

ORKS!

RALF
HLAWATSCH

Ein DSA-Abenteuer für 3-6 Helden der Stufe 3 - 6

Das folgende Abenteuer ist auf Aventurien, der Welt des Schwarzen Auges, angesiedelt und spielt vor dem Hintergrund des Orkfeldzuges gegen die Menschen im Jahre 17 Hal. Doch obwohl sich das Modul damit sehr stark auf die jüngere aventurische Geschichte bezieht, dürfte es sich leicht auf andere Systeme und Welten umsetzen lassen. Spielwerte für Ihr Rollenspiel können Sie, soweit nötig, leicht selbst gemäß den Erfahrungsstufen Ihrer Gruppe festlegen. Sie müssen lediglich Ihre dafür sorgen, daß Ihre Spielerhelden einen Kriegsschauplatz Ihrer Fantasywelt bereist. Die verfeindeten Parteien müssen dabei nicht zwangsläufig Orks und Menschen sein. Lediglich eine Voraussetzung sollte erfüllt sein: Ihre Spielgruppe darf nicht aus Hasenfüßen bestehen, sondern aus draufgängerischen, echten "Helden", die bereit sind, ihr Leben für andere zu riskieren. Also, liebe AD&D-, Midgard- und MERS-Spielleiter, legen Sie das Heft jetzt nicht gleich aus der Hand, sondern lesen Sie erst einmal weiter. Zum besseren Verständnis finden Sie am Schluß des Abenteuers ein Glossar aventurischer Begriffe.

Das Abenteuer

Meisterinformationen

Die Zeiten im Norden sind hart: Die Orks haben ihr angestammtes Land jenseits des Firunswalls verlassen und ziehen zu tausenden gegen die Menschen im Svellttal. Durch einen unglaublichen Verrat der Tjolmarer Zwerge sind die Schwarzpelze in den Besitz eines Katapults gelangt, mit dem sie die steinernen Mauern der menschlichen Festen niederschießen können. Die Stadt Tiefhusen wurde auf diese Weise schon gestürmt, und das Orkheer zieht unaufhaltsam gen Süden. Lowangen ist sein nächstes Ziel, doch die Menschen mögen nicht so recht glauben, daß die Orks es tatsächlich wagen würden, diese mächtige und zudem sehr gut befestigte Stadt anzugreifen.

Ihre Gruppe reist gerade durch dieses vom Krieg Land und trifft unterwegs auf die Bäuerin Karja, die Haus und Hof aufgegeben hat, um sich und ihre Kinder in Lowangen in Sicherheit zu bringen. Gemeinsam reist man in die Handelsstadt. Karja ist eine gute Freundin des dortigen Festungskommandanten Erbert Domian. Sie sorgt dafür, daß die Helden auf der Feste untergebracht werden, freie Zimmer in den Gasthäusern, der von Flüchtlingen überfüllten Stadt, gibt es ohnehin nicht mehr.

Erbert ist von Ihren Recken beeindruckt und bittet sie, in der Stadt zu bleiben. Leute mit solch außerordentlichen Fähigkeiten sind in Stunden der Gefahr immer nützlich. Hier, lieber Spielleiter, ist auch der wunde Punkt der Geschichte. Wenn Ihre Helden partout nicht für Lowangen kämpfen wollen, sind Sie leider machtlos. Für einzelne Personen bietet sich immer eine Möglichkeit, aus der belagerten Stadt zu entkommen. Eine "ritterliche" Gesinnung Ihrer Spielerhelden Voraussetzung für das Gelingen des Abenteuers.

Noch während die Helden sich in Lowangen aufhalten, beginnen die Orks tatsächlich mit der Belagerung. Die Stadt kann - trotz der vielen Flüchtlinge - sicherlich eine gute Weile durchhalten, würde nicht eine weitere Gefahr drohen: Ein Späher berichtet, daß die Schwarzpelze ein mächtiges Katapultheranschaffen. Die Helden erhalten nun die Aufgabe, durch einen alten Fluchttunnel die Stadt zu verlassen und die Kriegsmaschine zu zerstören. An sich schon kein leichtes Unterfangen, die noch zusätzlich dadurch erschwert wird, daß die Gruppe die zwei Kinder eines Kaufmanns mitnehmen und in Sicherheit bringen sollen.

Vorgeschichte

Allgemeine Informationen:

Ansvelt macht den gleichen Eindruck wie

alle anderen Dörfer am Svellt, die ihr in den letzten Tagen gesehen habt: Das Wild frißt die junge Saat von den Feldern, die Häuser sind großteils verlassen. Eine fast gespenstische Stille lastet über dem Ort. Die meisten Menschen sind fortgegangen, auf der Flucht vor den nahenden Orks, genau wie ihr. Die wenigen, die geblieben sind, halten sich in ihren Hütten und Höfen versteckt. Es regiert die Angst.

Heute morgen habt ihr dieses Dorf in den lieblichen Svelltauen verlassen, und voreuch liegen zwei oder drei Tage anstrengen Rittes durch die Altsvelltsümpfe, bis ihr endlich Lowangen, euer nächstes Ziel, erreicht. Von dort aus führt eine Straße über den Finsterkamm ins Mittelreich, wo man vor den Schwarzpelzen sicher sein sollte.

Die Sonne steht schon sehr tief über dem flachen, mit Baum- und Buschgruppen übersäten Land als ihr euch auf die Suche nach einem geeigneten Lagerplatz macht. Das Gelände ist trocken und weniger schlammig als das Land, das ihr heute durchquert habt. Und da vorne, das kleine Wäldchen, sieht recht einladend aus. Doch halt, war da nicht etwas? Ein Geräusch? Jetzt trägt es der Wind zu deutlicher zu euch herüber: Metall auf Metall, Schwertgeklirr! Nicht weit vor euch, wohl in dem kleinen Hain, tobt ein Kampf. Vielleicht braucht jemand eure Hilfe.

