Zusätzlich können **Spezielle Erfahrungen** in den primär genutzten Waffenfertigkeiten und je nach Aktivitäten auf *Klettern*, *Überleben* und andere genutzte Talente vergeben werden.

DAS LAGER IM TAL DER ROTPELZSCHÄDEL

ÜBERSICHT

Im Lager der Zholochai im Tal der Rotpelzschädel sammelt sich das orkische Heer, das vom Häuptling Gruurok Felsblick gegen die Rhodensteiner geführt werden soll. Hier treffen die Helden wieder auf die anderen Okwach und den Häuptling ihrer Sippe. Der Schamane Rhushuk führt die Helden einige Meilen fort vom Lager, um einen Turm der Finsterwacht zu beobachten, bis die Schnitter die Besatzung dort getötet haben. Das ist das Zeichen zum Aufbruch für das orkische Heer.

IM LAGER

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Verborgen in einer tiefen Senke haben sich die Krieger der Zholochai versammelt. Keine Riyachart sind zu sehen, nur einige einfache Planen und einfache Laubhütten schützen die, denen der Himmel als Dach nicht reicht. Es müssen Hunderte sein, die hier ausharren, auf den Befehl warten, sich auf ihren schnellen Ponys

wie ein schwarzer Sturm nach Osten zu wenden und die Eisenmänner fortzufegen. In ihrer Mitte sitzen vier Minotauren, mächtige Kreaturen Brazoraghs, über drei Schritt groß und mit rot glühenden Augen. Ein Zeichen des Wohlwollens von Aikar Brazoragh, so heißt es, bewacht von einigen Okwach der Garde des Roten Mondes. Alles in allem eine Streitmacht, vielleicht nicht groß genug, um Kriege zu führen, aber mehr als groß genug, um Tod und Zerstörung zu den Glatthäuten zu bringen und mit reicher Beute zurückzukehren.

Das versteckt zwischen den Hängen einiger Gebirgszüge des Finsterkamms gelegene Tal hat seinen orkischen Namen von einer viele Jahrhunderte vergangenen Schlacht zwischen den Gharrachai und mehreren Stämmen der Rotpelze, die hier zu Hunderten, möglicherweise sogar zu Tausenden den Tod fanden. Zwar sind auch die letzten Schädel der Goblins schon vor Jahrhunderten vermodert, doch die Geschichte der Schlacht ist noch vielen Schamanen bekannt, und so hat sich auch der Name des Tals in die Erinnerung der Schwarzpelze eingepägt.



Seit mehreren Tagen sammeln sich hier die Zholochai, die in kleinen Gruppen über verschiedene Wege aus der Steppe angereist sind. Insgesamt erscheinen gut 600 berittene Krieger, die danach dürsten, endlich in die Schlacht ziehen zu können. Unter ihnen sind auch der Häuptling Ugur Schwarzspeer und die Okwach Tairon Vipernbiss und Gushrok Steinf Faust. Es ist daher ein guter Moment, mit den bisherigen Heldentaten zu prahlen. So hat Gushrok Steinf Faust mit seinen Khurkach einen riesigen Höhlenbären erschlagen, dessen Fell er nun als Umhang trägt. Die Helden können nun auch von ihren Kämpfen gegen Tatzelwürmer, Wühlschrate und Harpyien erzählen und nach Belieben ausschmücken.



DIE WACHT AM TURM

Wichtiger Teil des Planes der Orks ist es, die Wachttürme der Finsterwacht auszuschalten, wofür sie den geheimen Männerbund der Schnitter einzusetzen gedenken. Drei Türme entlang des Schattenbachpasses sind ausgewählt worden, um die Wachturmreihe derart zu unterbrechen, dass die Heerhaufen der Zholochai unbemerkt bis ins Vorgebirge und bis zur Feste Emmeranstreu vordringen können: Dohlentrutz, Erlenbruch und Nimmerquell. Das erste Ziel ist der Nimmerquell genannte Turm, der eigentlich nichts mit der Ansiedlung gleichen Namens zu tun hat.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Gut 400 Schritt entfernt, auf einem Hügelkamm gelegen, seht ihr einen Turm, der aus dem Blätterdach des Waldes ragt. Zwei Männer sind zu erkennen, deren Rüstungen in der Sonne blitzen. „Das dort nennen die Glatthäute die Finsterwacht“, erklärt Rhushuk und lässt sich hinter einem dichten Brombeerstrauch nieder. „Sie haben den ganzen Finsterkamm entlang diese Türme errichtet, weil sie uns fürchten. Sobald sie einen Khurkach sehen, geben sie von dort aus Signal mit Hörnern und Feuern, und die Eisenmänner laufen dann herum wie Ameisen, in deren Hügel man einen Ast gerammt hat. Sie wissen in ihren Städten bereits, dass wir kommen, bevor wir das Gebirge verlassen haben. Dieser dort vorne blickt direkt auf den Pass nach Osten.“ Der Schamane lehnt sich an einen Felsen. „Haltet den Turm im Blick, aber lasst sie nicht wissen, dass ihr da seid. Bald wird etwas Interessantes geschehen.“



Je nachdem, ob die Helden sich auf ihrer Reise nach Yramis beiläufig oder getödelnd haben, können sie entweder noch einige Tage im Lager verbringen oder gleich mit Rhushuk weiterziehen, der sie nach einigen Stunden Marsch durch schwieriges Gelände zu einem Felsspalz führt. Kriechen sie durch diesen, gelangen sie nach etwa 20 Schritten auf ein kleines, von Weißdorn und Brombeersträuchern bewachsenes Felsplateau, von dem aus man im Schutz der Büsche unbemerkt einen steinernen Turm beobachten kann. Darauf sind aus der Distanz zwei gerüstete Menschen zu erkennen, die offenkundig Wache halten. Der Schamane Rhushuk weiß natürlich, dass die Schnitter die Mannschaft des Turms überrumpeln und umbringen wer-



den. Er möchte jedoch die Geduld der Helden prüfen und mehr über ihre Eigenheiten erfahren. Daher führt er sie zwei Tage vor dem erwarteten Überfall zu dem kleinen Plateau. Die meiste Zeit verbringt er schweigend und lauscht den Helden, manchmal stellt er jedoch auch Fragen. So verbringt er eine Nacht ohne Feuer und andere Annehmlichkeiten bei der Felsspalz. Tatsächlich verschwinden im Morgengrauen des zweiten Tag die beiden Wachen von der Aussichtsplattform und tauchen auch nicht wieder auf. Rhushuk schickt daraufhin die Helden aus, um zu überprüfen, was dort unten geschehen ist, während er selbst sich auf den Weg zurück zum Lager der Zholochai macht. Die Helden können sich nun heimlich und versteckt oder ganz offen dem Turm nähern. Da die vier Wachen im Turm tot sind und die Schnitter sich bereits wieder zurückgezogen haben, macht dies kaum einen Unterschied.

DIE SPUREN DER SCHNITTER

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Das steinerne Bauwerk der Glatthäute liegt in aller Stille vor euch, stolz gen Himmel strebend. Drei Schritte in der Höhe steht die schwere Holztür offen, die mit einer einfachen, an die Mauer gelehnten Leiter zu erreichen ist. Keine Wache ist hinter den Schießscharten oder auf der Plattform zu sehen, nichts regt sich in dem Turm. Einzig blutige Stiefelabdrücke auf den Leitersprossen zeugen auf den ersten Blick davon, dass hier etwas geschehen ist.

Der Turm der Finsterwacht ragt strategisch geschickt auf einer Anhöhe gut fünfzehn Schritte in die Höhe und eignet sich perfekt, um die Umgebung und besonders den Schattenbachpass im Auge zu behalten. Im durch die Tür in drei Schritte Höhe erreichbaren Wohnquartier des Turms finden sich Tische und Stühle und eine gemauerte Kochgelegenheit. Durch eine Bodenluke kann man in den kühlen Sockel des Turms steigen, in dem mehrere Fässer Wasser und Bier, fünf Säcke mit Bohnen und drei mit Roggenmehl, ein gutes Dutzend Speckseiten und ein Fass voller Armbrustbolzen lagert. Über eine weitere Leiter ist vom Wohnquartier aus nach oben das Schlafquartier der Wachen mit Stockbetten für sechs Mann zu erreichen. Von dort führt eine Wendeltreppe weiter hinauf bis zur Plattform des Turmes, auf der eine große, abblendbare Öllampe und ein Signalhorn bereitliegen.

Ein halbes Dutzend Schnitter, nach außen als treue Recken Rondras auftretend, haben den Turm der Finsterwacht aufgesucht und in einem für die Turmbesatzung überraschenden Akt der Gewalt die anwesenden Wachen erschlagen. Nach ihrem blutigen Treiben sind sie zu Pferd danach gleich wieder nach Osten verschwunden.

Die orkischen Helden finden daher einen Turm mit toten Wachen vor, die anscheinend mit Schwertern und einem Morgenstern oder einer Ogerschelle erschlagen wurden. Fünf der sechs Wachen liegen tot im Wohnquartier, eine sechste scheint im Bett erschlagen worden zu sein. Ihre Schwerter stecken noch in den Scheiden und eine gespannte Armbrust





Ein Turm der Finsterwacht

liegt auf dem Tisch, daher lässt sich schnell der Eindruck gewinnen, dass die Wachen völlig überrascht worden sind. Die Helden können nun die Waffen und Rüstungen der Wachen plündern.

MÖGLICHES PLÜNDERGUT

Neben den Vorräten und einfachen Kochgerätschaften sind hier verschiedene Waffen und Ausrüstungsteile zu finden.

- 4 Langschwerter
- 2 Reitersäbel
- 5 Langdolche
- 1 Kurzsword
- 4 verstärkte Holzschilde
- 6 Armbrüste
- 80 Armbrustbolzen
- 4 Tellerhelme
- 2 Lederhelme
- 6 Lederrüstungen
- Bekleidung und Stiefel der Wächter
- 7 Dukaten und 9 Silberstücke in Kleingeld
- 1 Signalhorn
- 1 große Abblendlampe
- 3 Schank Lampenöl in einer Tonflasche



DER AUFBRUCH ZUR BURG EMMERANSTREU

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Als ihr zum Lager im Tal der Rotpelzschädel zurückkehrt, ist das Heer der Zholochai bereits dabei, sich zum Aufbruch vorzubereiten. Khurkach und Okwach legen ihre Rüstungen an, Ponys werden gesattelt und Feuer gelöscht. Man kann es den Kriegern ansehen, endlich beginnt die Jagd auf die Glatthäute, der lang ersehnte Kampf, der Ruhm und Reichtum bringen wird. Die Tore nach Osten stehen offen und betteln förmlich darum erstürmt zu werden.

Das Heer bricht auf und setzt sich durch den Schattenbachpass gen Osten in Bewegung. Geführt von wenigen ortskundigen Gharrachai, die dem Schamanen Rushuk verschworen sind, erreichen die Zholochai am Abend die hügeligen Ausläufer des Finsterkammes und beziehen versteckt in einer von Wald umgebenen Talsenke ihr Nachtlager. Späher und einige von den Tairachschanen beschworene Gotongis halten Wache, damit kein Mensch das Heer der Zholochai finden und die Panzerreiter der Region warnen kann. Doch das Risiko ist gering, denn kaum ein Köhler oder Holzfäller wagt sich in diese Region, streifen hier doch sonst kleine Gruppen der Gharrachai durch die Wälder, denen neben der Jagd auf Wild oft auch der Sinn nach Raub und Mord steht.

Trotz der vielen Krieger und Ponys ist es still im Lager. Einzig die Häuptlinge der Sippen sitzen zusammen und besprechen das Vorgehen für den nächsten Tag, und etwas abseits in einer Höhle bereiten die Schamanen Rituale vor, um die Krieger zu stärken vor dem erwarteten Kampf an der Burg Emmeranstreu. Hier nehmen einige Dutzend ausgewählte Okwach und die vier mitgeführten Minotauren am Ritual HERZ DES TIERES teil.





DIE HILFE RHUSHUKS

Sollten sich die Helden gegenüber Rhushuk auf dem kleinen Plateau als würdig erwiesen haben, wird er auch mit ihnen das Ritual HERZ DES TIERES in der Höhle der Schamanen durchführen. Hierzu führt er ein Steppenrind in die Höhle, tötet es mit einem Kehlschnitt und fängt sein Blut in einem Kupferkessel auf. Dann fordert er die Helden reihum auf, das Herz des Tieres herauszuschneiden, die Muskeln der Vorderläufe und die Augen, um zu guter Letzt die Hörner des Stiers abzuhacken. All dies sollen sie in den Kessel werfen. Während die Masse aus gerinnendem Blut, Fleisch und Hörnern vor sich hin köchelt, muss nun jeder der Helden sein eigenes Blut in den Kessel laufen lassen. Unter leisem Gesang und der Einnahme von Rauschmitteln kocht die Masse nun einige Stunden, um dann von Rhushuk unter den Helden aufgeteilt zu werden. Wenn sie die bräunliche, von harten Hornstücken durchzogene Masse essen, geht die Kraft des Stiers auf sie über. Regeltechnisch bedeutet dies, dass sie 6 LeP durch ihr Blutopfer verlieren, die jedoch ganz normal wieder zu heilen sind. Rhushuk legt nun eine Ritualkundeprobe auf *Geister aufnehmen* (16/15/14) +14 mit einer zusätzlichen Erleichterung der Probe durch seine Knochenkeule und für die richtige Gewandung, Rauschkräuter etc. und abzüglich der Erschwerenis für ein Ritual der Stufe IV von -2 ab. Wenn er die Probe schafft, erhält er durch das Blutopfer der Helden zudem einen Bonus von +2 auf die übrig zu behaltenden RkP*. Diese RkP* können nun als Bonuspunkte auf die Eigenschaft KK und die Talente *Selbstbeherrschung* und *Sinnenschärfe* aufgeteilt werden. Diese Boni gelten für RkP* Tage für jeden einzelnen Helden, der an dem Ritual beteiligt war. Wenn ein Spieler den Tairachschamanen Garch als orkischen Helden gewählt hat, kann dieser das Ritual natürlich auch ausführen.

AUFBRUCH!

Am nächsten Morgen, noch vor Sonnenaufgang, zieht das Heer weiter. Rhushuk wünscht den Helden vor dem Aufbruch noch große Siege und einen göttergefälligen Tod und verabschiedet sich von ihnen, da er selbst zurück zu seinem Stamm reist.

Nach kurzer Zeit erreicht das Heer die hügeligen Grasebenen nördlich des Dergels, und hier können die Reiter der Zholochai ihre große Stärke ausspielen, ihre enorme Geschwindigkeit und Wendigkeit. Sie stoßen entlang des Nordufers ins Land vor, überrennen mit kleineren Plündergruppen Wehrgehöfte und Weiler und stoßen im Verlauf bis zur von den Schnittern zurückgelassenen Schwimmbrücke vor.

Diesen Abschnitt des Abenteuers verbringen die Helden im Hauptteil des Heeres, womit Zufallsbegegnungen mehr oder weniger ausgeschlossen sind. Es ist aber durchaus möglich, sie mit einer der Plündergruppen mitzuschicken und eine Mühle, ein Gehöft oder einen Weiler überfallen zu lassen. Ihnen wird in diesem Falle eingeschärft, dass sie sich nicht mit längeren Kämpfen aufhalten und keine Gebäude anzünden sollen, um durch den Rauch niemanden vorzeitig zu warnen.

Gegen Abend steht der Hauptteil der Zholochai bereits zum Schrecken der Menschen vor Burg Emmeranstreu, während jeweils rund hundert Reiter Beldenheim und weitere fünfzig Ulmenau mit Scheinangriffen davon abhalten, kurzfristig Verstärkung zu schicken oder ihren späteren Rückzug zu stören.

DIE VORBEREITUNG DER SCHLACHT

Erst vor den Mauern der Burg Emmeranstreu treffen sie auf den ersten koordinierten Widerstand, denn hier warten die Rondrageweiheten des Ordens zur Wahrung mit eilig zusammengerufenen Bauernmilizen und Rittern aus den umliegenden Gütern auf die herannahenden Schwarzpelze, um sie auf den Feldern westlich der Festung zu bezwingen.

Während der Anführer des Heeres, Gruurok Felsblick, die gut 450 Zholochai in Schlachtordnung aufstellen lässt und die Ponys etwas verschnaufen können, beginnen die mitge-reisten Tairachschamanen, geschützt von ihren Kriegsgögern, ihre Rituale, um die Krieger in ihrem Kampf zu unterstützen. Große Feuer werden entzündet, Geister herbeigerufen und uralte Riten vollzogen, um den Zholochai Kraft und Mut zu spenden und unter den Glatthäuten Angst und Schrecken zu verbreiten.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Endlich! Endlich steht der Kampf bevor, die Schlacht, über die noch Generationen von Zholochai ehrfurchtsvoll und voller Neid sprechen werden. Die Zahl der Gegner ist klein, auch wenn es wohl die besten ihrer Kämpfer sein sollen, was auch immer das bedeuten mag, verehren sie doch Gerüchten nach eine Frau in Katzengestalt.

Die Schamanen haben sich um große Feuer versammelt, in denen sich unter Trommeldröhnen und gutturalem Gesang grausige Fratzen abzuzeichnen scheinen. Während roter Rauch in den Abendhimmel aufsteigt, stellt ein Okwach der Garde des Roten Mondes, ein Gesandter des Aikars, eine Fahne vor euch auf. Sie flattert im Wind, und auf ihrem roten Tuch ist ein silberner Luchs gemalt. „Das ist das Banner ihres Häuptlings, den man Brin nennt. Wer den Kopf dieser Glatthaut, aufgespießt auf das Banner herbei schafft, wird vom Aikar großzügig mit Frauen, Waffen und Vieh belohnt. Aber seid gewarnt! Die Rakyach Brazoraghi gieren nach seinem Fleisch, und niemand sollte ihnen im Weg stehen, sollten sie ihn vor euch finden!“

Mit diesen Worten führen weitere der Okwach die riesenhaften Minotauren heran, legen je zwei große Streit- äxte vor sie und zeigen ihnen das Banner, damit sie wissen, welches Opfer sie sich in der Schlacht suchen müssen. Wenn selbst die Rammböcke Brazoraghs auf eurer Seite stehen, wie solltet ihr diesen Kampf dann noch verlieren?



DER WECHSEL ZU DEN MENSCHEN

Endlich stehen beide Seiten auf den Feldern vor der Abtei zum Kampf bereit. Es wird also wieder Zeit, die Perspektive zu wechseln und zu den menschlichen Helden zurückzukehren. Nun folgt die Schlacht vor Burg Emmeranstreu, bei der die menschlichen Helden beweisen können, was in ihnen steckt. Die Kampagne aus Sicht der Menschen geht weiter mit **Die Schlacht vor Emmeranstreu** auf Seite 25.

ÜBERGABEPUNKTE

Die Spieler sollten folgende Punkte bis zu diesem Moment der Kampagne erreicht haben:

- ☞ Sie haben die Prophezeiung Riul'Tas gehört.
- ☞ Der von Firun auserwählte Held hat die Zwischensequenz **Die Schneeflocke** auf Seite 104 erlebt.
- ☞ Sie befinden sich am Schlachtfeld vor Burg Emmeranstreu.

Optional kann sich der Auserwählte auch mit Riul'Ta unterhalten und so Näheres über den Stummen Jäger erfahren haben. Außerdem können die Helden mit der kristallinen Speerspitze (**Das Bergwerk der Burrkuzk**, Seite 98) und dem Mindorium (**Der Tatzelwurm**, Seite 102) die Grundlagen für einige magische Waffen errungen haben, die im späteren Verlauf der Kampagne besonders im Kampf gegen die Schrecknisse von Gloranas Eispalast äußerst nützlich werden können.



KAPITEL 4: VON BURG EMMERANSTREU IN DIE STEPPE

ÜBERSICHT

Die orkischen Helden können, nachdem die menschlichen Helden der Schlacht um Emmeranstreu ihren Stempel aufgedrückt haben, jetzt ihre Fähigkeiten im Kampf gegen die Glatthäute beweisen, wahlweise rein erzählerisch oder im offenen Schlagabtausch mit Milizbauern, Rittern und Rondrageweiheten. Zur Flucht gezwungen, geraten sie vom Regen

in die Traufe, als sie in einem Hain rasten, der von einem Waldschrat und einem Einhorn bewacht wird. Dann geht es weiter zum Lagerplatz der Sippe, in der bereits der nächste Zwist wartet im Kampf um die Häuptlingswürde. Sollten sie das Einhorn besiegen, können unsere Helden zudem für diesen Sieg eine Audienz beim Aikar Brazoragh in Khezzara erlangen.

DIE SCHLACHT VOR BURG EMMERANSTREU

Nachdem nun die menschlichen Helden die Schlacht gegen die Zholochai geschlagen haben, geht es daran, genau diese Schlacht aus der Perspektive der angreifenden Orks zu erleben. Hier ergeben sich zwei Möglichkeiten:

1. Erzählerisch: Da die Spieler das Ergebnis des Konfliktes bereits kennen, kann man die Schlacht selbst erzählerisch abhandeln. Die orkischen Helden werden im Verlauf der Kampagne noch genug Möglichkeiten haben, ihr Können in Kämpfen und ganzen Schlachten zu beweisen, daher sollte es keinen allzu großen Verlust für die Spieler darstellen, wenn die Auseinandersetzung auf den Feldern vor der Abtei ohne den übermäßigen Einsatz von Würfeln beschrieben wird.

In diesem Falle reiten die Helden mit den anderen Angehörigen ihrer Sippe in der zweiten Welle in die Schlacht und kämpfen vorzugsweise an einem anderen Abschnitt des Schlachtfeldes als die menschlichen Helden gegen die Truppen des Ordens. Sie können von der Anhöhe auf ihrer Seite des Schlachtfeldes beobachten, wie die von den Schamanen herbeigerufenen Feuerschinne über das Feld rasen und von dem Bannstrahl, der durch die rote Wolkendecke schießt, vernichtet werden.

Dann gilt es, den anderen Zholochai folgend, im Galopp über die Felder und in die Schlacht gegen die Glatthäute zu stürmen. Da es kaum möglich ist, das Handeln der menschlichen Helden an diesem Punkt vorausszusehen, bleibt es ganz Ihnen überlassen, etwaige Effekte, ob Illusionsmagie, Feuerbälle oder sonstige Ereignisse und deren Wirkung auf das orkische Heer in die Beschreibung einfließen zu lassen. Rufen Sie ruhig die Prophezeiung von Riul'Ta in Erinnerung, die sich während der Schlacht nach und nach zu bewahrheiten scheint (siehe **Die Zusammenkunft der Harordak** auf Seite 93).

Nach harten Kämpfen und dem Brand der Abtei wendet sich das verbliebene Heer der Schwarzpelze zur Flucht, entweder weil es durch die Mithilfe der menschlichen Helden so stark dezimiert oder in Angst und Schrecken versetzt wurde, oder weil die Verstärkung von Burg Hohenstein und der Greifenfurter Finsterwacht herbeieilt und den Schwarzpelzen in die Flanke fällt.

Der Einfachheit halber verteilen Sie einfach 4W6 SP Schaden an die orkischen Helden und lassen die Handlung ab dem nachfolgenden Punkt **Auf der Flucht** wieder beginnen.

2. En detail: Sie können die Schlacht natürlich mit den orkischen Helden genauso detailliert ausspielen wie mit den menschlichen. In diesem Falle sollten Sie die Helden als Okwach der Arakish-Sippe ihrem Häuptling Ugur Schwarzspeer folgen lassen, der wiederum den Angriff auf einen Truppenteil des menschlichen Heeres führt, zu dem keiner der menschlichen Helden gehört. Auch hier können große Kämpfe geführt werden, beispielsweise gegen die gefürchteten Rondrageweiheten und Ritter, die aus der Perspektive der Schwarzpelze ähnlich abschreckend sind wie Minotauern oder Orkhäuptlinge für die menschlichen Helden. Um kein Paradoxon in der Handlung zu erzeugen, sollten Sie vermeiden, die orkischen Helden auf dem Schlachtfeld auf die menschlichen Helden treffen zu lassen.

Um die Gefechte gegen Miliz und Ritter griffiger zu gestalten, sind die nötigen Kampfwerte verschiedener Gegner hier angegeben.

Milizkämpfer

MU 14 KL 12 IN 12 CH 11
FF 11 GE 13 KO 13 KK 14

Hellebarde:

INI 11+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+5 DK 5
LeP 34 AuP 35 MR 4 WS 7 RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 5

Erfahrener Milizkämpfer

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11
FF 11 GE 16 KO 14 KK 15

Hellebarde:

INI 15+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+6 DK 5



DŠHIPPЕ FOLGEN DÄMONEP

Streitaxt und Holzschild:

INI 14+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 35 **AuP** 37 **MR** 4 **WS** 7 **RS** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: *Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 6*

Ritter / Waffenknecht

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 16

Anderthalbhänder:

INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+6 **DK** NS

Langschwert mit Großschild:

INI 13+1W6 **AT** 17 **PA** 20 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 36 **AuP** 37 **MR** 4 **WS** 9 **RS** 7

Vorteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfrelexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: *Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 6*

Erfahrener Rondrageweiter

MU 16 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 13
FF 11 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 14

LeP 37 **AuP** 37 **KaP** 15 (von 31)

MR 5 **WS** 9 **RS** 7

Langschwert mit Großschild:

INI 15+1W6 **AT** 19 **PA** 20 **TP** 1W6+5 **DK** N

Rondrakamm:

INI 17+1W6 **AT** 19 **PA** 18 **TP** 2W6+3 **DK** NS

Vorteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Liturgiekenntnis (Rondra) 12, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, EHRENHAFTER ZWEIKAMPF, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, HEILIGER BEFEHL, INITIATION, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, SEGnung DER STÄHLERNEN STIRN, TIERGESTALT

Talente: *Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 8*

Besonderer Besitz: Geweiter, persönlicher Rondrakamm oder geweihtes, persönliches Langschwert, meisterlich gefertigtes langes Kettenhemd

AUF DER FLUCHT

Sobald die Zholochai sich zur Flucht wenden, beginnt es zu schneien. Der Rückzug durch den vom Schmelzwasser aus dem Finsterkamm angeschwellenen Dergel ist nicht einfach, und Schwarzpelze, die nicht von ihren Ponys durch den Fluss getragen werden, könnten in Schwierigkeiten geraten, da die meisten Orks nicht schwimmen können.

Ist diese Barriere jedoch erst einmal überwunden, können die Zholochai unbehelligt vom Schlachtfeld fliehen. Im dichten Schneetreiben kommen sie zwar nur langsam voran, doch ver-

hindert es auch die Verfolgung durch die Truppen des Ordens. Das Heer der Zholochai löst sich dabei in kleinere Gruppen von 5 bis 30 Orks auf, die sich weit aufgefächert wieder auf den Rückweg in den Finsterkamm machen. Während einige, besonders die schwer Verwundeten, sich erst einmal ein Versteck suchen, nutzen andere die nächsten Tage, um Bauernhöfe und Weiler zu plündern, auch wenn sich die meisten Bauern bereits mit ihrem wichtigsten Hab und Gut in Fluchtburgen und andere Befestigungen zurückgezogen haben.



Die kleine Gruppe, zu denen auch unsere Helden gehören, flieht angeführt von Ugur Schwarzspeer, sollte er noch leben, nach einigen Stunden des Irrens durch das nächtliche Schneetreiben in einen kleinen Buchenhain, der Schutz vor der Witterung und suchenden Blicken verspricht. Aber auch ohne Anleitung des Häuptlings sollte früher oder später der Rückzug in ein Waldstück naheliegen, wenn es darum geht, nach einem langen Tag des schnellen Ritts und einer blutigen Schlacht Rast einzulegen und die eigenen Wunden und die der Ponys zu versorgen, die kaum mehr einen Huf vor den anderen setzen wollen.



TRAH'KRA:

ROTES BLUT AUF WEIßEM FELL

Die Helden sollten nun also erst einmal eine Rast einlegen. Sie können ihre Wunden versorgen, den Ponys eine Pause und sich die dringend benötigte Ruhe gönnen. Gegen Mitternacht hört auch der Schneefall auf und langsam steigt die Temperatur, so dass die dünne Schneedecke langsam wieder zu tauen beginnt. Einige andere Schwarzpelze haben es sich in der Nähe der Helden gemütlich gemacht und beziehen dort ihr Lager.

Was unsere Helden nicht wissen, ist, dass sie ihr Lager direkt unter einem schlummernden Waldschrat aufgeschlagen haben, der, überrascht über die plötzliche Anwesenheit der Schwarzpelze, in der knarrenden Sprache der Waldschrate die Wesen des Waldes bittet, ihm gegen diese überraschende Bedrohung beizustehen. Seinen Ruf vernimmt ein Einhorn, das angesichts dieses Eindringens von Dienern Brazoraghs, dem eingeschworenen Todfeind aller Einhörner, in Zorn gerät, der sich bald in einen wahren Bluttausch steigert.

Sollte Ugur Schwarzspeer zu diesem Zeitpunkt noch unter den Lebenden weilen, ist es ein guter Moment, ihn im Kampf mit dem Einhorn und dem Waldschrat sterben zu lassen. Der weitere Verlauf der Kampagne sieht vor, dass er auf dem Feldzug den Tod findet, um basierend auf der Nachfolgefrage interessante Wendungen der Handlung zu ermöglichen.

Außerdem sind die Folgen dieses Gefechtes für den weiteren Verlauf der Kampagne wichtig, da die menschlichen Helden später auf der Suche nach dem Waldschrat über dieses Schlachtfeld stolpern werden. Näheres hierzu findet sich im Abschnitt **Das Harz der Buche** auf Seite 44.

ATMOSPHERE: DAS MANIFESTIERTE BÖSE

Die Schwarzpelze des Orklandes gelten für viele Menschen als das Böse, das über ihr Land hineinbricht, mordet, plündert und versklavt, und dem man nur mit Gewalt begegnen kann. Die Schwarzpelze selbst haben hingegen ganz andere Vorstellungen vom Bösen, und während ihre Schamanen mit Elementaren wie Dämonen in Kontakt stehen, hat das auf Dere manifestierte Böse für sie ein ganz anderes Antlitz: Kaum etwas fürchten sie mehr als die Einhörner, deren Zauberei unberechenbar ist und die mit Feen und Kobolden im Bunde stehen. Die Wurzeln der Feindschaft zwischen Einhörnern und allem, was Brazoragh verehrt, liegen hinter dem Dunkel vom Ymras Schleier verborgen, aber die Folgen sind



bis heute spürbar. Deshalb sind die Geschehnisse in dem Buchenhain für Schwarzpelze deutlich verstörender, als sie es für menschliche Helden wären.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Nach dem langen Weg tief in das Land der Glatthäute und der Schlacht vor ihrer brennenden Festung fällt es euch immer schwerer, die Augen aufzuhalten. Einzig das Knarren vom Wind und das Rauschen der Baumkronen und das leise Schnarchen der anderen Krieger ist im nächtlichen Wald zu hören. Das erste, schwache Rot des nahenden Morgens ist bereits zu erkennen, als Nebel aufzieht. Sicherlich kein schlechtes Zeichen, wird er euch doch vor den Blicken möglicher Verfolger verbergen.

Doch dann geschieht Seltsames: Knospen drängen sich durch die tauende Schneedecke wie die Köpfe von Schlangen, und binnen weniger Augenblicke ist der Waldboden übersät von bunten Frühlingsblüten. Ihr könnt überraschte Rufe von den Zholochai in der Umgebung hören, unter die sich plötzlich das Pochen von Hufen und erste Schreie mischen. Etwas greift euch aus dem Nebel heraus an, und zwischen Schmerzensschreien und Kampflärm könnt ihr den Ruf hören: „Kruagh Trah'kra!“ – „Tötet das Einhorn!“

Das Einhorn, ohne Kenntnis seines Namens von den Orks *Trah'kra* genannt, bringt in seiner Raserei Tod und Vernichtung unter die zum Teil schwer verletzten Zholochai, die sich in das Wäldchen zurückgezogen haben. Aus dem dichten Nebel heraus stürmt es heran, stößt zu, trampelt über die überraschten Krieger hinweg und verschwindet wieder. Es kennt keine Gnade und macht die verwundeten Orks einen nach dem anderen nieder, während sich der Waldschrat aus seiner Starre löst und nun auch die Schwarzpelze angreift. Ein blutiger Kampf entsteht gegen einen Gegner, der unter den Schwarzpelzen ähnlich gefürchtet ist wie so manche dämonische Kreatur unter Menschen.

Das Einhorn

Das Einhorn ist unter Menschen durch viele Märchen und Sagen bekannt als graziles und scheues Wesen des Waldes, Freund der Feen und ein Vorbild an Reinheit und Güte. Für Schwarzpelze hingegen ist es unter dem Begriff Trah'kra in erster Linie Feind des Brazoragh, blutgieriger Jäger von Orks und Auerochsen und grausames Zauberwesen aus dem Dunkel der Wälder.

So erscheint es auch in dieser Szene. Mit Blut am goldenen Horn und dem weißen Fell, wutschnaubend und aus dem dichten Nebel heranstürmend verbreitet es Angst und Schrecken unter den geschwächten Orks. Und die Zholochai können dankbar sein, dass sie es nicht mit dem Weidener Einhorn Mandavar zu tun haben, dessen Hass auf die Schwarzpelze legendär ist.

Weitere Details zu Einhörnern finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica** auf den Seiten 89f.



DAS ZORŦIGE EINHORN

Das Einhorn in Werten

Tritt:

INI 15+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 2W6+2 **DK** HN

Biss: **INI** 15+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H

Horn:

INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N

LeP 65 **AuP** 60 **AsP** 20* (von 60)

RS 1 **MR** 12 **GS** 12

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (0, Tritt), großer Gegner

* Fallen seine AsP auf 0, kann es mit den LeP weiterzaubern. Einhornrner beherrschen Zauber der Merkmale *Hellsicht*, *Eigenschaften*, *Illusion* und *Verstandigung*. In diesem Fall hat es seine Krafte genutzt, um den illusionaren Nebel zu erschaffen und seine eigene Kraft im Kampf gegen seine Erzfeinde zu erhohen.

Zu schwer?

Die Helden haben einige Stunden Zeit, sich um ihre Wunden zu kummern, heilende Krauterverbande anzulegen und zumindest die Halfte der normalen Nachtregeneration zu erhalten. Wenn das Einhorn angreift, sind die Helden zum Gluck nicht alleine im Wald. So konnen die ersten Angriffe des Einhorns gegen andere Krieger der Zholochai gefuhrt werden, so dass sich die Helden zuerst dem Waldschrat und danach dem Einhorn widmen konnen, statt gleichzeitig gegen beide vorgehen zu mussen. Wahrend der Kampfe mit den anderen Schwarzpelzen kann sich das Einhorn auch schon die eine oder andere Verletzung zugezogen haben und so geschwacht bei den Helden erscheinen. Sollten die Helden den Waldschrat oder das Einhorn nicht bezwingen konnen, ist die Flucht durchaus eine Alternative. Die Kampagne sieht nicht zwingend vor, dass Schrat und Einhorn getotet werden.

DER BUCHENWALDSCHRAT

Was fur unsere Helden wie ein Baum zwischen anderen Baumen gewirkt hat, entpuppt sich beim Angriff des Einhorns als ausgesprochen schlecht gelaunter Waldschrat, der sich unvermittelt in den Kampf einmischet. Er tritt und schlagt nach den unerwunschten Besuchern und wird bis zum Tod der Schwarzpelze oder seines eigenen kampfen, um seinen Wald zu beschutzen.

Der Waldschrat in Werten

Hieb:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 2W6+3 **DK** N

LeP 50 **AuP** 40 **RS** 6 **MR** 10 **GS** 11 **KO** 20

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (20), Niederwerfen (6, Hieb), Gelande (Wald)

Zu leicht?

Im dichten Nebel kann man kaum zwei Schritt weit blicken. Daher ist es weder uberraschend, dass Ugur Schwarzspeer unbemerkt von den Helden den Tod durch das Einhorn findet, noch dass ein Kampf bei solchen Sichtbedingungen nicht ganz einfach ist. Die entsprechenden Regeln zu Sichterschwernissen finden Sie in **WdS 58**. Gehen Sie davon aus, dass der Kampf in dem von der Morgendammerung leicht erhellten Nebel die gleichen Modifikatoren erzeugt wie *Kampf im Sternenlicht*, also **AT +5 / PA +5**, jedoch ohne dass *Dammerungssicht* angerechnet werden kann.

Da das Einhorn noch uber AsP verfugt, kann es durchaus noch Zauber wie **SENSATTACCO** auf sich wirken oder mit **HILFREICHE TATZE** Waldtiere zur Hilfe rufen. Der Einfachheit halber nehmen wir an dieser Stelle an, dass das Einhorn in diesen Zaubern **ZfW 16** besitzt und auf (15/15/15) wurfeln muss.



