

# Brazor!

## Teil 1: ZRA!

Von Simon Berthold

Für einen erfahrenen Helden

Ort: Orkland

Zeit: 1020 BF / 27 Hal / Jahr 2000  
orkischer Zeitrechnung

Version 1.3



# AVENTURIEN

Viel Dank, Lob und Ehre gebührt:

Beug  
für die Portraits des Helden und Lektorat

Darnok  
für Lektorat und Ermutigung

Edorian  
für die Stadtbeschreibung Khezzaras  
(u.a. auf [www.orkenspalter.de](http://www.orkenspalter.de) zu finden)

Sven Papenbrock  
für nebenstehenden Ork

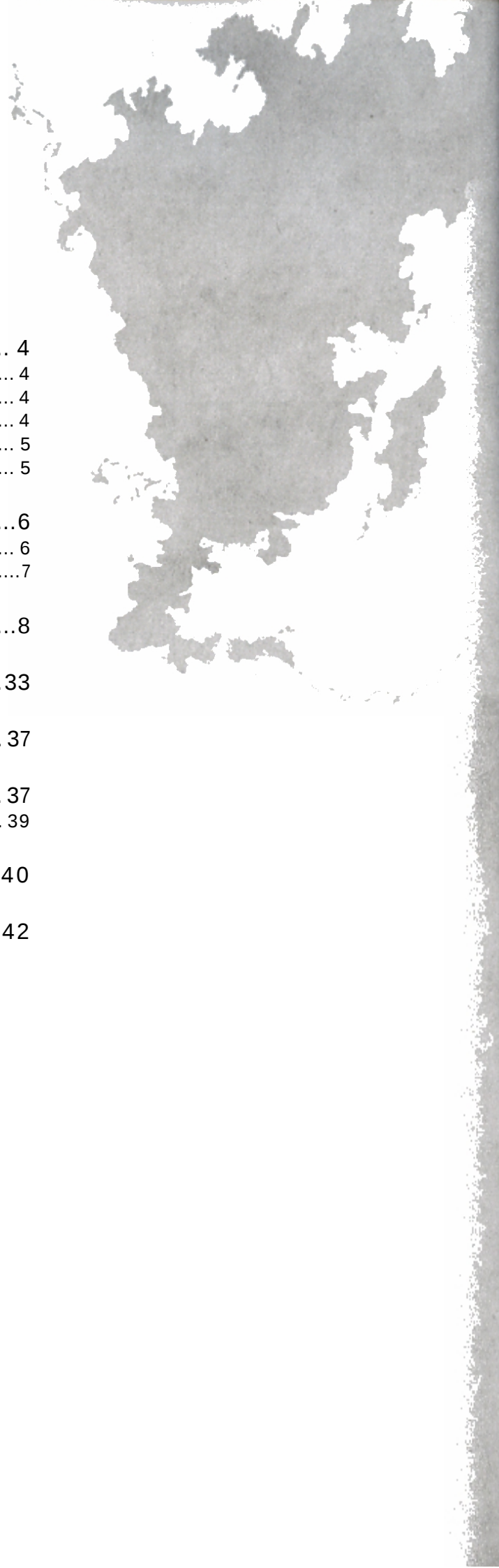
FSA D 1840  
für fast permanenten, fast fehlerfreien Be-  
trieb

DAS SCHWARZE AUG und  
AVENTURIEN sind eingetragene  
Warenzeichen von  
Fantasy Productions GmbH.  
Copyright © by Fantasy Productions  
GmbH, Erkrath.  
Alle Rechte vorbehalten.

Das vorliegende Dokument ist ein inoffizielles  
Abenteuer für den Wettbewerb „Gänsekiel und  
Tastenschlag“ und nimmt lediglich Bezug zum,  
ist aber keinesfalls Teil des offiziellen Aventu-  
rien (und will es auch gar nicht sein...).

Verbreitung und Vervielfältigung nur für priva-  
ten und nichtkommerziellen Gebrauch  
und nur in unveränderter Form erlaubt.