Meisterinformationen:

Die große Not der Menschen im Svellttal wissen einige Räuber weidlich auszunutzen. Dieses feige Geschmeiß versteckt sich entlang der einsamen Straßen, um diejenigen zu überfallen, die auf der Flucht vor den Orks Heim und Hof verlassen haben, um im Süden Sicherheit zu finden. Unterwegs werden sie dann überfallen, niedergemacht, und ihre wenige bewegliche Habe fällt in die Hand der Schurken. Solche Überfälle sind im vom Krieg gebeutelten Svellttal alltäglich, und Ihre Helden haben schon mehrmals die verkohlten Überreste eines Wagens und die Leichen der Besitzer als

stumme Zeugen der begangenen Greuel-
taten gesehen. Es sind raue Zeiten in
einem rauen Land.

Die Helden werden Zeugen eines sol-
chen Raubs und sollten auf Seiten der
Überfallenen ins Geschehen eingreifen.
Das ist der Einstieg ins Abenteuer. Aller-
dings sollten Sie eilen, um noch rechtzei-
tig am Ort des Geschehens zu sein. Bis
zum Hain sind es noch etwa fünfhundert
Schritt, eine Strecke, die sich nur zu
Pferd wirklich schnell bewältigen läßt.
(Sollte Ihre Gruppe nicht beritten sein,
verkürzen Sie die Distanz auf etwa 200
Schritt.)

Allgemeine Informationen:

In dem kleinen Wäldchen bietet sich euch
folgendes Bild: Von drei Seiten dringen
acht abgerissene Gestalten auf eine Frau
und zwei halbwüchsige Kinder ein. Die drei
stehen mit dem Rücken zu einem Leiterwa-
gen und wehren sich mit ihren Schwertern
verzweifelt gegen die Angreifer. Ein Mann
liegt neben ihnen am Boden, aber es hat
wohl auch schon einen Räuber erwischt.

Meisterinformationen:

Durch schnelles Eingreifen sollte sich
das Kampfglück wieder den Überfalle-
nen zuwenden. Die Helden können die

Räuber von hinten angreifen und haben
somit eine unparierbare Attacke frei.

Werte der Räuber

MU: 10	LE: 35
MR: 0	AT/PA: 11/9
	(Säbel, 1W+3)

Allgemeine Informationen:

Ein hitziger Kampf entbrennt, aus dem ihr
aber ihr den Sieg davontragt; die Räuber
sind entweder tot, verwundet oder suchen
ihr Heil in der Flucht. Nach einem Mo-
ment des Verschneufens reicht die Frau
euch ihre Hand:

“Habt Dank, hättet Ihr uns nicht geholfen,
wären wir jetzt schon auf der Reise ins
Totenreich. Den guten Gernot hat’s schon
erwischt. Warschone in treue Seele. Boron
möge ihm gnädig sein.

Ich heiße Karja Banerik, und das sind meine
Kinder Deria und Stordan”, womit sie auf
das Mädchen und den Knaben deutet.

“Wir haben unseren Hof in Ansvell aufge-
geben”, fährt Karja fort, “und sind jetzt auf
dem Weg nach Lowangen, wo wir in Si-
cherheit sind. Vom Norden her kommen
die Orks, sie können nicht mehr weit sein.
Lowangen ist eine mächtige Stadt, die
Schwarzpelze werden es nicht wagen, sie
anzugreifen. Und wenn doch, dann holen

sie sich an den Befestigungen höchstens
eine blutige Nase. Falls ihr auch dorthin
wollt, dann laßt uns doch gemeinsam rei-
sen.”

Meisterinformationen:

Karja und ihre beiden Kinder haben den
Kampf glücklich mit nur einigen leich-
ten Verletzungen überstanden. Schlim-
mer erging es da schon dem treuen Knecht
Gernot, der während des Gefechts in
Borons Hallen gerufen wurde. Für ihn
kann man nichts weiteres tun, als eine
würdige Grabstatt errichten.

Die weitere Reise dauert etwa 4 Tage
und verläuft ohne nennenswerte Stö-
rungen. Karja berichtet den Helden un-
terwegs, daß sie mit dem Lowanger Stadt-
kommandanten Erbert Domian eng be-
freundet ist und wahrscheinlich für eine
angemessenen Unterbringung der Hel-
den in der Feste Lowangen sorgen kann.

Allgemeine Informationen:

Von Norden kommend erreicht ihr die
Stadt. Die Wachen, die euch am nördlichen
Kastell einlassen, sind nicht übermäßig
freundlich. Ihr seid wahrscheinlich nicht
die ersten Flüchtlinge, die in den Mauern
der Stadt Schutz suchen, aber ein paar scharfe
Worte von Karja und ein Hinweis auf ihre



gute Beziehungen zum Stadtkommandanten bringen die Soldaten schnell zur Raison. So überquert ihr auf der Fuchsbrücke den Svellt und gelangt schließlich ins Innere der Stadt. Nun, angesichts des Krieges habt ihr hier sicherlich kein fröhliches Treiben erwartet, doch das, was ihr seht, verschlägt euch dennoch die Sprache: Weinende Kinder, Halbwüchsige, die sich um einen Kanten Brot oder ein verschimmelteres Stück Käse balgen, Greise, die sich zu wünschen scheinen, schon vor diesen Tagen in Borons Hallen eingegangen zu sein, Elend, wohin man schaut. Eine schier endlose Zahl von Menschen ist in die Stadt geflohen. Zimmer in Gasthäusern gibt es nicht mehr - und wenn doch, dann zu unerschwinglichen Preisen. So haben die Leute ihr Lager einfach am Straßenrand aufgeschlagen. Das Brot ist teuer und Fleisch bleibt gar den reichsten der Reichen vorbehalten, es sei denn, man fängt sich eine der fetten Ratten, die sich auf den Abfallhaufen in den stinkenden Gassen tummeln. So manch einer dieser Nager ist schon im Magen eines Flüchtlings gelandet - und auch Katzen und Hunde machen sich rar.

Karja führt euch durch die vollen Gassen zur Festung und bittet dort die Wachen, dem Kommandanten eure Ankunft zu melden.

Kurze Zeit später werdet ihr eingelassen, ein Stallknecht kümmert sich um eure Tiere. Kommandant Erbert, ein kleiner, drahtiger Mann mit Halbglatze, begrüßt Karja aufs herzlichste und reicht euch anschließende die Hand. Danach richtet man euch ein Zimmer her, und ihr könnt euch auch ein wenig frisch machen.