Sollten die Helden den Kampf überstehen und das Einhorn getötet haben, gelten sie als wahre Helden vor Brazoragh, haben sie doch eines der grausigen Monstren vernichtet, die ihm feindlich gesonnen sind. Mit einer einfachen Probe auf das Talent *Sagen/Legenden* können die Helden erfahren, dass der Aikar Brazoragh jeden reich belohnt, der ihm Fell und Horn eines Trah'kra bringt. Wenn ein Tairachschamane unter den Helden ist, kann er durch eine einfache Probe auf das Talent *Magiekunde* zudem wissen, dass sich ein Teil der magischen Kräfte des Trah'kra auf den überträgt, der das frische Herz dieser mächtigen Kreatur isst. Sollte er das Herz tatsächlich essen, erhält er zwei permanente Punkte Astralenergie. Der Rest des Tieres ist natürlich auch für die anderen Orks essbar, hat jedoch keine weitere Wirkung auf sie. Einige Teile des Einhorns können jedoch für alchemistische Zwecke, besonders bei der Herstellung von heilsamen Mitteln, nützlich sein.



DER WEG NACH HAUSE

Abgesehen von dem Intermezzo mit dem Trah'kra ist die Reise bis in den Finsterkamm recht ereignislos, es bietet sich jedoch gegebenenfalls an, kleine Zwischensequenzen zu improvisieren, wie den Überfall auf einen Bauernhof oder den Angriff einiger Ritter, die Jagd auf die geflohenen Zholochai machen. Im Finsterkamm können die Helden Rhushuk Geisterklaue aufsuchen, der Garch oder anderen Tairachschamanen gerne noch einige seiner Fähigkeiten lehrt.

Im Tal der Rotpelzschädel sammeln sich zudem Teile des geflohenen Heeres der Zholochai, doch statt offenkundigen Missmuts über die Niederlage hat sich bei den meisten Kriegerern die Sichtweise durchgesetzt, dass die Schlacht durchaus erfolgreich war. Man konnte viele der Feinde erschlagen, hat die angeblich so unbezwingbaren Rhodensteiner in Flammen aufgehen sehen, was offenkundig einzig und alleine auf den Willen Brazoraghs zurückzuführen ist, und auf dem Weg zurück haben viele der Zholochai noch die Chance genutzt, Gehöfte zu überfallen und Vieh fortzutreiben.

Zwar sind viele Zholochai in der Schlacht gefallen, aber immerhin sind sie nicht wie Feiglinge gestorben, sondern mit den Zähnen in der Kehle der Glatthäute.

Große Spekulationen gibt es zudem wegen des plötzlichen Schneetreibens. Während einige Zholochai der Überzeugung sind, dass es sich hierbei nur um eines der mächtigen Rituale der Tairachschamanen handeln kann, vergleichen andere die Geschehnisse während der Schlacht mit den Weissagungen des Riul'Ta. Einige spekulieren, dass durch ihn wohl ein mächtiger Ahnengeist spricht und er möglicherweise mit seiner Forderung nach einem Feldzug gegen die ominöse Eishexe recht haben könnte. Es kursieren entsprechend auch Geschichten über die Reichtümer, die angeblich in den Schatzkammern dieser Königin lagern sollen.

Für den weiteren Weg zurück in die Steppen des Orklandes können noch nicht verwendete Begegnungen aus dem Abschnitt **Die Reise in den Finsterkamm** auf Seite 97 verwendet werden.



KHEZZARA

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Nichts auf der Welt zeigt die Macht des Aikar besser als das mächtige Lager Khezzara. Schon aus weiter Entfernung sind von der umgebenden Steppe aus die Türme und Rauchsäulen zu erkennen, die die Hochebene von Khezzara krönen. Breite Wege laufen auf Khezzara zu, von den Hufen der Rinder und den Füßen der Sklaven festgetreten. Vor den Palisaden wurden Lager aus Hunderten von Riyachart und Laubhütten errichtet, in denen Schwarzpelze aller Stämme leben. Welch Ehre, Einlass zu finden in das Lager des Aikar, durch die riesigen Tore zu schreiten, die mit der Kraft von Ogern geöffnet werden. Khezzara ist wahrlich das Herz des Orklandes, und in ihm pumpt das Blut der Tribute aus allen Richtungen des Himmels.

Sollten die Helden das Trah'kra erschlagen haben und sich entschließen, Fell und Horn zum Aikar Brazoragh zu bringen, haben sie einen guten Grund, die einzige Stadt der Schwarzpelze und die Residenz des Aikar Brazoragh aufzusuchen: Khezzara, die Stadt in der Steppe. Eine nähere Beschreibung dieses Ortes finden Sie in **Reich des Roten Mondes** auf den Seiten 33ff. Natürlich ist diese Beschreibung aus dem Blickwinkel von menschlichen Besuchern in der Hauptstadt der Schwarzpelze geschrieben. Für die Schwarzpelze ist Khezzara jedoch Sinnbild der Macht ihrer Götter, und allen voran Brazoraghs. Wo Menschen blutige Knochen und finstere Opferstätten sehen, erblicken Schwarzpelze die Verehrung der Götter in ihren Ehrfurcht gebietenden Heiligtümern. Oder kurz gesagt: Was dem einen die Stadt des Lichts in Gareth ist, ist dem anderen der Tairachtempel in Khezzara.

Der Weg nach Khezzara sollte für die Helden kein Problem darstellen, sind sie doch Okwach der Zholochai. Erst an der Steinbrücke, die das Palastviertel mit den anderen Vierteln verbindet, werden sie von einigen Kriegerern der Garde des Roten Mondes aufgehalten, die die Leibwache des Aikar und Beschützer des Palastes darstellen. Sie wollen von den Helden wissen, warum sie glauben, die Brücke über den Khez überqueren zu dürfen, und werden, sollten die Helden ihnen ihr Anliegen vortragen, das Horn des Trah'kra sehen wollen.

Können die Helden so beweisen, dass sie tatsächlich ein Trah'kra getötet haben, werden die Gardisten die Helden auffordern, am nächsten Tag zur Mittagszeit wieder an der Brücke zu erscheinen, um ihren Weg in den Palast anzutreten.

FREIZEIT IN KHEZZARA

Die Helden haben, während der Wartezeit auf die Audienz und auch danach, Zeit, sich in Khezzara herumzutreiben. Sie können ihre Beute gegen Güter aus aller Herren Ländern tauschen, die Taverne *Takai Arrai* oder standesgemäßer *Ramram Ghorkai* besuchen, wobei letztere deutliche Brandspuren und ein neues Dach aufweist. Offenkundig stimmen die Gerüchte, dass die Taverne niedergebrannt wurde. Einige Sklaven sind für diese Schandtat zu Tode geschleift worden.

Es spricht nichts dagegen, wenn Sie den Helden die bekannten Orte Khezzaras zeigen und sie erfahren lassen, wie die Stadt des Aikar funktioniert. Immerhin kommt man mit anderen Helden eher selten an einen Ort wie diesen, ohne in Eisen gelegt zu sein.



DIE AUDIENZ

Es wird nicht vielen Orks die Ehre zuteil, den Thronsaal des Palastes von Khezzara zu betreten. Um so bedeutender dürfte diese Ehre für unsere Helden sein, sind sie weder Stammeshäuptlinge noch erfahrene Schamanen, sondern „nur“ Teil einer unbedeutenden Sippe der Zholochai. Doch wer ein Trah'kra erschlägt, kann vom Aikar Brazoragh eine Belohnung fordern, so will es die Tradition.

Gegen Mittag des nächsten Tages werden die Helden an der Brücke zum Palastviertel von einem Trupp der Garde des Roten Mondes erwartet und von ihnen in den Palast geleitet.

Atmosphäre: Vor dem Herren der Welt

Was für Menschen eine Audienz bei Kaiserin Rohaja oder ein Treffen mit dem Boten des Lichts ist, ist für Schwarzpelze das Zusammentreffen mit dem Aikar Brazoragh, dem Auserwählten der Götter und Einer der Stämme. Der offen zur Schau getragene Reichtum macht dabei nur einen kleinen Teil des Nimbus aus, der den Aikar umgibt. Er ist möglicherweise das mächtigste Wesen, dem die Helden gegenüber treten, auch wenn er im Vergleich zu den Geschichten und Legenden, die die Helden seit Kindesbeinen an kennen, fast unscheinbar wirkt. Er vereint den Willen Brazoraghs und Tairachs in sich und ist daher nicht nur durch seine weltliche Macht, sondern auch als Stellvertreter der Götter auf Dere eine Person, der man mit großer Ehrfurcht, aber auch mit großer Vorsicht entgegentreten sollte.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Jeder Zholochai kennt den Thronsaal des Aikar, das Zentrum der Welt, aus Erzählungen, doch keine Geschichte und kein Lied mögen die Pracht und den Reichtum einfangen, den ihr gewahr werdet. In der von zehn mächtigen Pfeilern getragenen Halle sind Kostbarkeiten aus der ganzen Welt angehäuft, Rüstungen, Waffen und Banner erschlagener Feinde, Kisten und Körbe voller Tributzahlungen in Gold und Geschmelde. Die Wände selbst sind mit Edelsteinen und schwerem, golddurchwirktem Stoff bedeckt. Im flackernden Licht der Fackeln, die die dunklen Ecken der Halle ausleuchten, scheint es fast so, als würden all diese Schätze selbst zum Leben erweckt zu sein.

Doch viel wichtiger als all dieser Reichtum ist der Herrscher über all diese Schätze. Ein enger Pfad ist frei von Goldmünzen und Beutestücken und führt zwischen den Reichtümern entlang zum Roten Thron des Aikar, aus Knochen erschlagener Feinde gefertigt, mit Fellen wilder Kreaturen bespannt und mit Kupferplatten verziert. Dort erwartet euch Ashim Riak Assai, der Aikar Brazoragh.

Er wirkt irgendwie klein, angesichts der zahllosen Geschichten, die ihr über ihn kennt, doch es steht außer Zweifel: Ihr steht dem Auserwählten Brazoraghs gegenüber.

Normalerweise würde der Aikar einen seiner Vertrauten die Übergabe von Fell und Horn des Trah'kra durchführen lassen, doch auch ihm sind die Gerüchte über den weißen Ork aus dem Osten und die Geschehnisse bei Emmeranstreu zu Ohren gekommen. Daher nutzt er dieses Treffen, um sich selbst einen

DER LOHN DER TRAH'KRATÖTER

Die Helden können vom Aikar eine Reihe von Belohnungen erhalten. Da sich in der Schatzkammer des Aikar ähnlich wie im Hort eines Drachen Waffen, Rüstungen und magische Gegenstände aus fast ganz Nordaventurien und sogar einige Beutestücke aus weitaus exotischeren Regionen finden lassen, sind die Möglichkeiten fast unbegrenzt. Um die Auswahl etwas zu vereinfachen, sind hier einige Möglichkeiten aufgelistet:

👁️ **Toschkrikkettenhemd:** Das meisterlich gefertigte Beutestück stammt von einem menschlichen, wohl recht muskulösen Krieger, dem dieses Kettenhemd vermutlich von Amboszwergen verkauft wurde. Es passt auch Schwarzpelzen. Es verfügt über die Werte RS 5 / BE 3.

👁️ **Kessel von Rikai:** In den gut 10 Liter fassenden, bauchigen Kupferkessel sind verschiedene Tier- und Pflanzendarstellungen eingeritzt. Der Kessel erleichtert Talentproben auf *Kochen* um 1 Punkt, auch wenn damit alchemistische Elixiere erzeugt werden.

👁️ **Kraftgürtel:** In diesem, wohl von Echsen gefertigten, Gürtel aus Schlangenleder mit einer silbernen Gürtelschnalle in Form eines Schlangenkopfes ist eine aufladbare Version des REVERSALIS CORPOFESO gebunden, die dem Träger siebenmal KK +8 und GE +2 für 1 Spielrunde verleiht, sollte er auf die beiden Augen der Gürtelschnalle drücken.

👁️ **Sangurirkristall:** Der etwa faustgroße Feuerstein ist innen hohl und seine Innenseite mit blassroten, oktagonischen Kristallen bedeckt, die in allen Tsafarben schillern, wenn der Stein berührt wird. Der Stein hat die Fähigkeit, Blut in magische Kraft umzuwandeln, indem man das Blut über den Stein tropfen lässt. Bei diesem Prozess laufen die Kristalle tiefrot an. Der Kristall speichert bis zu 12 AsP, wobei für jeden AsP entweder für 10 LeP Fremdblut oder für 3 LeP Eigenblut auf den Stein getropfelt werden muss.

👁️ **drei Bogensehnen:** Die drei Bogensehnen sind aus den speziell bearbeiteten Sehnen eines Höhlendrachens gefertigt worden. Damit bespannte Bögen erhalten einen Reichweitenbonus von 10% und einen TP-Bonus von +1.

👁️ **Waffenfett:** In einem unscheinbaren tönernen Gefäß befindet sich eine stinkende, schmierige Paste, die wie *Waffenbalsam* der Qualität D wirkt. Die Paste reicht für 20 Anwendungen.

👁️ **Bärenfellmantel:** Der von einem Thorwaler Hetmann erbeutete Mantel hält dank elementarer Runen selbst im tiefsten Winter warm.

Besitzt einer der Helden bereits eine besondere, nicht magische Waffe, beispielsweise eine eigens angefertigte, persönliche Waffe, kann er diese auch als Belohnung durch einen der Tairachschanen im Heiligtum im Viertel der Tordochai mit ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER verzaubern lassen.



Überblick über das Treiben bei den Zholochai zu machen. Er empfängt die Helden für seine Verhältnisse geradezu freundlich und dankt im Namen Brazoraghs für den Tod des Trah'kra. Nach der Übergabe von Fell und Horn (oder nur Horn, sollten die Helden dem Einhorn das Fell nicht abgezogen haben) befragt er die Helden über die Prophezeiungen von Riul'Ta und die Schlacht vor Emmeranstreu. Besonders interessieren ihn der Brand der Abtei und das Aufkommen des Schneetreibens. Währenddessen sucht ein Okwach der Garde des Roten Mondes in den herumliegenden Beutestücken nach Belohnungen für die Helden, wobei der Aikar diesen mit kurzen Fingerzeigen zu dirigieren scheint. Sprechen die Helden positiv von Riul'Ta und erwecken den Eindruck, dass sie der Prophezeiung über einen Heerzug gegen die Eishexe Glorana Glauben schenken, wird der Aikar sie ermutigen und sie dazu auffordern, sich diesem Heerzug anzuschließen, um Näheres über den Stummen Jäger zu erfahren. Sollten sie sich jedoch eher kritisch oder ablehnend gegenüber den Weissagungen Riul'Tas äußern, wird er sie dazu auffordern, sich trotzdem dem Heerzug anzuschließen, um für ihn Auge und Ohr unter den Zholochai zu sein und darauf zu achten, dass der Zug gen Osten nicht von falschen Propheten missbraucht wird. In beiden Fällen sollen sie sich mit *Thoruk Feuerherz* treffen, einem Auge von Khezzara, wenn sich das Heer der Zholochai zum Feldzug sammelt.

Der Aikar ist sich selbst nicht ganz sicher, was er von dem ihm unbekanntem Ai'Maruchk (einem Nicht-Gott) des Stummen Jägers halten soll, doch wird er nicht offen gegen dessen Propheten vorgehen. Für ihn stellt es keinen allzu großen Verlust dar, wenn einige Hundert Zholochai gegen die Eishexe Glorana ziehen. Sollte sich der Stumme Jäger als machtvoller Ahnengeist erweisen, könnte er sich als nützlich erweisen. Außerdem werden auf diese Weise die Schurachai an die Macht des Aikar erinnert, wenn sich sein Heer den Weg nach Glorania bahnt – so wie seinerzeit, als Aschepelz, der Hochschamane des Finsterkamms, die Köpfe von *Uigar Kais* Kriegsgögern zu ihnen zurückschicken ließ (siehe das Abenteuer **Der Mondenkaiser**). Sollte der Feldzug gegen Glorana tatsächlich zum Erfolg führen, hat er Thoruk und seinen Männern den Auftrag gegeben, jenes weltliche Unterpfand der Macht des Gharyakach Belshirash, nichts anderes als den Nagrach-Splitter aus Borbarads Dämonenkrone, und alle anderen wichtigen magischen Objekte in ihrem Palast einzusammeln und nach Khezzara zu schaffen. Er wird dann den Sieg für sich beanspruchen. Sollte der Feldzug jedoch versagen oder als Fehlschlag enden, wird er Riul'Ta dafür zur Rechenschaft ziehen.

DIE HEIMKEHR

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Endlich zu Hause. Als Erstes könnt ihr die Viehhirten sehen, die den Reichtum der Sippe, die Steppenrinder, bewachen. In der Ferne zeichnet sich das Lager der Sippe ab. Aus dem Riyachart steigen dünne Rauchfahnen auf, die von warmen Feuern in ihrem Inneren künden. Sklaven sitzen vor den Zelten und gehen ihrem Tagewerk nach, während ihr einige der Frauen bei dem

großen Häuptlingszelt in der Mitte des Lagers sehen könnt. Nun, da Ugur Schwarzspeer tot ist, wird bald ein neuer Diener des Brazoragh das Zelt beziehen und über die Frauen verfügen können, wenn er sich denn gegen die anderen Okwach durchsetzt.

Neben den Helden haben es auch die Okwach Gushrok Steinfaust und Tairon Vipernbiss zurück zur Sippe geschafft, und damit stellt sich die große Frage, welcher der Krieger in Zukunft als Häuptling die Geschicke der Arakish lenken soll. Spätestens mit der Nachricht, dass Ugur gefallen ist, beginnen die ersten Konflikte. Hierbei ist es durchaus möglich, dass auch die Helden mitmischen, immerhin haben sie allerlei Abenteuer erlebt und mit ein wenig Glück auch viel Plündergut mit nach Hause gebracht.

Tairon wiederum hat bereits vorgesorgt, indem er dem Tairachschananen der Sippe, Morkash Blutmesser, einen in einem Weidener Gehöft geraubten Kupferkessel mitgebracht hat, während Gushrok als Zeichen seines brazoraghgefälligen Verhaltens die Köpfe mehrerer erschlagener Feinde vor seinem Zelt auf Spieße gesteckt hat. Die Helden können nun auch mit Geschenken für den Schamanen oder Beweisen ihres Mutes brillieren, was am Ende nur dazu führt, dass der Konflikt weiter hochkocht.

DIE ENTSCHEIDUNG MORKASHS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Überraschend erscheint Morkash Blutmesser, geschmückt im vollen Ornat des Tairachschananen, voll von geronnenem Blut, Knochen und Kupferscheiben. „Hört auf mit dem Streit! Ich bin der einzige Harordak in dieser Sippe, und daher bestimme ich! Kein Okwach soll mehr sterben im Kampf um das Zelt des Häuptlings. Zu viele sind schon gestorben, und wenn noch mehr durch die Hände der eigenen Sippe fallen, wird es bald keine Sippe mehr geben. Andere werden kommen und uns unterwerfen, weil es zu wenige gibt, die Arbach und Byakka führen können.“ Morkash richtet sich noch mehr auf und zeigt mit seiner Keule in die Runde. „Der alte Ritus der Suche wird den neuen Häuptling bestimmen. Erkennen werden wir ihn daran, wie Brazoragh seinen Mut und seine Stärke belohnt. Ihr werdet in die Richtungen des Himmels gehen, euren Kampfeswillen gegen Fremde beweisen und ihnen nehmen, was euch gefällt. Die Beute wird Beweis des Willens Brazoraghs sein.“

Sobald die ersten Waffen gezogen werden und die Okwach final aneinandergeraten, geht Morkash Blutmesser dazwischen. Tatsächlich fürchtet er, dass weitere tote Krieger die Sippe so weit schwächen könnten, dass die an sich schon kleine Sippe von einer größeren einfach geschluckt werden könnte, die nach dem Vieh, den Sklaven und den Frauen der Sippe giert. Eine solche gewaltsame Übernahme hätte vermutlich auch seinen Tod oder zumindest seine Entehrung zur Folge. Daher entscheidet er sich, die Kontrahenten zu trennen und sie auf einen weiteren Beutezug zu schicken. Er entscheidet, dass Tairon mit





einigen Kriegern nach Süden ziehen soll und Gushrok nach Westen, um dort zu kämpfen und zu plündern. Sollte einer der Helden auch versuchen, an die Häuptlingswürde zu gelangen, wird er die Helden auffordern, nach Osten zu ziehen und sich dem Feldzug von Riul'Ta anzuschließen.

Sollten die Helden bisher keine Anstalten gemacht haben, den Platz des alten Häuptlings einzunehmen, wird Gushrok fordern, dass auch die Helden an dem Ritus teilnehmen sollen, da er es für möglich hält, dass sie den Platz des Häuptlings einnehmen werden, wenn er und Tairon unterwegs sind.

Da sich der alte Schamane ähnlich wie der Aikar durchaus dafür interessiert, was es mit dem Stummen Jäger auf sich hat, wird er dieser Forderung nachgeben und die Helden zum Feldzug von Riul'Ta schicken.

Die Helden haben nun einige Wochen Zeit, sich auf den Feldzug zur Eishexe vorzubereiten, bevor sie zum Sammelpunkt des Heeres aufbrechen.

FREMDE HELDEN

Wie man sich denken kann, erwartet der Handlungsverlauf der Kampagne, dass unsere Helden sich dem Feldzug anschließen. Sollten sich die Helden nicht von sich aus dazu entschließen, benötigen sie zusätzliche Motivationen von außen.

Wenn die Helden ihre eigene Sippe führen, kann es besonders hilfreich sein, wenn sie das Einhorn erschlagen haben, da so der Aikar selbst auf sie aufmerksam wird und sie dazu auffordert, sich dem Feldzug gegen die Eishexe anzuschließen. Sollte das nicht der Fall sein, kann auch Riul'Ta dazu auffordern, immerhin haben sich seine Visionen als wahr erwiesen.

Rhushuk Geisterklaue vom Gharrachai-Stamm kann hier auch auf die Helden einwirken, da ihn nicht nur die Geschichten um den Stummen Jäger interessieren, sondern noch viel mehr die Gerüchte über das Blut der Erde, das Theriak, das möglicherweise noch viel wirkmächtiger ist als die Kraft des Blutes sterblicher Wesen. Er wird sich daher dem Feldzug anschließen und auch die Helden dazu einladen, mit ihm nach Osten zu ziehen.

Als letzter Rettungsanker mag eine drängende, aber auch Beute versprechende Firunvision des *Auserwählten* sein, die von den Gefahren, aber auch den Reichtümern erzählt, die in diesem Kampf errungen werden können.

DIE VORBEREITUNGEN

Orks sind hart im Nehmen, besonders was Kälte angeht. Das mag ein Grund dafür sein, dass Kleidung in vielen Fällen eher als Körperschmuck oder Rüstung getragen wird. Selbst Schuhwerk ist unüblich, auch wenn Gamaschen aus Fell oder Leder gerne zum Schutz vor Schlangen- oder Rattenbissen getragen werden.

In der bitteren Kälte des Winters greifen jedoch auch die Schwarzpelze mit ihrer natürlichen *Kälteresistenz* zu Stiefeln aus Fell oder Rindsleder und Umhängen, Mänteln und katanähnlichen Gewändern aus dem dichten Fell der Orklandbären oder Filz aus der Wolle von Gebirgsschafen.

Aus den Erzählungen Riul'Tas und möglicherweise schon aus dem Begriff „Eishexe“ können die Helden schließen, dass solche Bekleidung vonnöten sein wird. Schwierig wird es besonders für weniger kälteunempfindliche Helden wie Goblins, Orklandachaz oder Halborks, die sich noch deutlich mehr um winterfeste Kleidung bemühen sollten.

Außerdem benötigen die Helden neben Waffen, Ponys und der üblichen Ausrüstung ausreichend Proviant, beispielsweise das schon erwähnte Trockenfleisch, das sich zerrieben und mit Kräutern und Beeren versetzt gut transportieren und als nahrhafte Suppe zubereiten lässt.

Außerdem können sie diese Zeit nutzen, um aus den in Weiden und Greifenfurt erbeuteten Materialien neue Rüstungen und Waffen zu fertigen und sich anderweitig auf die kommende, lange Reise vorzubereiten.

DIE ZWISCHENBELOHNUMG

Unsere Helden haben einige Tage der blutigen Kämpfe, aber auch der großen Ehrungen hinter sich. Für die Schlacht am Rhodenstein erhalten sie **150 Abenteuerpunkte**. Dazu kommen weitere **50 Abenteuerpunkte**, wenn sie sich dem Kampf mit dem Einhorn gestellt haben. Haben sie Khezzara aufgesucht und mit dem Aikar Brazoragh gesprochen, kommen zusätzliche **50 Abenteuerpunkte** hinzu.

Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervorgetan, kann man hierfür weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Zusätzlich können *Spezielle Erfabrungen* in den primär genutzten Waffenfertigkeiten und *Reiten* und je nach Aktivitäten auf *Sagen/Legenden* und *Götter/Kulte* vergeben werden, sollten sie mit dem Aikar Brazoragh gesprochen haben.

Rhushuk Geisterklaue kann zudem als Lehrmeister für verschiedene Tairachrituale und andere Talente der Schamanen genutzt werden. In Khezzara können die Helden zudem gegebenenfalls von Gardisten des Roten Mondes und anderen hochrangigen Kriegern verschiedene Kampfsonderfertigkeiten erlernen.

ÜBERGABEPUNKTE

Die Helden haben die Schlacht um Emmeranstreu überstanden und sind heil beim Lager ihrer Sippe angekommen. Wichtig hierbei ist es, eine Motivation für den Anschluss der Helden an das Heer gegen Glorana zu schaffen. Sollte einer der Helden bei dem Feldzug umgekommen sein, kann spätestens im Lager der Sippe ein neuer orkischer Charakter eingeführt werden.

Alle weiteren Setzungen sind optional:


☞ Die Helden können das Einhorn bezwingen und sein Horn zum Aikar schaffen. Das ermöglicht ihnen eine deutliche Aufwertung ihrer Ausrüstung.

☞ Die Helden können einen der ihren als Kandidat für die Häuptlingswürde ins Spiel bringen, was gegen Ende der Kampagne dazu führen kann, dass tatsächlich einer von ihnen Häuptling der Sippe wird.



KAPITEL 6: DER LANGE MARSCH ГЕН ГЛОРАНІА

ÜBERSICHT




Das Heer der Schwarzpelze hat einen langen Weg vor sich. Er führt sie von Tiefhusen durch das Land der Elfen und Nivesen bis in die Grimmfrostöde. Dichte Nadelwälder, aber auch Meilen um Meilen durch unbewohnte Steppe liegen vor dem orkischen Heer. Doch was einem Mittelreicher in der unüberschaubaren Leere des Landes lebensfeindlich erscheinen mag, ist zumindest unter der wärmenden Sommersonne

für so manchen Zholochai ein weites, wunderbares und noch von niemandem beanspruchtes Paradies.


Je nach Geschick der Helden kann dieser lange Marsch ohne größere Konflikte vonstatten gehen, und nur die eine oder andere kleinere Siedlung mag einem unerwarteten Ansturm von Schwarzpelzen zum Opfer fallen, bis das Heer die Ausläufer der Grimmfrostöde erreicht hat.

DER WEG NACH TIEFHUSEN




Am einfachsten ist es von der Steppe nördlich von Khezara nach Tiefhusen zu gelangen, indem man die Blutzinnen nördlich umgeht, um über einen der Pässe zwischen den Ogerzähnen und den Blutzinnen zu den Ufern des Hilval zu gelangen. Den sumpfigen Flussniederungen folgt man etwa 100 Meilen, um den Weg nach Osten fortzusetzen, während der Fluss sich nach Nordosten weiterschlingelt. Nach einer Tagesreise durch die Wälder und Heiden des nördlichen Svellttals erreicht man dann Tiefhusen. Auf dem Weg können die Helden die eine oder andere Gruppe Schwarzpelze treffen, hauptsächlich Zholochai, aber auch Orichai, Korogai und einige Händler der Tscharschai, begleitet von einigen roten Goblins, die sich im Umfeld der Heerzuges leichte Beute erhoffen.

DER PRÜFENDE BLICK DER KÖNIGIN



Von den meisten anderen Orks unbemerkt folgt ein großer Silberwolf den Helden. Manchmal sieht man ihn kurz zwischen einigen Sträuchern, mal auf einer entfernten Anhöhe. Interessanterweise erblickt meist der Held den Wolf, der als *Wolfsfreund* eingeplant ist, siehe **Der Auserwählte und der Wolfsfreund** auf Seite 90.



Bei dem Silberwolf handelt es sich tatsächlich um *Larka*, die Tierkönigin der Silberwölfe. Sie hat von dem Treiben der Schwarzpelze vernommen und will sich eigentlich nur aus sicherer Entfernung die Neuankömmlinge ansehen, doch der *Wolfsfreund* hat ihr Interesse geweckt. Sie will wissen, was das Heer in der Nähe des Rorwhedgebirges zu suchen hat, und versucht daher den *Wolfsfreund* entweder von den anderen Schwarzpelzen wegzulocken oder ihn abzupassen, wenn er alleine unterwegs ist. Entweder auf der Reise nach Tiefhusen oder während der Wartezeit im Feldlager wird sie sich ihm zu erkennen geben. Dabei nutzt sie natürlich nicht ihre menschlichen Form (eine wunderschöne Frau mit langem, weißem Haar), sondern versucht kehlig und knurrend Worte auf Ologhajjan zu formen. Sie hat die Erfahrung gemacht, dass ihre menschliche Gestalt nur plumpe Gier bei Schwarzpelzen weckt, die keinerlei Respekt haben, weder vor Frauen noch vor Menschen.

Zu Anfang ist sie ausgesprochen vorsichtig, da kaum etwas Gutes von Schwarzpelzen zu erwarten ist. Andererseits hat sie schon Gerüchte vernommen, dass einige Orks nach Osten gegen eine von ihnen so genannte Eishexe ziehen wollen, also höchstwahrscheinlich Glorana. Diese ist eine eingeschworene Feindin, hat diese doch einstmals Larka und den Silberwölfe übel mitgespielt (Details hierzu finden Sie im Abenteuer **Levthansband**). Sollte sich also herausstellen, dass die Schwarzpelze eine Armee aufstellen, um gegen Glorana ins Feld zu ziehen, ist Larka gerne bereit, den *Wolfsfreund* und dessen Begleitern Hilfe zukommen zu lassen, vor allem gegen die Dämonin *Kyrjaka*, die im Reich Gloranas ihr Unwesen treibt.

Diese Begegnung hat einige bedeutende Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Kampagne, auch wenn unsere Helden das kaum ahnen können. Gebärdet sich der *Wolfsfreund* wie ein Barbar und sieht in Larka nicht mehr als eine Jagdtrophäe auf vier Beinen, versucht er also sie zu erlegen, besonders dann noch, wenn er ihre ersten Worte vernommen hat, wird sich die Tierkönigin von den Orks abwenden und ihnen keine Hilfe zuteil werden lassen. Spricht der *Wolfsfreund* jedoch mit ihr und erscheint er ihr gegenüber halbwegs aufgeschlossen, nimmt Larka Einfluss auf das Ifirnsrudel und verkündet, dass die Schwarzpelze auf einer wichtigen Mission gegen Glorana sind. Das ist besonders nützlich bei den Nivesenstämmen und den verschiedenen Elfensippen, durch deren Territorien das Orkheer später ziehen wird, da das Ifirnsrudel diese Kunde an die Nivesen und Elfen weitertragen wird. Auch Walbirg von Löwenhaupt lässt sich später nur dazu bringen, die Orks nicht zu verfolgen und zu erschlagen, wenn Larka für die Schwarzpelze spricht.

Larka, Königin der Silberwölfe

Larka ist die erste ihrer Art, die Tierkönigin der Silberwölfe. Sie wurde mit großer Macht und Unsterblichkeit gesegnet, doch als direktes Geschöpf Sumus auch mit großer Liebe zu allem Lebenden. Ihr ist daher ein Wesen voller Gnade und Zuneigung zu den sterblichen Kreaturen eigen, auch wenn man das von einer Wölfin im ersten Moment nicht erwarten

würde. Ihre Macht über die Silberwölfe übt sie nur selten aus, duldet jedoch keinerlei Verstöße gegen die Gebote der Schöpfung.

Die Königin der Silberwölfe ist Sinnbild der Seele und die Verkörperung aller Silberwölfe. Mit halbgöttlicher Macht gesegnet, kann ihre Gestalt zwischen ihrer natürlichen Form als Wolf und der Form einer schönen, menschlichen Frau mit weißem Haar wechseln, und sie hat magische Fähigkeiten in den Bereichen *Verständigung* und *Verwandlung*. Ihre Existenz ist direkt an ein Artefakt, die *Krone*, geknüpft, die einem wunderschönen Diadem ähnelt und in ihrer Wolfsgestalt die Form eines hell glitzernden Fleckes auf der Stirn annimmt. Durch diese Verbindung ist sie mit ihrer Seele an das Diadem gebunden, und ein Dieb könnte über dieses Schmuckstück Macht über sie erlangen.

Seit Jahrzehnten liegt Larka im Zwist mit der Hexe Glorana, die im Rorwhed einstmals einen Hexenzirkel an- und zu finstersten Ritualen verführte, bevor sie sich dem Sphärenschänder Borbarad anschloss, und mit der Dämonin *Kyrjaka* einen Weg sucht, die Tierkönigin zu vernichten.

Aufgrund ihrer halbgöttlichen Macht und der kurzen Begegnung mit den Helden wird an dieser Stelle darauf verzichtet, weitere Werte für Larka anzugeben.

DAS LAGER VOR TIEFHUSEN

Der orkische Kommandant von Tiefhusen, *Shadur Orrn*, hat beschlossen, dass die Krieger aus dem Orkland am Westufer des Svellts anlegen sollen. Ein Heer, das nicht unter seiner Kontrolle steht und direkt vor oder sogar in seiner Stadt lagert, macht ihn ausgesprochen nervös. Außerdem fürchtet er, dass es zu Übergriffen in Tiefhusen kommen könnte, da die Schwarzpelze aus dem Orkland nicht an den Umgang mit freien Menschen gewöhnt sind. Gerade nach den Aufständen im Jahr 1035 BF (siehe das Abenteuer **Königsspiel** im **Aventurischen Jahrbuch 1036 BF**) will er Ruhe in seiner Stadt haben. Unterstützt wird er dabei auch von König *Arion III. von Westak-Tiefhusen*, dem Oberhaupt der alten Tiefhuser Königsfamilie, der ähnlich böse Erinnerungen an den letzten Aufstand seiner Untertanen hat.

Um keine Unruhen innerhalb des stetig wachsenden Lagers zu fördern, beliefert Hauptmann Shadur die wartenden Orks über Fähren mit Bier und Nahrungsmitteln, drängt sie jedoch, bisher er-

folglos, zum Aufbruch. Er achtet zudem sehr darauf, wie viele Krieger mit den Fähren nach Tiefhusen übersetzen und erlaubt es ihnen nur in kleiner Zahl, die Stadt zu betreten.

Im Lager am Westufer sammeln sich über mehrere Wochen hinweg die in kleineren und größeren Gruppen anreisenden Krieger der verschiedenen Sippen und Stämme, die aus verschiedenen Gründen dem Ruf des Stummen Jägers folgen wollen. Einige sind wie die Helden vom Aikar oder einem Schamanen entsandt worden, um hinter das Geheimnis des fremden Ai'Maruchk zu gelangen, andere erhoffen sich ruhmreiche Kämpfe oder fette Beute im Kampf fern der Heimat. Im Gegensatz zum sehr improvisierten Feldlager im Tal der Rotpelzschädel haben einige der angereisten Schwarzpelze mit Lastponys ihre Riyachart mitgebracht, während andere die Zeit hatten, einfache Zelte und Holzhütten zu errichten.

WARTEZEIT IM LAGER

Die Helden haben im Feldlager einige Tage Zeit, bis das Heer aufbricht. Während sich das Heer sammelt, können sie neben der möglichen

Interaktion mit der Tierkönigin Larka auf Rhushuk Geisterklaue treffen. Dieser hat als erfahrenster Tairachschamane im Heer die Position des Schamanen neben dem Anführer

des Heeres, Torok Bärenwürger, eingenommen. Damit haben die Helden einen Verbündeten direkt an der Spitze des Feldzuges, was

Tür und Tor zu besonderem Ruhm, aber auch zu zusätzlichen Gefahren öffnet.

Sie können die Wartezeit auch dazu nutzen, die Stadt Tiefhusen zu besuchen und zusätzliche Ausrüstung zu erwerben oder einzutauschen. Nähere Informationen zu Tiefhusen finden Sie in **Reich des Roten Mondes** auf den Seiten 73ff.

Da der orkische Kommandant von Tiefhusen, Shadur Orrn, den Orks aus der Steppe nicht traut, dürfen sie nur in Gruppen von bis zu sechs Personen in die Stadt. Ihnen wird zudem von den orkischen Kriegern an den Stadttoren Tiefhusens eingeschärft, dass das Anzetteln von Schlägereien oder Kämpfen hart bestraft wird.





DAS HEER IM ÜBERBLICK

Angeführt wird das Heer von *Torok Bärenwürger*, dem Häuptling der Utsch-Sippe des Zholochai-Stammes. Er ist nicht nur als Brazoraghpriester der größten Sippe des Stammes prädestiniert, den Feldzug anzuführen, sondern hat hierfür auch den Segen von *Sharraz Eisauge*, dem Stammeshäuptling der Zholochai, erhalten, der den Feldzug nicht begleiten kann, da seine Anwesenheit in *Khezzara* benötigt wird. *Torok*'s Führungsanspruch über den Feldzug wird von keinem der anderen *Harordak* ernsthaft angezweifelt, gilt er doch als mutiger Krieger und kluger Strategie.

Je nach den Handlungen der orkischen und menschlichen Helden variiert die Größe des orkischen Heeres, das gegen *Glorana* in den Krieg zieht.

Im Normalfall folgen etwa 600 orkische Krieger dem Ruf des Stummen Jägers. Diese Zahl ändert sich jedoch basierend auf folgenden Faktoren:

☞ Haben die menschlichen Helden bei der Schlacht um *Emmeranstreu* allzu sehr gewütet, sinkt die Zahl der Krieger wie im Abschnitt **Die Verlustliste von Emmeranstreu** auf Seite 26 angegeben, da ein guter Teil der anwesenden *Okwach* und *Khurkach* zu den gleichen gehören, die sich auch am Feldzug der Zholochai beteiligt haben.

☞ Sollten die orkischen Helden andererseits das Einhorn erschlagen und sein Horn dem *Aikar Brazoragh* gebracht haben (siehe **Khezzara**, Seite 116), verstärkt dies die Verbreitung der ruhmreichen Geschichte von der Schlacht vor *Emmeranstreu* und damit indirekt auch das Interesse der verschiedenen Sippen an den Visionen von *Riul'Ta*. In diesem Falle addieren Sie weitere 50 Krieger zum orkischen Heer, bei denen es sich hauptsächlich um Krieger aus dem Stamm der *Orichai* handelt.

☞ Sollten die Helden zudem in *Khezzara* oder auf ihrer Reise besonders mit ihren Heldentaten auf ihrer Reise geprahlt haben und so die Geschichte von der Schlacht um *Emmeranstreu* selbst weitergetragen haben, addieren Sie weitere 20 Krieger zum Heer.



Abhängig von dieser Gesamtzahl ist auch die Anzahl der begleitenden *Tairachschanen* und deren *Kriegsogern*. Teilen Sie die Zahl der Krieger einfach durch 30 und runden Sie auf, um die Anzahl der begleitenden Schamanen zu errechnen.

Zwei Sippen der Zholochai folgen dem Heerzug nicht nur mit ihren Kriegern, sondern entscheiden sich mit *Kind* und *Kegel* mitzuziehen, da sie von *Riul'Ta* erfahren haben, dass es weit im Osten große Steppen mit viel jagdbarem Wild gibt, die nur auf eine Landnahme durch den eisernen Griff einiger ambitionierter *Orks* warten.

Zusätzlich wird das Heer von 20 *Okwach* der Garde des *Roten Mondes* und wenigen *Minotauren* begleitet, die geführt von *Arrak Dun*, einem Vertrauten von *Sharraz Eisauge*, den Willen des *Aikars* im Heer repräsentieren und gegebenenfalls Einfluss auf *Torok Bärenwürger* nehmen können. Dazu kommt eine Gruppe von fünf *Augen von Khezzara*, die von *Kerschoi Shargok* geschickt wurden, um das Treiben *Arrak Duns* im Blick zu behalten. Über diese beiden orkischen Einheiten und ihre Anführer finden Sie nähere Informationen in **Reich des Roten Mondes**, jeweils auf den Seiten 100 und 149f.

Wie schon erwähnt, begleitet auch der Schamane *Rhushuk Geisterklau* den Feldzug, womit die Helden im Heer einen bekannten Ansprechpartner vorfinden können.

Zu guter Letzt werden besonders von den *Tscharshai* noch schwer gerüstete Ochsenkarren mit allerlei Gütern mitgeführt und Gehilfen der *Tairachschanen* treiben eine Herde schwarzer Stiere mit dem Heerzug mit, um ausreichend Opfertiere für die wichtigen Rituale der Schamanen vorrätig zu haben. Ansonsten finden sich natürlich auch Hunderte Reit- und Packponys und einige Dutzend orkische, menschliche und *Goblinsklaven* im Heerzug.

DER MARSCH BEGİNNT

Nach eingehender Beratung zwischen *Torok* und *Rhushuk* und der Konsultation von Hauptmann *Shadur* entschließt *Torok*, dass sich das Heer nach Norden auf den Weg macht, den *Rorwhed* im Norden umgehen soll und dann am Rand zwischen den südlichen Ausläufern des *Einhorngrases* und dem Nordrand des *Silberbuchenwaldes* Richtung Nord-Nordost marschieren wird.

Die ersten Tage verlaufen ruhig und das Heer kommt gut voran. Am ersten Tag setzt das Heer mit den Fährbooten über den *Svellt*, um dann der Straße nach Norden bis *Norhus* zu folgen. Am zweiten Tag folgt das Heer von *Norhus* aus dem Handelsweg Richtung *Riva* und überquert ohne Schwierigkeiten den *Nuran Rorwhed*, um dann einige Meilen weiter den Weg wieder zu verlassen und Richtung Osten zu reisen.

Kaum hat jedoch das Heer den Weg verlassen, lässt *Torok* es bereits wieder Lager beziehen, da die *Vorhut* am Ufer eines kleinen Baches einige von schlanken, vermutlich elfischen Pfeilen durchbohrte Stierschädel auf der geplanten Route entdeckt hat.



DAS TREFFEN MIT RALLION REGENFLIEDER

Es dürfte nicht überraschen, dass die *Steppenelfen* im *Einhorngras* und die *Waldelfen* der westlichen *Salamandersteine* von dem herannahenden Heer der *Schwarzpelze* bereits erfahren haben, sowohl von *Spähern* als auch über die *Tierkönigin Larka*. Durch sie erfahren die Elfen auch, dass die *Orks* nach *Glorana* ziehen wollen, um die *Eishexe* zu töten. Die genauen Beweggründe sind für sie zwar unverständlich, aber für die Elfen ist eines völlig klar: Die *Schwarzpelze* sind nicht viel mehr als ein großes Rudel wilder, blutgieriger Tiere. Sich ihnen offen entgegenzustellen würde den Tod *Hunderter Elfen* bedeuten. Andererseits könnten sie im Kampf gegen *Glorana* nützlich sein. Sollten sie sich also irgendwie zähmen und sicher durch die Steppen und Wälder der Elfen führen lassen, könnte die Gefahr eines offenen Kampfes abgewendet werden.



Daher wird Rallion Regenflieder, der Bewahrer der Freundschaft, ausgesandt, um mit den Schwarzpelzen zu sprechen. Er lässt den Orks mit den durchbohrten Stierschädeln eine unmissverständliche Botschaft schicken, dass sie bis auf Weiteres nicht das Land zwischen Einhorngras und Silberbuchenwald betreten dürfen, schickt aber gleichzeitig einen menschlichen Boten, der ein Treffen mit einigen wenigen Schwarzpelzen am folgenden Abend in einem abgelegenen Hain fordert, um den Zweck des Feldzuges zu erfahren und über den weiteren Verlauf zu verhandeln.

Torok misstraut natürlich der Nachricht der „Waldgeister“, denen die Schwarzpelze allerlei feiges Zauberwerk zutrauen. Daher wird er nicht selbst zu diesem Treffen gehen, sondern Rhushuk schicken, der herausfinden soll, was die Elfen wollen. Dieser wiederum nimmt die Helden als Geleit mit. Sollten sie sich als vertrauenswürdig erweisen, wird er sie im weiteren Verlauf zu anderen Unterredungen und Treffen ausenden, die ihm selbst zu gefährlich erscheinen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Abendsonne taucht das weite Grasland im Norden bereits in tiefes Rot, als ihr mit Rhushuk aufbrecht. Er scheint die Kleidung gewechselt zu haben, denn statt des bräunlichen, von geronnenem Blut steifen Gewandes trägt er nur einen roten, mit Kupferscheiben geschmückten Umhang. Je weiter ihr euch vom Lager des Heeres entfernt, desto mehr habt ihr den Eindruck, dass im hüfthohen Gras Hunderte der Waldgeister mit gespannten Bögen nur darauf warten, euch hinterrücks niederzustrecken oder mit ihrer Zauberei zu verfluchen. Aus der Ferne ist bereits der lichte Lärchenhain zu erkennen, in dem ihr den Sprecher der Waldgeister treffen wollt. Kaum einer hätte sich vor einigen Tagen noch träumen lassen, mit ihnen verhandeln zu wollen, statt ihnen die spitzen Ohren abzuschneiden.

**RALLION REGENFLIEDER,
BEWAHRER DER FREUNDSCHAFT**

Für viele Waldelfen gilt Rallion als Vermittler zwischen Elfen und Menschen, hat er es doch schon vor 400 Jahren zu seiner Aufgabe gemacht, sich um die Rosenohren zu kümmern, die sich im Silberbuchenwald am nordwestlichen Rand der Salamandersteine angesiedelt haben. Er tritt in Hillhaus, der einzigen Siedlung in dieser Region, als Berater und Richter auf, und die Menschen dort lernen und profitieren von seiner Kenntnis über die Wälder. Er wirkt auf die meisten Menschen abweisend und arrogant, doch mit eben dieser Distanz versucht er, die verführerisch-gefährliche Lebensgier der Menschen von sich fernzuhalten. Da er die gefährliche Gratwanderung zwischen Verständnis und Badoch nun schon so lange beherrscht, haben ihn die Waldelfen ausgewählt, um mit den Schwarzpelzen zu sprechen. Einerseits verabscheut er die *fialgra*, wie die Elfen die Schwarzpelze zu nennen pflegen, doch noch mehr verabscheut er das zerstörerische Treiben Gloranas und aller anderen Dämonendiener. So hofft er, das eine Übel gegen das andere wenden zu können, ohne dass die Sippen auf dem Weg des Heeres Schaden nehmen. Er ist jedoch auch bereit, den Weg der Gewalt zu wählen, sollten die Schwarzpelze uneinsichtig oder allzu aggressiv wirken.

Geboren: 584 BF *Größe:* 1,84 *Seelentier:* Wildgans
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* saphirblau
Kurzcharakteristik: brillanter Bewahrer, meisterlicher Vermittler
Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 18
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Lehren 16, Menschenkenntnis 15; Waldkundig
Herausragende Zauber: Adlerschwinge (Wildgans) 15, Blick in die Gedanken 15, Gedankenbilder 14, Sensibar 16
Zitate:

„Ihr *fialgra* seid fern von eurer Heimat. Was wollt ihr in den Wäldern der feye?“
 „Die zertaubra derer, die ihr Eishexe nennt, ist auch unser Feind.“



RALLION UND SEINE WALDELFFEN



Im Hain wartet Rallion Regenlieder auf die Gesandten des Orkheeres, und tatsächlich verbergen sich gut zwei Dutzend Waldelfen auf den Bäumen und im Gras, um nötigenfalls den Schwarzpelzen mit Pfeilen und Magie den Garaus zu machen. Auf einem Baumstumpf sitzt Rallion, begleitet von einem jungen Menschen, dem Boten, der bereits die Nachricht zum Heer gebracht hat.

Da Rallion weder die Sprache der Schwarzpelze beherrscht noch versuchen will, sie über seine Lippen zu bringen, hat er den jungen *Alrik aus Hillhaus* mitgebracht, der im Svellttal zumindest die Grundlagen des Ologhaijan gelernt hat. Mehr aus Gewohnheit wirkt Rallion einen schwachen BANNBALADIN auf die Orks, wenn sie sich ihm nähern, um dann über Alrik mit ihnen zu sprechen. Das bedeutet, dass Alrik als Dolmetscher fungiert. Gleichzeitig versucht Rallion Rhushuk und die Helden mit BLICK IN DIE GEDANKEN und SENSIBAR zu erforschen, um zu erfahren, ob sie etwas vor ihm verbergen.

Gehen Sie bei den Proben von folgenden Werten aus, die Rallion besitzt:

👁️ BLICK IN DIE GEDANKEN (14/14/18) mit Talentwert 15

👁️ SENSIBAR (14/17/18) mit Talentwert 16

Nun kommt es ganz darauf an, wie sich die Helden anstellen. Rhushuk lässt ihnen bei dem Gespräch den Vortritt, um zu sehen, wie sie sich bei einer solchen Aufgabe schlagen.

Sollten sich die Helden dabei im Griff haben und Rallion nicht beschimpfen, offen belügen oder sich sonst wie danebennehmen, kann er sie bei späteren Gelegenheiten ins Vertrauen ziehen, sollte er handfeste Krieger für spezielle Aufgaben benötigen.

Rallion will von den Helden wissen, warum sie nach Osten gezogen sind und besonders, ob sie vor haben, gegen die Elensippen Krieg zu führen.

Reden mit dem Waldgeist

Aus dem folgenden Gespräch ergeben sich zwei mögliche Varianten:

👁️ 1. Kooperation:

Die Helden erläutern Rallion, warum das Heer nach Osten aufgebrochen ist. Sollten sie hierbei die Wahrheit sagen, wird er ihnen mit Wohlwollen begegnen. Wenn die Tierkönigin Larka noch dazu ein gutes Wort für die Schwarzpelze eingelegt hat, wird er sogar kleinere Schnitzer im Verhalten der Schwarzpelze übersehen. In diesem Falle wird er den Plan **Der Tannenweg** in die Wege leiten.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist nicht leicht, mit dem Waldgeist zu reden, der auf dem Baumstumpf sitzt und euch mit viel zu großen Augen anschaut. Dürr ist er, dünner selbst als die meisten Frauen. Doch trotz der Stimme, die klingt wie ein wimmerndes Kind, und seiner zerbrechlichen Gestalt wirkt er vertrauenswürdig, fast wie ein lang vergessener Freund. Nachdem ihr mit euren Erklärungen fertig

seid, schließt er die Augen und redet wieder in dem hellen Singsang, der eure Ohren schmerzen lässt. Die Glatthaut, die ihn begleitet, schaut euch an, und ihr meint Angst in seinem Blick zu erkennen:

„Dieses Land, dieser Himmel ist nicht der eure. Diese Steppen, diese Wälder wünschen nicht eure Füße zu spüren noch die Hufe eurer Pferde. Tod hat eure Väter und deren Väter ereilt, aus dem Nichts, schneller als das Herz zu schlagen vermag, so sie so töricht waren, diese Steppen zu betreten. Doch wir haben erfahren, was euer Begehrt ist, und der Wind schenkt euch sein Ohr. Wartet jenseits des Ufers, bis die Sprösslinge der Tannen euch den Weg weisen. Folgt ihm, und ihr werdet bald das ewige Weiß sehen, gespeist von Nurdra. Verlasst ihn, und Zerzal wird sich sättigen an euren Leibern.“

Der dünne Elf nickt euch noch einmal zu und schließt dann die Augen. Anscheinend betrachtet er das Gespräch für beendet.

👁️ 2. Aggression:

Die Helden wollen oder können Rallion nicht vermitteln, was ihr Ziel ist, oder sie agieren aggressiv und respektlos gegenüber dem Elfen. In diesem Falle, besonders wenn Larka zuvor schon auf eine ähnliche Art und Weise angegangen wurde, entscheidet sich Rallion dafür, die Schwarzpelze nicht ohne Weiteres passieren zu lassen. Dann tritt im weiteren Verlauf der Reise der Plan **Der Weg des Widerstandes** in Kraft.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist nicht leicht, mit dem Waldgeist zu reden, der auf dem Baumstumpf sitzt und euch mit viel zu großen Augen anschaut. Dürr ist er, dünner selbst als die meisten Frauen. Doch trotz der Stimme, die klingt wie ein wimmerndes Kind, und seiner zerbrechlichen Gestalt wirkt er vertrauenswürdig, fast wie ein lang vergessener Freund. Nachdem ihr mit euren Erklärungen fertig seid, schließt er die Augen und redet wieder in dem hellen Singsang, der eure Ohren schmerzen lässt. Die Glatthaut, die ihn begleitet, schaut euch an, und ihr meint Angst in seinem Blick zu erkennen:

„Dieses Land, dieser Himmel ist nicht der eure. Diese Steppen, diese Wälder wünschen nicht eure Füße zu spüren noch die Hufe eurer Pferde. Tod hat eure Väter und deren Väter ereilt, aus dem Nichts, schneller als das Herz zu schlagen vermag, so sie so töricht waren, diese Steppen zu betreten. Tollwütig gebärdet ihr euch, und so sollt ihr behandelt werden. Kehrt zurück in das Land des Stierschädels, und euch wird nichts geschehen. Geht weiter, und Zerzal wird sich sättigen an euren Leibern.“

Während der Menschling noch spricht, lösen sich Waldgeister aus dem Gras und dem Buschwerk, zwanzig, vielleicht mehr. Sie scheinen zu erwarten, dass ihr geht oder stirbt.



DIE PLÄNE DES RALLION REGENFLIEDER

Der Tannenweg

Um die Schwarzpelze sicher durch die Wälder und Steppen des Nordens zu schleusen, ohne mit ihnen in Kontakt treten zu müssen, haben die Elfen eine einfache, aber sichere Methode ersonnen. Die Waldelfensippe der Erdsänger begleitet das Heer auf sicherer Distanz und legt dessen Weg fest, indem sie den Weg des Heeres durch Tannensprösslinge markiert, die sie etwa alle 30 Schritt wachsen lassen. Zudem verbreitert sich dieser Weg alle 20 bis 30 Meilen zu einem Lagerplatz, in dem Feuerholz, Trinkwasser und Nahrungsmittel auf die Schwarzpelze warten. Der Stolz und das Misstrauen der Orkkrieger dürften kaum zulassen, dass sie von Elfen zurückgelassene Nahrung anrühren, und besonders die Fische und Früchte der Auelfen werden kaum Gefallen bei den Khurkach und Okwach finden. Um nicht den Unmut der für die Elfen als gefährliche, kaum zu bändigende Tiere erscheinenden Orks zu wecken, beginnen die Sippen der Gegenden, durch die das Heer zieht, Wild über den abgesteckten Weg zu treiben, damit die Schwarzpelze sie selbst zur Strecke bringen können.

Für die Orks bleiben die als Waldgeister gefürchteten wie verachteten Elfen dabei meist unsichtbar. Einzig die kleinen Tannen erinnern daran, dass sie ständig in der Nähe sind.

Solange die Schwarzpelze innerhalb dieser Markierungen bleiben, kann das Heer ungestört gen Osten ziehen. Sollte jedoch ein einzelner Schwarzpelz oder sogar eine kleine Gruppe den Weg verlassen, beispielsweise um zu jagen, warten die Elfen ab, bis sie außerhalb der Sichtweite der anderen sind, um die fehlgegangenen Orks wie tollwütige Hunde zu töten. Sollte aus welchen Gründen auch immer das ganze Heer den vorbereiteten Weg verlassen, tritt automatisch der Plan **Der Weg des Widerstandes** in Kraft.

Der Weg des Widerstandes

Elfen verachten die von ihnen *fialgra* genannten Schwarzpelze. Sie halten sie nicht ganz zu Unrecht für gewalttätig, brutal und übel riechend. Sollten sie sich auch so gebärden, werden die verschiedenen Elfensippen auf unterschiedliche Art und Weise Widerstand leisten. Kaum eine Sippe hat Interesse daran, dem Heer der Schwarzpelze offen entgegenzutreten, aber dies bedeutet nicht, dass sie den Schwarzpelzen das Leben nicht schwer machen können.

☞ So können die Elfen jegliche Art von Wild fortreiben und Kräuter und Früchte pflücken, um dem Orkheer die Versorgungsgrundlage zu nehmen. Zwar führt das Heer ausreichend Trockenfleisch mit, aber der Mangel an jagdbarem Wild schlägt sich zumindest in der Moral der Orks nieder.

☞ Von den Elfen gewarnt ziehen sich die Nivesensippen aus den Regionen zurück, durch die das Heer zieht. Natürlich nehmen sie auch ihre Karenherden mit, womit diese als Nahrungsquelle ausfallen.

☞ Zudem stellen sie den Schwarzpelzen verschiedene Fallen wie mit spitzen Pfählen gespickte Fallgruben oder Schlingen, in denen sich ihre Ponys verfangen können. Sie kämen nie darauf, Quellen zu vergiften, Waldbrände zu entfachen oder dem Land anderweitig Schaden zuzufügen, aber sie können dem Heer zumindest mit Nadelstichen das Fortkommen erschweren.

☞ Dichtes Gehölz und undurchdringliche Dornenhecken, von elfischen Formern geschaffen, machen den Weg an manchen Stellen unpassierbar, während breite Wiesen und lang gezogene Lichtungen andernorts zu einem schnellen Durchmarsch einladen. Durch die Formung des Waldes versuchen die Elfen meist mit Erfolg den Weg des Heerzuges zu beeinflussen und so von Ansiedlungen wie Kvirasim oder Leikinen fernzuhalten.

☞ Zu guter Letzt greifen sie immer wieder kleinere Gruppen von Orks aus dem Hinterhalt an, die sich zum Beispiel als Späher oder Jäger vom Heer gelöst haben.

Alles in allem erschwert dieses Vorgehen das Leben im Heer und bedeutet durch die zusätzlichen Spannungen innerhalb des Heeres und durch die Überfälle den Verlust von bis zu 75 Kriegern.

DER MARSCH DURCH DIE NÖRDLICHEN WÄLDER

Die erste große Etappe von gut 600 Meilen liegt vor dem Heer, von dem Lager östlich des Nuran Rorwhed bis nach Oblarasim. Zwar beträgt die Strecke nur etwa 500 Meilen Luftlinie, doch ist der Weg durch die bisweilen dichten Wälder nördlich der Salamandersteine beschwerlich und erfordert teilweise Umwege. Folgt das Heer dem von den Elfen vorbereiteten Weg, müssen sie sogar fast 700 Meilen zurücklegen, da er in weiten Bögen wichtige Stätten der Elfen umgeht, dafür ist er jedoch von den größten Hindernissen geräumt, um das Heer möglichst schnell durch das Gebiet zu schleusen. In beiden Fällen benötigt das Heer etwa 25 Tage, um in die Nähe von Oblarasim zu gelangen.

DIE WÄLDER DER TAIGA

Aus dem nivesischen Wort *tajgaä* für die Wälder nördlich der Salamandersteine haben Garethische Zungen das Wort „Taiga“ geformt. Doch auch wenn den Schwarzpelzen beide Begriffe fremd sein mögen, werden sie die lichten, teilweise sumpfigen Wälder fast einen Monat lang nicht mehr verlassen. Aufgrund des harten Klimas dominieren Birken die Vegetation, zwischen denen vereinzelt Zirbelkiefern und Kriechföhren gedeihen, die jedoch meist geduckt und gedrunken kaum mehr als andert-halb Schritt hoch werden. Dazwischen wuchern immer wieder Wacholder- und andere Dornbüsche. Die zwischen den Bäumen wachsenden Gräser bieten den Ponys und Rindern der Schwarzpelze reichlich Futter, und einzig die immer wieder auftretenden Mückenschwärme sind lästig, für die Bewohner des Orklandes jedoch nicht ungewohnt.



LÄSTIGE NACHBARN

Nicht nur von außen droht den Schwarzpelzen Hader, auch innerhalb des Heerzuges gibt es verschiedene Fraktionen, die immer wieder für Unruhe sorgen. Für unsere Helden von der Arakish-Sippe ist besonders eine Gruppe von Kriegerern von der Bukrak-Sippe ein Dorn im Auge. Die beiden Sippen bekriegen sich schon seit Jahrzehnten, und während diese Auseinandersetzungen in der Steppe meist mit Viehdiebstahl, kleineren Überfällen und wüsten Schlägereien bei den Frühjahrs- und Herbstzeltlagern ausgetragen werden, kann dieser Konflikt auf so engem Raum für die Helden ausgesprochen hässlich werden. Angeführt werden die etwa ein Dutzend Krieger der Bukrak-Sippe von *Sadras Steinspalter*, einem groben Klotz von Okwach, der seit seiner Kindheit die Arakish verachtet. Aus Sicht der Bukraki sind die Abkömmlinge des Arakish verweichlicht, und so manche Schmähung spielt auf Arakish an und das, was er mit der Wölfin angestellt hat (siehe auch **Die Legende um Arakish** auf Seite 85). Gleichzeitig wird in der Bukrak-Sippe der Bär als besonders kraftvolles Wesen neben dem Stier verehrt, was mehr als genug Gelegenheit geben sollte, sich während des Feldzuges in die Haare zu kriegen.

Ein weiterer Störfaktor ist ein Goblinstamm, der dem Feldzug folgt wie ein Schwarm Geier einem Löwenrudel. Der gut 40 Goblins und 20 Reitschweine umfassende Stamm wird von der Schamanin *Lepuua* angeführt und stammt aus dem südlichen Svellttal. Sie ziehen den Schwarzpelzen mit einem gewissen Sicherheitsabstand hinterher, in der Hoffnung, die besiegten Feinde der Orks ausplündern zu können. Je länger die Reise jedoch dauert, desto unruhiger werden besonders die jungen Goblinmänner, so dass sie sich durchaus besonders nachts in das Lager der Schwarzpelze wagen, um dort das eine oder andere Nützliche zu stehlen. Besondere Gier wecken neben Lebensmitteln glänzende Dinge aller Art und ganz besonders Waffen, mit denen sie in ihrem Stamm ihren Kampfesmut beweisen wollen. Das bedeutet natürlich auch, dass sie sich bei unseren Helden bedienen, sollten diese in ihrer Wachsamkeit nachlassen. Bei Kleinigkeiten wird ihnen von Seiten ihrer Kameraden kaum jemand helfen, immerhin hat jeder auf sich und sein Hab und Gut zu achten. Sie können höchstens Gelächter von den anderen Kriegerern ernten, sollten sie tatsächlich zugeben, dass sie von einem Goblin heingelegt wurden.

Wenn das Heer wie beispielsweise in Oblarasim (siehe **Oblarasim** auf Seite 128) einen Feind besiegt, sind die Goblins bald zur Stelle, um ihren Anteil an der Beute zu sichern, natürlich immer mit einem gesunden Abstand zu den Schwarzpelzen.

Die anderen Orkkrieger tolerieren die langfingerigen Rotpelze, da sie für das Heer durchaus auch von Nutzen sein können. So schicken sie ab und an die Goblins vor, um zu kundschaften und zu spionieren, und zur größten Not taugen sie auch als Mahlzeit, sollten die Vorräte zur Neige gehen.

BRAZORAGHS RUF

Mit zunehmender Dauer der Reise sinkt jedoch die Moral im Heer, besonders wenn es gezwungen ist, dem von den Elfen vorbereiteten Pfad zu folgen. Nach etwa 15 Tagen kommt es zu den ersten ernsthaften Reibereien zwischen den verschiedenen Sippen, und es liegt an den Schamanen, wieder Ord-

nung in das Heer zu bringen. Rhushuk wird daher auch die Helden um Rat fragen, was zu machen sei. An dieser Stelle ist es nötig etwas zu improvisieren, man sollte dabei aber nicht die Mentalität der Schwarzpelze aus den Augen lassen. Sie lieben den Kampf und die Jagd, sind fairen Wettkämpfen mit klaren Regeln jedoch deutlich weniger aufgeschlossen. Da der Heerzug nur wenige Frauen und kaum alkoholische Getränke mit sich führt, fällt auch diese Alternative aus.

Sollten die Helden auf keine geeigneten Ideen kommen, werden die Schamanen mit den anwesenden Häuptlingen der verschiedenen Sippen ein Ritual mit einem großen, nächtlichen Feuer, Trommeln und Gesang abhalten, um Brazoragh und Tairach um Unterstützung zu bitten. Währenddessen treten die besten Ringkämpfer des Heerzuges, hauptsächlich Zholochai, gegeneinander an, selbstverständlich ungerüstet und unbewaffnet. Dem Gewinner dieses Wettstreites steht dann ein ganz besonderer Kampf bevor.

Einer der Schamanen ruft nämlich mit viel Getrommel, Räderwerk und Tanz und einem Ritual, das in seiner Wirkung dem Zauber **ADLERSCHWINGE** ähnelt, einen mächtigen Geist herbei und lässt ihn in seinen Leib fahren, so dass er die Gestalt eines Orklandbären annimmt.

Der Gewinner der Ringkämpfe muss sich nun dem Orklandbären im Kampf ohne Waffen stellen und versuchen, ihn niederzuringen. Möglicherweise liegt es an der geringen Erfahrung des Schamanen im Ringkampf in einem Bärenkörper, vielleicht an der fast legendären Stärke der Okwach aus dem Stamm der Zholochai oder einfach daran, dass ein Sieg der Moral des Heeres gut tut und der Schamane sich daher keine sonderliche Mühe gibt: Am Ende triumphiert der Krieger, zerschunden und blutend von den Krallen des Bären.

Natürlich können auch die Helden an diesen Kämpfen teilnehmen. Verwenden Sie dazu einfach die Werte für Okwach aus dem Abschnitt **Die Okwach und Khurkach der Zholochai** auf Seite 27f. und gehen Sie von Talentwerten im Ringen von 8 bis 14 aus.

Der Orklandbärschamane

Sollte einer der Helden tatsächlich den rituellen Wettkampf im Ringen gewinnen, der im übrigen mit harten Bandagen und allen schmutzigen Tricks bis hin zum Wurf ins Lagerfeuer geführt wird, kann dieser gegen den Schamanen in der Gestalt eines Orklandbären antreten. Es ist nicht Ziel des Kampfes, den Gegner zu töten, sondern nur ihn niederzuringen. Zu Ehren der Götter wird der Schamane trotzdem versuchen, seinem Gegner blutende Wunden zuzufügen.

Der Schamane in Orklandbärgestalt in Werten

Tatze:

INI 9+1W6 AT 18 PA 16 TP 1W6+3 DK H

Biss*:

INI 9+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+6 DK H
LeP 40 AuP 40 RS 2 KK 17 GS 14

Besondere Kampfregeln: Doppelanriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 6)

* Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelanriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.





DER BESUCH DER ELFEN

Wenn der Elf Rallion den Tannenweg gewählt hat, kommt es zu folgendem Ereignis:

Rhushuk lässt die Helden immer wieder als Vorhut ausschicken, um den Weg zu sichern. Daher befindet sich auch das Nachtlager der Helden an der Spitze des Heeres. Entsprechend sollte auch immer zumindest einer der Helden Nachtwache halten.

Eines Nachts entscheidet sich die Auelfe *Feynyal*, eine Zauberweberin der Schimmerbach-Sippe, die fremden Besucher näher anzuschauen. Sie hat von dem Ziel der Schwarzpelze gehört und möchte ihnen dabei helfen. Daher bereitet sie eine Paste aus Kräutern zu, die sie sich unter die Nase schmiert, um nicht von dem üblen Geruch der Orks vertrieben zu werden, nimmt einige vor Jahrhunderten geformte Pfeile des Erzes und der Luft mit und begibt sich zum Lager der Fremden. Sie schleicht sich an und gerät so in die Nähe der schlafenden Helden. Aus ihrem Versteck wirkt sie einen BANNBALADIN auf den Wache haltenden Helden und nähert sich dann vorsichtig dem Lagerplatz der Heldengruppe. Sollte mehr als ein Held Wache halten, wartet sie eine Zeit lang ab, ob die weitere Wache einschläft. Ansonsten hilft sie mit einem SOMNIGRAVIS nach. Ist sie nah genug, wirkt sie zudem einen SILENTIUM auf den Lagerplatz, damit die Wache nicht ohne Weiteres Alarm schlagen kann.

Gehen Sie bei den Proben von folgenden Werten aus:

- 👁️ BANNBALADIN (14/16/16) mit Talentwert 14
- 👁️ SOMNIGRAVIS (14/16/16) mit Talentwert 13
- 👁️ SILENTIUM (14/14/16) mit Talentwert 14

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Still liegt der lichte Wald in der Dunkelheit der Nacht da. Die Rinde der schlanken, zerbrechlich wirkenden Birken um euch glänzt hell im Schein des Feuers, als zwischen ihnen, wenige Schritte von dir entfernt, eine genauso schlanke, zerbrechlich wirkende Gestalt zwischen einigen Büschen hervortritt. Eine Elfe, mit langem, hellem Haar und den so typischen großen Augen ihres Volkes geht vorsichtig auf dich zu, als würde sie über das Heidekraut schweben. In dem kurzen Moment der Überraschung weht ihr leises Wispern herüber, und du erkennst schnell, dass keine Gefahr von ihr ausgeht. Du wunderst

dich über dich selbst, doch sie strömt Vertrauen aus und eine Verbundenheit, wie ein Kamerad in einer Schlacht oder der Schamane deiner Sippe. Sie hebt ihren Finger vor die Lippen, nicht dicker als ein Ästchen der Birken, und bedeutet dir, leise zu sein. Und mit dieser Geste legt sich Stille über euch.

Bleibt der Held ruhig und beobachtet die Elfe, wird sie ihn näher betrachten, um sich dann seine schlafenden Kameraden anzuschauen. Nach einer Weile steckt sie ein mit Gras umwickeltes Bündel mit drei Pfeilen des Erzes und zwei Pfeilen der Luft in den Köcher einer der Helden, lächelt den Helden noch einmal an und verschwindet wieder im Wald.

Sollte der Held Anstalten machen, sich ihr unangemessen zu nähern oder sich daran machen, seine Kameraden zu wecken, wird sie ihn mit einem SOMNIGRAVIS in den Schlaf befördern. Im Notfall flieht sie einfach in die Wälder, was jedoch auch bedeutet, dass die Helden die fünf Pfeile nicht erhalten.

DIE PFEILE DER ELFE IN REGELN

Die Zauber PFEIL DES ERZES und PFEIL DER LUFT sind permanent auf die Pfeile gewirkt worden.

Pfeil des Erzes

Der Pfeil ist so schwer und fest wie ein Stein. Durch das hohe Gewicht reduziert sich die Reichweite des benutzten Bogens für den Schuss auf ein Drittel. Die Fernkampfprobe ist zudem um +4 erschwert.

Im Flug entwickelt der Pfeil eine enorme Wucht, die den Schaden um 2W6 TP zusätzlich zum normalen Waffenschaden erhöht. Ein Treffer mit diesem Pfeil gilt als *Angriff zum Niederwerfen*.

Pfeil der Luft

Wie der Name schon vermuten lässt, ist der Pfeil federleicht und blassblau. Mit ihm verdoppelt sich die Reichweite des benutzten Bogens, und der Pfeil kann auch durch starken Wind nicht abgelenkt werden, ist also nicht den Einschränkungen durch Seiten- oder Gegenwind unterworfen. Die TP-Minderung durch große Entfernungen entfällt. Die TP werden berechnet, als sei der Pfeil aus nächster Nähe abgeschossen worden.

DER ÜBERFALL AUF OBLARASIM

Es ist kein Zufall, dass der Weg der Schwarzpelze über die kleine Ortschaft Oblarasim führt. Haben die Elfen den *Tannenweg* gewählt, werden die Schwarzpelze direkt auf die Ortschaft zu geführt, um dort den Oblomon zu überqueren. Der mit den Tannensetzlingen abgesteckte Weg verbreitert sich schon einige Meilen vor Oblarasim merklich, um nördlich und südlich der Ortschaft den Fluss zu erreichen. Die Anwohner haben

den kleinen Tannen keine weitere Beachtung geschenkt, so dass die Ankunft des orkischen Heeres sie recht überraschend trifft. Sind die Elfen jedoch zum *Weg des Widerstandes* übergegangen, lenken sie den Weg des Heeres durch das Pflanzen von Barrieren aus Büschen und Hecken, wobei sie hierzu wenig Mühe aufwenden müssen, liegt Oblarasim doch sowieso grob auf dem Weg des Heeres nach Osten.

DIE ENTSCHEIDUNG DER WALDELFFEN

Der Ort Oblarasim ist den Waldelfen der Region schon seit langer Zeit ein Dorn im Auge. Einstmals als kleiner Handelsposten der Norbarden gegründet, ist er nach Goldfunden im Jahre 1005 BF zu einem Sammelpunkt für Schürfer und Glücksritter angewachsen, die die Flussauen nach dem Edelmetall durchwühlen. Viele Auelfen sind daher geflohen, einige wenige aber wurden von der Gier nach Gold mitgerissen und unwiederbringlich vom Licht fortgeführt. Kein Wunder, dass die in der Nähe lebenden Waldelfensippen begonnen haben, gegen die Einwohner Oblarasims hart durchzugreifen, sollten sie noch weiter in die Auen vorstoßen und weiteres Land ausbeuten.

Da nun das Heer der Schwarzpelze naht, haben sie sich dazu entschieden, die Schwarzpelze als das einzusetzen, was sie in ihren Augen sind: eine Waffe. Sie kennen die Blut- und Beutegier der Schwarzpelze aus Erzählungen, die seit Jahrhunderten, zum Teil sogar seit Jahrtausenden in den Elfensippen weitergetragen werden, und hoffen nicht ohne Grund, dass das eine Übel das andere ausmerzen wird.

OBLARASIM

In dem Goldgräberort und den angrenzenden Schürfstellen entlang des Oblomonufers befinden sich bei der Ankunft des Heeres etwa 550 Personen. Die Waldelfen haben einige der noch in der Nähe des Ortes lebenden Auelfen vor der nahenden Gefahr gewarnt, denn zwar mag vielen von ihnen durch den Goldrausch alles Elfische verloren gegangen sein, aber es gibt noch einige, die von den Waldelfen noch nicht völlig aufgegeben wurden. Entsprechend sind in den letzten Tagen gut 80 der im Umfeld des Ortes lebenden Auelfen in die Wälder verschwunden, auch wenn dies unter den rauen Goldgräbern meist mit Schulterzucken über die Unberechenbarkeit der Spitzohren, teilweise sogar mit Freude aufgenommen wurde, denn so verschwinden auch lästige Konkurrenten im Ringen um das Gold des Flusses.