Meisterinformationen:

Die Unterkunft auf der Festung ist nicht gerade luxuriös, aber sauber und gewiß besser als alles, was man noch in der Stadt bekommen kann. Das Zimmer befindet sich in der Soldatenunterkunft. Am Abend sind die Helden zum Essen mit den Kommandanten in den Palast geladen.

Allgemeine Informationen:

Nach einem schmackhaften Mahl sitzt ihr, Karja und Kommandant Erbert noch bei einem Wein zusammen. Man kommt ins Plaudern, und die Bäuerin aus Ansvell berichtet von ihrer Reise. Dabei vergißt sie nicht, euer beherztes Eingreifen genügend zu würdigen. So erzählt man noch ein wenig von erlebten Abenteuern, bis Erbert schließlich das Wort an euch richtet:

“Herrschaften, Leute wie Euch kann Lowangen brauchen. Die Lage ist ernster, als

so mancher Bürger glauben mag. Sieges-trunken wie die Orks sind, werden sie sich einen solch fetten Brocken wie unsere Stadt kaum entgehen lassen. Wir haben hier Erfahrungen mit den Schwarzpellen. Ab und zu verlassen kleinere Horden ihre Heimat und überfallen einen einsamen Bauernhof. Das waren einzelne Raubzüge, und wir konnten die Banden immer wieder dorthin zurücktreiben, wo sie hingehören - ins Orkland oder zu Boron. Diesmal haben wir es allerdings mit einem echten Krieg zu tun. Die Orks haben ein tausendköpfiges Heer aufgestellt, gut organisiert und von einem mächtigen und klugen Krieger angeführt. Gewiß habe ich gute Soldaten, und in einer offenen Schlacht könnten sie auch gegen eine Übermacht obsiegen. Doch manchmal lassen sich die Dinge nicht durch einen Kampf lösen. Ich glaube, daß eure Erfahrung dann sehr nützlich sein kann.”

Meisterinformationen:

Erbert bietet den Helden natürlich auch eine Bezahlung an: Einen Dukaten pro Tag und Kopf, dazu freie Unterkunft und Verpflegung kann er dem Kämmerer wohl abschwatzen. Sollten die Helden nicht auf den Vorschlag des Kommandanten eingehen, endet das Abenteuer leider an dieser Stelle.

Eine feste Aufgabe bekommt ihre Gruppe von Erbert nicht zugeteilt. Sie soll sich lediglich zur Verfügung halten, wenn es ernst wird.

Orks!

Meisterinformationen:

Vom Tage der Ankunft Ihrer Helden bis zum Eintreffen des Orkheeres dauert es etwa fünf Tage. Während dieser Zeit kann ihre Gruppe tun und lassen was sie will, und Ihnen steht es frei, einige kurze Episoden in der Stadt zu improvisieren (siehe dazu auch das nächste Kapitel). Sinnvoll ist es natürlich, auf Kundschaft zu gehen und die Stadt vor dem nahenden Orkheer zu warnen. Zuerst entdecken die Helden eine kleine Vorhut, der in kurzem Abstand die mehrere Tausend Köpfe zählende Hauptstreitmacht folgt. Am Abend des fünften Tages haben die Orks Lowangen erreicht und verschanzen sich in den Wäldern rings um die Stadt.

Allgemeine Informationen:

Orks! Irgendwo dort draußen in den Wäldern lagern sie zu tausenden. Von den Mauern könnt ihr nachts ihre Feuer sehen,

tagüber hört ihr die Trommeln und Gesänge ihrer Schamanen. Nur selten zeigen Sie sich auf dem offenen Land zwischen Stadt und Wald, sie wagen sich nicht in die Schußweite der Bögen und Armbrüste. Dennoch legt sich ihr Ring wie eine eiserne Klaue um das stolze Lowangen, fest entschlossen, die Stadt einfach auszuhungern.

Die Tage in der belagerten Stadt

Meisterinformationen

Der orkische Belagerungsring um Lowangen zieht sich zu, die Reihen scheinen so dicht, daß keine Maus hindurchzuschlüpfen vermag. In der Stadt sind die Lebensmittel streng rationiert. Vor den Backhäusern warten Hunderte auf eine karge Brotzuteilung, fast regelmäßig kommt es dabei zu Schlägereien. Man erzählt sich sogar, daß für einen Kanten Brot schon Morde begangen wurden. Kriegsgewinnler versuchen Lebensmittel zu unverschämten Wucherpreisen loszuschlagen - mit Erfolg, denn die Rationen füllen kaum einen leeren Magen. Zwar ist Lowangen noch längst nicht am Ende, doch wissen die Stadtoberen sehr wohl, daß eine Belagerung sehr lange, manchmal sogar Jahre, dauern kann. Deshalb hält man die Leute so kurz wie möglich, lediglich am Praiostag fallen die Zuteilungen etwas reichlicher aus.

Tag und Nacht sind die Mauern von Soldaten und Mitgliedern der Bürgerwehr besetzt. Doch sie können auch nichts anderes tun als hinüber in die Wälder zu starren und jede noch so kleine Neuigkeit dem Kommandanten melden. Die Lage bleibt jedoch unverändert. Ein kleiner Hoffnungsschimmer: Bisher wurden die umliegenden Bauernhöfe noch nicht niedergebrannt. In der Stadt kursieren natürlich die wildesten Gerüchte um den Zug der Orks:

- Der verschwundene Kaiser aus dem Mittelreich führt das Heer der Schwarzpellen an. (Quatsch)
- Die Orks verfügen über furchtbare Kriegsmaschinen. (Wahr, sie haben immerhin den Mauerbrecher)
- Orks sind nicht in der Lage, Belagerungsgerät zu bauen. (Wahr, nützt aber nichts, wenn sie bei anderen bauen lassen)
- Tiefhusen wurde gebrandschatzt und seine Bewohner versklavt. (Maßlos übertrieben)

- Tjolmar hat den Sveltschen Bund an die Orks verkauft. (Nicht Tjolmar, sondern lediglich die Tjolmarer Zwerge waren die Übeltäter)

- Der Zug der Orks ist eine göttliche Strafe für das lasterhafte Lowangen. (Sagt ein Gashoker)

- Die Orks verfügen über einen magischen Trunk, der sie unbesiegbar macht. (Das wäre aus einer anderen Geschichte geklaut. Weil wir so etwas aber nicht tun, ist dieses Gerücht falsch.)