Viele der Bewohner gehen ihrem Tagewerk in den angrenzenden Flussauen nach, indem sie den Schlamm der Auen auf langen, hölzernen Waschrinnen verteilen, über die das Wasser umgeleiteter Bäche fließt. Andere versuchen ihr Glück direkt am Ufer mit einfachen Goldpfannen.

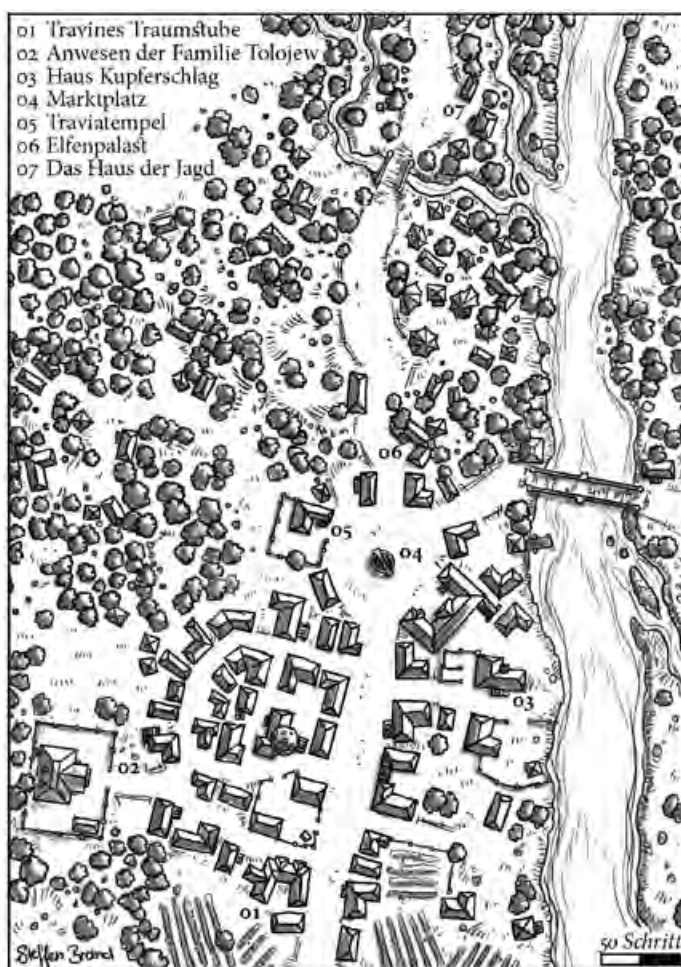
Oblarasim ist eine typische kleine Goldgräberstadt. Die Suche nach dem edlen Metall dominiert alles Handeln und alles Denken der Bevölkerung, und so herrscht das

Faustrecht um das Ringen nach Gold. Während die einen im Schlamm der Auen dem Flussgold bis zur totalen Erschöpfung nachjagen, nehmen die anderen den Goldsuchern ihr hart erarbeitetes Gold gleich wieder für Nahrung, Unterkunft und Zerstreung ab. So mancher erfolgreiche Goldsucher wurde schon von gierigen ‚Freunden‘ hinterrücks niedergestochen, wenn er seinen großen Fund nicht gut genug geheimhalten konnte, während andere sich in die Wucherpreise der Händler und Wirte verstricken und selbst mit einem faustgroßen Nugget ihre Schulden nicht bezahlen könnten.

Kein Wunder also, dass auch der Ort selbst ständigem Wandel unterzogen ist. Schnell werden Zelte und Bretterbuden für Tavernen und Bordelle erbaut, und genauso schnell werden sie wieder aufgegeben und von anderen Etablissements verdrängt. Immer neue Glücksritter versuchen ihr Glück als Eisenwarenhändler, Zuhälter oder Sattler, um sich nach wenigen Monaten vom Goldrausch gepackt in den Auen des Oblomons oder als Kunde des Totengräbers *Milun Rorweder* in einem flachen Grab außerhalb des Ortes wiederzufinden.

Einzig die drei alteingesessenen Familienklans *Tolojef*, *Geddigen* und *Kupferschlag* bieten eine gewisse Konstanz in Oblarasim und teilen sich die Gewinne aus Glücksspiel, Prostitution und Wucher genauso wie die Ämter als Richter und Bürgermeister. Sie verfügen zudem jeweils über eine wechselnde Zahl von Gefolgsleuten, die ihre Ansprüche notfalls auch mit Gewalt durchsetzen können.

Nur wenige Orte haben seit einigen Jahren bestand:



Oblarasim für den eiligen Leser

Einwohner: 650 (35% Auelfen)

Herrschaft / Politik: das Recht des Stärkeren

Garnisonen: keine

Tempel: Firun, Travia

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Schänke *Silbertaler* (Q2, P6), Spielhaus *Travines Traumstube* (Q5, P9), Gasthof *Haus Kupferschlag* (Q3, P7), Bordell *Elfenpalast* (Q3, P9)

Stimmung in der Stadt: Jeder misstraut jedem.



DER ÜBERFALL AUF OBLARASIM

Für die Zholochai ist es ziemlich überraschend, nach über drei Wochen des Marsches durch unbewohnte Taiga plötzlich auf eine Ortschaft zu treffen. Besonders wenn sie sich für den *Weg der Tannen* entschieden haben, dürfte es sie verwundern, dass die Waldgeister sie so gezielt zu dem Dorf der Glatthäute geführt haben. Oblarasim ist für die Schwarzpelze aus mehreren Gründen enorm wertvoll. Erstens bietet der Ort die Möglichkeit, den Oblomon zu überqueren, verfügt der Ort doch über Boote und eine Fähre. Zweitens bedeutet die Aussicht auf einen Überfall eine willkommene Abwechslung, um die Gier nach Kampf und Beute zu befriedigen und die Krieger davon abzuhalten, sich irgendwann gegenseitig zu zerfleischen.

SPÄHER NACH OBLARASIM

Nachdem die Vorhut die Ausläufer des Ortes entdeckt hat, zieht diese sich zum Heer zurück. Mehrere Spähergruppen werden ausgesandt, um Größe, Kampfkraft und lohnende Ziele ausfindig zu machen.

Dazu werden natürlich auch die Helden ausgewählt, die nächstens besonders den südlichen Teil des Ortes in Augenschein nehmen sollen. Es bietet sich auch an, mit den entsprechenden Schamanenritualen wie ERGOCHAI TAIRACHI Tiere als Späher einzusetzen, um den Ort unauffällig unter die Lupe zu nehmen.

Nachts fallen bewaffnete und in Mäntel vermummte Gestalten in Oblarasim kaum auf, so dass es für die Helden nicht allzu schwer sein dürfte, zumindest einen ersten Überblick über die Ortschaft zu erlangen. Besonders interessieren Torok Bärenwürger und Rhushuk Geisterklaue das Ufer des Flusses und alle Möglichkeiten, ihn zu überqueren.

☞ Am Nordrand des Ortes befindet sich die **Schreinerei** des Totengräbers Milun Rorweder und das **Bordell Elfenpalast**, das in den letzten Jahren mehrfach den Besitzer gewechselt hat. Das solide Blockhaus mit verzierter und bunt bemalter Fassade bietet die Dienste von Huren und Lustknaben fast aller Völker des Nordens bis hin zu einigen apathisch wirkenden Elfen an. Der aktuelle Betreiber, ein Norbarde namens Ilko Helajeff, verfügt über etwa ein halbes Dutzend brutaler Schläger, die nicht nur für Ruhe und Ordnung im Bordell sorgen und ab und an den Goldgräbern in den umliegenden Hütten Gold zu ihrem ‚Schutz‘ abpressen, sondern auch gerne mal missliebige Kundschaft ausrauben und nackt auf die Straße werfen.

☞ Den Handelsweg entlang, der dem Verlauf des Flusses von Norden nach Süden folgt, haben sich viele Goldgräber in einfachen Holzhütten und Zelten angesiedelt. Vielen von ihnen teilen sich ihre Unterkunft mit anderen Goldsuchern, Ratten und Läusen, und neben den Pfeilen der Waldelfen und den Messern neidischer Konkurrenten sind Seuchen und Feuer in den Hüttenansiedlungen eine ständige Gefahr für Leib und Leben.

☞ Der recht geräumige **Traviatempel** wird seit einigen Jahren von dem Thorwaler Ehepaar *Hjalvar* und *Frenja* betrieben, auch wenn Travias Gebote an einem Ort wie Oblarasim kaum Beachtung finden. Neuankömmlingen bietet der Tempel jedoch für einige Wochen Unterkunft und den Ärmsten unter den Goldsuchern bisweilen auch eine warme Suppe.

☞ Am kleinen Marktplatz, dem Zentrum von Oblarasim, liegt der **Firuntempel**, das *Haus der Jagd*. Der Tempel wird jedoch nur noch selten von Jägern und noch seltener von Geweihten Firuns aufgesucht, seit nur noch die Jagd nach Gold die Einwohner bewegt und es fast unmöglich geworden ist, dem Waidhandwerk nachzugehen, da die Sippen der Waldelfen Menschen in ihren Wäldern nicht mehr dulden.

☞ Einige Schritte weiter findet sich das zweistöckige **Spielhaus Travines Traumstube**, in dem die Goldsucher bei Boltanspielen ihr hart erarbeitetes Gold gleich wieder loswerden können. Das Spielhaus bietet selbst gebrannten Schnaps und billige Weine aus Greifenfurt zum Preis erlesenster Spirituosen. Im Obergeschoss lassen sich zudem Schlafräume mit oder ohne Hure oder Lustknabe anmieten.

☞ In der **Schänke Silbertaler** treffen sich viele der Goldgräber am Abend, so dass während der Dämmerung bis zu 50 raue und meist bewaffnete Gesellen hier anzutreffen sind. Oft bleiben sie bis tief in die Nacht, bietet der Silbertaler neben vergleichsweise günstigen Eintöpfen und Dünnbier auch weit mehr Wärme, als die Hütten und Zelte der Goldsucher.

☞ Etwas südlich vom Kern der Ortschaft gelegen befinden sich am Ufer des Oblomons die **Stege der Flussschiffer**, die Oblarasim mit Gerasim im Süden und Tavaljuk am Golf von Riva verbinden. Hier sind ein Dutzend Ruderboote angebunden, die für das orkische Heer bei der Überquerung des Oblomons wichtig werden. Außerdem verkehrt hier eine **Kettenfähre** zwischen den beiden Flussufern, nicht viel mehr als ein großes Floß, das von zwei kräftigen Flößern an einer über den Fluss gespannten Eisenkette entlanggezogen wird.

☞ Gegenüber den Stegen steht der **Gasthof Haus Kupferschlag**, ehemals *Haus Goldberg*, der seit einigen Monaten fest im Griff der Familie Kupferschlag ist, nachdem der Vorbesitzer seine Schulden nicht mehr zahlen konnte. Das zweistöckige Holzgebäude bietet einen guten Ausblick auf die Stege und das umliegende Flussufer.

Zu schwer?

Die tagtägliche Knochenschinderei in den Auen lässt die Goldsucher nachts tief und fest schlafen. Einzig in einigen der kleineren Bordelle ist noch ein gewisser Betrieb, und die eine oder andere betrunkenen Gestalt schwankt über die schlammigen Wege. Daher ist es kaum tragisch, wenn der eine oder andere Held beim Schleichen durch Oblarasim wenig Erfolg hat. Die Bewohner entdecken erst, mit wem sie es zu tun haben, wenn die Orks direkt vor ihnen stehen und so aus den vermuteten Goldsuchern gefährliche Plünderer werden.

Zu leicht?

Oblarasim ist ein raues Pflaster, und so dürfte es nicht überraschen, dass die eine oder andere Gruppe von Räubern oder Schlägern der alt eingesessenen Familien in der Nacht ihr Unwesen treibt. Daher kann es durchaus sein, dass eine Gruppe mit Kurzschertern und Beilen bewaffnete Straußenschläger die Späher angreift, weil sie sie für konkurrierende Schutzgeldpresser oder anderes Lumpenpack hält.

Es ist auch möglich, dass ein Auelf oder Goldsucher über die Helden stolpert und schnell ausgeschaltet werden muss, bevor er Alarm gibt.



DER ANGRIFFSPLAN

Da die Zholochai schnell feststellen, dass es keine Garnison innerhalb des Ortes gibt, entschließen sie sich zu einem schnellen, nächtlichen Überraschungsangriff. Einerseits besteht nämlich die Gefahr, dass die Glatthäute ansonsten das nahe Heer bemerken und so Gegenmaßnahmen einleiten könnten, und andererseits will Torok einen der größten Vorteile der Schwarzpelze im Kampf nutzen, die Gabe auch bei Sternen- und Mondlicht noch gut sehen zu können.

Rhushuk betraut dabei die Helden mit einer ganz besonderen Aufgabe. Sie sollen mit 20 weiteren Okwach möglichst ungesehen zu den Anlagestegen vordringen und die Boote und die Fähre sichern. Wenn sie dort sind, sollen sie Brandpfeile in die Luft schießen. Auf dieses Signal hin greift das Heer von Osten und Südosten aus den Ort an. Es liegt in der Hand der Helden, die Boote zu schützen und so die Überquerung des Oblomon zu ermöglichen.

DER KAMPF UM OBLARASIM

Wenn sich die Brandpfeile der Helden wie helle Punkte in den Himmel bohren, greift das Heer der Schwarzpelze an. In der Tiefe der Nacht dringen Reiter der Zholochai, Krieger der Orichai und sogar einer der schweren Kampfswagen der Tscharschai nach Oblarasim vor und überrumpeln viele der Anwohner im Schlaf. In dem sich daraus entwickelnden Chaos aus Kämpfen, Feuer und Plünderungen suchen viele Goldsucher ihr Glück in der Flucht, und an geordneten Widerstand ist kaum zu denken. Einzig einige feste Häuser wie das Bordell *Elfenpalast* und der Gasthof *Kupferschlag* werden von ihren Bewohnern mit allen Mitteln verteidigt. Leider flieht auch eine ganze Reihe von Goldsuchern zum Fluss, um mit der Fähre das gegenüberliegende rettende Ufer zu erreichen und geraten so an die Helden und die sie begleitenden Zholochai. An den Stegen kann so ein hässlicher Kampf bis aufs Messer entspringen, in denen die Goldsucher mit Spitzhacken, Hämmern und Beilen auf die Helden eindringen, während sie aus den oberen Fenstern des Gasthofes *Kupferschlag* mit Armbrüsten und Kurzbögen beschossen werden.

Die Verluste des Heeres dürften sich in diesem Gefecht in Grenzen halten, alleine schon aufgrund des Überraschungsmoments, der zahlenmäßigen Überlegenheit der Orkrieger und deren weitaus besseren Kampfgeschicks. Alles in allem finden auf den schlammigen Wegen und in den Bretterbuden Oblarasims etwa 20 Krieger den Tod.

DIE GOLDSUCHER

Die Einwohner Oblarasims sind vom Angriff der Schwarzpelze völlig überrascht. Viele werden von Schreien und Kampflärm geweckt und glauben im ersten Moment, dass die Waldelfen angreifen oder die ewigen Streitigkeiten zwischen den drei großen Familien nun ein für alle Mal geregelt werden sollen. Manche fliehen kopflos, während andere sich in ihren Hütten verbergen oder sich zu bewaffneten Mobs zusammen tun. Besonderes Letztere können für die Helden durchaus gefährlich werden.

Goldsucher in Werten

MU 13 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 10
FF 13 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 15

Spitzhacke:

INI 7+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+7 **DK** N

Vorschlaghammer:

INI 7+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+6 **DK** N

leichte Armbrust: **INI** 10+1W6 **FK** 21 **TP** 1W6+6

Reichweiten: 10/15/25/40/60 (+1/+1/0/0/-1)

LeP 34 **AU** 33 **WS** 7 **RS** 5 **MR** 3 **GS** 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Schnellladen

Talente: *Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7*

Zu schwer?

Torok und Rhushuk ist die Bedeutung der Boote und besonders der Fähre bewusst, daher werden sie einen größeren Trupp Reiterei durch die Stadt schicken, um diesen Übergang über den Fluss möglichst schnell unter Kontrolle zu bringen. So kann jederzeit Verstärkung anrücken, wenn es allzu brenzlich wird. Außerdem könnte durchaus der eine oder andere Bewohner Oblarasims auf den Gedanken kommen, dass das Chaos des plötzlichen Überfalls eine perfekte Ablenkung bietet, um eigene Rechnungen zu begleichen. So kann es durchaus sein, dass Gruppen von Goldgräbern Läden plündern, Geldverleiher lynchen oder missliebige Konkurrenten aus dem Weg räumen, statt sich gegen die angreifenden Orks zu stellen.

Zu leicht?

Während Dutzende von verzweifelten Goldgräbern mit Waffen und Werkzeugen auf die Helden einschlagen, werden sie gleichzeitig vom Gasthof *Kupferschlag* beschossen. Aus der Deckung der Fenster heraus können die Schützen der Familie Kupferschlag den gesamten Bereich vor den Stegen unter Beschuss nehmen und stellen so eine erhebliche Gefahr für die Orks dar. Die Helden sollten daher schnellstmöglich die Schützen ausschalten. Entweder indem sie gezielt das Feuer erwidert, oder indem sie den Gasthof stürmen oder das hölzerne Gebäude gleich in Brand stecken. Während sie sich beim Sturm gut 15 bis 20 mehr oder weniger gut bewaffneten Goldsuchern gegenüber sehen, die sie zu einem blutigen Kampf in der Schankstube und der Küche, aber auch in den Fluren und Zimmern im ersten Stock zwingen, dauert es bei einer Brandstiftung eine ganze Weile, bis der Gasthof so weit in Flammen steht, dass die Schützen sich zurückziehen müssen.



DER MORGEN DAPACH

Es dauert bis zum Morgengrauen, bis der letzte Widerstand in Oblarasim gebrochen ist. Viele der hölzernen Häuser wurden niedergebrannt, die meisten Hütten und Zelte geplündert und eine ganze Reihe Sklaven gemacht. Ein guter Teil der Bevölkerung konnte zwar in die Wälder entkommen, doch der Blutzoll war für die Goldsucher am Oblomon hoch, und noch mehr mögen sterben, wenn sie von den Waldelfen aufgegriffen werden. Einzig der Firuntempel hat kaum Schaden genommen, einerseits weil niemand versucht, hat ihn zu verteidigen, und andererseits weil er kaum etwas Wertvolles enthält. Vielleicht aber liegt auch die Hand Firuns schützend über seinem Haus.

Zufrieden können die Schwarzpelze nun beginnen, das Heer über den Fluss zu verschiffen. Sollten die Helden beim Schutz der Fähre keinen Erfolg gehabt haben, ist dies auch kein großes Problem, ansonsten kommen bei dem Versuch, mit Flößen und kleineren Booten den Fluss zu überwinden insgesamt etwa 40 Orks ums Leben, da ihnen nicht nur jegliche Erfahrung beim Umgang mit Booten fehlt, sondern die meisten von ihnen auch nicht schwimmen können.

Der Überfall hat die Stimmung der Krieger im Heer deutlich verbessert. Die immer häufiger gewordenen Streitereien und Kämpfe finden kaum mehr statt, und die Okwach und Khurkach sind mehr damit beschäftigt, mit ihren Heldentaten zu

prahlen und das Plündergut untereinander zu tauschen. Dank der geraubten Vorräte und besonders des Branntweins dürfte diese Hochstimmung auch die nächsten Tage noch anhalten.

DER TEMPEL FIRUNS

Während des Morgens ziehen Orks in kleinen Gruppen durch die eroberte Ortschaft und suchen nach brauchbarem Plündergut, während die ersten Teile des Heeres über den Oblomon setzen. Auch die Helden können nun ihren Teil der Beute in den Trümmern suchen, und den *Auserwählten* scheint es dabei fast magisch zu der unscheinbaren Hütte des Firuntempels zu ziehen. Einige andere Schwarzpelze, allesamt Jäger, sind bereits hier und untersuchen schweigend und merklich verunsichert das Innere der kleinen Hütte. Zwar mag der Tempel abgesehen von einigen Wandmalereien, ein paar alten Fellen und einer weiß lackierten, etwa anderthalb Schritt großen Holzfigur eines Bären kein Zierrat enthalten, doch verbleibt ein unterschwelliges Gefühl von Ehrfurcht in den anwesenden Schwarzpelzen, die nach einer Weile der Stille den Tempel wieder verlassen. Es bleibt ganz dem Auserwählten überlassen, hier zu bleiben, zu beten, den Tempel zu durchsuchen oder irgendwann einfach wieder zu gehen.

Mit diesem Besuch beginnen in den folgenden Nächten immer wieder wirre Träume von einem riesigen, weißen Bären, der ihn durch eisige Landschaften führt.

DER WEG DURCH DIE BRYDIA

Nach der Überwindung des Oblomon liegen immerhin schon zwei Drittel der Strecke bis Paavi, dem ersten eigentlichen Angriffsziel des Heeres, hinter den Schwarzpelzen. Östlich des Oblomons endet der *Weg der Tannen*, und das Heer kann sich wieder nach Belieben seine Reisestrecke aussuchen. Es liegt nahe, dass sie den Pfad Richtung Osten nach Naaulok nehmen, das sie nach knapp drei Tagen erreichen. Das Dorf ist wie ausgestorben, da die dort lebenden Nivesen frühzeitig gewarnt wurden und in die umliegenden Wälder geflohen sind. Die Orks überqueren an einer Furt bei Naaulok den *oberen Frisund* und können nun das erste Mal die *Brydia*, die weite Steppe des Ostens, erblicken.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Kaum habt ihr ein weiteres der unzähligen Birkenwäldchen hinter euch gebracht, steht ihr unvermittelt vor unendlicher Weite. Grüngelbe Wogen aus Steppegras bedecken das Land bis zum Horizont, und wo in eurer Heimat immer ein Gebirge am Horizont zu erblicken ist, scheint das Land gen Osten grenzenlos zu sein. Der Wind fegt über die Steppe und bläst euch kräftig ins Gesicht, als würde er euch herausfordern, endlich den bedrängenden, wildlosen Wäldern zu entfliehen und hineinzustürmen in die weite Steppe. Selbst eure Ponys scheinen sich nach der Weite der Steppe zu sehnen.

Was einen Angroscho in Angst und Schrecken versetzen würde und die meisten Menschen zumindest zweifeln ließe, erfüllt besonders die Zholochai mit Entzücken. Vor ihnen liegt eine weite, scheinbar unerschlossene Steppe, größer als jede Steppe des Orklandes, grenzenlos und frei. Nach dem gedrängten Miteinander während der Reise durch die Taiga nutzen die Schwarzpelze die Chance, mit ihren zotteligen Ponys die Weite zu erforschen und über die Steppe hinwegzujagen. Es dürfte nicht überraschen, dass die beiden mitgereisten Sippen der Zholochai sich bald dazu entschließen, ihre Riyachart hier aufzubauen und sich in der Brydia anzusiedeln. Damit verliert das Heer zwar etwa 25 Krieger, die als Schutz für die anderen Sippenmitglieder und Frauen in den beiden Lagern zurückbleiben, aber die Schwarzpelze verfügen nun auch über ein Basislager, sollten sie aus welchen Gründen auch immer zum Rückzug gezwungen sein.

DIE MAMMUTJAGD

Auch die Helden werden von Rhushuk wieder ausgesandt, diesmal als Späher und Jäger, um die Umgegend zu erkunden und frisches Fleisch für das Heer und besonders für die mitgeführten Kriegsoger zu besorgen. Tatsächlich stoßen unsere Helden nach einiger Weile auf jagdbares Wild, und zwar eine Mammutherde von zwölf Tieren, die gemächlich durch die Steppe wandert. Zwar jagen einige Orksippen besonders im Norden des Orklandes Mammuts, aber für die Helden dürften diese Giganten der Steppe ein fremdartiger Anblick sein, kennen sie Mammuts doch nur aus Legenden und prahleri-



schen Jagdgeschichten. Es bleibt ganz ihnen überlassen, wie sie Jagd auf die Tiere machen wollen. Bereits ein einziges liefert genügend Fleisch und Fett, um eine Sippe mehrere Wochen lang zu ernähren, von dem dichten Fell, den Knochen und Sehnen und dem Elfenbein ganz abgesehen.

So können sie versuchen, Gruben auszuheben und einzelne Tiere dort hineinzutreiben, sie können sie von ihren Ponys aus beschießen oder sich zu Fuß und mit Speer und Byakka den pelzigen Riesen entgegenstellen. Eine mögliche Variante wäre es auch, die ganze Herde in Richtung des Heeres zu treiben, damit ihnen die anderen Krieger zur Hilfe kommen und so gleich Hunderte von Schwarzpelzen über die Kolosse herfallen können.

DIE MAMMUTS

Die Mammutherde zieht recht friedlich durch die Weite der Brydia, doch sind sie bereit, besonders ihre Jungtiere zu verteidigen, sollten sie angegriffen werden. Zwar suchen sie ihr Glück zuerst in der Flucht, doch sind sie durchaus in der Lage, Orks und deren Ponys zu rammen oder niederzutampeln. Kein Wunder also, dass sie als Gegner nicht zu unterschätzen sind.



Die Mammuts in Werten

Schulterhöhe: 4 Schritt **Gewicht:** 6.000 bis 7.000 Stein

Stoßzähne:

INI 6+1W6 **AT** 12 **PA** 5 **TP** 3W6 **DK** HNS

Trampeln:

INI 6+1W6 **AT** 6 **PA** 5 **TP** 3W20 **DK** H

LeP 170 **AuP** 50 **RS** 5 **KO** 25 **MR** 0 / 12 **GS** 12

Beute: 2.800 bis 3.400 Rationen Fleisch, Haut (Fell oder Leder, teuer), Stoßzähne (4 D je Stein / pro Zahn bis zu 40 Stein)

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (Stoßzähne, 14), Überrennen (13, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner



ANDERE JAGDZIELE

Auch andere Tiere des Nordens bieten Nahrung für das Heer der Schwarzpelze, und die Jagd auf manche von ihnen ist nicht ohne Risiko. Neben Karnickeln, Steppenhunden und Karenen finden sich hier allerlei jagdbare Vögel, aber auch die riesenhaften Wollnashörner und Herden von zotteligen Firnyaks, die auch für gestandene Jäger ein nicht unbedeutendes Risiko darstellen. Der Kampf mit einem Wollnashorn mag bereits eine wahre Heldentat sein und sein Horn eine mächtige Trophäe, aber die Jagd auf die Yaks gilt als besonders brazoraghgefällig, ähneln sie doch den wilden Stepperrindern des Orklandes. Es ist durchaus möglich, dass Rhushuk oder einer der anderen Schamanen die Helden ausschickt, einige von ihnen lebend zu fangen, um sie später für ihre Riten nutzen zu können.



Das Wollnashorn

Wollnashörner sind recht kurzsichtig und ausgesprochen reizbar. Zwar verlieren sie nach dem ersten Anstürmen oftmals wieder die Lust am Kampf, doch sollte man dies nicht als Flucht auslegen. Sollten sie nämlich danach weiter provoziert werden, gehen sie gleich wieder zum Angriff über, bei dem sie mit ihrem mächtigen Horn tödliche Hiebe verteilen können.



Das Wollnashorn in Werten

Schulterhöhe: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 900 bis 1.200 Stein

Horn:

INI 5+1W6 **AT** 10* **PA** 3 **TP** 1W6+5 **DK** HN

Trampeln:

INI 5+1W6 **AT** 5* **PA** 3 **TP** 2W20 **DK** H

LeP 95 **AuP** 40 **RS** 4 **KO** 19 **MR** 0 / 7 **GS** 14

Beute: 450 bis 500 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Horn (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (10), Überrennen (10, 3W6+1), Trampeln, großer Gegner

* Nach den ersten ungestümen Angriffen verliert das Wollnashorn leicht die Lust am Kämpfen: Zu Beginn jeder KR wird mit dem W6 gewürfelt, fällt eine 1, so wendet sich das Nashorn ab, sofern es nicht erneut angegriffen wird, schwer verwundet ist oder Junge verteidigt.

Das Firnyak

Im Sommer wandern die Firnyaks in kleinen Gruppen durch die Steppe, meist geführt von einem Bullen, der von drei bis fünf Kühen begleitet wird. Bisweilen kann man jedoch auch auf einzelne junge Bullen stoßen. Bei den zotteligen Wildrindern verteidigt üblicherweise der Bulle seine kleine Herde gegen Eindringlinge, zu denen auch Jäger zählen, jedoch kann es bei mehreren Angreifern durchaus dazu kommen, dass die Kühe dem Bullen in seinem Kampf beistehen.

Das Firnyak in Werten

Auftreten: 1 Bulle und 1W3+2 Kühe

Schulterhöhe: 8 Spann **Gewicht:** 300 Stein

Stoß:

INI 6+1W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W6+2 **DK** H

Trampeln:

INI 6+1W6 **AT** 11 **PA** 5 **TP** 3W6 **DK** H

LeP 50 **AuP** 50 **RS** 3 **KO** 19 **MR** 0 / 7 **GS** 8

Beute: 140 Rationen Fleisch, Horn (Trophäe), Fell (teuer, in reinem Weiß Luxusware) oder Leder (teuer)

Besondere Kampfregeln: Überrennen (5, 2W6+1), Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, großer Gegner

DER ÜBERFALL DER FJARNINGER

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die weite Steppe lässt fast ein Gefühl der Heimat aufkommen, auch wenn die stets am Horizont aufragenden Gebirgszüge fehlen. Nach einer Weile bemerkt ihr in der Ferne dunkle Punkte. Es scheinen Glatthäute oder andere Orks zu sein, die euch entgegenkommen. Pelze bedecken ihre Körper und Metall blitzt in ihren Händen. Tatsächlich, es scheinen Menschen zu sein, groß und bullig, viel größer als die Glatthäute aus Weiden, und sie marschieren offen auf euch zu. Sie dürften eher nach Brazoraghs Geschmack sein als die Schwächlinge, die sich euch bisher in den Weg gestellt haben.





Wie es der Zufall will, treffen die Helden bei ihren Jagdausflügen auch auf die Jagdgruppe eines Fjarningerdorfes. Diese beobachten die Helden eine Zeit lang aus der Ferne und entschließen sich, ihre Kräfte mit den Fremden zu messen. Sie kennen zwar die weiß bepelzten Orks der Schurachai, doch diese Art von Orks auf Ponys haben sie noch nie gesehen. Immerhin sind die Fremden bewaffnet und scheinen nicht so feige wie Nivesen zu sein. Die 14 Fjarninger marschieren daher den Helden offen entgegen und ihr Anführer, ein Hüne namens Bodvar, tritt hervor und fordert den am gefährlichsten wirkenden Helden, bei den vorbereiteten Helden wäre dies vermutlich Karasch Einauge, zum Kampf heraus. Es ist dabei nicht wirklich zu erkennen, ob die anderen Eisbarbaren, allesamt mit groben Schwertern, Speeren und Äxten bewaffnete Hünen, nur schweigend zuschauen wollen oder sich nicht vielleicht doch unvermittelt auf die Helden stürzen könnten.

Die Fjarninger sind darauf aus, zu erfahren, ob die Schwarzpelze vor ihnen genauso gute Kämpfer sind wie die Schurachai, die sie bisweilen treffen. Außerdem messen sie gerne ihre Kräfte mit Fremden, und im Gegensatz zu Nivesen oder Norbarden wirken die Helden kampfbereit und wehrhaft. Bodvar ist es dabei nicht daran gelegen, seinen Gegner zu erschlagen, so er nicht ein Schwächling ist.

DIE JAGDGRUPPE DER FJARNINGER

Die Jagdgruppe der Eisbarbaren besteht aus sechs Frauen und acht Männern, die eigentlich Jagd auf Mammuts machen wollten. Ihr Dorf liegt verborgen in einem Tal in den Eiszinnen. Sie sind in dichte Pelze von Mammuts, Bären und anderen Tieren des Norden gehüllt und mit den für Fjarninger typisch groben Bronzewaffen wie Barbaren Schwertern und Barbarenstreitäxten, aber auch mit Speeren und Speerschleudern bewaffnet.

Bodvar legt es im Zweikampf mit einem der Helden nicht darauf an, ihn umzubringen, auch wenn seine Barbaren-schwerter hässliche Wunden reißen können. Nach einigen Kampfrunden und gegebenenfalls etwas vergossenem Blut lässt der Fjarninger lachend von seinem Gegenüber ab. Sollte der Held Bodvar töten, nehmen ihm dies die anderen Fjarninger nicht übel. Sie sehen darin nur den Willen der Götter, war doch der Held stärker als Bodvar.

Bodvar, der Fjarninger

MU 16 KL 11 IN 13 CH 9
FF 11 GE 15 KO 16 KK 17

Barbarenschwert:

INI 11+IW6 AT 19 PA 17 TP IW6+7 DK N
LeP 42 AU 45 WS 10 RS 5 MR 3 GS 8

Vorteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I + II, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Nach einem kurzen Schlagabtausch lässt er von seinem Gegenüber ab und versucht herauszufinden, mit wem er es zu tun hat. Die Sprache der Fjarninger, das *Fjarningsch*, ähnelt dem Saga-Thorwalsch und klingt daher für Personen, die dem Thorwalschen mächtig sind, gestelzt und altertümlich. Sollte keiner der Helden Thorwalsch sprechen, müssen sie versuchen, mit den wenigen Brocken Garethi und der Sprache der Schurachai, die die Fjarninger bruchstückhaft beherrschen, gegebenenfalls auch mit Händen und Füßen miteinander zu kommunizieren.

Die Fjarninger wollen wissen, wer die Helden sind, woher sie kommen und wohin sie wollen. Außerdem sind sie bereit, im Tauschhandel Stahl von den Schwarzpelzen zu erwerben. Sollten die Eisbarbaren von den Helden erfahren, dass ein Heer gegen die Eishexe Glorana zieht, wird ihr ansonsten ruhiges, fast lethargisches Verhalten aufgeregt. Sie besprechen sich untereinander und fragen wiederholt nach, wie groß das Heer ist und ob es sich wirklich um Glorana handelt, die die Fjarninger selbst *Svartisjarra*, Schwarzzeisler, nennen. Die Priester der Fjarninger haben 1030 BF das Öld Svartisjarratas, das Zeitalter des Schwarzzeislers, ausgerufen, in dem Glorana und ihre Schergen zur ernsthaften Bedrohung für das Volk der Fjarninger erklärt wurden. Sollten die Helden ihre Stärke bewiesen haben, werden die Fjarninger versprechen, sich ihrem Feldzug anzuschließen und auch ihren Brüdern und Schwestern von dem Krieg gegen die Eishexe zu berichten.

Einige Zeit später wird eine Gruppe von gut 100 Fjarningern sich sammeln und sich dann dem orkischen Heer anschließen, um mit ihnen gegen die Eishexe in den Krieg zu ziehen.

Nähere Informationen zu den Fjarningern finden Sie in **Im Bann des Nordlichts** auf den Seiten 105ff.

DIE MENSCHENJAGD

Nachdem das Heer die Brydia zur Hälfte durchquert hat und das orkische Heer beim Vulkankrater Kuri das Nachtlager aufschlägt, sucht Rhushuk Geisterklaue die Helden auf. Um zu erfahren, wie der Stand der Dinge im Land Gloranas ist, schickt er sie aus, einen Eingeborenen zu fangen und lebend zu ihm zu bringen. Dies sollte für die orkischen Helden kein Problem sein. Sie können einen nivesischen Jäger verschleppen oder eine kleine Gruppe reisender Händler oder ein abgelegenes Gehöft überfallen. Hieraus kann ein eigenes kleines Zwischenabenteuer entstehen, aber grundsätzlich sollten einige berittene Orkkrieger keine Probleme damit haben, einen Fallensteller oder Jäger zu Fuß ausfindig zu machen, einzuholen und zu überwältigen.

Rhushuk befragt den verängstigten Gefangenen darüber, wo sich die Eishexe befindet und mit welcher Art und Stärke an Gegenwehr zu rechnen ist, wobei ihm durchaus auch Drohung, Gewalt und Folter als Mittel recht sind. Er will jedoch auch wissen, wo und wie das mysteriöse Theriak gefördert und gelagert wird, von dem er gehört hat.

Er kann von dem sicher ausgesprochen verängstigten Menschen erfahren, dass Paavi schon vor Jahren befreit wurde und Glorana sich weit nach Norden zurückgezogen hat.



Es gibt Gerüchte, dass sie sogar tot sei. Andere Gerüchte besagen, sie habe sich in ein Schloss aus Eis zurückgezogen inmitten einer Wüste aus schwarzem Eis. Sie verfügt, zumindest glaubt dies das arme Opfer der Schwarzpelze, über eine Armee aus ihr hörigen Fjarningern und dazu noch über Dutzende Kreaturen und Monstren des Eises und Schrecken, die jenseits der Vorstellungskraft existieren, zumindest sollte Glorana noch leben.

Damit fällt Paavi als Ziel für das Heer aus, was der kleinen Stadt in der Brecheisbucht einen vermutlich fatalen Überfall des orkischen Heeres erspart.

Rhushuk, etwas frustriert über diese Nachrichten, wirft den Helden ihre Jagdbeute vor die Füße und verkündet ihnen, dass der Mensch zu schwach und wertlos ist, um als Opfer für Tairach oder auch nur als Sklave zu dienen. Sie können stattdessen mit ihm anstellen, was sie wollen.



DIE ZWISCHENBELOHNUNG

Da unsere orkischen Helden nun das Heer verlassen, um sich den Gefahren des Nordens alleine zu stellen, wird es wieder Zeit, sich den menschlichen Helden zuzuwenden.

Die orkischen Helden haben eine lange Reise hinter sich und konnten so manche Heldentat vollbringen. Für die Verhandlungen mit den Elfen und den Weg durch ihr Territorium erhalten sie **100 Abenteuerpunkte**. Der Kampf um Oblarasim bringt ihnen zusätzlich **100 Abenteuerpunkte** ein. Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervor getan, kann man hierfür



weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Zusätzlich können **Spezielle Erfahrungen** in den primär genutzten Waffenfertigkeiten und *Reiten* und je nach Aktivitäten auf *Boote Fahren*, *Wildnisleben*, *Orientierung* und *Sagen/Legenden* vergeben werden.

Innerhalb des Heeres können die Helden zudem Lehrmeister für orktypische Sonderfertigkeiten und Talente finden, und Rhushuk Geisterklaue kann weiterhin als Lehrmeister für verschiedene Tairachrituale genutzt werden.

ÜBERGABEPUNKTE

Auf ihrem Weg von den Steppen des Orklandes bis in die Brydia haben die Helden einige Abenteuer bewältigt, doch für den Kampagnenverlauf sind nur einige wenige Punkte zwingend. Hierzu gehört selbstverständlich, dass das Heer die kleine Goldgräberstadt Oblarasim überfällt und halbwegs vollständig in der Brydia ankommt.

Alle weiteren Punkte sind optional.

Einer der Helden kann einen Kontakt zu Larka und damit zum Ifirnsrudel aufbauen. Sollte dies gelingen, ergeben sich Vorteile beim Angriff auf die Feste Shu-Drasz und den späteren Marsch durch die Schwarzfrostwüste.

Das Zusammentreffen mit den Fjarningern kann zwar das Heer gegen Glorana vergrößern, aber auch dies ist nicht zwingend.

KAPITEL 8: DER MARSCH AUF SHIRACH'RAS

ÜBERSICHT

Einige weitere, große Kämpfe stehen den orkischen Helden bevor. Zuerst werden sie von Rhushuk Geisterklaue vom Heer fortgeschickt, um sich im verlassenen Schneepalast bei Paavi nach dem geheimnisvollen Theriak umzuschauen. Außerdem kann der Auserwählte dem Ruf Firuns folgen und

einer der ersten Geweihten des Weißen Jägers werden. Nach einer kurzen Wartezeit treffen die Helden dann wieder auf das orkische Heer. Mit diesem heißt es dann, in einer erbitterten Schlacht den letzten Vorposten Gloranas zu erobern und von dort aus in die Schwarzfrostwüste zu marschieren.

ALLEIN IN DER WEITE

Nachdem die Schwarzpelze erfahren haben, dass Paavi, eines der ursprünglichen Ziele des Heerzuges, gar nicht mehr der Herrschaftssitz der Eishexe ist, entscheidet sich Torok Bärenwürger dazu, einen kurzen Umweg über Kharrtak zu wählen, um dort zusätzliche Schurachai für den Feldzug gegen Glorana anzuwerben. Mit diesem Abstecher will er zudem dem selbst aus seiner Sicht barbarischen Stamm der Schurachai die Macht des Aikar zeigen und ihnen damit klar machen, wer unangefochtener Herrscher über alle Orks ist. Bestärkt wird er darin von Rhushuk Geisterklaue, der sich weniger für die Ziele des Aikar interessiert als für die Hinterlassenschaften des Uigar Kai, dem ehemaligen Hochschamanen des Tairach, der vom Aikar in die Eiszinnen vertrieben wurde. Er hofft, etwas über seinen Verbleib und natürlich auch über den Verbleib des Schwarzen Stabes des Tairach zu erfahren, den Uigar Kai bei seiner Flucht aus Khezzara fortgeschafft hat (Näheres zu Uigar Kai und dem Schwarzen Stab lässt sich im Abenteuer **Der Mondenkaiser** erleben).

Da Rhushuk andererseits auch alles an Wissen sammelt, dessen er zum Thema des Theriak von Glorana habhaft werden kann, würde er gerne einen Blick in die Ruine des Schneepalastes bei Paavi werfen. Natürlich kann er das Heer nicht verlassen, und es würde zu viel Zeit kosten, den Heerzug der Schwarzpelze so weit nach Süden wandern zu lassen, daher entschließt er sich ein weiteres Mal, auf die Helden zurückzugreifen.

Er fordert sie auf, zu den Überreste der Residenz Gloranas zu reisen und nach jedem Hinweis zu suchen, der mit dem Theriak zusammenhängen könnte. Dann sollen sie zum Vulkankrater zurückkehren und an dieser Wegmarke auf die Rückkehr des Heeres warten.

Er erklärt ihnen, dass es sich bei diesem Theriak um eine grünliche, schwere Flüssigkeit handelt, die ausgesprochen gefährlich ist und daher als mögliche Waffe gegen die Eishexe geeignet sei. Dass er das Theriak für seine ureigensten Zwecke benötigt, verschweigt er ihnen wohlweislich.

DER WEG ZUM SCHNEEPALAST

Sobald das Heer nach Nordwesten zu den Schurachai marschiert, sind die Helden auf sich gestellt. Während die Gefahren der eisigen Weiten für ein mehrere Hundert Orkkrieger

umfassendes Heer kaum ernste Herausforderungen zu bieten hatten, müssen unsere Helden nun deutlich vorsichtiger sein. Schneelaurer, Steppentiger, versprengte Söldnerbanden und selbst wandernde Nivesensippen können für die Schwarzpelze zu einer ernstesten Bedrohung werden, denn nun sind sie die gejagten Fremden. Und kaum ein Nivese oder Firnelv wird fragen, warum ihr Fell schwarz und nicht weiß ist, bevor er den Pfeil auf die Sehne legt.

Ihr Weg führt die Helden durch die östlichen Ausläufer der Brydia bis an die Letta, ganz in der Nähe von Paavi. Dort müssen sie die Letta überqueren und an Paavi vorbei zu ihrem Ziel vorstoßen, die Ruinen des verlassenen Schneepalastes Gloranas.

Auf dem Hinweg zum oder dem Rückweg vom Schneepalast können die Abschnitte **Die Hilfe des Ifirnrudels** und **Die Weihe der Fremden** gespielt werden. Auf dem Weg zurück treffen die Helden zudem auf **Die Theriak-Karavane**.


DIE HILFE DES İFİRNRUDELS

Wenn der *Wolfsfreund* (siehe **Der Auserwählte und der Wolfsfreund** auf Seite 90) im Abschnitt **Der prüfende Blick der Königin** auf Seite 120 den Respekt der Tierkönigin Larka erungen hat, kann er jetzt auf das Ifirnrudel treffen und dort für den Verlauf des Feldzuges einige wichtige Hinweise erhalten. Das von *Iloinen Schwanentochter* angeführte Ifirnrudel hat von der Tierkönigin Larka erfahren, dass die Schwarzpelze gen Osten ziehen, um Glorana von ihrem eisigen Thron zu stoßen, und sie hat auch erfahren, dass es einen besonderen Ork gibt, der sich als brauchbarer Verbündeter entpuppen könnte. Als diesen erkennt sie den Auserwählten wieder, den sie von nun an mit ihrem Rudel beobachtet (weitere Details zum Ifirnrudel finden Sie in **Im Bann des Nordlichts** auf Seite 169). Das bedeutet, dass immer mal wieder in großer Distanz Wölfe die Gruppe zu begleiten scheinen und nachts das Heulen der Wölfe in der Ferne zu hören ist. Iloinen beobachtet die Gruppe eine Weile, um einen Moment abzupassen, mit dem *Auserwählten* alleine zu sprechen, beispielsweise bei einer Nachtwache. Aufgrund ihrer Fähigkeiten und ihrer Herkunft dürfte es für sie kein Problem sein, mit einem SOMNIGRAVIS und ähnlichen Mitteln eine solche Situation zu provozieren, sollte sie sich sonst nicht ergeben.




Zum Vorlesen und Nacherzählen:


Mehrere befellte Leiber huschen durch das dichte Gras vor dir. Wölfe, so scheint es, ein ganzes Rudel. Einer von ihnen mit rostrottem und schneeweißem Fell nähert sich in aller Stille aus dem Steppengras und schaut zu dir auf aus verschiedenfarbigen Augen, eines bernsteingelb, das andere eisblau. Eine leise, helle Stimme ertönt, als er zu dir zu sprechen beginnt:




„Die Herrin der Silberwölfe hat euer Kommen angekündigt. Ich bin Iloinen und führe das Ifirn Rudel. Ich bin gekommen, um dich zu warnen. Die größte Gefahr geht nicht von den Kreaturen aus, die die Eishexe unter ihrer Knute führt, es ist die Kälte selbst. Ein eisiger Hauch zieht über das Land und lässt die Herzen erfrieren. Dein Volk ist wild und brennt vor Leidenschaft. Lass dieses Feuer niemals erlöschen und fache es bei deinesgleichen an, wenn du die Schwarzfrostwüste betrittst. Sollte die Kälte die Überhand gewinnen, werdet ihr Krieger um Krieger verlieren, ohne dass ein Schlag geführt wurde. Warne deine Anführer. Euer Feuer muss stärker brennen denn je!“



Eine der größten Sorgen Iloinens ist die Ausbreitung von Nagrachs eisigem Hauch, der perfiden Waffe Gloranas gegen alles Leben im Norden. Sie fürchtet, dass das Heer der Schwarzpelze auf dem Weg nach Shirach'ras nach und nach dem Griff Nagrachs erliegen könnte und so die Reihen Gloranas verstärkt, statt sie zu vernichten. So absonderlich es für einen Abkömmling Ifirns erscheinen mag, hält Iloinen gerade die brennende Leidenschaft und die Suche nach Kampf, für die die Schwarzpelze so gefürchtet sind, für ein mögliches Mittel, dem eisigen Stillstand des Herzens entgegenzuwirken. Wird dieses Feuer weiter geschürt, könnten die Schwarzpelze ihrem Schicksal in der Schwarzfrostwüste entgehen. Näheres zu Nagrachs eisigem Hauch finden Sie im Abschnitt **Nagrachs eisiger Hauch** auf Seite 148.



Neben dieser Warnung hat Iloinen noch eine Bitte an die Helden. In der Feste Shu-Drasz, die auf dem Weg des orkischen Heeres liegt und den Übergang zur Schwarzfrostwüste beschützt, werden von dem Anführer der Besatzung, einem gewissen Dukor Dreihand, zwei Wölfe gefangen gehalten, die er dazu zwingt, seinen Eissegler zu ziehen. Sie möchte, dass die Wölfe verschont und am besten befreit werden. Dukor ist nach ihrem Wissen leicht zu erkennen, da er ein riesenhaftes Schwert führt und vier widerwärtige, laut kreischende Kreaturen mit Zähnen wie Dolchen und roten Augen als Wachhunde hält.



Sollten die orkischen Helden in ernste Schwierigkeiten geraten, kann ab jetzt das Ifirn Rudel als Rettung in letzter Sekunde erscheinen, da es ihnen meist außerhalb der Sichtweite folgen wird.

DER VERBORGENE FIRUNTPEL

Einige Meilen von Paavi entfernt, inmitten der Leere der Steppe, ist ein Firuntempel verborgen, errichtet von der Geweihten *Firnja*, der ehemaligen Novizin des von Geldana II. ermordeten Firungeweihten von Paavi. Seit der Zurückeroberung Paavis und dem Tod Herzogin Geldanas (erlebbar

in der dreiteiligen Kampagne **Erben schwarzen Eises**) verbringt Firnja nur noch wenig Zeit in dem von ihr errichteten Firuntempel, weshalb unsere Helden die Möglichkeit haben, ihn zu betreten, ohne auf sie zu stoßen.

Betretbar ist der Tempel durch einen engen Gang, dessen Eingang von Buschwerk und einem grasbewachsenen Holzbrett verborgen ist. Hinter einer Kurve des etwa zwanzig Schritt langen Ganges erreicht man eine etwa zwei Schritt hohe und fünf Schritt lange Erdhöhle, deren Decke und Wände mit Mammut- und Walknochen abgestützt ist. Nur ein aus Lehm geformter und mit Karenfellen bedeckter Altar lässt erkennen, dass es sich bei dieser Höhle um einen sakralen Ort handelt. Auf ihm steht die hölzerne Statue eines Firunbären und davor liegt, halb eingewickelt in die weißen Felle von Schneehasen, ein Langbogen aus Eschenholz mit einem fellbesetzten Köcher mit zwölf Pfeilen. Der Bogen ist meisterlich gefertigt und hat wie die Pfeile auch von Firnja eine Weihe erhalten, auch wenn sie selbst dies eher aus einer Intuition heraus getan hat.

DIE WEIHE DER FREMDEN

Der verborgene Tempel ist der Ort, an dem einer der Schwarzpelze, der *Auserwählte* (siehe **Der Auserwählte und der Wolfsfreund** auf Seite 90), seine Weihe zum Diener Firuns erhalten kann.

Dazu muss der Auserwählte, vorzugsweise alleine, den Tempel finden. Dies mag sein, weil er bei der Nachtwache einem Schneehasen folgt, der in das Loch im Boden schlüpft, oder schlicht weil er alleine der Jagd frönend in den Zugang fällt. Es ist aber auch kein Beinbruch, wenn die Schwarzpelze gemeinsam die Höhle erkunden.

Sollte der *Wolfsfreund* im Abschnitt **Der prüfende Blick der Königin** auf Seite 120 die Hilfe der Tierkönigin Larka erlangen haben, können das Zusammentreffen des Ifirn Rudels und das Auffinden des Tempels Hand in Hand gehen. Iloinen Schwanentochter wird den Wolfsfreund dann nach ihrem Gespräch (siehe **Die Hilfe des Ifirn Rudels**) auffordern, den Auserwählten zu wecken und ihr zur Höhle zu folgen, da dort ein guter Freund von ihr sie treffen will.



Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Nach einigen Schritten öffnet sich der Tunnel zu einer kleinen, vielleicht fünf Schritt langen und drei Schritt breiten Erdhöhle, abgestützt von riesigen Knochen und verziert mit Tierfellen. Es ist kühl hier unten, kühl und still. Auf einem mit Fellen bedeckten Altar schaut dir die kleine hölzerne Figur eines Bären entgegen, die über ein größeres Fellbündel zu wachen scheint.

Während du noch die schwarzen Augen der kleinen Statue betrachtetest, hörst du ein Kratzen und Schnauben hinter dir. Eine große Kreatur scheint sich durch den Tunnel zu dir in die Höhle zu schieben.

Tatsächlich ist es der Eisbärenkönig, der sich in den Tempel zwängt. Der erste der Eisbären, geleitet von einer Mischung aus tierischem Instinkt und göttlicher Eingebung, ist zum verborgenen Tempel gekommen, um dort einen möglichen

Kandidaten für eine Weihe des Weißen Jägers, dem er sich sehr verbunden fühlt und dessen Bote er schon mehrfach gewesen ist, zu prüfen. Vermutlich ist der Tierkönig überrascht, dass ihn statt eines Nivesen oder Mittelländers ein Ork gegenübersteht. Aber dem Eisbärenkönig ist es einerlei, ob ein Diener Firuns zwei oder vier Beine hat, da macht es ihm wenig, wenn er schwarz bepelzt ist.

An dieser Stelle kommt es wieder einmal ganz darauf an, wie sich unsere Helden anstellen. Greift der Auserwählte den gewaltigen Bären unvermittelt an, wird dieser sich wehren und dann den Tempel im Rückwärtsgang durch den Tunnel wieder verlassen. Ein Kampf auf Leben und Tod mit dem Tierkönig, der drohend aufgerichtet beinahe sechs Schritte misst, ist für die Helden aussichtslos. Verhält sich der Ork jedoch still und wartet ab, wird der Eisbärenkönig ihn mustern und wortwörtlich beschnuppern. Sollte Iloinen Schwanentochter anwesend sein, kann sie gegebenenfalls die anwesenden Orks davon abhalten, sofort zu den Waffen zu greifen und vermittelnd auftreten.



DER EISBÄRENKÖNIG

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der riesige, weiße Bär schaut dich eindringlich an, und auch wenn er keine Mimik besitzt, scheint es fast so, als würden Neugier und Interesse in seinen Augen blitzen. Er zieht die Luft ein, setzt sich dann schnaufend und gibt seltsame, knurrende Laute von sich, die sich langsam zu brüllenden Worten in den Gedanken des Auserwählten formen.

„Willst du dem großen Jäger folgen?“, dröhnt es. „Dann nimm den Bogen ...“

Das gewaltige Tier blickt kurz auf das Bündel auf dem Altar und fixiert dann wieder dich, und du bist dir nicht sicher, ob er sich nicht doch gerade überlegt, wie Orks wohl schmecken.

Sollte der Auserwählte sich dazu entscheiden, den Bogen zu nehmen und so Firun, dem Weißen Jäger und Alten vom Berge, zu folgen, fühlt er, wie die Macht Firuns ihn durchdringt und ihn die ORDINATION erfahren lässt, durch die der Auserwählte regeltechnisch zu einem Geweihten des Firun wird, auch wenn ihm noch keine Liturgien zur Verfügung stehen. Das be-

deutet unter anderem, dass er kostenlos die Sonderfertigkeit **Spätweihe (Firun)** und damit **24 KaP** und die **Liturgiekenntnis (Firun)** auf einem Wert von 3 erhält. Er kann mit den erhaltenen KaP regelmäßig Mirakel wirken (siehe dazu auch **Wege der Helden** auf Seite 293 und **Wege der Götter** auf Seite 238).

Da die Schwarzpelze keine erfahrenen Firungeweihten in ihren Reihen haben, wird er weitere Liturgien nur über Visionen und Träume oder eher theoretisch von menschlichen Firungeweihten erlernen können.

DER BOGEN AUS DEM FIRUNTEMPEL

Auf dem Altar liegt ein einfach geweihter Langbogen und ein Köcher mit zwölf geweihten Pfeilen für den Auserwählten bereit. Der Bogen ist aus Eschenholz gearbeitet und weist keinerlei Verzierungen auf.

Langbogen:

TP 1W6+6 **RW** 10/25/50/100/200 (+3/+2/+1/0/-1)

DIE ÜBERQUERUNG DER LETTA


Seefahrt gehört nicht unbedingt zu den Stärken der Schwarzpelze, und die Letta ist ein breiter Fluss, den man nicht einfach durchwaten kann. Da sie kaum einen Fischer freundlich fragen können, ob er sie eben für ein kleines Handgeld über den Fluss übersetzt, müssen sie sich andere Möglichkeiten überlegen, die Letta zu überwinden. Sie können beispielsweise mit Hilfe des Talentes *Holzbearbeitung* ein Floß improvisieren, einem Nivesen sein Kajak stehlen (und mit dem Talent *Boote fahren* übersetzen) oder in der Nähe von Paavi eine Fährstation überfallen und die Fährleute zwingen, sie ans andere Ufer zu bringen. Ein Tairachschamane kann zudem versuchen, die Geister des Flusses, in diesem Falle also einen Wasserschinn, herbeizurufen und sie dazu zu bringen, ihn und seine Gefährten hinüberzutragen.

Sollten die Helden auf ihrem Hinweg allzu offen und brutal vorgehen, zum Beispiel indem sie besagte Fährstation überfallen, könnte dies den Rückweg erschweren, da die Bewohner der Gegend nun gewarnt sind und vielleicht sogar einige bewaffnete Boote die Letta nach den Schwarzpelzen absuchen.




IN DEN GEWÖLBEN DES SCHNEEPALASTES


Die ehemalige Residenz Gloranas ist immer noch im gleichen Zustand, in dem die menschlichen Helden sie verlassen haben. Da die Orks nach Informationen über das mysteriöse Theriak suchen, existieren nur zwei mögliche Ansprechpartner in den Ruinen: *Nakila von den Harschläufern* (siehe **Der Torwächter** auf Seite 55) und *Danakan* (siehe **Der Gletscherwurm** auf Seite 57).



Was für Handlungsoptionen die Helden haben und welche Gefahren sie in den Kellergewölben erwarten, ist ganz abhängig davon, was die menschlichen Helden zuvor in den Ruinen des Palastes getrieben haben. Sollten sie Nakila oder Danakan erschlagen haben, fallen diese natürlich als mögliche Informationsquellen aus. Dafür sinkt die Gefahr durch die Eisleichen deutlich, wenn die menschlichen Helden hier bereits in größerem Rahmen Vorarbeit geleistet haben.




Sollte Nakila noch leben, kann sie den Orks sagen, dass tatsächlich nahe der Schatzkammer Theriak gelagert wird. Da sie schon lange in der Wand feststeckt, weiß sie natürlich nicht, dass die Theriaklager leer sind, doch immerhin kann sie den Schwarzpelzen grob den Weg beschreiben. Das gilt natürlich wie bei menschlichen Helden auch nur, wenn sie ihr den Eindruck vorgaukeln können, dass sie zu den Schergen Gloranas gehören. Ansonsten ruft sie um Hilfe und versucht vermutlich recht erfolglos, die Orks anzugreifen.



Sollte Danakan noch leben und das Halsband nicht mehr tragen, ist er gerade dabei einen Tunnel von der Schatzkammer aus in die Freiheit zu graben. In diesem Falle wird er die Schwarzpelze erst einmal ignorieren, da ihm seine Freiheit wichtiger ist als eine warme Mahlzeit. Er ist jedoch bereit für einen kurzen Wortwechsel, der über ein „Hier ist nichts mehr von Wert!“ und einigen geknurrten Drohungen jedoch kaum hinausgehen wird, sollten die Schwarzpelze ihm nicht irgendetwas für ihn Interessantes zu sagen haben. Sollten sie den Drachen jedoch allzu sehr provozieren oder stören, kann es durchaus sein, dass er sich entscheidet, erst einmal eine Zwischenmahlzeit in Form von Orkfleisch einzunehmen, bevor er mit seiner Arbeit fortfährt. Das bedeutet einen vermutlich sehr fordernden Kampf gegen den Gletscherwurm.

Sollte Danakan noch leben, aber das Halsband nicht los geworden sein, treibt er sich wie zuvor schon immer noch in den Gewölben herum und stellt für die orkischen Helden eine ernste Gefahr dar.



Sollten die menschlichen Helden ihn jedoch erschlagen haben, werden die Schwarzpelze ihn in genau dem Zustand finden, in dem er zuvor zurückgelassen wurde.

Ansonsten gibt es als möglichen Hinweis auf das Theriak nur die leere **Theriakkammer** (siehe Seite 55), deren niederhölische Kälte den Helden entgegenschlägt. Damit wäre dieser Ausflug in die Ruinen des Schneepalastes relativ fruchtlos.

Die Details zur Ruine finden Sie im Abschnitt **Der Schneepalast Gloranas** auf Seite 53.

DIE THERIAK-KARAWANE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der kalte Wind weht helles Kreischen herüber und in der Ferne scheinen große Vögel zu kreisen und immer wieder auf ein Ziel in einer Senke hinabzustürzen. Von eurer Warte aus lässt sich erkennen, dass wohl zwei Karren ihr Ziel sind. Das Kreischen kennt ihr, und auch die Konturen am Himmel kommen euch bekannt vor. Es scheinen Harpyien zu sein, die dort unten ein Opfer gefunden haben.

Auf dem Rückweg, auf halbem Weg zum Treffpunkt mit dem Heer, stoßen die Helden auf eine Karawane mit zwei Karren. Sie transportiert Theriak aus dem Norden nach Süden, um es dort gegen dringend benötigte Güter wie Nahrungsmittel und Brennmaterial einzutauschen. Es stammt aus der Feste Shu-Drasz, einem der wenigen Stützpunkte auf dem Festland, die noch von Schergen Gloranas gehalten werden und der im weiteren Verlauf des Abenteuers vom Heer der Schwarzpelze überfallen werden wird.

Die Karawane wird von dem nordbardischen Nagrach-Paktierer *Fjedril Fogil* angeführt und von sieben gloranatreuen Fjaringern begleitet. Auf dem vorderen Wagen befinden sich unter schweren Planen mehrere schwere Eisblöcke, in die drei aus gediegenem Gold gefertigte Flaschen eingefroren sind. In ihnen wird insgesamt drei Schank Theriak transportiert, das bei Shu-Drasz gefördert wurde. Es dürfte nicht überraschen, dass dieses Theriak heiß umkämpft ist, und tatsächlich treffen die Helden gerade dann auf die Karawane, als sie von etwa 20 Harpyien angegriffen wird. Im Unterschied zu den Harpyien, die die Helden im Thaschgebirge kennenlernen durften, gehen diese deutlich koordinierter vor, da sie von einem Shakagra befehligt werden, der aus sicherer Entfernung den Angriff leitet.

Die Helden haben hier mehrere Optionen. Sie können sich gleich in den Kampf werfen, erst mal abwarten und dann den Sieger überfallen, die Überlebenden zur Rede stellen oder schlichtweg ihrer Wege gehen.

Wichtig ist hierbei nur eine Situation: Der Paktierer Fjedril nutzt, wenn auch nur ungern, seine verbliebenen fünf *Freipfeile* (siehe auch **WdZ 246**), die ihr anvisiertes Ziel sicher treffen und dreifachen Schaden verursachen, um sich und seinen Begleitern die Harpyien vom Leib zu halten. Da einer der verschossenen Pfeile jedoch ein Ziel nach dem Wunsch Nagrachs trifft, fliegt dieser in weitem Bogen an der anvisierten Harpyie vorbei, um dann wie von einer Böe erfasst die Flugrichtung zu ändern und den *Auserwählten* unter den Helden mit stolzen (1W6+4) x 3 TP zu treffen.

Sollten die Helden abwarten, weiter beobachten und sich gegebenenfalls um ihren getroffenen Kameraden kümmern, werden die Harpyien zu guter Letzt, wenn auch unter großen Verlusten, die Oberhand gewinnen. Der Shakagra wird dann sein Versteck im Gras der Steppe verlassen, um die Flaschen mit dem Theriak aus den Karren zu bergen. Sollten die Helden weiterhin nicht eingreifen, wird er einen Luftdschinn beschwören und sich von ihm, begleitet von den Harpyien, gen Norden davon tragen lassen.

FJEDRIL FOGIL

Der Nagrach-Paktierer im zweiten Kreis ist ein erfahrener und rücksichtsloser Jäger und ist auch bereit, die ihn begleitenden Fjarninger zu opfern, um sich und die Ladung zu retten. In größter Not mag es sogar dazu kommen, dass er einen weiteren Kreis der Verdammnis eingeht, um seine Haut zu retten.

Fjedril Fogil in Werten

MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 10

FF 15 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 14

Reitersäbel:

INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+4 **DK** N

Kompositbogen:

INI 15+1W6 **AT** 27 **TP** 1W6+5

LeP 37 **AU** 35 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 8 **GS** 9

Vorteile: Dämmerungssicht, Entfernungssinn (Paktgeschenk), Kälteresistenz

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 18), Finte, Gegenhalten, Kampfrelexe, Wuchtschlag; Meisterschütze, Schnellladen

Talente: *Selbstbeherrschung 11, Sinnschärfe 13*

Weitere Paktgeschenke: Freipfeile (noch 5), Sicherer Tritt

DIE FJARNINGER

Sieben der letzten verbliebenen Fjarninger, die Glorana noch treu ergeben sind, begleiten Fjedril Fogil nach Süden. Sie sind wie die meisten ihres Volkes wortkarge, raue Gesellen, die Fjedril und die Fracht erbittert verteidigen werden.

Die Fjarninger in Werten

MU 16 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 9

FF 11 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 17

Barbarenstreitaxt:

INI 10+1W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 3W6+4 **DK** N

LeP 41 **AU** 45 **WS** 10 **RS** 5 **MR** 3 **GS** 8

Vorteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik; Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: *Selbstbeherrschung 7, Sinnschärfe 7*

DER SHAKAGRA

Der Nachtalb *Kyratli Jagt-mit-List* wurde von der Zauberweberin *Za'Oreel Treibt-in-die-Schatten* ausgesandt, um die Versorgung der letzten noch lebenden Schergen Gloranas zu unterbinden und das Theriak zu bergen, mit dem sie Handel treiben. Da Za'Oreel zurzeit keinen Kontakt zu ihrer Herrin Pardona hat, sieht sie sich gezwungen, eigene Maßnahmen einzuleiten, um den Fortbestand der Shakagra'e zu sichern, wobei sie mangels anderer Möglichkeiten versucht, sich in die Wünsche ihrer Herrin hineinzusetzen.

Kyratli zog daher mit einem Schwarm ihm untergebener Eisharpyien, einer besonderen Züchtung der Dunkelalben, nach Süden. Diese ließ er ausschwärmen und die von ihnen aus der Luft erspähte Karawane angreifen. Sollten die Helden in der

Lage sein, sich den Nachtalb näher anzuschauen, beispielsweise weil sie ihn überwältigt oder erschlagen haben und ihn aus seiner Rüstung herausholen, werden sie feststellen, dass er einem Elfen gleicht, mit spitzen Ohrmuscheln, feinem silberweißem Haar und auffallend heller, beinahe weißer Haut, allein seine Augen sind pupillenlos und komplett nachtschwarz. Sollte er lebend in die Hände der Orks geraten, dürfte die Kommunikation etwas schwierig werden, da er weder Ologhaijan noch eine der Menschensprachen beherrscht. Er wird alles daran setzen zu fliehen oder, sollte dies ausweglos sein, sich selbst zu töten. Der Zauber BANNBALADIN kann ihm hier auch gute Dienste leisten. Sollte er die Orks soweit besänftigt haben, dass sie ihn nicht angreifen, ist er sogar bereit, Teile seiner Ausrüstung gegen eine oder zwei Flaschen Theriak einzutauschen. Wie alle Shakagra, die an die Oberfläche müssen, trägt auch er eine den ganzen Körper verhüllende Rüstung aus Schwarzstahl und einen Streitkolben aus einer 50-prozentigen Enduriumlegierung.

Im Kampf ist Kyratli ein flinker und auch wegen seiner magischen Fähigkeiten nicht zu unterschätzender Gegner, doch auch er kann Opfer eines Überraschungsangriffes werden. Als letzte Rettung kann sich Kyratli auch am Theriak vergreifen, um mit dem Inhalt einer der Flaschen seine Wunden zu kurieren.

Kyratli Jagt-mit-List in Werten

MU 15 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 12

FF 13 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 15

Streitkolben:

INI 16+1W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N

leichte Armbrust:

INI 16+1W6 **AT** 25 **TP** 1W6+6

LeP 27 **AU** 30 **AsP** 37 **WS** 7 **RS** 6 **MR** 8 **GS** 9

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen 1W6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 14), Finte, Gegenhalten, Kampfrelexe, Klingens Sturm, Wuchtschlag; Scharfschütze, Schnellladen

Talente: *Körperbeherrschung 14, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnschärfe 12*

Herausragende Zauber: Armatrutz 8, Bannbaladin 10, Blick in die Gedanken 12, Blitz 14, Dschinnenruf (Shakagra-Variante) 10, Dunkelheit (Shakagra-Variante) 12, Elfenstimme 8, Fulminictus 12, Gedankenbilder 10, Höllenpein 12, Schwarzer Schrecken 8

Besonderheiten: Die Shakagra-Variante des DSCHINNENRUFs erlaubt es, herbeibeschworene Dschinne (Eis oder Luft) zum Dienst Kampf zu zwingen. Die Shakagra-Variante der DUNKELHEIT erzeugt schmierige, dunkle Flecken auf Wänden und Böden, die einen Großteil des Lichtes aufsaugen, so dass die Dämmerungssicht der Nachtalben voll zum Tragen kommt.

DIE EISHARPYIEN DES SHAKAGRA

Entgegen ihrer Verwandten im Thasch verfügen die Harpyien unter dem Befehl des Shakagra über dichteres, fast weißes Gefieder und mit Stahlaufsätzen versehene Klauen. Sie agieren bei Weitem nicht so unstet wie andere Harpyien, sondern greifen gezielt in kleineren Gruppen an und stoßen so gemeinsam auf



das gleiche Ziel nieder, um es mit ihren Klauen zu zerreißen. Trotz der harten Hand ihres Anführers neigen aber auch sie bisweilen zu befremdlichen und irrationalen Verhalten. Sollten die Helden den Kampf beobachten ohne einzugreifen, werden nur vier der Harpyien den Kampf, zum Teil verwundet, überstehen.

Die Eisharpyien in Werten

Klauen:

INI 10+1W6	AT 16	PA 9	TP 1W6+6	DK N
LeP 40	AuP 55	RS 2	MR 12 / 5	
GS 15 / 2*	KO 15	WS 8		

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, bei einer glücklichen Attacke greift die Harpyie ihr Opfer, um mit ihm in die Luft aufzusteigen. Sollte sie dabei weiter angegriffen oder beschossen werden, lässt sie ihr Opfer mit einer Chance von 50% je Runde fallen. Ansonsten lässt sie ihr Opfer erst aus einer Höhe von gut 15 Schritt fallen. Die Regeln zum Fallschaden finden Sie in **WdS 144**.

* Geschwindigkeit im Flug / auf dem Boden



Sollten die Helden den Shakagra überwunden haben, können sie sowohl dessen Waffe und Rüstung als auch das Theriak an sich nehmen, dazu vier Zugpferde der Karawane, drei Äxte, zwei Schwerter, zwei Lang- und drei Kurzbögen mit Pfeilköchern, vier Lederrüstungen und etwa 3 Dukaten in Silber- und Bronzestücken. Sehr interessant dürften auch die drei Flaschen mit je einem Schank Theriak sein. Die schwere, dunkelgrün schimmernde Flüssigkeit ist die Substanz, die Rhushuk Geisterklaue so sehr begehrt.



Zu schwer?

Die Helden haben es in dieser Situation am leichtesten, einfach abzuwarten, bis sich beide Seiten gegenseitig massakriert haben. Sollte Fjedril sich von den Harpyien ernsthaft bedroht sehen, wird er lieber einen weiteren Kreis der Verdammnis eingehen, als zu sterben, um beispielsweise einige Karmanthi herbeizurufen, was wiederum den Nachtalb Kyratli dazu provozieren könnte, die Harpyien mit seinen magischen Kräften zu unterstützen. Beide Seiten können sich so immer weiter gegenseitig zerfleischen, so dass der Sieger in der Schlacht für die Schwarzpelze ein leichtes Opfer wird.

Zu leicht?

Spätestens wenn der Freipfeil Fjedrils in weitem Bogen davonfliegt und den Auserwählten trifft, könnten die Beteiligten des Kampfes erahnen, dass sie nicht alleine sind. Einige Harpyien könnten sich dadurch provoziert fühlen, lieber die heimlichen Beobachter als die Fjarninger zu attackieren. Damit würde ein Kampf zwischen zwei Parteien ein Kampf gegen alle, so dass sich die Gewalt der anderen beiden Fraktionen auch gegen unsere Helden entladen kann.



DAS THERIAK DER KARAWANE

Unter Glorana wurden an vielen Orten in ihrem Herrschaftsbereich Yash'oreel-Eisnadeln, hoch aufragende Säulen aus Eis, belebt von den Dienern Nagrachs, errichtet, die sich in den Leib Sumus bohrten und das flüchtige Theriak, die Lebensessenz Sumus, aus dem Boden gewannen. Durch die dämonische Kälte Nagrachs gefror der Lebenssaft der Urriesin zu einer halb durchscheinenden, smaragdgrünen, gallertartigen Substanz, die an den Förderplätzen von willenlosen Sklaven gesammelt und in Gefäße aus gediegenem Gold gefüllt wurden. Stets gekühlt konnte so das Theriak zumindest für eine Weile aufbewahrt werden. Mittlerweile sind die meisten Förderstätten verwaist und nur zerbrochene, bizarr verdrehte Eissäulen blieben als Zeugnisse der Schändung von Sumus Leib zurück. Eine der wenigen noch funktionierenden Förderstätten liegt bei der Feste Shu-Drasz, die im weiteren Verlauf in den Fokus des orkischen Heeres gerät.

Seinen wahren Wert zeigt das Theriak aber erst in Kontakt mit lebenden Wesen. Einige Tropfen genügen, um totes Land zu einem Meer aus Gras und Blüten zu machen oder ein versehrtes Körperteil wieder zu jugendlicher Kraft heilen zu lassen. Besonders in der lebensfeindlichen Welt war solch ein Mittel wichtig, und so manch unheilige Kreatur giert noch heute nach dem Lebenssaft Sumus, um ihr Leben wider die Natur zu verlängern. Kein Wunder also, dass Rhushuk Geisterklaue hofft, mit einem solchen Mittel sein Wissen über die Blutmagie um ungeahntes Maß zu erweitern.