- Die Orks haben auf ihrem Zug jeden Menschen getötet, der ihnen in die Hand fiel. (Falsch, auch die Schwarzpelze wissen, daß man eine Kuh, die man melken will, nicht schlachten darf)

Jenach Geschmack können Sie die Tage in der eingeschlossenen Stadt nur kurz schildern oder ausgiebig durchspielen. Das nächste wichtige Ereignis tritt nach etwa zweiwöchiger Belagerung ein.

Allgemeine Informationen:

14 Tage seid ihr in der Stadt eingeschlossen. Fast habt ihr euch schon an diesen Zustand gewöhnt, ja, selbst das Elend auf den Straßen macht euch kaum etwas aus. Doch da ereignet sich etwas, das der Geschichte eine gefährliche Wendung verleiht.

Am frühen Morgen könnt ihr vom Turm des Nordtores aus sehen, wie jemand - ein Mensch! - aus dem Wald bricht und in wilder Hast auf das Stadttor zurennt, verfolgt von einigen Orks, die ihn mit Pfeilen beschießen. Sofort greift auch ihr zu Bogen und Armbrust, um den Verfolgern den Garaus zu machen. Doch leider könnt ihr auch nicht verhindern, daß der brave Mann von einem Pfeil getroffen wird. Er stürzt, überschlägt sich, rappelt sich wieder auf und rennt so schnell er kann weiter, bis er schließlich das Tor erreicht. Die Soldaten öffnen das Mannloch und zerren den Mann hinein. Vor Wut heulend müssen die Orks zusehen.

Hastig rennt ihr die Stufen bis zum Tor hinunter. Der Verletzte sitzt auf dem Boden und hält sich die Schulter. "Ein Katapult", stammelter. "Die Orks schaffen ein riesiges Katapult heran. Ich hab's gesehen, zwei Tagesreisen im Norden."

Meisterinformationen:

Der Mauerbrecher könnte in der Tat eine Gefahr für die Stadt darstellen. Deshalb bittet Kommandant Erbert die Helden gegen Mittag zu sich.

Allgemeine Informationen:

"Werte Herrschaften, wie mir zu Ohren

gekommen ist, verfügen die Orks über ein Katapult, ein schweres Kriegsgerät, das vielleicht in der Lage ist, eine Bresche in unsere Mauern zu reißen. Dieses Ding muß zerstört werden, bevor es zum Einsatz kommen kann. Keine leichte Aufgabe, aber ich glaube, Ihr seid die Rechten dafür. Es gibt einen alten Fluchttunnel, über den Ihr die Stadt heimlich verlassen könnt. Seit Jahrhunderten war niemand mehr dort unten, aber er müßte eigentlich noch existieren. Wir haben im Archiv einen Plan der unterirdischen Anlagen gefunden. Der Eingang findet sich im Bergfried, und der Ausgang dürfte weit hinter den orksischen Linien liegen. Danach wendet ihr euch gen Norden, bis ihr auf den Trupp trifft, der das Katapult mit sich führt. Dieses gilt es zu zerstören. Ihr dürft danach nicht mehr in die Stadt zurückkehren, das Risiko, daß die Orks dabei den Einstieg in den Tunnel finden, ist zu groß."

Meisterinformationen:

Sie können nun den Helden die für sie bestimmte Karte aus dem Anhang übergeben. Die Informationen auf diesem Pergament sind leider sehr fehlerhaft, da die unterirdischen Anlagen im Laufe der Jahre mehrfach umgebaut wurden.

Falls Sie Ihrer Gruppe die Arbeit zusätz-



lich erschweren wollen, möchten wir Ihnen einen Vorschlag unterbreiten: Kaufmann Garderecht möchte seine Kinder Sal und Elix gerne in Sicherheit wissen, weshalb die Helden bittet, die beiden Jungen bei dieser Gelegenheit mitzunehmen und zu Verwandten nach Greifenfurt zu bringen. Er bietet dafür immerhin fünfzig Goldstücke. Sollten die Helden ablehnen, gibt er an, daß die Kinder unter einer seltenen Krankheit leiden, für die es in Lowangen zur Zeit kein Heilmittel gibt und die binnen dreier Monaten zum Tod führt. So schnell wie möglich nach Greifenfurt zu gelangen, ist die letzte Chance für die Knaben. Diese Geschichte ist zwar gelogen, doch gibt es keine Möglichkeit, ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen. (Notfalls hat Garderecht noch einen Heiler geschmiert, der seine Worte bestätigt.)

Sollten die Helden annehmen, haben Sie ein Mittel in der Hand, um die Gruppe immer wieder in Schwierigkeiten zu bringen, falls das Würfelglück sich zu sehr auf die Seite der Spieler schlägt. Zum Beispiel kann sie die der Schatten einer Maus, vom flackernden Fackellicht an der Wand geworfen, fast zu Tode erschrecken und sie veraten die Helden. Sorgen Sie dafür, daß die Helden Nerven brauchen, wenn sie das gewagte Unternehmen zusammen mit den Kindern durchführen. Ihnen wird schon genug einfallen - nur übertreiben sollten Sie dabei auch nicht.

Die Helden bekommen die Ausrüstung für dieses Unternehmen gestellt, sofern sie nicht zu unverschämt werden. Es ist z. B. nur schwer zu erklären, was ein mit Goldborten besetzter Brokatrock hier nutzen soll, während die Mitnahme von Lampenöl, um den Mauerbrecher in Brand zu setzen, mehr als sinnvoll ist. Nachdem sich die Helden dann genügend eingedeckt und gestärkt haben, steigen sie vom Bergfried aus, in die alten Gewölbe hinab.

Die unterirdischen Gewölbe

Meisterinformationen:

Wie viele aventurischen Burgen besitzt auch die Feste Lowangen einen Fluchttunnel, der nur wenigen Burgbewohnern bekannt ist. Im Laufe der Jahre wurden die unterirdischen Gewölbe erweitert. Allerdings existieren längst nicht mehr alle Baupläne, so daß sich die Helden mit einer fehlerhaften Karte der Anlage begnügen müssen.