Im Falle unserer Helden kann dies bedeuten, dass ein unbedachtes Hantieren oder die gezielte Verwendung des Theriak dazu führt, dass Wunden sich schließen, Narben verschwinden und Gliedmaßen wieder nachwachsen können. Das Theriak zieht dabei in Sekundenschnelle in freiliegende Haut ein oder kann auch geschluckt werden, um seine Wirkung zu entfalten. Das bedeutet bei den vorgegebenen Helden unter anderem, dass Karasch Einauge im Laufe der folgenden Nacht unter erheblichen Kopfschmerzen sein verlorenes Auge zurückerhält und nicht mehr unter dem teilweisen Mangel von Behaarung zu leiden hat, während der Schamane Garch zumindest einen Teil seiner Narben einbüßen könnte, was sich für sein Ansehen unter den anderen Tairachschamanen möglicherweise eher negativ auswirken könnte. Ansonsten spricht nichts dagegen, den Helden zusätzliche permanente LeP zu geben. Als Faustformel gehen Sie in diesem Fall einfach davon aus, dass jede der Flaschen Theriak im Wert von 2 permanenten LeP beinhaltet.

DIE RÜCKKEHR ZUM HEER

IN ABWESENHEIT DER HELDEN

Während die Helden die Ruinen des Eispalastes durchsucht und andere Heldentaten vollbracht haben, ist das Heer der Schwarzpelze nach Kharrtak in den Eiszinnen gezogen, um die Schurachai zu finden. Angesichts der überlegenen Heeresstärke hat sich deren Anführer, der Maruk *Kholshach*, ein Schüler des Uigar Kai, dazu entschieden, gute Miene zum bösen Spiel zu machen und die Vertreter des Aikar mit offenen Armen zu empfangen – zu gut waren ihm noch die abgetrennten Köpfe von Uigars Streitögern im Gedächtnis, die Aschepelz ihm hatte überbringen lassen, als Warnung davor, sich dem Aikar zu widersetzen. Er versprach ihnen, dass die Schurachai von diesem Tage an unter der Herrschaft des Aikar Brazoragh stehen würden, wohl wissend, dass sein neuer Herr weit weg und damit für ihn und seinen Stamm eigentlich unwichtig ist. Er versprach zudem, das Heer so gut es geht zu unterstützen und bot ihnen Vorräte und Führer an, um sie sicher bis zum Eisschloss Gloranas zu führen.

Die meisten der Schurachai waren zwar von der überlegenen Bewaffnung und den Ponys der schwarzpelzigen Fremden beeindruckt, konnten mit ihren Vorstellungen von den Göttern und Geistern aber wenig anfangen. Daher schlossen sich nur rund 40 von Kholshachs Kriegern den Fremden an, hauptsächlich angelockt von dem Versprechen auf Beute und Sklaven.

Einige Tage nach den Helden kehrt so das Heer zum Treffpunkt zurück. Den genauen Zeitpunkt der Rückkehr können Sie als Meister nutzen, um die beiden Handlungsstränge der Kampagne wieder zeitlich parallel verlaufen zu lassen. Das Heer sollte am Treffpunkt in der Nähe des Vulkankraters *Kuri* etwa zu dem Zeitpunkt erscheinen, an dem der Pfeil des Mikail am Ende des Kapitels 7 zusammengesetzt wurde.

DIE FESTE SHU-DRASZ

Nicht weit vom felsigen Strand des nordöstlichen Zipfels der Grimmfrostöde liegt die Feste Shu-Drasz. Einstmals ein aus Eis geformter Palast einer von Gloranas Truppen ermordeten Firnelvensippe dienen die in Eis und Fels getriebenen Räumlichkeiten nun Söldnern und Fjarningern als Unterschlupf, die eine der letzten noch funktionierenden Theriakförderstellen bewachen. Eine einfache, kaum zwei Schritt hohe Mauer aus Felsbrocken, zum Teil eher einem unförmigen Wall ähnelnd, schützt die Hütten und Förderstätten der Feste, während der ursprüngliche firnelvische Palast durch ein schweres, hölzernes Tor geschützt ist. Die Besatzung besteht aus etwa 20 Söldnern, 60 Fjarningern, 3 Paktierern und etwa zwei Dutzend willenslosen Sklaven, die an der Förderstätte dem Boden das Theriak entreißen müssen. Die anwesenden Söldner und Fjarningern gehören zu den letzten lebenden Untergebenen Gloranas, die sich aus der Schwarzfrostwüste zurückziehen mussten, da sie keinerlei Nahrung und auch sonst widrigste Lebensbedingungen bot. Sie sind nun gefangen zwischen dem Tod im eisigen Reich Gloranas und dem Tod durch die gebeutelten Stämme der Nivesen, Fjarningern und Firnelven, die jeden Verbündeten der Eishexe nur zu gerne in die Finger bekommen würden.

DIE FRAGEN RHUSHUKS

Natürlich will Rhushuk genau wissen, was die Helden gesehen und erfahren haben, und besonders die Suche nach dem Theriak treibt ihn dabei an. Sollten die Helden ihm tatsächlich etwas von dem erbeuteten Theriak überreichen können, wird er sie für einen Tairachschamanen unüblich fast überschwänglich beglückwünschen und ihnen so viel Zeit mit den Frauen der Gharrachai versprechen, wie sie wollen.

Sollten sie ihm von dem Erlebnis im verborgenen Firuntempel erzählen, wird er auch hier jedes Detail wissen wollen und den Auserwählten genauestens untersuchen, ob nicht vielleicht ein böser Geist in ihn gefahren ist. Da er aber kein Hochschamane wie Aschepelz ist, kann er karmales Wirken mit seinen Schamanenritualen nicht wahrnehmen. So lässt er nach einiger Zeit von ihm ab und warnt ihn, dass der Umgang mit mächtigen Geistern, vermutlich einem mächtigen Gharyakach, einem fremden Geist, von anderen Göttern geschaffen, für jemanden, der nicht gelernt hat mit diesen umzugehen, äußerst gefährlich ist.

DER ANSCHLUSS DER FJARNINGER

Sollten die Helden es geschafft haben, die Fjarningern von ihren Zielen zu überzeugen (siehe **Der Überfall der Fjarningern** auf Seite 132), wird sich gut einen Tag nach der Weiterreise des Heeres eine Hundertschaft bewaffneter und kampfbereiter Fjarningern dem Heer in den Weg stellen. Angeführt von *Hildur der Einzigen*, einer unter Fjarningern hoch geachteten Stammeskriegerin, wollen sie sich den Schwarzpelzen im Zug gegen Glorana anschließen. Damit vergrößert sich das Heer um weitere 100 Mann.

Seit einigen Wochen herrscht hier hektische Betriebsamkeit, da durch eine ungewöhnlich starke Strömung aus Nordost dichtes Packeis einen Übergang in die Schwarzfrostwüste gebildet hat und damit die Zufahrt in die Brecheisbucht blockiert. Zum ersten Mal seit Jahren gibt es damit eine feste Passage vom Festland bis zum Eisschloss Gloranas, weshalb Shu-Drasz schlagartig zu einer strategischen Schlüsselposition geworden ist.


Damit gerät diese Feste auch in den Fokus des orkischen Heeres, da sie überwunden werden muss, bevor die Krieger des Orklandes ihren Weg durch die Schwarzfrostwüste einschlagen können.

Ähnlich wie vor dem Angriff auf Oblarasim beginnen nun die Vorbereitungen, um die Feste zu erobern und möglichst viele der Besatzer zu töten oder zu versklaven.

DER RAT DER HARORDAK


Wie vor jeder größeren Operation des Heeres finden sich die Harordak der anwesenden Sippen zusammen, um über das weitere Vorgehen zu beraten. Einige entsandte Späher haben bereits die eher improvisierten Befestigungen der Feste






in Augenschein genommen und die Anzahl der anwesenden Kämpfer geschätzt. Da die Feste dem orkischen Heer kaum einen ernsten Widerstand zu leisten vermag, entscheidet man sich für einen Frontalangriff, um die Besatzung möglichst schnell niederzuringen und mit möglichst geringer Verzögerung weiter gegen Glorana zu ziehen.

DIE VORBEREITUNGEN DER SCHWARZPELZE



Wieder einmal beginnen die Tairachschanamanen ihre Rituale und opfern ihre letzten Rinder, um dem Heer den Weg zu ebnen (siehe auch **Die Vorbereitung der Schlacht** auf Seite 110). Die Helden haben auch hier wieder die Möglichkeit von Rhushuk mit dem Ritual **HERZ DES TIERES** gestärkt zu werden (siehe **Die Hilfe Rhushuks** auf Seite 110), während ein Teil der Schamanen sich bei einem großen Feuer versammelt haben, um die Geister des Krieges und des Kampfes zu beschwören, die sich in Form eines Dutzends fauchender und gestreifter Zantim manifestieren.

DIE VORBEREITUNGEN DER BESATZUNG



Ein herannahendes Heer von solcher Größe bleibt kaum unbemerkt, und so bereitet sich auch die Besatzung der Feste für den Kampf. Während Fjarninger und Söldner eilig die Befestigungen ausbessern, Fallen in der kargen Ebene vor der Feste aufstellen und ihre Waffen vorbereiten, benutzen die Paktierer einige der Sklaven, um eine Beschwörung zu versuchen. In ihrer Not machen sie Nägel mit Köpfen und rufen nicht nur einige Karmanthi oder andere Dämonen, sondern gleich die Wilde Hatz, die grausige Manifestation der Macht Nagrachs auf Dere, herbei, um sie gegen das übermächtige Heer zu senden. Dies wird, so hoffen sie, ihre zahlenmäßige Unterlegenheit mehr als ausgleichen.



DÄMON GEGEN DÄMON

Die siebte Sphäre wird von Chaos dominiert, und Feindseligkeiten zwischen der Vielzahl von Dämonen sind daher nicht überraschend. In den letzten Jahrzehnten kam es gerade in den Schwarzen Landen immer wieder zu Situationen, in denen Dämonen gegen Dämonen gehetzt wurden, und gerade die Wesen aus der Domäne des Belhalhar sind dafür bekannt, sich auf jeden Feind zu stürzen. Einige Gerüchte unter der tulamidischen Magierschaft besagen sogar, dass sie besondere Freude daran haben, Diener der Belkelel in Stücke zu reißen. Einzig bei Kämpfen von Dämonen des gleichen erzdämonischen Herren soll es in einigen Fällen zu unerwarteten Rückzügen oder zumindest „unwilligem Verhalten“ gekommen sein, wobei auch hier die Diener des Belhalhar die Ausnahme bilden. Sie stürzen sich mit der gleichen Freude an Tod und Zerstörung aufeinander wie auf andere Feinde.

Bei diesem Konflikt gerät ein Rudel Zantim mit der Wilden Hatz aneinander, was als Gedanke bereits so manchem Zwölfgöttergläubigen Angst und Bange werden lässt. Wie man sich denken kann, werden sich die Zantim aber auch in diesem Falle ins Gewühl stürzen, um zu zerreißen und zu zerfetzen.

DER ANGRIFF AUF SHV-DRASZ

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

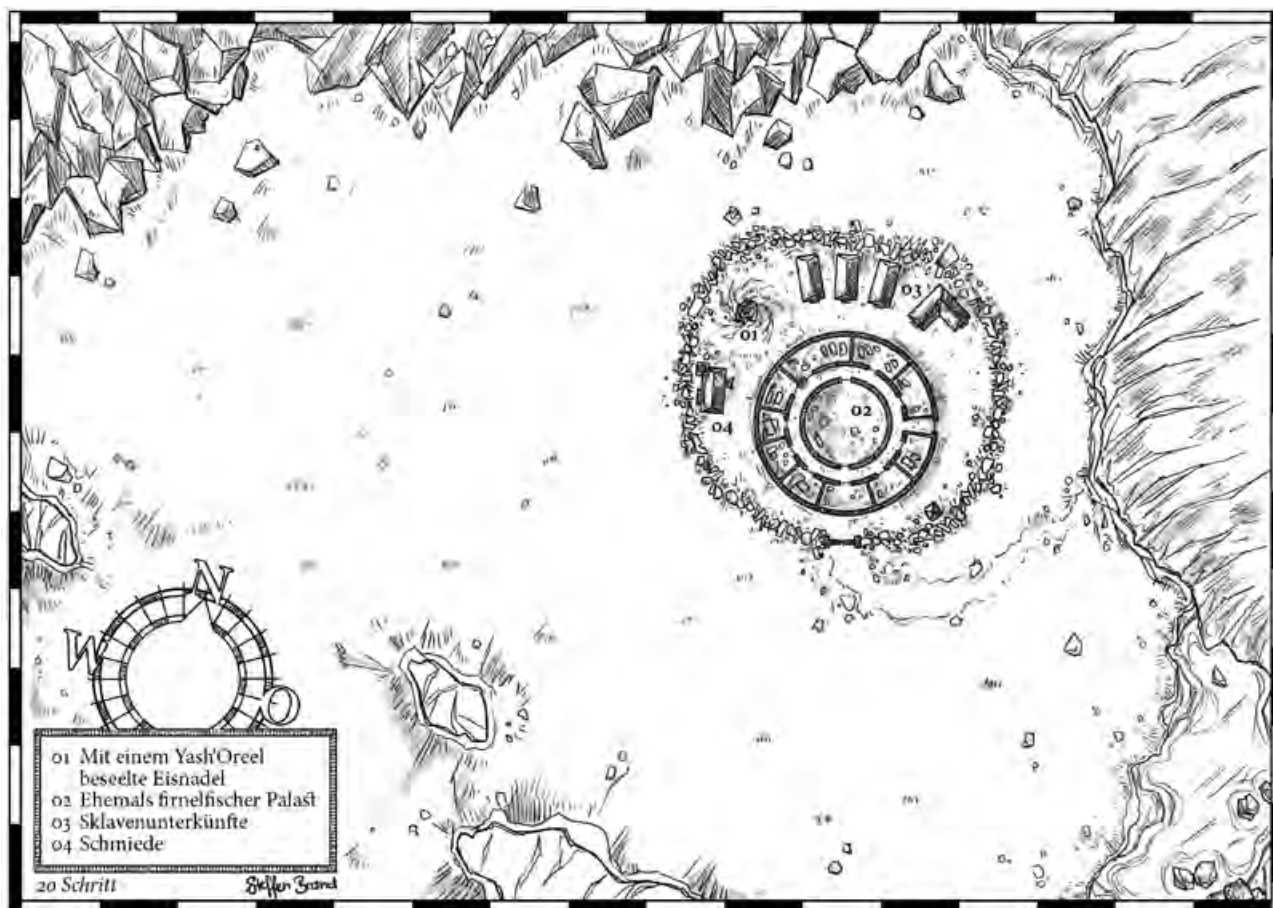
Trommeln und Hörner ertönen endlich wieder. Es wird Zeit, in den Kampf zu ziehen.

Die Schamanen Tairachs haben eine grausige Waffe bereitet, um die feigen Diener der Eishexe aus ihrer lächerlichen Festung zu treiben. Geifernd und knurrend hetzen säbelzahnigerhafte Kreaturen mit gelbgrauem Fell über das karge Land, um die Besatzung der Feste in Stücke zu reißen, und direkt hinter ihnen stürmen die Reiter des Aikar.

Erste Pfeile fliegen und Befehle werden gerufen, als ein dumpfes Dröhnen durch die Luft hallt. Wie aus tausend Jagdhörnern brüllt es euch entgegen, als bei den Mauern der Feste eine Schneewehe aufbricht und Kreatur um Kreatur auszuspeien scheint. Angeführt von einem unförmigen, riesenhaften Reiter auf einem Pferd aus Eis stürmen kalbsgroße, geifernde Jagdhunde, geisterhafte Treiber und Dutzende kleiner, wieselartiger Bestien aus der Wehe empor und jagen euch entgegen. Vor euch stürzen sich Geister auf Geister, verdrehen sich grässliche Leiber in einem grausigen Kampf, während hinter euch die Rufe erklingen: „Zra! Brazor Brazoragh! Ai Kattach! (Vorwärts! Kämpft für Brazoragh! Keine Gefangenen!)“

An dieser Stelle ist es wichtig zu wissen, über wie viel Mann das orkische Heer aktuell verfügt.

Zur Erinnerung: An verschiedenen Stellen der Kampagne konnte das Heer Kämpfer verlieren, aber auch neue Verbündete gewinnen.



Am Anfang des Feldzuges stehen dem Heer etwa 600 orkische Krieger zur Verfügung, modifiziert nach den Angaben im Abschnitt **Das Heer im Überblick** auf Seite 122. Hinzu kommen ja nach den Entscheidungen und Handlungen der orkischen Helden folgende zusätzlichen Verbündeten und Verluste im Heer:

Mögliche Verbündete und Verluste

Kapitel	Seite	Heergrößenmodifikation
Der Weg des Widerstandes	125	-75
Der Überfall auf Oblarasim	129	-20
Der Morgen danach	131	-40
Der Weg durch die Brydia	131	-25
Der Überfall der Fjarninger	132	+100
In Abwesenheit der Helden	141	+40

Dies bedeutet, dass das orkische Heer im schlimmsten Falle, also wenn die orkischen Helden wiederholt versagt und gleichzeitig die menschlichen Helden vor Rhodenstein den Schwarzpelzen enorme Verluste zugefügt haben, auf etwa 450 Krieger zurückgreifen kann, während im besten Falle etwas mehr als 750 Krieger aus dem Orkland, von den Schurachai und den Fjarningern bereitstehen, um die Feste zu überrennen.

GEGNER DER SCHWARZPELZE

DIE WILDE HATZ IM DER SCHLACHT

Die meisten Bewohner des hohen Nordens erzittern bereits bei der bloßen Erwähnung von Nagrachs Wilder Jagd, die häufig zur Unterscheidung von Firuns Wilder Jagd auch Wilde Hatz genannt wird, und das ferne Kreischen und Dröhnen der Dämonen lässt auch das mutigste Herz erkalten. Für die Paktierer in der Feste ist sie damit die großartigste, verehrungswürdigste Manifestation der Macht Nagrachs und daher am besten geeignet, die Schwarzpelze in ihre Schranken zu weisen. Nur zu gerne opfern sie dafür eine ganze Reihe der für die Förderung gehaltenen Sklaven, um die Wilde Hatz unter Führung des dämonischen Jagdmeisters Umdoreel herbeizurufen und gegen das Heer der Orks zu senden.

Insgesamt erscheint die Wilde Jagd in folgender Aufstellung: 1 Umdoreel als Anführer mit 1 Yash'Natam als Ross, 12 Usuzoreelya, 9 Karmanthi, 12 Thalonen und 15 Pershirashya.

Es spricht jedoch nichts dagegen, hier ein wenig kreativ zu werden. Der Wilden Hatz folgen verschiedenste Dämonen Nagrachs, auch solche, die ansonsten die dritte Sphäre nie betreten würden. So mag die Wilde Hatz auch von buckligen, bleichen Speerträgern, die erfrorenen Sumpfranzern ähneln, oder andere Pervertierungen der Jagd und der Ideale Firuns begleitet werden.



ΠΑΓΡΑΧΣ WILDE HATZ

JAGDMEISTER UMDOREEL

Der dreigehörnte Jagdmeister und Anführer der Wilden Hatz ist eine etwa trollgroße Gestalt mit vier klauenbewehrten Armen, drei Augen (davon eines im Hinterkopf), scharfen, blutig aus der Haut ragenden Hornsplintern und einem mächtigen, elchähnlichen Geweih sowie drei Hörnern auf seinem Rückenkamm. Seine Stimme – ein niederhöllisch kalter Hauch – kommandiert die Wilde Hatz.

Umdoreel in Werten

Biss:

INI 13+1W6 AT 14 PA 10 TP 3W6+5 DK N

Krallen: I

NI 13+1W6 AT 16 PA 10 TP 2W6+2 DK NS
LeP 70 RS 4 MR 18 GS 10

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR (je 2 Angriffe und 2 Reaktionen), Niederwerfen (10); großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

YASH'NATAM

Der Jagdmeister Umdoreel reitet auf Yash'Natam, dem Gläsernen Klirren auf dem Eis, in die Schlacht. Das gläserne Ross von gut zwölf Spann Stockmaß ist sechsbeinig, durchscheinend und hat anstatt eines Schweifs einen skor-

pionähnlichen Schwanz. Ein Yash'Natam ist in der Lage, aus seinen Augen Blitze zu schleudern und mit seinem niederhöllisch kalten Atem Gegner auf kurze Entfernung zu gefrieren.

Yash'Natam in Werten

Hufschlag:

INI 11+1W6 AT 14 PA 10 TP 2W6+2 DK NS
LeP 80 RS 5 MR 13 GS 16

Besondere Kampfregeln und -manöver: Überrennen (12, 3W6); Yash'Natam kämpft nur, wenn er selbst oder sein Reiter angegriffen werden. Anstatt einer AT mit seinen Hufen kann ein Yash'Natam Blitze schleudern (Reichweite: 7 Schritt, 3W6 TP) oder seinen kalten Atem gezielt ausstoßen (Reichweite: 3 Schritt, Wirkung wie CORPOFRIGO mit 3W6 ZFP*). Großer Gegner.

Besondere Eigenschaften: Präsenz I, Regeneration I

DIE USVZOREELYA

Die Treiber der Wilden Hatz sind körperlose, grotesk verzerrte menschliche Gestalten von der Farbe schmutzigen Eises oder gefrorenen Fleisches, deren Anblick und Gekreische alle außer den Tapfersten fliehen lässt. Besonders unter den Ponys der berittenen Orkkrieger sorgt das Gekreische der Treiber schnell für heillose Panik.



Usuzoreel in Werten

INI 18+1W6 PA 14 LeP 40

RS 0 MR 11 GS 15

Besondere Kampfregeln und -manöver: Ein Usuzoreel greift im Kampf nicht selbst an, sondern setzt auf die eigene Erscheinung; fliegendes Wesen.

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Rudel, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Ifirn, Firun)

DIE KARMANTHI

Mit ihren kalbsgroßen, hundartigen Körpern gehüllt in glattgefrorenes, reinweißes Fell, den grünlich leuchtenden Augen, spitzen Hornfortsätzen an den Gelenken und den spannlangen, eisigen Reißzähnen gehören die Karmanthi zu den gefährlichsten niederen Dienern eines Erzdämonen. Als Rudel sind sie in der Lage, einfache Taktiken anzuwenden, und sind dadurch ausgesprochen gefährlich.

Die Karmanthi in Werten

Biss:

INI 15+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+7 DK N

LeP 25 RS 3 MR 12 GS 12

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (1 Reaktion, 2 Angriffe), Anspringen (6), Gezielter Biss / Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Rudel, Schreckliches Geheul (Auswirkung wie Schreckgestalt I), Verwundbarkeit (Ifirn, Firun)

DIE THALONE

Die etwa zwei Spann großen, schwarzen Wiesel Nagrachs sind in Gloranas Eisreich kein ungewöhnlicher Anblick, da sie meist ausgesandt werden, um in der wildarmen Ödnis Jagdbeute herbeizuschaffen. In der Schlacht sind sie eher ein Ärgernis, auch wenn sie sich gerne in die Beine von Pferden und Kämpfern verbeißen.

Die Thalone in Werten

Biss:

INI 14+1W6 AT 16 PA 18 TP 1W6+4 DK H

LeP 15 RS 2 MR 10 GS 13

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig), Anspringen (2), Gezielter Angriff / Verbeißen; kleiner Gegner

Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)

DIE PERSHIRASHYA

Dieser mindere Diener Nagrachs mag im ersten Moment einem Jagdfalken ähneln, doch sein zusätzliches Stirnauge, der Rattenschwanz und die lederartigen Schwingen zeugen schnell von seiner Herkunft. Wie ein Falke mag er am Himmel kreisen, doch stürzt er sich mit Vorliebe auf menschliche Beute. Meist schlingt er seinen langen, nackten Schwanz um

den Hals seiner Opfer, um ihm dann mit den messerscharfen Krallen die Augen auszureißen.

Die Pershirashya in Werten

Schnabel oder Krallen:

INI 8/16+1W6* AT 6/18* PA 18 TP 1W6+4 DK H

LeP 20 RS 2 MR 10 GS 2/40*

Besondere Kampfregeln und -manöver: 2 Paraden pro KR; Flugangriff, fliegendes Wesen, Sturzflug, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4); Gezielter Angriff / Augentreffer, gefolgt von Umschlingen (10) und Schnabelangriffen gegen den Kopf (Hals) des Opfers; wenn ein Pershirash ein Opfer umschlungen hat, kann er nur einmal pro KR ausweichen

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (bei Krallen: Erfrierungen im Wert von W6 TP(A) pro KR für 2 KR), Lebensraub I, Lebenssinn, Paraphysikalität II, Raserei, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)
*) Werte nach dem Schrägstrich für fliegende Angriffe

DIE MENSCHLICHEN KOMBATANTEN

Die zahlenmäßig unterlegene Besatzung wird von *Dukor Dreihand* angeführt, einem skrupellosen Sklavenjäger, der sich mit seinen *Greifer* genannten Söldnern den verbliebenen Streitkräften der Eishexe angeschlossen hat. Er erhofft sich dadurch Hinweise auf Nagrachs Erstarres Wams, das er seit Jahren sucht. Dukor gelang es, zwei Nieijaa zu fangen und durch Zauberwerk, Schläge und andere Quälereien dazu zu zwingen, ihm als Schlittenhunde zu dienen.

Diese beiden Wesen, die auf dem ersten Blick wie Rauwölfe aussehen, gibt er gerne auch als von ihm unterworfenen Werwölfe aus, auch wenn dies nicht der Wahrheit entspricht. Es handelt sich jedoch um für Nivesen heilige Mittler zu den Himmelswölfen, die zwar die Gestalt von Wölfen haben, sich jedoch nur in Verbindung mit Menschen vermehren können. Kein Wunder also, dass Iloinen Schwanentochter die Freiheit der beiden Nieijaa wünscht (siehe **Die Hilfe des Ifirrudels** auf Seite 135).

Dukor Dreihand gebietet über eine Streitmacht von etwa 20 Söldnern, 60 Fjarningern und 3 Nagrachs-Paktierern. Während die Söldner eher mit zweifelhafter Kampfmoral gesegnet sind und bei dem ersten Anzeichen von ernster Gefahr zu fliehen versuchen, sind die Fjarningern bereit, sich dem Kampf zu stellen, während die Paktierer fanatische Gläubige sind, die für ihren Herren auch bereit sind, in den Tod zu gehen.

Dukor Dreihand in Werten

MU 16 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 14 KO 18 KK 17

Andergaster:

INI 10+1W6 AT 19 PA 17 TP 3W6+3 DK S

LeP 45 AU 47 WS 11 RS 5 MR 6 GS 8

Vorteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9, Sinnenscharfe 8





Die Söldner und Paktierer in Werten

MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 10
FF 15 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 14

Reitersäbel:

INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+4 **DK** N

Kompositbogen:

INI 15+1W6 **AT** 27 **TP** 1W6+5
LeP 37 **AU** 35 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 8 **GS** 9

Vorteile: Dämmerungssicht, Entfernungssinn (Paktgeschenk)*, Kälteresistenz

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 18), Finte, Gegenhalten, Kampfrelexe, Wuchtschlag; Meisterschütze, Schnellladen

Talente: Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 13

Weitere Paktgeschenke*: 1W6+1 Freipfeile, Sicherer Tritt

* In ihren Fähigkeiten sind die Söldner, meist ehemals Jäger und Fallensteller, den Paktierern ähnlich, abgesehen von deren Paktgeschenken natürlich.



Die Fjarninger in Werten

MU 16 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 9
FF 11 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 17

Barbarenstreitaxt:

INI 10+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 3W6+4 **DK** N
LeP 42 **AU** 45 **WS** 10 **RS** 5 **MR** 3 **GS** 8

Vorteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik, Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7



VERLAUF DER SCHLACHT

Eröffnet wird die Schlacht auf Seiten der Orks mit dem Angriff eines Rudels von Zantim, das die Mauern der Feste überwindet und die dort lauernden Schützen in Kämpfe verwickeln soll, bis die Schwarzpelze die Mauern erreichen und erklimmen können. Entsprechend folgen die orkischen Reiter dem dämonischen Rudel in einigen Dutzend Schritten Abstand. Diese recht simple Taktik gerät in Unordnung, als die Wilde Hatz aus einer Schneewehe hervorbricht und ein wildes und erbittertes Hauen und Stechen zwischen den Dämonen aus der Domäne des Belhalhar und des Nagrach ausbricht, wobei die Kreaturen der Wilden Hatz auch die orkischen Reiter anfallen. Besonders deren Ponys werden von den Thalonen angefallen und dem Geschrei der Usuzoreelya in Angst und Schrecken versetzt, was auch den erfahrenen Reitern der Zholochai ernste Probleme bereitet. Hinzu kommen diverse eiserne Schlagfallen, die einige der Ponys zu Fall bringen.

Die Besatzung der Feste nutzt natürlich das entstehende Durcheinander im Angriff der Schwarzpelze, um diese mit Pfeilen einzudecken. Keiner kann jedoch voraussehen, was dann geschieht. Nach einem kurzen Gefecht vor den Mauern wendet sich nämlich ein Teil der Wilden Hatz vom Kampfgeschehen ab und verschwindet Richtung Süden.

Mitten im dichten Gewühl der Schlacht spürt deren Anführer, der dreigehörnte Umdoreel, die Nähe eines mächtigen Artefaktes des Firun. Er spürt die Gegenwart der Macht des



Pfeil des Mikail, den die menschlichen Helden mit sich führen. Sie sind, wie es der Zufall so will, bereits ganz in der Nähe der Schlacht. Er entscheidet daher die Schlacht zu verlassen und lieber den Feinden Nagrachs nachzuspüren und das Artefakt zu zerstören. Dies ist ausgesprochen ungewöhnlich für einen eigentlich für einen Kampf herbeigerufenen Dämon, doch die Nähe der Pforte zu Nagrachs Reich im Eisschloss Shirach'ras macht ihn empfänglich für die Forderungen seines wahren Meisters. Je nach Größe des orkischen Heeres und damit auch je nachdem, wie stark der Widerstand ist, der der Wilden Hatz entgegenschlägt, entscheidet der Meister der Hatz, wie viele seiner Untergebenen ihn bei diesem Unternehmen begleiten sollen.

Umfasst das Orkheer unter 450 Kämpfer, folgen Umdoreel auf seinem Ross 2 Usuzoreelya, 2 Karmanthi und 3 Thalonen. Kämpfen 550 Streiter auf Seiten der Orks folgen ihm 1 Usuzoreel, 1 Karmanath und 2 Thalonen. Bei bis zu 600 Streitern Heeresstärke folgen ihm noch 1 Karmanath und 1 Thalonen, und sollte das orkische Heer mit mehr als 600 Streitern angetreten sein, wird er sich alleine auf seinem Yash'Natam auf den Weg machen, um die menschlichen Helden anzugreifen.

Anzahl Orkkrieger

Dämonen, die gegen die Menschen ziehen

< 500

Umdoreel, Yash'Natam, 2 Usuzoreelya, 2 Karmanthi, 3 Thalonen

< 600

Umdoreel, Yash'Natam, 1 Usuzoreelya, 1 Karmanath, 2 Thalonen

< 700

Umdoreel, Yash'Natam, 1 Karmanath, 1 Thalonen

750+

Umdoreel, Yash'Natam

Der verbliebene Rest der Wilden Hatz schlägt sich weiter mit Zantim und Schwarzpelzen herum. Durch den Verlust ihres Anführers und die große Zahl der Gegner kann jedoch das orkische Heer die Oberhand gewinnen und die unebenen Bruchsteinmauern der Feste erklimmen. Die Söldner ziehen sich mit ihrem Anführer Dukor in den alten Firnelfenpalast zurück und verschließen die Tore, während sich die Fjarninger tapfer gegen die Übermacht stemmen, bis sie fliehen oder für ihre Herrin Glorana untergehen.

Nun gilt es nur noch, die Tore mit improvisierten Rammböcken aufzubrechen und den letzten, wenn auch erbitterten Widerstand der Söldner zu brechen.

DIE ROLLE DER HELDEN

Endlich können auch die orkischen Helden in der Schlacht zeigen, was in ihnen steckt. Sie können sich auf dem Schlachtfeld vor der Feste der Wilden Hatz stellen, unter Beschuss die Mauern der Feste erklimmen und sogar zu den ersten gehören, die das Herz der Festung erstürmen. Ein harter Kampf mit Dukor, unterstützt von seinen Söldnern und natürlich seinen abgerichteten Paavianen in den verwinkelten und zum Teil verbarrikierten Gängen und Räumen des Eispalastes steht ihnen bevor. Sollten sie in Kontakt mit dem Firnrudel stehen, können sie zudem die beiden Nieijaa aus ihrer Gefangenschaft befreien.

Zu schwer?

Die Unberechenbarkeit des Krieges schlägt auch in dieser Schlacht zu. In dem Durcheinander im Kampf können Verbündete wie Feinde plötzlich im Gewühl auftauchen und verschwinden. So können die Helden fast immer mit Unterstützung aus den eigenen Reihen rechnen, wenn sie allzu sehr unter Druck geraten. Wenn Sie es eher cineastisch mögen, können sie auch in den Fokus der Wilden Hatz geraten, kurz bevor der Jagdmeister beschließt das Schlachtfeld zu verlassen, womit sie im letzten Moment den Kopf aus der Schlinge ziehen können, bevor sich Um-doreel einen der Helden vornimmt. Sollten sich die Helden mit dem Ifirnsrudel gut gestellt haben, kann es sogar sein, dass dieses ihnen zur Hilfe kommt, beispielsweise wenn sie in die Feste eingedrungen sind und sich Dukor und seinen Söldnern stellen müssen.

Mittlerweile können die orkischen Helden über verschiedene magische und geweihte Waffen verfügen, die

sich besonders im Kampf gegen die Dämonen Nagrachs als nützlich erweisen sollten.

Zu leicht?

Dämonen, fanatische Fjarninger und Paktierer mit Freipfeilen sollten den orkischen Helden mehr als genug Herausforderungen liefern. Schwierige Situationen bietet der Kampf mit der Wilden Hatz, besonders wenn sie auf ihren Kriegsponys in den Kampf reiten. Außerdem sind das Erklimmen der Festungsmauern unter Beschuss und die Erstürmung des Eispalastes kritische Situationen, in denen sie zumindest kurzzeitig ihren Gegnern ohne Unterstützung von anderen Schwarzpelzen ausgeliefert sein können. Zudem können die Paktierer auch immer noch einige zusätzliche Karmanthi herbeirufen, auch wenn sie das einen Schritt weiter an den siebten Kreis der Verdammnis herauführt.

FOLGEN DER SCHLACHT

Während die Schwarzpelze dabei sind, die Feste zu durchsuchen und auszuplündern, beginnt Rhushuk Geisterklaue damit, die Förderstätte in Augenschein zu nehmen. Er versucht herauszufinden, wie das Theriak dem Boden abgerungen wird und ob es auch für ihn eine Möglichkeit geben könnte, dies zu bewerkstelligen.

Kein Wunder also, dass er Torok Bärenwürger dazu überredet, eine kleine Besatzung in der Feste zurückzulassen, um dem Heer den späteren Rückzug aus der Schwarzfrostwüste offenzuhalten und eine sichere Unterbringung für die Kriegsponys zu ermöglichen. Der Weg durch das Eis der Schwarzfrostwüste erscheint den meisten der orkischen Krieger nämlich kaum geeignet für ihre Ponys.

Rhushuk bietet daher ganz uneigennützig an, die zurückbleibenden Kämpfer anzuführen, auch wenn dies natürlich bedeutet, dass er an Ruhm und Ehre der Vernichtung der Eishexe nicht teilhaben kann.

Mit ihm bleiben neben etwa 30 teilweise verwundeten Okwach und Khurkach auch fünf Krieger der Garde des Roten Mondes und der mitgeführte Minotaurus zurück, der im späteren Verlauf noch eine wichtige Rolle spielen wird (siehe **Der Transport des Splitters** auf Seite 151).

Unsere Helden können die Zeit währenddessen nutzen, die befreiten Nieijaa in die Wildnis zu entlassen. Rhushuk wird sie nach getaner Arbeit jedoch nicht in seiner Nähe behalten, sondern lässt sie weiter gegen Glorana ziehen, da er es für praktischer hält, wenn die ihm vertrauenswürdig erscheinenden Helden Auge und Ohr in Gloranas Eispalast sind.

DER WEG DURCH DIE SCHWARZFROSTWÜSTE

Nach dem Verhör einiger Überlebender der Festungsbesatzung einigen sich die Harordak darauf, die Ponys zurückzulassen und über verborgene Wege durch das Eis möglichst schnell bis zum Eispalast zu marschieren.

Dieser Weg hält jedoch einige Schwierigkeiten bereit: Im Unterschied zum bisherigen Weg durch die Wälder und Steppen des Nordens herrscht nicht zuletzt dank des schwarzen Eises frostige Kälte, die selbst den Schwarzpelzen zu schaffen macht, die aus ihrer Heimat niedrige Temperaturen gewohnt sind. Selbst jetzt im Sommer können in der Tiefe der Schwarzfrostwüste die Temperaturen zumindest nachts auf *Firunkälte* (also zwischen -25°C und -50°C) sinken.