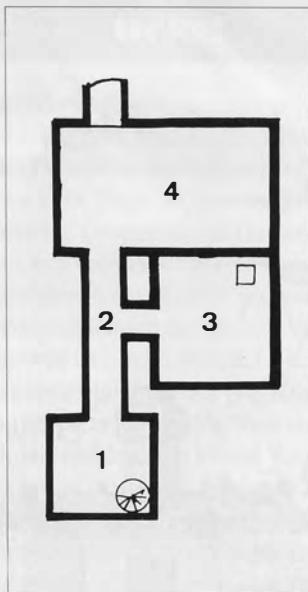
Die Räume der Ebene 1 sind beträchtlich jünger als die tiefergelegenen Gewölbe. Sie wurden im Jahre 701 n. B. F. im Zuge von notwendigen, unaufschiebbaren Reparaturen und Instandsetzungen der Wehranlagen als Nahrungsspeicher und Notquartiere angelegt. Das älteste Gewölbe ist der Fluchttunnel (Ebene 2) selbst, er stammt aus dem Jahre 587. Zwischen dem Jahre 603 und 612 ließ sich der Hofzauberer Darius mit Billigung des Burgherren ein Labor einrichten, um sich dort ungestört seinen schwarzmagischen Forschungen zu widmen. Etwa zwanzig Jahre später ließ einer von Darius' eher unbedeutenden Nachfolgern die Räumlichkeiten vermessen und gleichzeitig erweitern. Von der Vermessung stammt die Karte, die den Helden zur Verfügung gestellt wird. Sie zeigt also die Ebene 2, und davon auch nur die Räume 5, 7 und den Gang in seinem ursprünglichen Verlauf. Die Abmessungen der Gewölbe entnehmen Sie bitte dem Plan.

Die erste Ebene

Raum 1

Allgemeine Informationen:

Über die Wendeltreppe erreicht man von oben diesen kleinen, quadratischen Raum. Fast knöchelhoher Staub und feiner Sand bedeckt den Boden. In der Türöffnung hängen Spinnweben.



Meisterinformationen:

Die Wendeltreppe führte ursprünglich geradewegs in die Tiefe bis hinab zum Fluchttunnel. Der ursprüngliche Ausgang der Wendeltreppe unterhalb von Raum 1 galt jedoch als baufällig und wurde im Zuge der Arbeiten von 701 n.

B. F. zugeschüttet. In Raum drei wurde ein neuere Abgang gebaut.

Gang 2

Allgemeine Informationen:

Auch hier liegt der Staub dick auf dem Boden. Rechter Hand findet sich ein Durchgang, am Ende scheint der Gang in einen größeren Raum zu enden.

Raum 3

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum sieht natürlich auch nicht sauberer aus als alle anderen, die ihr bisher betreten habt. Auf dem Boden finden sich zudem modrige Fetzen Sackleinens und morsches Holz.

Meisterinformationen:

Bei Raum drei handelt es sich um einen ehemaligen Nahrungsspeicher. In der Nordostecke können die Helden unter dem Staub eine Falltür finden, von der aus eine Wendeltreppe zu Raum 5 führt.

Raum 4

Eine große Halle, an deren Nordwand sich eine Tür befindet. Ratten und Mäuse huschen über den Boden.

Meisterinformationen:

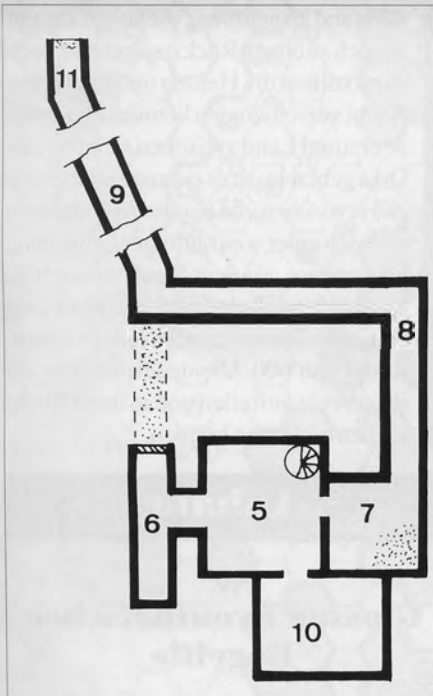
Hinter der Tür liegt nur ein kurzes Gangstück. Hier war eine Erweiterung geplant, die aber nie realisiert wurde. Unter der Decke hat sich eine Saguraspinne häuslich eingerichtet. Durch die plötzlich auftauchenden Helden fühlt sie sich bedroht. So in ihrer Ruhe gestört, seilt sie sich auf ein zufällig zu bestimmendes Gruppenmitglied ab und sticht es in den Nacken. Der Held kann diesem Angriff durch eine gelungene Probe Gefahreninstinkt (um drei Punkte erschwert) entgehen.

Bei der Spinne handelt es sich zum Glück noch um ein junges Tier. Sein Biß verursacht 1 W6 Schadenspunkte, das Gift zusätzlich 1 W20 SP. Außerdem ruft der Biß Sinnestrübungen (Klugheit -5) hervor.

Die zweite Ebene

Meisterinformationen:

Helden, die etwas vom Bauhandwerk verstehen, können erkennen, daß die Gemäuer in der zweiten Ebene deutlich älter sind als die in der ersten. Hier unten finden sich auffällig wenig Ratten und Mäuse. Die kleinen Nager werden für gewöhnlich von der Gruftassel in Raum 7 verspeist.



Raum 5

Allgemeine Informationen:

Hier findet sich ein relativ guterhaltener Eichentisch, auf dem von fingerdickem Staub bedeckte Alchimistische Gerätschaften stehen. In der Südwestecke steht ein Schrank.

Meisterinformationen:

In dem Schrank finden sich Tiegel und Fläschchen mit allerhand alchimistischen Ingredienzen, die aber größtenteils im Laufe der Zeit verdorben sind und so nicht mehr zu benutzen sind.

Gang 6

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet im Süden vor einer Steinmauer und im Norden vor einer Holzwand.

Meisterinformationen:

Im Süden fand sich ursprünglich der Aufgang zum Bergfried. Wegen Bauqualität der Anlage wurde dieser aber zugeschüttet. Im Norden versperrt die Holzwand den Zutritt zu einem eingestürzten Gangstück.

Raum 7

Allgemeine Informationen:

Hier herrscht ein schier unbeschreibliches Durcheinander aus Holz, Dreck, Staub, herabgestürzten Deckensteinen und den Überresten mehrerer Bücher.

Meisterinformationen:

Bei Raum 7 handelt es sich um Darius' ehemalige Bibliothek. Unter einem Schutthaufen hat sich eine Gruftassel

zum Schlummern eingebuddelt. Das Tier schlüpfte, als es noch jung und klein war, durch das Loch der Decke von Gang 11 und ernährt sich allerlei Kleingetier, daß sich ebenfalls auf dem gleichen Wege hier hinunter verirrt hat.

Sollten die Helden hier einen großen Wirbel veranstalten, dann erwacht das Tier und greift an.

Werte der Gruftassel

MU: 8	AT/PA: 11/5
LE: 30	MR: 3
RS: 3	TP: 1W6+3

Gangstück 8

Allgemeine Informationen:

Der Gang weist ein starkes Gefälle auf.

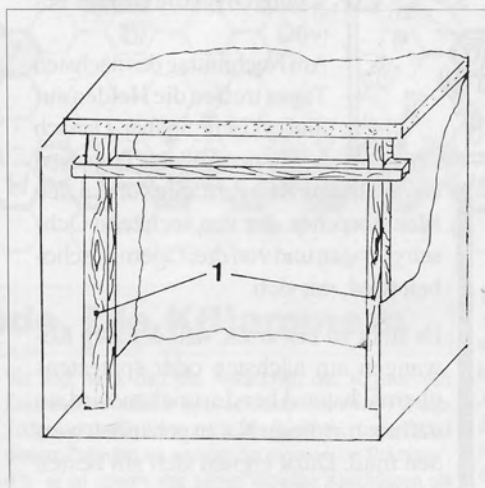
Meisterinformationen:

Ursprünglich verlief der Gang geradlinig, doch ein Teilstück war derart baufällig, daß es aufgefüllt und umgangen werden mußte.

Gangstück 9

Allgemeine Informationen:

Hier verläuft der Gang eben. An beiden Enden findet ihr eine seltsame Konstruktion, die eine der Deckenplatten abstützt. (Siehe Skizze).



Meisterinformationen:

Gangstück 9 befindet sich genau unter dem Svellt, was die Helden mit einer gelungenen Klugheitsprobe +3 auch abschätzen können.

Schlägt man die mit 1 bezeichneten Stützen mit einem Hammer heraus, dann stürzt die Platte hinab. Gestein und Erdreich rutschen nach. Schließlich wird das Gangstück vom Wasser geflutet und somit unbrauchbar gemacht. Dieser Vorgang läßt genug Zeit um den ansteigenden Gang bis zur Wasserlinie des Flusses hinaufzulaufen.

Raum 10

Allgemeine Informationen:

Sobald ihr diesen Raum betretet, erhebt sich ein ohrenbetäubendes Kreischen, und Hunderte von Fledermäusen flattern aufgeregt um euch herum.

Meisterinformationen:

Diesen Raum hat sich eine Fledermauskolonie als Ruheplatz auserkoren. Die meisten dieser Tierchen sind zur nächtlichen Stunde gerade unterwegs, doch die wenigen, die zurückgeblieben sind, wurden vom Fackelschein aufgeschreckt, flattern wild umher und machen jegliche Durchsuchung unmöglich. Der Ordnung halber sei erwähnt, daß sich Duri-ans Nachfolger hier einen Wohnraum einrichten ließ.

Gangstück 11

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft zunächst wieder bergauf und dann eine ganze Weile eben. Die Abstützung ist über weite Strecken nicht mehr vorhanden, und immer wieder stolpert ihr über Gestein, das von der Decke herabgebrochen ist.

Meisterinformationen:

Nach etwa 150 m verläuft der Gang nur noch etwa knapp unter der Erdoberfläche. Hier ist die Decke vollständig eingestürzt. Das Loch liegt mitten in einem Gebüsch und wird zudem noch größtenteils von einem umgestürzten Baumstamm verdeckt, so daß es bis heute nicht gefunden wurde. Diese Öffnung benutzen die Fledermäuse aus Raum 10 für ihre nächtlichen Ausflüge.

Das Loch ist zwar zu eng für einen erwachsenen Menschen, kann aber leicht erweitert und von den Helden als Ausgang genutzt werden. Allerdings verlassen sie den Gang dann vor den orkischen Linien und müssen sich durch das Heerlager schleichen.

Dreihundert Schritt weiter ist der Gang zu Ende. Er war früher einmal beträchtlich länger, ist aber über weite Strecken eingestürzt. So hat man hier eine hölzerne Klappe in der Decke als Ausgang angelegt. Sie ist oberhalb etwa 20 cm dick mit Erde bedeckt und kann mit einer Körperkraftprobe +2 geöffnet werden. Leider befindet sich dieser Ausgang auch nicht hinter, sondern mitten in den orkischen Linien. Mit einer Klugheitsprobe +2 können die Charaktere abschätzen, daß sie auch längst nicht die auf dem Plan angegebene Strecke im Tunnel zurückgelegt haben.

Der ersten Held, der aus dem Loch herauspäht, erblickt das Hinterteil eines Orks, der neben dem Loch sitzt und offensichtlich schläft.

Nun, lieber Meister, sind die Helden an der Reihe. Sie können zum Beispiel abwarten, bis sich der Ork entfernt. Natürlich geht das nur bei geschlossener Klappe. Das Erdreich auf dem Holz sorgt dafür, daß man so gut wie keine Geräusche von der Oberwelt mitbekommt. Die Helden haben also keine Möglichkeit festzustellen, ob sich der Ork fortbewegt hat oder möglicherweise ein weiterer hinzugekommen ist. Lediglich wenn

Linien auf einzeln herumstreuende Orks treffen.

Die Zerstörung des Mauerbrechers

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr das Orklager hinter euch. Mehr als nur einmal hätte man euch beinahe entdeckt, doch glücklicherweise konntet ihr immer noch rasch ein Versteck finden, wo ihr mit klopfenden Herzen ausharrtet, bis sich die Schwarzpelze wieder aus dem Staub machten. So wandert ihr jetzt entlang

der Straße nach Norden. Stets seid ihr auf der Hut, denn es ist lebenswichtig, die Orks zu entdecken, bevor sie euch bemerken.