Entsprechende Regeln zum Überleben im Eis finden sich in **Im Bann des Nordlichts** (auf den Seiten 154ff.) und in **Wege des Entdeckers** auf den Seiten 153ff.

Neben der Kälte macht das oftmals scharfkantige Eis dem Heer zu schaffen, das bei schlechtem Schuhwerk blutige

Schnitte von den Fußsohlen bis zu den Knien hinauf verursachen kann.

Hinzu kommen immer wieder Angriffe von Myrkkyya-Kaika-Daimoniden und Karmanthi, die teils einzeln, teils in Rudeln Vor- und Nachhut des Heeres aus dem Hinterhalt anfallen.

Gut eine Woche braucht das Heer, um die fast 100 Meilen bis zum Eispalast Shirach'ras zu überwinden, und auf dieser Strecke verliert es etwa 5 Prozent der Kämpfer an Kälte und Dämonen.

DAS SCHWARZE EIS

Das schwarze Eis Nagrachs, das mit dem Äonenfrost über den hohen Norden kam, findet sich mittlerweile abgesehen von einigen abgelegenen Flecken in der Grimmfrostöde nur noch in der Schwarzfrostöde, der es ihren Namen verliehen hat. Schwarzes Eis ist leicht als stets bitterkalter, fast nachtschwarzer Kristall mit scharfen Kanten zu erkennen, kommt



jedoch selten in Reinform vor. Meist durchzieht das schwarze Eis ganz gewöhnliches Eis und färbt es grau, bisweilen durchzieht es das Eis auch mit feinen schwarzen Linien und gibt ihm so das Aussehen von Marmor.

Schwarzes Eis, ob in Reinform oder vermischt mit normalem Eis, ist kaum zu schmelzen und zerbricht wie Glas zu scharfkantigen Splintern. Von schwarzem Eis verursachte Schnitte gehen meist mit Erfrierungen einher.

MYRKKYAA-KAIKA



Bei Myrkkyaa-Kaikas handelt es sich um Chimären aus Firnluchs und Usuzoreel, die mittlerweile fortpflanzungsfähig geworden sind und einzeln oder in kleinen Gruppen die Schwarzfrostöde und die angrenzenden Regionen durchstreifen.

Der Daimonid ist mit gut 7 Spann Körperlänge deutlich größer als ein Firnluchs und trägt einen schmutzig grauen, rädigen Pelz. Über seinen Rücken zieht sich ein Kamm aus scharfen Eiszapfen, und sein gewaltiges Gebiss ist mit sieben riesigen Reißzähnen aus Eis bestückt. Da ein Myrkkyaa-Kaika die hohe Intelligenz eines Firnluchses mit der niederhöllischen Boshaftigkeit der Dämonen vereint, ist er ein gefährlicher und unerbittlicher Jäger.



Myrkkyaa-Kaika in Werten

Krallen:

INI 12+1W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+5 DK HN

Biss: INI 12+1W6 AT 15 PA 8 TP 2W6+4 DK H

LeP 35 AuP 70 RS 3 MR 10 GS 14

Besondere Kampfregeln: eine zusätzliche Aktion pro KR, Hinterhalt (+7), Anspringen (4), Verbeißen, Kampfrausch (wenn unter 15 LeP)

Besonderheiten: Kann aus dem Stand bis zu GS Schritt weit springen. Mit KL 7 gefährlich intelligent.



ΠΑΓΡΑΧΣ ΕΙΣΙΓΕΡ ΗΑΥΧ

Kaum weniger gefährlich als die Kreaturen der Schwarzfrostwüste ist Nagrachs Eisiger Hauch, der immer wieder über die lebensfeindlichen Eislandschaften weht.

Mit dem Eisigen Hauch weht die schiere erzdämonische Präsenz über die eisige Ödnis, und im Unterschied zu der Kälte, die den Körper angreift, versucht der Eisige Hauch nach Herz und Seele eines jeden zu fassen, der sich in das Reich Gloranas wagt. Wenn der Hauch, üblicherweise während eines der eisigen Stürme, die immer wieder über die Schwarzfrostwüste ziehen, die Seele berührt, verwandelt sich sein Opfer, meist ohne es selbst zu merken, in ein sogenanntes *Eis Herz*.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass das Opfer einen minderen Pakt mit Nagrach eingegangen ist. Dies bedeutet zwar



noch nicht, dass seine Seele an Nagrach verpfändet ist oder das Opfer ein Dämonenmal trägt, aber es wird zunehmend zugänglich für die Einflüsterungen Nagrachs. Stirbt ein milderer Paktierer, geht seine Seele nicht in Tairachs Totenreich ein bzw. wird von Golgari über das Nirgendmeer getragen, sondern steigt in die Siebte Sphäre auf.

Eis Herzen zeichnen sich meist durch Egoismus, Gefühlskälte und Ablehnung der Gemeinschaft aus, und auch wenn man meinen sollte, dass dies bei Schwarzpelzen nicht auffallen würde, verfügen auch sie über eine funktionierende Gesellschaft und ihr aufbrausendes Temperament ist fast sprichwörtlich. Dies mag in größter Not auch ein Mittel sein, die Gefahr des Eisigen Hauches zu verringern. Sind die Helden vom Ifirnudel gewarnt worden (siehe **Die Hilfe des Ifirnudels** auf Seite 135), dürften sie zumindest eine ungefähre Ahnung haben, was auf sie zukommt und was gegen den Einfluss Nagrachs zu tun ist.

Wenn sie beobachten, wie einzelne Krieger immer stiller werden, sich vom Heer lösen und sich aus der Gemeinschaft des Heeres zu lösen drohen, mag das Aufstacheln des flammenden Zornes und der Lust zu kämpfen und Kräfte zu messen die Wirkung des Eisigen Hauches zumindest mindern, beispielsweise durch einen Schlachtgesang zu Ehren Brazoraghs und Geschichten über die großen Heldentaten der Ahnen.

Ansonsten verschwinden immer wieder Krieger im Schneetreiben oder weigern sich weiterzuziehen, was zu weiteren Verlusten von bis zu 5 Prozent führen kann.

DIE ANKUNFT BEI SHIRACH'RAS

Der nächste Wechsel zwischen Orks und Menschen findet statt, sobald die orkischen Helden den Eispalast Gloranas erreicht haben. Damit endet dieser Handlungsabschnitt mit folgenden Impressionen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Selbst für Zholochai ist dieser Ort unangenehm. Seit Tagen habt ihr die Sonne nicht mehr gesehen, und die Kälte kriecht in euer Fell. Doch endlich liegt die Festung der Eishexe vor euch. Weiß und hässlich, mit langen, dünnen Türmen, die wie Pfeile aus einem Köcher aus Eis ragen. Es liegt wohl in der Natur der Glatthäute, sich selbst in Mauern einzusperren, statt sich ihren Feinden im Kampf zu stellen.

Schnell haben eure Späher ein Tor entdeckt, doch zwischen ihm und euch klafft eine bodenlose Schlucht und die Zugbrücke wird von einem Riesen gehalten. Kein Wunder, dass das Kampfgebrüll so mancher leiser geworden ist, als sie die gigantische Gestalt in schwerer Rüstung gesehen haben.



ÜBERGABEPUNKTE

In diesem Kapitel gibt es zwar Vieles, was die Helden erreichen können, aber kaum etwas, was sie für den Verlauf der Kampagne zwingend erreichen müssen.

☞ Sie können mit den Fjarningern neue Verbündete finden.

☞ Sie können Theriak von der Karawane rauben und es selbst benutzen oder Rhushuk bringen.

☞ Außerdem kann der *Auserwählte* zu einem Geweihten Firuns werden, was zwar ein wichtiger historischer Moment ist, aber wohl kaum von jemandem außerhalb des verborgenen Firuntempels bemerkt werden wird.

☞ Die Helden können sich beim Kampf um die Feste Shu-Drasz beweisen und später zu den wenigen Aventuriern überhaupt zählen, die sich erfolgreich gegen Nagrachs Wilde Jagd gestellt haben, auch wenn ein ganzes Heer und ein Rudel Dämonen auf ihrer Seite standen.

Solange also zumindest ein Teil der Helden heil die Tore von Gloranas Eisschloss erreicht und das Heer nicht an der Feste aufgegeben wird, muss man sich um den Kampagnenverlauf keine Sorgen machen.



KAPITEL 10: DER KAMPF UM SHIRACH'RAS

ÜBERSICHT

Den orkischen Helden steht in diesem letzten Kapitel der Kampagne Großes bevor. Nach einem entbehrungsreichen Marsch gilt es nun noch das Schloss der Eishexe zu erstürmen und die darin verborgenen Schätze an sich zu reißen.

Die Helden erhalten dabei eine ganz besondere Mission: Sie dürfen zur Ehre des Aikar den Nagrach-Splitter aus der Dämonenkrone zurück ins Orkland schaffen, und zwar durch ein von einem Minotauren geöffnetes Feentor.

DER STURM AUF DAS EISSCHLOSS

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Selbst für Zholochai ist dieser Ort unangenehm. Seit Tagen habt ihr die Sonne nicht mehr gesehen und die Kälte kriecht in euer Fell. Doch endlich liegt die Festung der Eishexe vor euch. Weiß und hässlich, mit langen, dünnen Türmen, die wie Pfeile aus einem Köcher aus Eis ragen. Es liegt wohl in der Natur der Glatthäute, sich selbst in Mauern einzusperren statt sich ihrer Feinde im Kampf zu stellen.

Schnell haben eure Späher ein Tor entdeckt, doch zwischen ihm und euch klafft eine bodenlose Schlucht und die Zugbrücke wird von einem Riesen gehalten. Kein Wunder, dass das Kampfgebrüll so mancher leiser ge-

worden ist, als sie die gigantische Gestalt in schwerer Rüstung gesehen haben.

Leise besprechen sich die Harordak darüber, was zu tun ist, denn kein Baum ist in der eisigen Weite zu sehen, um daraus auch nur eine Leiter zu fertigen.

Während sich die ersten Krieger bereits in Spalten und kleine Höhlen zurückziehen, um auf die Entscheidung Toroks zu warten, zieht ein heller, bläulicher Blitz am Kopf des Riesen eure Aufmerksamkeit auf sich. Der Gigant wankt plötzlich, taumelt und stürzt donnernd mit der Zugbrücke voran nieder. Es muss Brazoraghs Faust selbst gewesen sein, die ihn niedergestreckt hat, und sein kalter Leib gibt den Weg frei in die Feste.



SHIRACH'RAS

НІПЕІП ПАЧ ШІРАЧ'РАС

Es ist kein Befehl und kein Hornsignal nötig, um die Schwarzpelze nach vorne stürmen zu lassen. Der Riese ist gefallen, und den meisten ist gleich, warum. Sie schreiben es den Göttern zu, der Macht ihrer Schamanen oder schlichtweg Glück. Mit wahrer Raserei stürmen sie über die Zugbrücke und klettern über den massigen Leib des toten Riesen, um sich den Eisgolems und Dämonen entgegenzuwerfen. Das erste größere Gefecht entspinnt sich bereits im Innenhof des Schlosses, wobei die schiere Übermacht der Schwarzpelze verbunden mit ihrer Gier nach Kampf und Sieg die trägen Eisgolems geradezu wegschleudert.

Das genaue Vorgehen der Helden bleibt hierbei ganz ihnen überlassen, wobei sie immer wieder von Torok und anderen Befehle zugerufen bekommen, in welche Richtung sie laufen sollen, da sich der Heerzug spätestens innerhalb der Festung aufteilt, um schnellstmöglich sowohl die Kellerebene als auch das Erdgeschoss zu erstürmen. Im Endeffekt gibt es dabei zwei interessante Orte, an denen die orkischen Helden landen können: **Der Saal der Pforte** im Erdgeschoss mit dem Nagrach-Splitter und die **Schatzkammer** in der Kellerebene. Beide Bereiche inklusive der dort lauenden Gegner finden Sie im Abschnitt **Schirach'ras: Die Räumlichkeiten** auf Seite 66ff.

Da Sie als Meister bereits wissen, wie die menschlichen Helden agieren können, dürfte es nicht schwer sein abzuschätzen, wann Glorana den Tod findet und damit die Eisgolems aufhören, die Schwarzpelze anzugreifen, und viele der Dämonen sich zurückziehen. Spätestens ab diesem Moment hat das Heer der Schwarzpelze freie Fahrt, das Schloss komplett einzunehmen, auch wenn es sicher noch einige Zeit dauern wird, bis sie einen Weg in das Obergeschoss und so bis zum Thronsaal finden werden.

DER TRANSPORT DES SPLITTERS

Während einige noch kämpfen, haben andere schon längst begonnen zu plündern, auch wenn es nur wenig zu holen gibt. Einzig die Schatzkammer und der Saal der Pforte versprechen ausreichend Plündergut, um die Gier der Schwarzpelze zu stillen. Nach einiger Zeit des Chaos und der Zerstörung sammelt Torok Bärenwürger jedoch seine Truppen, lässt das Schloss noch einmal komplett durchsuchen und belohnt die Krieger, die von sich behaupten, Glorana erschlagen zu haben. Das mag nicht der Wahrheit entsprechen, aber zumindest waren sie die Ersten, die den Thronsaal erreichten. Weitere Untersuchungen unterlassen die Schwarzpelze im Thronsaal jedoch, zumindest solange Schir'Zach dort noch mit den Eisskulpturen beschäftigt ist.

Neben den Reichtümern, die die Schatzkammer zu bieten hat, gilt Toroks Augenmerk dem Splitter des Nagrach, der im Saal der Pforte gefunden wurde. Er hat zwar keine Ahnung, wozu er gut sein mag, aber die Krieger der Garde des Roten Mondes haben eigens eine schwere Kiste aus Koschbasalt und lange Zangen aus Schwarzstahl mitgebracht, um ihn dort hineinzuverfrachten und abzutransportieren. Da es sich angeblich um einen direkten Befehl des Aikars handelt, stellt Torok dies auch nicht weiter in Frage.

Ohne die beständigen Angriffe von Dämonen ist der Rückweg zur Feste Shu-Drasz mit keinen größeren Schwierigkeiten verbunden, doch dort wartet eine ganz besondere Aufgabe auf sie.

Zu schwer?

Mit Dutzenden anderen Kriegeren stürmen die Helden in das Eisschloss, und so sind sie, sollten sie dies nicht explizit versuchen, nie alleine. Entsprechend können sie auch immer auf Verstärkung zurückgreifen, wenn es gegen Eisgolems und Dämonen geht. Es spricht nichts dagegen, ihnen von Anfang an eine Handvoll jüngerer Krieger zur Seite zu stellen, die auf die erfahrenen Kämpen unter den Helden hören. Sollte einer der Helden trotzdem zeitweise oder dauerhaft ausfallen, kann der jeweilige Spieler einfach einen von diesen Kriegeren führen. Passende Werte finden Sie für diesen Zweck im Abschnitt **Die Okwach und Khurkach der Zholochai** auf Seite 27f.

Sollten die menschlichen Helden es aus welchen Gründen auch immer nicht geschafft haben, den Pfeil des Mikail zusammensetzen oder ihn nicht auf T'Kuun abgeschossen haben, kann alternativ der *Auserwählte* versuchen, mit einem der geweihten Pfeile aus dem Tempel bei Paavi das blaue Leuchten im Schädel des Riesens zu treffen. Dies hat zwar nicht die fatale Wirkung des Pfeils des Mikail, aber der geweihte Pfeil macht den Dämon im Riesen so wütend, dass er die Zugbrücke herunterdonnern lässt und auf das Orkheer zustürmt. Im Nahkampf werden einige der orkischen Krieger ihr Leben lassen, aber allein durch ihre große Zahl und ihre Verbissenheit dürfte das Heer den untoten Riesen zu guter Letzt fallen können.

Zu leicht?

Shirach'ras ist nicht umsonst der Sitz Gloranas. Auch wenn es auf den ersten Blick wie ein schneeweißes Märchenschloss wirken mag, lauern überall Gefahren. Türen, Treppen und Zierstatuen können sich unerwartet als Eisgolems entpuppen, Dämonen und Untote durch Wände brechen oder sich wie durch Geisterhand aus dem Eis herausschälen, während sich tiefe Spalten im Boden auftun. Wie bei den menschlichen Helden hängt auch bei den Schwarzpelzen der Widerstand davon ab, wie viele Gegner das restliche Heer auf sich ziehen kann. Der Einfachheit halber können Sie daher die Tabelle nutzen, die auch im Abschnitt **Kampf um den Thronsaal** Verwendung findet:

Zahl der Orkkrieger	Dämonen
<500	2 Eisgolems, 1 Umdoreel, 2 Karmanthi, 3 Thalonen
<600	2 Eisgolems, 2 Karmanthi, 2 Thalonen
<700	2 Eisgolems, 1 Karmanath, 1 Thalon
700+	1 Eisgolem, 1 Karmanath, 1 Thalon

DER SPLITTER DES NAGRACH

Der längliche Splitter der Dämonenkrone ist wortwörtlich nicht von dieser Welt. Er ist ein Teil der Niederhöhlen und trägt ein Quäntchen der Macht Nagrachs in sich. Entsprechend ist er nicht nur niederhöllisch kalt und von einer Schicht grauen Raureifs überzogen, sondern scheint nie vollständig Teil der dritten Sphäre zu sein. Durchscheinend, manchmal mehr einer Luftspiegelung gleich, erfüllt ihn ein bläuliches Schimmern.



Bereits seine Nähe ist gefährlich, strahlt er doch die Kälte der Niederhöhlen aus, doch dem Narren, der wagt, ihn anzufassen, gefriert binnen eines Wimpernschlages der Arm bis zu den Schultern, um ihn nach wenigen Sekunden in eine leblose Statue aus gefrorenem Fleisch zu verwandeln. Man sagt, dass denjenigen, die den Splitter schnell genug loslassen konnten, ein Blick in das Chaos der siebten Sphäre gewährt wurde.

Für den Fall eines Sieges über die Eishexe Glorana hat der Aikar der Garde des Roten Mondes vorsorglich ein Behältnis zum Transport des Splitters mitgegeben, von dem er durch die Geister erfahren hat. Dabei handelt sich um eine schwere, mit Schwarzstahl beschlagene Truhe aus Koschbasalt, die an zwei langen Stangen getragen werden kann. In die Kiste verfrachten kann man den Splitter mit langen Zangen aus Schwarzstahl, auch wenn man sich selbst in diesem Falle beeilen muss, da die Kälte über den widerstandsfähigen Stahl und selbst durch Felle, Lappen und Handschuhe hindurchzukriechen droht.

DER WEG ÜBER DIE FEENPFADE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Nicht gut. Gar nicht gut“, grunzt der Minotaurus, als er die bodenlangen Eiszapfen vor dem Höhleneingang zertrümmert. Zuerst irrlichtert der Fackelschein über die vereisten Wände, doch nach einigen Schritten wird es etwas wärmer und auf dem kalten Fels zeigt sich eine dünne Schicht aus Moos und Flechten. „Schnell! Nicht stehen bleiben! Laufen! Schnell laufen!“, ruft der Rammbock Brazoraghs und beginnt durch das Zwielicht zu eilen.

Wer sich mit Feen und Kobolden beschäftigt hat, weiß oder ahnt zumindest, dass sogenannte Feenpfade nicht nur die Feenwelt an verschiedenen Stellen mit Aventurien verbinden, sondern auch, dass man über sie in kürzester Zeit zu den entlegensten Orten gelangen kann. Zugang gewähren sogenannte Feentore, die bisweilen in Grotten, tiefen Wäldern oder verwunschenen Teichen zu finden sind. Diese zu finden, ist eine Kunst für sich, doch die Minotauren des Aikar beherrschen sie mit besonderer Finesse. Tatsächlich können sie die Pforten in die Feenwelt wortwörtlich erschnüffeln. Der mitgereiste Minotaurus hatte daher den Auftrag, ein solches Tor ausfindig zu machen, um den Splitter schnell und unbemerkt zurück ins Orkland zu schaffen. Natürlich ist der Begriff „Feenpfade“ den Tairachschamanen unbekannt. Da sie von Minotauren aufgespürt und benutzt werden können, werden sie bei den Schwarzpelzen oftmals *Die verborgenen Wege Brazoraghs* oder einfach *Die Adern Brazoraghs* genannt.

Nach einiger Zeit der Suche hat der Minotaurus einen dieser verborgenen Zugänge in einer Eishöhle in der Nähe der Feste Shu-Drasz gefunden. Als die Schwarzpelze jedoch mit der schweren Basaltkiste zurückkehren, ahnt der Minotaurus bereits Böses. Er warnt die Schamanen davor, mit der Kiste über die Feenpfade zu reisen, da ihr Inhalt das Geflecht der Pfade zerstören könnte.

Da sich jedoch keiner der Beteiligten einem direkten Befehl des Aikar widersetzen will, entschließt man sich, den verbliebenen acht Okwach der Garde des Roten Mondes einige besonders erfahrene und tapfere Krieger mitzuschicken, damit die Kiste und ihr gefährlicher Inhalt sicher in Khezzara ankommen. Oder anders ausgedrückt: Rhushuk schlägt die Helden für diese nicht ganz ungefährliche Mission vor, ob diese wollen oder nicht.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Minotaurus winkt hektisch: „Weiter! Weiter! Der Weg stirbt!“

Aus den Felswänden ist mittlerweile ein Flechtwerk aus armdicken Wurzeln geworden, mal einen engen Gang, dann wieder weite Höhlen formend. Ihr eilt durch die Gänge, doch die Kälte scheint euch zu folgen und das Holz mit grauschwarzem Eis zu überziehen. Das klagende Knirschen der Wurzeln lässt den Boden erbeben.



In einer Höhle seht ihr riesige Pilze und Blumen, die von geflügelten Wesen, fast wie winzige Waldgeister, bewohnt werden. Ihr helles Geschrei ist jämmerlich, als sie das graue Eis wie eine Flutwelle überrollt und vergehen lässt.

Haben die Helden erst einmal die Feenpfade betreten, ist Eile angebracht. Nicht ohne Grund treibt der Minotaurus sie immer wieder an, denn trotz der Basaltkiste beginnt die niederhöllische Macht des Splitters auf seine Umwelt zu wirken. Kälte breitet sich rasend schnell aus und grauschwarzes Eis überzieht den Weg, den die Kiste zurück legt. Die aus Wurzeln und anderem Bewuchs geformten Pfade leiden hörbar unter dieser Wirkung, bringt der Nagrach-Splitter doch den eisigen Tod in die von Leben und Wachstum pulsierende Welt der Feenpfade. Immer wieder geraten die Helden dabei in mit Wohnpilzen bewachsene und zumindest für menschliche Augen wunderschönen Blumen, die innerhalb kurzer Zeit vom Eis zerstört werden, und bald fliehen Blütenfeen und Wichtelmännchen panisch vor den Helden und dem, was sie mit sich führen.

Zu schwer?

Im Endeffekt gilt es nur schnell zu laufen und die Kiste zu tragen, wobei diese Aufgabe sowohl von den Helden als auch von den verbliebenen Okwach der Garde des Roten Mondes ausgeübt wird. Dies mag keine große Herausforderung sein, doch Tod und Zerstörung, die hinter ihnen hereinbrechen, mögen auch bei erprobten Kriegern der Zholochai Spuren hinterlassen.

Zu leicht?

Wenn Sie den Helden zusätzliche Herausforderungen in den Weg stellen wollen, können Feen versuchen, die Träger der Kiste durch nach ihnen greifende Wurzeln oder zugewucherte Gänge aufzuhalten und so zumindest die vor ihnen liegenden Bereiche vor dem Eis zu schützen. Sie können der Einfachheit halber einfach die Regeln für den Zauber WAND AUS DORNEN (siehe **Liber Cantiones 275**) nutzen.

Außerdem können die Tragestangen, auf denen die Kiste ruht, durch die enorme Kälte zunehmend spröde werden und brechen, so dass die Helden einen Ersatz improvisieren müssen, während die Kälte um sie herum immer schlimmer wird und der Feenpfad, auf dem sie sich befinden, zusammenzubrechen droht.

Möglicherweise ist die Nähe zum Splitter für einige der begleitenden Okwach auch nicht zuträglich, so dass sie der Macht Nagrachs verfallen und ihre eigenen Kameraden angreifen, um sich selbst zum neuen Auserwählten des Nagrach zu machen.

DER EINZUG NACH KHEZZARA

Nach einer wilden Hatz durch die immer stärker leidenden Feenpfade erreichen die Helden endlich wieder das Tageslicht, und zwar im Orkland an einem Wäldchen, nicht weit entfernt von Khezzara.

Vermutlich wollen die Helden die Kiste schnellstmöglich loswerden, und tatsächlich werden sie sofort zum Aikar vorge lassen, nicht zuletzt auch, weil sie von der Garde des Roten Mondes begleitet werden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ein zweites Mal steht ihr im Thronsaal des Aikar, doch nun fehlt es an Muße, die in vielen Schlachten errungenen Schätze zu betrachten. Der Aikar spricht grade mit zwei Schamanen, als ihr von seiner Garde vorgelassen werdet. Mit einem Wink schickt er euch die beiden entgegen und bedeutet euch, die Kiste abzustellen.


Nachdem einer der Schamanen die Kiste mit Hilfe einer langen Zange geöffnet hat, betrachtet der Aikar Brazoragh den Splitter nachdenklich, seine roten Augen funkeln das Artefakt zornig an. „Ihr habt sicher mutig gekämpft, so wie es Brazoragh gefällt. Doch weiß ich nicht, ob ich euch für dieses Beutestück danken oder verfluchen soll. Es ist ein Bruchstück eines falschen Gottes, das sagen mir die Geister, vielleicht ist es selbst aber auch ein Gharyakach, ein mächtiger Geist, der schon immer da war. Aber es gibt keine Herausforderung, der wir nicht gewachsen sind. Ich werde es sicher und geheim verwahren lassen und unsere besten Schamanen sollen es einschließen, bewachen und erkunden. Es wäre sicherlich nicht gut, wenn die Glatthäute erfahren, dass wir über seine Macht verfügen. Vielleicht finden wir später eine nutzbringende Verwendung dafür.“

Der Aikar mustert euch. „Ihr habt euch wirklich gut gemacht. Ich hatte gleich das Gefühl, dass ihr es weit bringen werdet, als ich euch das erste Mal sah. Die Harrguhlach lieben euch.“


Kaum überraschend will der Aikar von den Helden wissen, wie der Feldzug verlaufen ist. Während er sich den Weg nach Osten und die verschiedenen Kämpfe beschreiben lässt, bringen die Schamanen mit Hilfe einiger Okwach die schwere Kiste fort und verstauen sie sicher.

Besonders interessiert den Aikar der Kampf mit Glorana und die Erfahrungen, die die Helden mit dem mysteriösen Stummen Jäger gemacht haben. Sollte der *Auserwählte* von seiner Weihe zum Geweihten erzählen, wirkt der Aikar für einen kurzen Moment überrascht. Er will jedes Detail wissen über den Ort, den seltsamen weißen Bären und was sonst noch in der Erdhöhle geschehen ist. Er betrachtet den Auserwählten dabei mit einer Mischung aus Misstrauen und Neugierde. Dann starren seine roten Augen ihn mit einem tiefschürfenden Blick aus der Totensteppe an und seine Mundwinkel verziehen sich unwillig, als er ein Fauchen ausstößt. Der Aikar hat durch **TAIRACHS GEISTERBLICK** erkannt, dass keine Zauberei für diese






Weihe verantwortlich ist und dass kein ihm bekannter Geist den Auserwählten berührt hat. Das ist etwas, über das er sich ernsthafte Sorgen macht. Dann hat er sich wieder im Griff und lässt die Helden ziehen, nicht ohne ihnen anzubieten, ihnen einen Wunsch zu erfüllen. Immerhin haben sie noch nicht ihren Anteil von der Beute aus dem Feldzug erhalten und ihm zudem den Splitter gebracht. Der Auserwählte darf sich in Zukunft aber sicher sein, dass der Aikar ihn ganz genau im Auge behalten wird – und das kann Segen wie Fluch für ihn sein.



Solange der Wunsch nicht völlig überzogen und damit eine Beleidigung des Aikar ist, ist dieser gerne bereit, ihn zu erfüllen, ob es die Gründung einer eigenen Sippe, besondere Waffen und Rüstungen, ein Dutzend Frauen oder ein Platz in der Garde des Roten Mondes ist. Die Position des Häuptlings in der Arakish-Sippe kann er ihnen nicht gewähren, da dies eine Entscheidung der Sippe ist, aber er ist gerne bereit, ihnen aus seinem Schatz ein Beutestück ihrer Wahl zu gewähren, das dem Kandidaten für den Häuptlingsposten unter den Helden diesen Platz sichern dürfte.




Nachdem die Helden den Thronsaal verlassen haben, können sie sich in Khezzara feiern lassen. Viele der anwesenden Krieger sind begierig, von der Eishexe und ihrem Tod zu hören, von großen Schlachten gegen böse Geister, Riesen und die Barbaren der Steppen. So manches Bier wird ihnen ausgegeben, und sicher findet sich auch der eine oder andere Häuptling, der ihnen eine Nacht mit seinen Frauen spendiert, solange sie nur von ihren ruhmreichen Taten erzählen.

FREMDE HELDEN

Da sich der Aikar großzügig zeigt, können die Helden im Orkland ihre Ziele weiterführen. Bei Achaz oder Goblins mag er über ihren Mut offen überrascht sein, aber Brazoragh bewertet nur die Tat, nicht die Hand, die sie ausführt. Daher ist er auch bereit, solche Helden zu belohnen, auch wenn die Feiern in Khezzara eher überschaubar ausfallen könnten, da kaum ein Okwach einem Goblin oder einer Echse glauben würde an Schlachten und den Kämpfen gegen die mysteriöse Eishexe teilgenommen zu haben.

Das Ende der Kampagne bedarf natürlich eines gewissen Maßes an Improvisation, denn nur Sie als Meister wissen, was Ihre Spieler sich für ihre Helden wünschen. Wenn die Spielern nicht die vorbereiteten Helden benutzt haben, können Sie daher den folgenden Abschnitt überspringen.



ENDLICH ZU HAUSE

Im Lager der Arakish-Sippe scheint sich kaum etwas geändert zu haben. Rinderherden umgeben den Lagerplatz aus Zelten. Die Grishik hüten das Vieh, Frauen fertigen Kleidung an und kümmern sich um das Essen, während die Kinder raufen und kleine Echsen mit Pfeil und Bogen jagen.

Der alte Schamane Morkash Blutmesser sitzt vor dem Riyachart des Häuptlings und kann den Helden verkünden, dass einzig Gushrok Steinfauft zurückgekehrt ist. Von Tairon Vipernbiss heißt es, dass er im Süden bei den Eisenmännern verschollen ist und vermutlich getötet wurde.

Nun gilt es, das Ritual der Suche zu beenden und zu entscheiden, wer mit mehr Beute zurückgekehrt ist. Gushrok ist mit zehn Rindern, einer Glatthautfrau und einer prächtigen, runenverzierten Axt aus dem Westen heimgekehrt.

Nun kommt es ganz darauf an, was die Helden geplündert oder vom Aikar erhalten haben. Die von Gushrok herbeigeschafften Güter stellen einen enormen Wert dar, so dass diese Herausforderung nicht so leicht zu meistern ist, auch wenn Morkash den Helden wohlgesonnen ist. Sollten sie nicht geschafft haben, sich in Oblarasim, in der Feste Shu-Drasz, im Schloss Gloranas oder bei anderen Gelegenheiten ausreichend zu bedienen, geht die Häuptlingswürde tatsächlich an Gushrok über. Sollten sie jedoch größere Schätze herbeigeschafft haben, wird Gushrok ohne viel Murren von seinem Anspruch zurücktreten, da er das Wort des Tairachschamanen akzeptiert.

DIE ENDBELOHNUMG

Die Helden haben wahrlich einen langen Weg hinter sich. Von den Weiten der Brydia über das Eisschloss Gloranas bis zum Thronsaal des Aikar Brazoragh hat es die Helden geführt. Haben sie Rhushuk Geisterklaue das gesuchte Theriak gebracht oder auch für sich selbst verwendet, erhalten sie pauschal je **50 Abenteuerpunkte**. Für die Erkundung des Schneepalastes bei Paavi kommen **50 Abenteuerpunkte** hinzu. Für den Kampf vor der Feste Shu-Drasz schlagen weitere **100 Abenteuerpunkte** zu Buche. Für die Erstürmung von Shirach'ras bekommen sie weitere **100 Abenteuerpunkte** und für den Transport des Splitters zum Aikar nochmals **50 Abenteuerpunkte**.

Haben sie sich außerdem durch unterhaltsames Rollenspiel oder gute Ideen hervorgetan, kann man hierfür weitere **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Zusätzlich können **Spezielle Erfahrungen** in den primär genutzten Waffenfertigkeiten und Zaubern und je nach Aktivitäten der Helden auf Talente wie *Klettern*, *Wildnisleben*, *Spuren suchen*, *Sich verstecken*, *Sagen / Legenden* und *Kriegskunst* vergeben werden.

WEITERE AUSSICHTEN

Falls Ihre Spieler Gefallen am Spiel mit den Schwarzpelzen gefunden haben, können Sie die Handlung natürlich noch weiterspinnen und ihnen weitere Abenteuer ermöglichen.

Sollte Gushrok bei dem Ritual der Suche den Kürzeren gezogen haben, wird er sich beispielsweise zwar in nächster Zeit mit seinem Stand als Okwach zufriedengeben, aber seine Chance sofort ergreifen, sollte der neue Häuptling Schwäche zeigen. Auch Tairon Vipernbiss könnte von den Totgesagten auferstehen. Möglicherweise begleitet von einer Bande Yurach, die er im Grenzland zwischen Greifenfurt und Weiden sowie dem Finsterkamm um sich geschart hat, um die Sippe mit Gewalt unter seine Herrschaft zu bringen.

Als angesehene Mitglieder der Arakish-Sippe können die Helden auch mit der Bukrak-Sippe (siehe **Lästige Nachbarn** auf Seite 126) immer wieder in Konflikt geraten.

Zu guter Letzt steht es dem Auserwählten natürlich frei, seine Verbindung zu Firun zu festigen und vielleicht auch noch die eine oder andere Liturgie zu entdecken, ob bei der Meditation oder bei der firungefälligen Jagd in der Steppe des Orklandes. Kurz gesagt stehen Ihnen als Meister alle Wege offen, um die Helden im Orkland in weitere spannende Abenteuer zu führen.

DRAMATIS PERSONAE

Im folgenden Kapitel finden sie die wichtigsten Persönlichkeiten, auf die die orkischen Helden während ihrer Reise stoßen werden. Die Beschreibungen nutzen dabei folgende Kategorien:
Kurzcharakteristik: Eine stichwortartige Zusammenfassung der wichtigsten Charakteristika. Zur Klassifizierung bestimmter Fähigkeiten wird hierbei teilweise auf folgende Abstufungen *unerfahren – erfahren – durchschnittlich – kompetent – meisterlich – brillant – vollendet* zurückgegriffen, um die Erfahrung der einzelnen Personen festzulegen. Diese Aufteilung ist dabei immer im Kontext zu sehen. Ein „erfahrener Diplomat“ mag positiv klingen, wäre aber im Falle eines kaiserlichen Abgesandten eher ein Zeichen von Mittelmäßigkeit, während ein „vollendeter Sänger“ wohl zu einer

Handvoll wahrer Meister gehören und alleine das Vinsalter Opernhaus füllen könnte.

Herausragende Eigenschaften, Herausragende Talente und Herausragende Zauberfertigkeiten und Rituale: Hierbei handelt es sich um die Werte, die für die Person besonders prägend und in der Befähigung besonders bemerkenswert sind.

Beziehungen und Finanzkraft: Zur Einordnung der Beziehungen und finanziellen Mittel der Personen werden sie zur Einstufung mit folgenden Punkten versehen: *minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens.*

Verwendung im Spiel: Dieser Punkt gibt an, wie sich die Personen auf das Spiel auswirken können und wie man sie in einem Abenteuer am besten nutzen kann.

WICHTIGE MITGLIEDER DER ARAKISH

UGUR SCHWARZSPEER – HÄUPTLING

Es ist nicht leicht, Häuptling einer Orksippe zu werden, doch noch viel schwerer ist es, dieser auch zu bleiben. Diese Kunst beherrscht Ugur Schwarzspeer mittlerweile perfekt, und mit einer Mischung aus Geduld, Großzügigkeit und plötzlicher, hemmungsloser Gewalt konnte er bisher jeden Konkurrenten in Schach halten. Den letzten Häuptling hat Ugur nach den großen Verlusten bei der Eroberung Phexcaers herausgefordert und erschlagen und steht nun seit sieben Jahren der Sippe als Brazoraghpriester vor. Sein Vorrecht ist es, das vom Schamanen bewahrte Recht der Sippe auszulegen und über die Frauen der Sippe nach Belieben zu verfügen. Ihm ist jedoch durchaus bewusst, dass er nicht jünger wird und früher oder später ein Herausforderer ihn besiegen könnte.