Meisterinformationen:

Selbstverständlich stehtes Ihnen frei, den weiteren Weg mit Zufallsbegegnungen zu würzen. Gerade im rauen, dünn besiedelten Norden gibt es allerhand wildes Getier, und das Bestiarium Ihres bevorzugten Rollenspiels hält gewiß genügend Überraschungen für die Gruppe bereit.

Am Nachmittag des nächsten Tages treffen die Helden auf fünf forksische Späher. Danach folgte einer größerer Trupp von

etwa hundert Krieger. Sie führen den Mauerbrecher, der von sechzehn Ochsen gezogen und von drei Ogern geschoben wird, mit sich.

Es steht zu erwarten, daß der Zug Lowangen am nächsten oder spätestens übernächsten Abenderreichen wird, so daß noch in dieser Nacht gehandelt werden muß. Dazu eignen sich am besten die Stunden kurz vor Morgengrauen, denn da befindet sich erfahrungsgemäß die Aufmerksamkeit der Wachen auf dem Tiefpunkt.

Die Helden sollten die Kinder, falls diese dabei sind, möglichst irgendwo im Wald verstecken und ihnen einschärfen, sich ja nicht vom Fleck zu rühren. Danach gilt es, sich unbemerkt bis zum Mauerbrecher zu schleichen. Hierbei sollten Sie Gnade vorrecht walten lassen. Die beste Methode, das Katapult zu zerstören ist vermutlich, es in Brand zu setzen. Das bleibt natürlich auch bei den schläfrigsten Wachen nicht unbemerkt, und für ihre Gruppe heißt es nun, die Beine in

die Hand zu nehmen. Vielleicht kommt es noch zu einem Rückzugsgefecht, doch dann sollten die Helden im Schutze der Nacht verschwinden können. Haben sie so erstmal Land zwischen sich und den Orks gebracht, ist es sinnvoll, die Spuren zu verwischen, die Kinder zu schnappen und sich unter weiträumiger Umgehung Lowangens aus dem Staub zu machen. Vielleicht noch eine nette Zufallsbegegnung: Die Helden treffen unterwegs ein Rudel von 600 Abenteuerpunkten, die sie gerecht aufteilen und in ihren Rucksäcken verstauen können.

Anhang

Glossar aventurischer Begriffe

Ansvell: Dorf am Unterlauf des Svellt, für das Abenteuer unbedeutend.

Boron: Aventurischer Totengott

Firunswall: Gebirge in Nordaventurien zwischen dem Orkland und dem Svelltal.

Gashok: Kleine, aber wohlhabende Stadt in der Nähe von Lowangen, deren Bewohner für ihre Tugendhaftigkeit bekannt sind.

Mauerbrecher: Das Katapult, das die Tjolmarer Zwerge den Orks gebaut haben.

Lowangen: Handelszentrum am Unterlauf des Svellt. Größte und reichste Stadt in Aventuriens Nordwesten.

Schwarzpelz: Aventurischer Ausdruck für Ork

Svellt: Großer Fluß in Nordaventurien

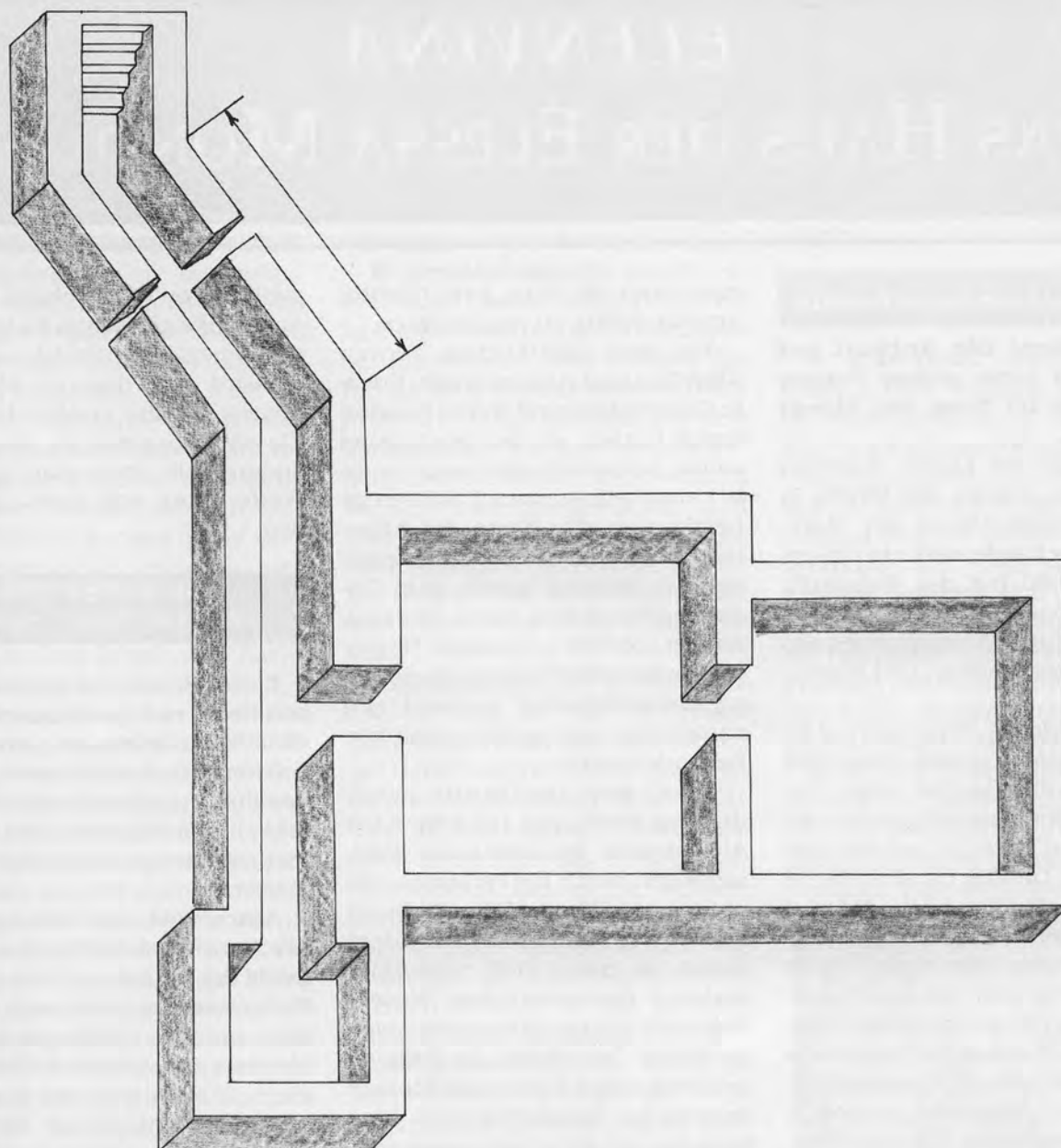
Tiefhusen: Kleine Stadt am Mittellauf des Svellt. Mit dem Katapult konnten die Orks eine Bresche in die Mauern schießen und so die Stadt einnehmen. Zur Zeit des Abenteuers zieht ein Großteil des Orkheers wieder ab und läßt aber in der Stadt eine Garnison zurück.

Tjolmar: Stadt am Unterlauf des Svellt. Nicht sehr wohlhabend. In Tjolmar leben einige Zwerge, die sich von den Menschen abkapseln. Die Tjolmarer Zwerge haben den Orks ein Katapult gebaut und ihnen gleichzeitig ermöglicht, mit der Kriegsmaschine über die einzige Svelltbrücke zu ziehen.



sich ein Schwarzpelz genau auf die Klappe stellt, kann man dies unten wahrnehmen. Das beste Mittel ist also, den Göttern dafür zu danken, daß der Ork gerade schläft und an ihm vorbeizuschleichen oder ihn lautlos unschädlich zu machen.

Zu ihrem großen Pech befinden sich die Helden nun mitten im Feldlager der Orks. Doch sie haben Glück im Unglück. Die Schwarzpelze lagern einigermaßen weit verstreut. Sie sitzen oder liegen an verschiedenen Feuern, zwischen denen Wachen patrouillieren. Es ist zwar nicht leicht, aber auch nicht unmöglich, da unbemerkt durchzukommen. Lassen Sie Ihre Helden also einige Schleichproben würfeln. Ein paar brennende Szenen, in denen die Gruppe beinahe entdeckt wird, können für zusätzliche Spannung sorgen. Ein Kampf im Feldlager ist für die Charaktere aber unmöglich zu gewinnen. Wenn sie ein wenig Schwertgeklirr für angeraten halten, dann lassen Sie die Helden weit hinter den



Karte der unterirdischen Anlagen (für die Spieler)

IMP's SHOP

Neue Adresse (Laden + Versand)

Imp's Shop
Michael Gschwind & Bernd Schmid GbR
Zinglerstraße 51
7900 Ulm

Tel.: 0731 / 61 94 63 Fax: 0731 / 61 95 84

Der Fachversand für Rollen-, Brett-, Simulationsspiele + Zinnminiaturen!

Dauertiefpreise

(Auszug aus unserem Katalog)

Palladium RPG	37.70
Compendium of Weapons and Castles	37.70
Monsters & Animals (Palladium)	28.10
Rolemaster Compendium V (ICE)	25.50
Grey Mountains (MERP)	33.30
Glorantha Box (Runequest)	57.00
Cyberpunk 2020 (R. Talsorian)	39.00
Manual of Modern Firearms (R. Talsorian)	39.00
Chill (Horror/Mayfair)	50.70
Tales from the Floating Vagabond (Avalon Hill)	30.80

Würfel

ständig neue Würfelsorten auf Lager, Würfeliste anfordern!	
Perlmutterwürfel, verschiedene Farben	1.50
Metallbedampfte Würfel (gold + silber)	2.00
W20 (2X0-9) 1.00, Prozentwürfel (00-90)	2.00
Schwerpunktwürfel (auf 1 oder 6!)	2.30
Schatz, Fallen, Wetter, Verlies, Hit-Location	2.90
Binärwürfel 2.30, W3 1.50, W30 4.50, W100 12.00	
Neon-, Phosphor-, Blanko-, Tabletopwürfel, Death Dice	
neu: W5, W50, W34(!), Chaos-, Runenwürfel, ver. Sets	

Ab sofort: Alle DSA-Abenteuer 14.90, alle DSA-Boxen 39.80

Zinnminiaturen + Zubehör

Alternative Armies, Denizen, Drum, Fantasy Forge, Folio Works, Games Workshop, Grenadier, Heartbreaker, Lance &



Kostenlose Kataloge anfordern: Rollen- und Brettspiele sowie Kosims (mehr als 1000 Artikel) + für Zinnminiaturen (2000 Figuren)

Versandbedingungen

- ★ Nachnahme (+ DM 10,- für Porto und Verpackung)
- ★ Vorauskasse/Scheck (+ DM 5,- für P&V)
- ★ Rechnung (+ DM 5,- für P&V nicht f. Erstbesteller)
- ★ bei Versandwert über DM 150,- Versandkosten frei!

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10.00-18.30, Do 20.30, Sa 9.30-14.00

Laser, Marauder, Metal Magic, Mithril, Prince August, RAFM, Ral Partha

Neuigkeiten

Shadowrun 2nd. Edition Hardcover	75.00
Mantel, Schwert und Zauberstab (DSA)	39.80
Werewolf/The Apocalypse (White Wolf)	46.70
Ägypten-Land der Könige (Box für CoC/Laurin)	59.00

Kalender

Dragonlance & Other Worlds Calendar 1993	21.90
Women of Fantasy 1993 (TSR)	21.90
Tolkien-Kalender 1993 (Laurin)	32.00
Rifts 1993 (Palladium)	29.00

Sonderangebote

(gültig bis 31.12.1992)

Blood Bowl + Team (Zinnminiaturen)	150.00
Warhammer Fantasy Battle + Armies (Softcover)	100.00
Alles über den Magier + Priester (AD&D)	70.00
Berserker (SF-Brettspiel)	14.80
MERP-Abenteuer (unserer Wahl)	10.00
Zeitschriften: Challenge 6.00, Dragon 3.50, Simulant 1.00 (unserer Wahl), im Pack (alle 3) 10.00	