Unter den wenigen Okwach des Stammes stellen einzig Tairon Vipernbiss und Gushrok Steinf Faust eine ernste Gefahr für seine Position dar. Ugur weiß die beiden bisher jedoch mit Geschenken, besonders mit der Gunst der Frauen, aber auch mit unterschwelligem Drohungen so zu manipulieren, dass sie sich mehr darauf konzentrieren, gegeneinander zu kämpfen, als sich gegen ihn zu verbünden.

Geboren: 1005 BF

Größe: 1,73

Seelentier: Riesensaffe

Haarfarbe: blauschwarz

Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: kompetenter und bedachter Anführer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KK 18, KL 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Hieb Waffen 19, Bogen 17, Orkkenntnis 12, Rechtskunde 11

Verwendung im Spiel: Als Anführer des Stammes ist er gleichzeitig darauf bedacht, einen Ausgleich zwischen den verschie-



UGUR SCHWARZSPEER

denen Okwach zu suchen und den Respekt und auch die Furcht vor ihm in den Herzen der Krieger zu mehren. Er kann daher die Helden dazu nutzen, den anderen Okwach gezielt bestimmte Aufgaben und Ehrungen vorzuenthalten.

Zitate:

„Wer das Rind des anderen tötet, muss es ersetzen. So ist es Brazoraghs Wille.“

„Eine mächtige Trophäe bringst du. Eine große Ehre für dich und die Sippe. Diese Frau soll dir bis zum Neumond zu Diensten sein.“

„Die Macht der Sippe hängt von der Stärke ihrer Khurkach ab. Nehmt das Fleisch dieses Stiers und stärkt euch an seiner Kraft.“

MORKASH BLUTMESSER – TAIRACHSCHAMANE

Wenn aus dem Zelt des alten Schamanen des Nächtens Trommeln und Schreie ertönen, wenn farbiger Qualm aufsteigt und seltsame Gerüche durch das Lager wehen, dann fürchtet sich auch so manch gestandener Khurkach insgeheim vor dem vernarbt und faltigen Morkash, mehr sogar als vor seinem Kriegsogor Krok, der das Zelt des alten Mannes bewacht. Als Tairachschamane ist Morkash Blutmesser Vermittler zwischen den Geistern und der Sippe und Wirker mächtiger Magie, womit er seine körperliche Schwäche mehr als wettmacht. Zusammen mit Ugur Schwarzspeer führt er die Sippe an, und während Ugur ein Auge auf die Krieger der Sippe hat, kümmert sich Morkash hauptsächlich um längerfristige Pläne und die Verehrung Tairachs.

Zurzeit plagen Morkash zwei Sorgen. Einerseits sucht er einen Nachfolger, der das uralte Wissen über die Herkunft der Sippe und den richtigen Umgang mit den Geistern der Ahnen und des Landes von ihm lernt, andererseits fürchtet er, dass die bereits stark geschwächte Sippe weiter zerfallen und



MORKASH BLUTMESSER

möglicherweise von einer anderen, größeren Sippe unterworfen oder zerschlagen werden könnte, sollten sich die Krieger unter Tairon Vipernbiss und Gushrok Steinfaut gegenseitig im Kampf um die Vorherrschaft in der Sippe zerfleischen. Daher unterstützt er Ugur Schwarzspeer so gut es ihm möglich ist, bis nur noch ein möglicher neuer Kandidat um die Herrschaft der Sippe übrig ist.

Geboren: 973 BF

Größe: 1,56

Seelentier: Mammut

Haarfarbe: schwarzgrau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: uralter, meisterlicher Schamane

Herausragende Eigenschaften: CH 16, KL 16, eidetisches Gedächtnis

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Selbstbeherrschung 15, Tanzen 12, Lehren 11, Überzeugen 13, Götter/Kulte 13, Sagen/Legenden 14, Heilkunde Seele 14

Herausragende Rituale: (III) Brazoragh Ghorkai, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente; (IV) Ergochai Tairachi

Verwendung im Spiel: Besonders für Garch ist der alte Schamane in erster Linie strenger Lehrer. Für die anderen Orks der Sippe ist er unheimlicher Vermittler mit der Geisterwelt, der bisweilen Krieger ausschickt, um bestimmte Pflanzen oder Tiere zu suchen oder für sie auf den ersten Blick sinnlose Dinge zu tun.

Zitate:

„Dann wurde Häuptling Gharraz von Alrork Blutblick erschlagen. Dieser starb durch die Hand Gorats, dem Hugutz Bärwürger nachfolgte.“

„Die Sterne stehen günstig. Die Geister der Steppe hören unseren Ruf. Sie werden unsere Schritte leiten.“

„Nimm diesen Beutel und trage ihn mit dir. Öffne ihn niemals, oder seine Kraft wird fortgeweht.“

TAIRON VIPERNBISS – OKWACH

Der drahtige Tairon ist für seine Verschlagenheit bekannt. So kursieren Gerüchte, dass er schon als Kind die anderen Jungen seine Streitigkeiten hat austragen lassen, indem er sie überredet oder mit Drohungen gefügig gemacht hat. Aufgrund dieser Kunst ist Tairon einer der aussichtsreichen Kandidaten für das Amt des Sippenhäuptlings, sollte Ugur Schwarzspeer seinen Rang nicht mehr behaupten können. Er ist durchtrieben, schlau und weiß seine Ziele eher mit Geschenken, Drohungen und Intrigen zu erreichen als mit schlichter Gewalt, was für einen Krieger der Zholochai ausgesprochen bemerkenswert ist. Er hat einige junge Khurkach um sich geschart und mit Versprechungen von Ruhm, Besitz und Frauen an sich gebunden. Auf seinen Konkurrenten Gushrok schaut er mit Verachtung herab, fürchtet aber auch seine Stärke.

Geboren: 1007 BF

Größe: 1,72

Seelentier: Ringelnatter

Haarfarbe: schwarzblau

Augenfarbe: gelb

Kurzcharakteristik: gerissener Stratege

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 14, KK 16;

Arroganz 8

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Hiebaffen 17, Bogen 19, „Ork“-kenntnis 12, Überreden 13, Überzeugen 11
Verwendung im Spiel: Bei seinen Versuchen, Gushrok auszustechen, kann Tairon versuchen, die Helden mit Geschenken, Schmeicheleien, aber auch Intrigen und Drohungen auf seine Seite zu ziehen oder sie, sollten sie sich gegen ihn stellen, loszuwerden, indem er die Harordak dazu zu bringen versucht, ihnen besonders ruhmreiche, aber auch gefährliche Aufträge zu geben.

Zitate:

„Ugur ist ein guter Häuptling, aber er wird alt und langsam. Er wird nicht mehr lange Brazoraghs Auserwählter bleiben.“

„Ich würde dir mehr Zeit mit den Frauen lassen.“

GUSHROK STEINFAUST – OKWACH

Die Okwach der Zholochai gelten so manchem Hirten Weidens eher als Naturgewalt denn als Wesen aus Fleisch und Blut, und diese Vorstellung wird von Okwach wie Gushrok Steinfaust verstärkt. Groß, stark, brutal und mutig, erfahren im Umgang mit Gruufhai und Bogen und furchtlos im Angesicht des Feindes ist Gushrok ein Idealbild des orkischen Kriegers und treuer Gläubiger Brazoraghs. Er fungiert in der Sippe als Gegengewicht zum verschlagenen Tairon, und bisher hat er sich mit einer gewissen Bauernschläue und seinem beeindruckenden Auftreten mehr als genug Respekt verschafft, von seinen Ruhmestaten kaum ganz zu schweigen, die kaum geringer sind als seine körperliche Kraft. Er wird von vielen der Khurkach bewundert und wäre möglicherweise sogar in der Lage, Ugur Schwarzspeer zu besiegen, sollte dieser sich eine Blöße geben. Bisher begnügt er sich aber damit, seine Zeit mit der Jagd auf Bären, der Planung von Überfällen und den von Ugur an ihn vergebenen fünf Frauen zu verbringen. Er beobachtet Tairon Vipernbiss mit Misstrauen, da er sein Verhalten nicht für brazoraghgefällig hält und ihm jederzeit einen hinterhältigen Verrat zutraut.

Geboren: 1009 BF

Größe: 1,74

Seelentier: Schwarzbär

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: brillanter Stammeskrieger

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 13, KK 20, KO 19; Aberglaube 8, Jähzorn 7

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Bogen 18, Raufen 20, Ringen 18, Zweihand-Hiebaffen 20, Körperbeherrschung 17, Selbstbeherrschung 16, Reiten 15, Kriegskunst 14

Verwendung im Spiel: Gushrok ist ein Vorbild für die meisten Krieger der Sippe, und er gibt seine Kenntnisse gerne auch an Jüngere weiter. Sollte man jedoch nicht den nötigen Respekt an den Tag legen, verteilt er auch sehr großzügig Prügel.

Zitate:

„Brazoragh fordert Blut!“

„Worte sind nutzlos. Streitet nicht, kämpft!“

„Wir fordern nur unser Recht ein. Die Zeit ist gekommen, gegen die Glatthäute zu ziehen!“



GRAUFELL

DIE ALTE / GRAUFELL – ERSTE DER FRAUEN

Unbeachtet von den Orks hat sich unter den Frauen der Sippe eine Anführerin herauskristallisiert, die von den Männern meist nur „die Alte“ oder „Kriegergebährerin“ genannt wird. Zwar gibt es keine ernst zu nehmende Bindung zwischen Söhnen und Müttern, immerhin gelten Frauen unter Orks als völlig rechtlos und oftmals nicht einmal eines Namens würdig, doch genießt sie ein gewisses Maß an Achtung selbst gegenüber Ugur, da sie zwölf Jungen das Leben geschenkt hat, die allesamt zu Kriegern herangewachsen sind, unter anderem auch Gushrok und Walduch. Aufgrund ihres Alters teilt sie zwar nicht mehr das Lager des Häuptlings, die Frauen der Sippe hören jedoch auf sie. Seit sie mit *Raszech*, dem Schüler der Rikaipriesterin *Kupfermond* (siehe **Reich des Roten Mondes 151**) sprechen konnte, hat sie sich den Namen Graufell erwählt und versucht die Kunde über die „Frau mit Namen“ unter den Zholochaifrauen zu verbreiten. Hilfreich ist ihr dabei die Kenntnis einfacher Gifte, die man aus Wurzeln und Beeren der Steppe herstellen kann. Sollten sich Khurkach gegenüber den Frauen allzu brutal und rücksichtslos verhalten, erkranken sie daher oft kurze Zeit später und erleiden schreckliche Leibschmerzen. Morkash Blutmesser ahnt zwar etwas von dem Treiben Graufells, schweigt aber, da sie vor Jahren eine seiner Lieblingsfrauen war, zumindest solange Graufell es in ihrem Treiben gegenüber den Kriegern nicht übertreibt.

Geboren: 1005 BF *Größe:* 1,54
Seelentier: Harnischträger *Haarfarbe:* grau
Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: Anführerin der Sippenfrauen

Herausragende Eigenschaften: IN 14, KL 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Betören 11, Überreden 12, Pflanzenkunde 14, Heilkunde Gifte 14, Schneidern 13

Verwendung im Spiel: Die Helden können sich schnell mit einem flinken Difar oder Schmerzen in den Eingeweiden wiederfinden, sollten sie sich allzu zügellos gegenüber den Frauen der Sippe verhalten. Graufell könnte zudem mit großer Vorsicht prüfen, wie Yurrek als Rikaipriester zu ihren Zielen steht.

Zitate:

„Ja, sofort.“

„Darf ich dein Lager anwärmen?“

„Das ist der Saft des weißen Glöckchens. Misch es unter sein Essen und er wird dich die nächsten Tage nicht anrühren.“

GAMSBERT BRÄUER – SKLAVE

Der einzige menschliche Sklave der Arakishippe ist der Bauer Gamsbert Bräuer, der vor gut zehn Jahren bei einem Überfall auf einige Gehöfte in Andergast verschleppt wurde. Nach

mehreren Fluchtversuchen und den darauf folgenden schrecklichen Prügeln hat er sich mit seiner Situation abgefunden und versucht seine Lage zu verbessern, indem er den Schwarzpelzen die Kunst des perainegefälligen Ackerbaus nahezubringen versucht. Bisher ist ihm dabei wenig Glück beschieden, da es den meisten Orks schlichtweg an Geduld fehlt, um sich Tage und Wochen mit dem Boden zu beschäftigen, auf dem sie stehen. Häuptling Ugur spielt jedoch mit dem Gedanken, einige weitere Sklaven in Weiden zu fangen und mit ihnen die fremde Kunst des Getreideanbaus auszuprobieren, nachdem ihm Gamsbert erklärt hat, dass das sonst nur als Beute zu erringende Bier aus dem so geschaffenen Getreide hergestellt wird.

Geboren: 997 BF *Größe:* 1,75
Seelentier: Igel *Haarfarbe:* hellbraun

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: kompetenter Feldsklave

Herausragende Eigenschaften: IN 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Ackerbau 12, Brauer 9, Hauswirtschaft 8

Zitate:

„Natürlich werde ich die Kühe melken.“

„Herrin Peraine, warum strafst du mich nur so?“

WICHTIGE PERSONEN BEIM FELDZUG GEGEN EMMERANSTREU



Riul'Ta

Riul'Ta

Vor Monaten ist eine kleine Gruppe Schurachai aus den fernen Eiszinnen aufgebrochen, um den fernen Verwandten im Orkland, die für die meisten Schurachai eher als Mythos gelten, von einer Weissagung zu berichten. Seltsame Träume und Visionen haben sie aufgeschreckt, die von einem Heerzug schwarzer Orks gegen die Eishexe Glorana berichten, und nun ist es ihr Ziel, sich auf die Suche nach den schwarzfelligen Orks zu machen, um ihnen von dem Stummen Jäger zu berichten, der zu ihnen gesprochen hat.

Einzig der Schurachai Riul'Ta übersteht die gefährliche Reise bis in die Steppen des Orklandes, um endlich im Frühlinglager der Zholochai zu erscheinen. Er spricht nur schleppend Ologhaijan, die Hochsprache der Schwarzpelze aus dem Orkland, doch weiß er die Warnungen und Zeichen des Stummen Jägers eindringlich zu verbreiten. Besonders den *Auserwählten* wird er ansprechen, möglicherweise weil er ihn in einer Vision gesehen hat oder einfach spürt, dass dieser dem Stummen Jäger nah ist, ohne es selbst zu ahnen.

Geboren: 1004 BF *Größe:* 1,58
Seelentier: Biber *Haarfarbe:* weiß
Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: Khurkach auf göttlicher Mission

Herausragende Eigenschaften: IN 14, KO 17

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Speere 15, Wurfspere 13, Wildnisleben 13, Gerber/Kürschner 12; Eiskundig

Verwendung im Spiel: Riul'Ta gibt die Visionen Firuns weiter und zeigt somit den Zholochai dessen Macht auf. Er kann zudem den Auserwählten darauf hinweisen, dass der Stumme Jäger ganz besonders ihn mit Wohlwollen betrachtet.

Zitate:

„Stummer Jäger blickt auf dich. Bald spürst du seine Macht.“

„Wir waren so viele wie Finger an der Hand, doch Waldgeister und Glatthäute töten die anderen.“

„Die weiße Hexe muss sterben, so will es der Stumme Jäger. Kalter Tod droht uns allen.“

RHUSHUK GEISTERKLAUE

Zusammen mit Häuptling *Khargash* bildet der Schamane Rhushuk Geisterklaue das Harordakgespann der Gharrachai. Er neigt dazu, sich in groben, roten Stoff zu hüllen und sich mit der Asche aus Opferfeuern einzureiben, weshalb sein Fell meist filzig und grau wirkt. Seine Stimme ist selbst für einen Schwarzpelz dunkel und rau und trägt zu seiner für manch abergläubischen Ork beunruhigenden und Ehrfurcht gebietenden Erscheinung bei.

Als Schamane steht er bisher hinter dem Hochschamanen Tschandrach zurück, den man auch Aschepelz nennt. Daher hat er sich wie sein Ziehvater, der Schamane Rhurach, der Erforschung der Blutmagie verschrieben, um eines Tages Aschepelz als Hochschamane ablösen zu können.



RHUSHUK GEISTERKLAUE

Rhushuk hält an sich wie die anderen Orks der Gharrachai die Schwarzpelze des Orklandes für schwach, da sie die Eroberung der in ihren Augen noch existierenden Finsternis, also Weidens und Greifenfurts, sträflich vernachlässigen, ist daher aber sehr interessiert daran, die Zholochai in ihrem Angriff auf den Rhodenstein zu unterstützen. Dazu nutzt er auch seine Verbindungen zu den Schnittern, deren wenn auch etwas fremdartige Verehrung Tairachs ihm nützlich erscheint.

Aufgrund guter Kontakte mit Morkash Blutmesser, den er bei einer Wanderung zu den Blutzinnen kennengelernt hat, ist er zudem bereit, Morkashes Lehrling und die Okwach der Arakish in Augenschein zu nehmen und ihnen ein wenig seines strategischen Könnens vor Augen zu führen.

Geboren: 1002 BF *Größe:* 1,57 *Seelentier:* Ringelnatter

Haarfarbe: ursprünglich schwarz, meist schmutzig grau

Augenfarbe: rot

Kurzcharakteristik: brillanter, ehrgeiziger Schamane

Verwendung im Spiel: Sollten sich die Helden gegenüber Rhushuk ehrerbietig verhalten, kann er Garch möglicherweise das eine oder andere Ritual lehren. Außerdem kann er als Berater und Lehrmeister auftreten, dessen Verbindungen zumindest im Finsterniskamm und seinen Ausläufern sehr nützlich werden können.

Zitate:

„Schweig und beobachte! Du wirst sehen, was für eine Macht entfesselt wird, wenn die Fäden des Schicksals mit Bedacht gezogen werden.“

„Das Blut muss warm aus dem lebenden Leib rinnen, um seine Macht zu entfalten.“

„Tairach beobachtet uns voller Wohlwollen.“

Rhushuk Geisterklaue in Werten

MU 16 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 16

FF 10 **GE** 11 **KO** 14 **KK** 10

Keule:

INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

LeP 32 **AU** 39 **AsP** 38 **WS** 7 **RS** 1 **MR** 6 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Blutmagie, Gefäß der Sterne, Keulenrituale (Gespür der Keule, Hilfe der Keule (2)), Opferkeule, Weihe der Keule, Zauber der Keule (2)), Konzentrationsstärke, Matrixregeneration I, Regeneration II, Ritualkenntnis (Ork-Schamane): Geister bannen 15, Geister binden 17, Geister aufnehmen 15, Geister rufen 16, Verbotene Pforten

Rituale: (I) Blick ins Geisterreich, Rat der Ahnen; (II) Exorzismus, Geistheilung, M'char Utrak Rikahi, Schützende Rotte; (III) Brazoragh Ghorkai, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente; (IV) Ergochai Tairachi, Herz des Tieres

Talente: Hieb Waffen 12, Selbstbeherrschung 16, Tanzen 13, Überzeugen 14, Götter/Kulte 15, Magiekunde (Schamanismus) 14, Pflanzenkunde 14, Sagen/Legenden 15, Heilkunde Seele 13

Besonderer Besitz: mittelgroße Knochenkeule aus dem Oberschenkelknochen eines Höhlenbären

WEITERE WICHTIGE PERSONEN

TOROK BÄRENWÜRGER

Als Häuptling der Utasch und Anführer des Heerzuges gegen Glorana lastet eine große Verantwortung auf Torok. Zwar ist es eine große Ehre, vom Aikar ein Heer anvertraut zu bekommen, doch ist ihm auch bewusst, dass er ein Versagen dieses Feldzuges mit seinem Leben bezahlen wird. Er ist ein erfahrener Kämpfer und nicht auf den Kopf gefallen, daher wird er alles versuchen, um den Feldzug zu einem Erfolg zu machen. Dabei hört er auf den Rat Rhushuk Geisterklaues, der nicht umsonst als einer der mächtigsten und weisesten Tairachschamanen gilt.

Geboren: 1007 BF *Größe:* 1,73

Seelentier: Schwarzbär

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brillanter Anführer und Stammeskrieger

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 14, KK 19, KO 18; Aberglaube 8

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Bogen 18, Raufen 18, Ringen 18, Zweihand-Hieb Waffen 19, Körperbeherrschung 17, Selbstbeherrschung 16, Reiten 15, Kriegskunst 16

Verwendung im Spiel: Als Anführer des Feldzuges kann Torok den Helden Aufträge und Befehle erteilen. Er folgt zwar den Ratschlägen Rhushuks, lässt sich jedoch nicht so leicht über den Tisch ziehen.

Zitate:

„Vorwärts, ihr Hunde!“

„Nimm deine Männer und greif sie von der Flanke aus an!“

„Wir sollten warten, bis die Dunkelheit kommt. Die Glatthäute sind blind, wenn die Wolken den Mond verbergen.“



Die Legende um Arakish

Als Brazoragh unsere Vorfahren aus dem Tarrakvash, der Geistersteppe, führte, folgte ihm Akish, der Herzesser, in unsere Welt. Er war ein großer Krieger und folgte Brazoragh nach. Als er über die Steppe, unsere Steppe, blickte, sahen seine Augen eine Wölfin mit silbernem Fell, und er sprach zu sich: „Stark sind ihre Flanken, scharf ihre Zähne. Sie soll meine Söhne gebären!“

Und er nahm die silberne Wölfin, und sie gebar ihm drei Söhne. Der erste war Utakish, mutig, aber schwach. Der zweite war Loakish, stark, aber feige. Und der dritte war Arakish, der Urvater unserer Sippe, mutig wie Utakish und stark wie Loakish, und dazu schlau wie ein Wolf.

Als die Wölfin die drei Brüder säugte, schnappte Utakish nach seinem Bruder Arakish, und dieser ergriff Utakish und erwürgte ihn. Da erhob Loakish seine Stimme, doch er verstummte furchtsam, als er die Augen Arakishs sah, und dieser nahm einen Stein und erschlug Loakish. Daher heißt es: „Nimm nur, was du halten kannst. Und sprich nur, wenn du dafür einstehen kannst.“

Die Wölfin säugte Arakish, und dieser wurde größer und stärker als jeder andere Ork, und sein Fell hatte die Farbe von Silber wie das der Wölfin. Er durchwanderte die Steppen, um sich zu messen und seine Kraft zu erproben, doch er fand keinen würdigen Gegner. Da stieg er hinauf in die Blutzinnen und entdeckte einen riesenhaften Orklandbären, größer als jeder, der heute die Steppe durchstreift. Er sprach „Dein Fell werde ich tragen“, und schon bald rangen Arakish und der Bär, und Blut floss in Strömen von ihren Leibern. Drei Tage rangen sie, dann endlich griff er dem Bären an die Kehle und erwürgte ihn. Erschöpft vom Kampf stieg er in die Höhle des Bären, und dort fand er drei Tiere, die Orks gebären. Und er nahm sie und sie schenkten ihm neun Söhne, die ersten der Arakish.

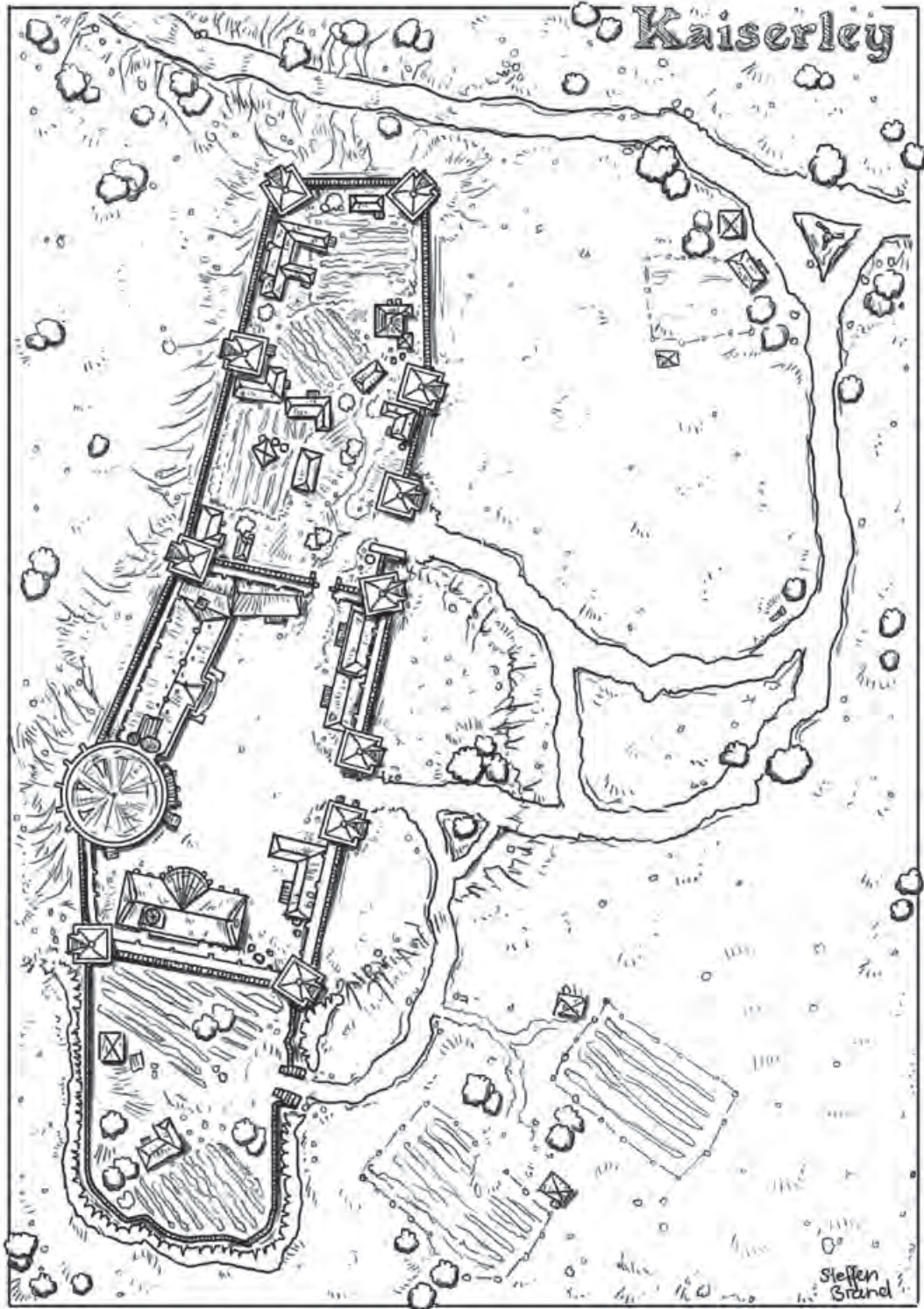
Deshalb haben einige von euch, die, bei denen das Blut Arakishs am stärksten brennt, silbernes Fell.

Die Weissagung des Stummen Jägers

Langer Weg aus dem Schnee ist hinter uns. Viel Gefahr war uns nah. Viele fanden Tod. Nun ich bin hier. Wichtiges sage ich: In Stille des Schnees spürten wir ihn. Er sprach nicht. Er ist Stummer Jäger, zeigte uns, was kommen mag. Er zeigte uns: Die weiße Hexe im Eis muss sterben. Viel Lohn wartet auf den, der sie tötet. Wenn ihr nicht zu ihr geht, wenn ihr zu den Glatthäuten im grünen Land geht, wenn ihr von den Glatthäuten mit den vielen Rindern nehmt und mit ihnen kämpft, dann hat er gezeigt: Wenn Himmel Blut weint, wenn Bulle und Löwin toben, wenn goldner Pfeil durch rotes Tuch stößt, wenn Steine brennen und Helden fallen, dann werdet ihr in Stahl und Wasser ersaufen. Stummer Jäger sieht euch, seine Hand liegt über euch, damit ihr versteht. Kein Wort verlässt seine Lippen, doch ihr versteht, wenn weißer Schleier euch schützt.

HANDOUTS

Kaiserley

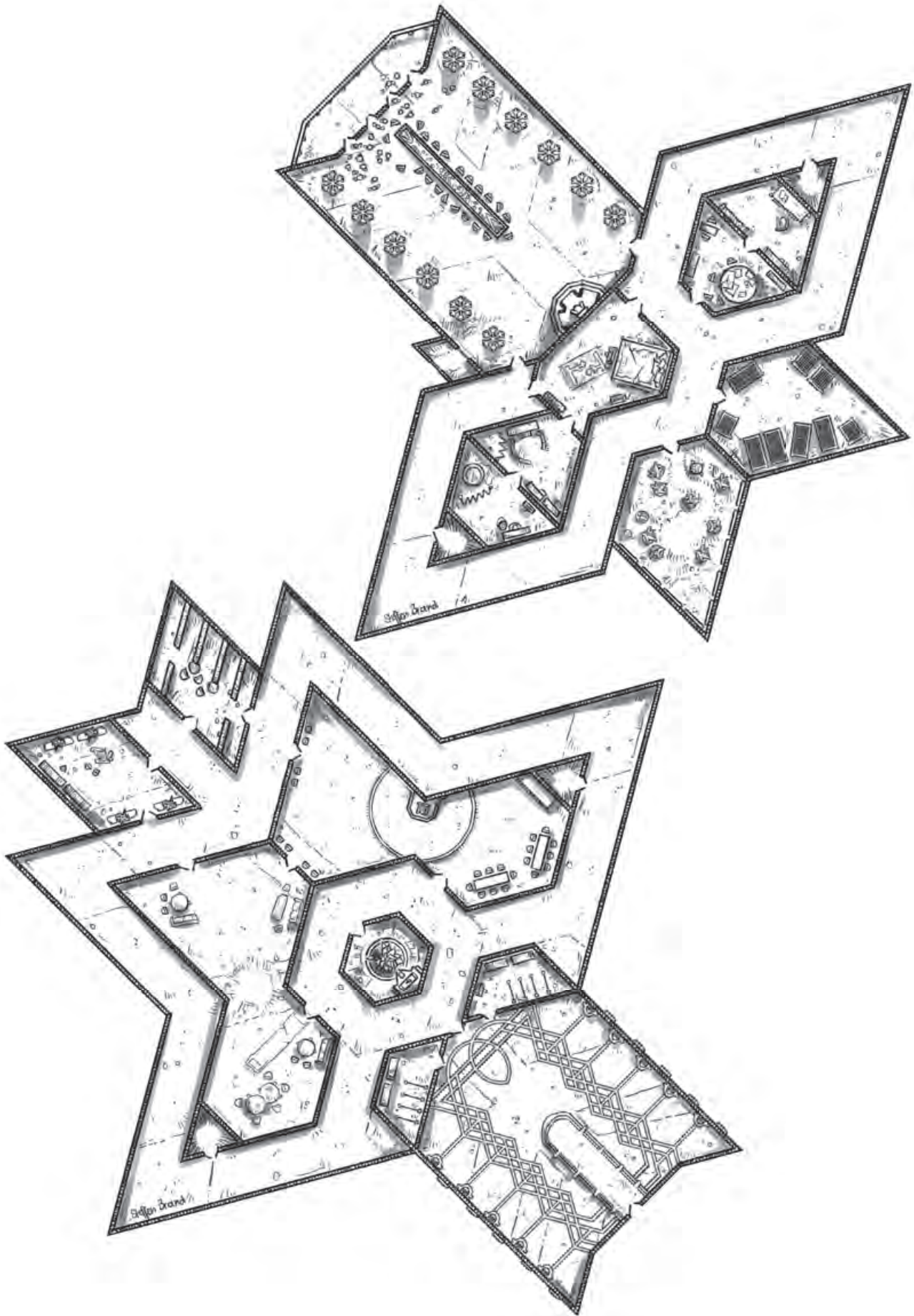


© 2014 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

EMMERANSTREU



SHIRACH'RAS (ERDGESCHOSS & OBERGESCHOSS)



© 2014 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

SHIRACH'RAS (KELLER)



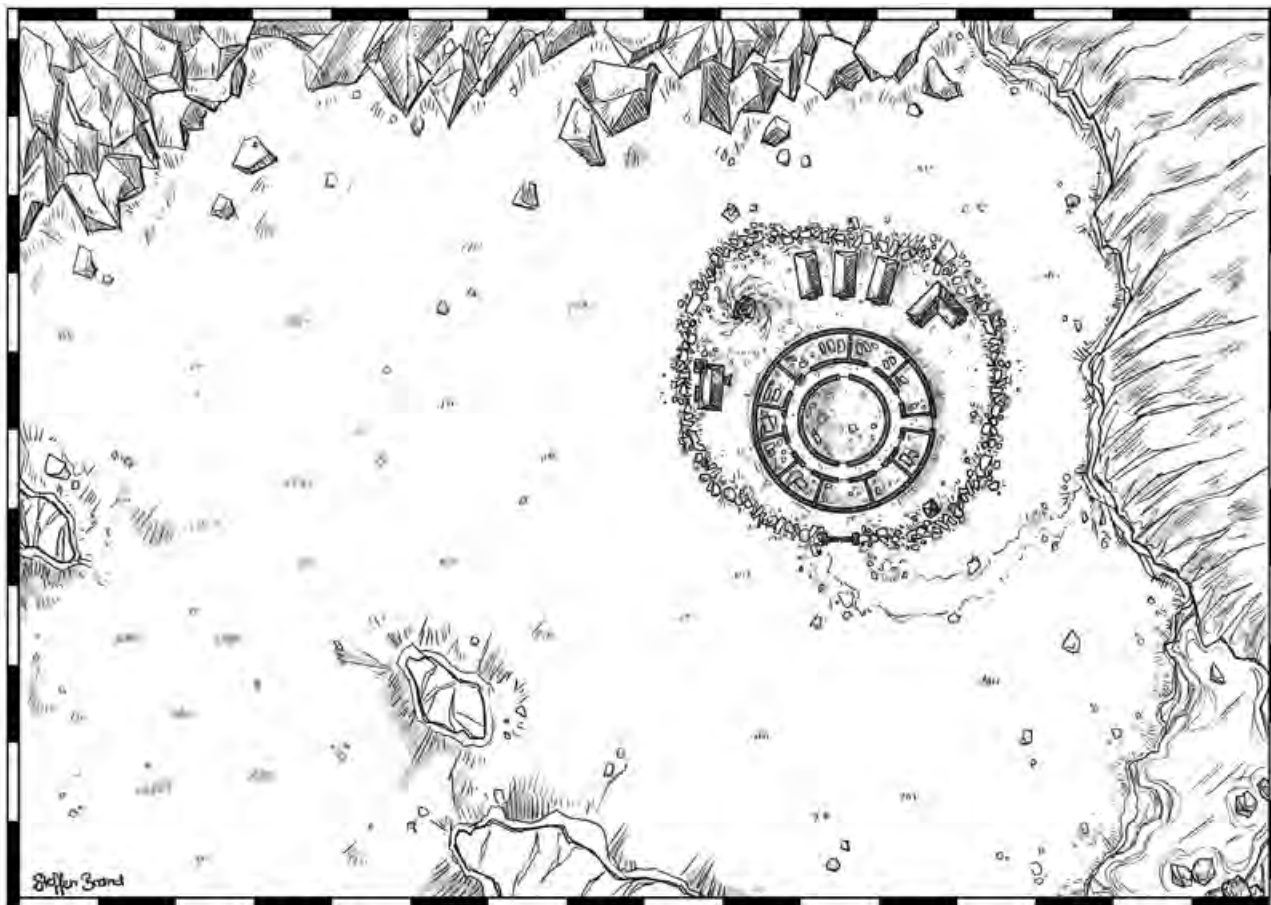
© 2014 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



OBLARASİM



DIE FESTE SHU-DRASZ



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

FIRUNS FLÜSTERN

AUTOR: JENS ULRICH

Ein Flüstern, nicht viel mehr als ein Windhauch, weht über den hohen Norden Aventuriens. Es spricht von Offenbarungen, Heldentaten und Krieg, und er findet Gehör bei tapferen Streitern, die sich bald in blutigen Schlachten wieder finden, um sich zu guter Letzt dem größten Schrecken des Nordens zu stellen.

Währenddessen: Die jungen Krieger der Zholochai fordern Blut, warten sie doch schon viel zu lange auf einen guten Kampf, während der Aikar Brazoragh sich Geistern und Zauberwerk zuwendet. Und so drängen sie nach Osten, in die Länder der Glatthäute, um ihren Mut vor Brazoragh zu beweisen und reiche Beute heim zu führen. Noch ahnen sie nicht, dass auch sie das Wispern im Wind leiten wird.

Die Kampagne *Firuns Flüstern* widmet sich dem Splitter des Nagrach, dem Herren des Schwarzen Eises. Die große Besonderheit des Bandes ist, dass die Spieler die Kampagne sowie den Kampf um das Eisreich Glorania sowohl als erfahrene Helden als auch als Gruppe orkischer Krieger erleben können.

Dieses Abenteuer ist Teil des *Splitterdämmerungs-Zyklus*, der das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkrone behandelt. Der Band kann auch losgelöst vom Zyklus gespielt werden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* sowie den Ergänzungsband *Zoo-Botanica Aventurica*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Schild des Reiches*, *Reich des Roten Mondes*, *Im Bann des Nordlichts* und *Schattenlande* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 202

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EXPERTE

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
ORKLAND, GREIFENFURT,
WEIDEN UND
DER HOHE PORDEN,
SOMMER 1038/1039 BF

SPLITTER
DÄMMERUNG



ISBN 978-3-86889-799-9

13122PDF