# Inhalt



|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Die Trilogie: Brazor! .....                        | 4  |
| Ein fundamentales Ereignis .....                   | 4  |
| Welche Helden sind für die Trilogie geeignet?..... | 4  |
| Was wird zum Spielen benötigt .....                | 4  |
| Was wird zum Spielen benötigt .....                | 5  |
| Der Aufbau des Abenteuers.....                     | 5  |
| <br>Vorgeschichte .....                            | 6  |
| Eine große Bürde .....                             | 6  |
| In Tairachs Reich .....                            | 7  |
| <br>Teil I: Zra! .....                             | 8  |
| <br>Intermezzo I: Ke gurreck khurai .....          | 33 |
| <br>Brazor! Zra!: Anhang .....                     | 37 |
| <br>Das Ologhaijan – „Für Anfänger“ .....          | 37 |
| Das Leben in Khezzara.....                         | 39 |
| <br>Die Rezensionen – „Mit Anmerkungen“.....       | 40 |
| <br>Teil Zwei – „Brazor: Morrzra!“ .....           | 42 |

# Die Trilogie: Brazor!

## Ein fundamentales Ereignis

### Nachmittags anwerbbar: Schamane plus Gute Orks

#### Meisterinformationen:

Eine ähnliche, noch bedrohlichere Situation sind eine zusammen-gewürfelte Rote von fast 200 Orks, die aus der Schwarzen Sichel herabsteigen. Die Orks sind noch im Großen Kriegsjahr 2000 ihres Mondkalenders. Der Orkschamane Sharkhush Morchai ist zu jung, um am Orkkrieg teilgenommen zu haben (der ein halbes Orkleben zurückliegt). Unlängst kam es in Khezzara zu grimmigen Auseinandersetzungen zwischen den Schamanen, im Zuge derer der gefürchtete Uigar Kai ausgestoßen wurde. Ebenfalls die Flucht ergriff Sharkhush, der genau entgegengesetzte Vorstellungen hat: Aus den Überlieferungen hat er sich zusammengereimt, daß das Triumvirat von Khezzara alle Prophezeiungen falsch verstanden hat: Nicht der Angriff auf das Mittelreich war der Krieg, den die Orks gegen die Blankhäute führen sollten. Vielmehr ist es dieser. Diese Orks werden gegen Borbarad kämpfen, ob die Verbündeten wollen oder nicht.

Dieser kleine Absatz wird in dem Abenteuer „*Rausch der Ewigkeit*“, dem finalen Band der Kampagne um die sieben Gezeichneten, einem Ereignis gewidmet, das in den Wirren der Geschehnisse zwar fast unterging, aber von fundamentaler Bedeutung ist:

Keine zehn Jahre nach dem Orkensturm, der den svellti-schen Städtebund zerschlug und erst kurz vor Gareth ge-

stoppt werden konnte, kämpfen Mensch und Ork Seite an Seite gegen den Dämonenmeister. Es gab schon vorher Orks, die in Armeen der Menschen dienten, doch waren dies einzelne Söldner in der Uhdemberger Legion oder der andergastischen Armee. Hier aber ist die Rede von 200 Orks, also gleich mehrerer Sippen, die Aventurien fast komplett von West nach Ost durchwanderten, wohl dem größten marschierenden Orkheer seit dem Ende des Orkensturmes, ohne dass jemand davon Notiz genommen hätte.

Diese Abenteuer-Trilogie widmet sich diesem Kriegszug. Im Mittelpunkt steht dabei der (auch aus orkscher Sicht) junge Tairach-Schamane Sharkhush Morchai<sup>1</sup> vom Stamm der Zholochai. Ihn und seine Getreuen werden Sie, verehrter Spieler, durch die Trilogie führen und dabei nicht nur in Teil 1: *Zra!* eine in Aventurien wohl einzigartige Stadt, sondern auch die Sitten und Bräuche der Orks kennen lernen. Zahlreiche Überraschungen warten in Teil 2: *Morrzra!* auf der beschwerlichen Reise auf Sie, bevor sich dann in Teil 3: *Ai Kattach!* das Schicksal des jungen Orks entscheidet!

## Welche Helden sind für die Trilogie geeignet?

Sie erleben das Abenteuer aus der Sicht des jungen Schamanen Sharkhush Morchai, dessen Heldenbogen Sie weiter unten finden. Eigene Helden können Sie leider nicht einsetzen. Der Autor ist sich bewusst, dass viele Spieler nicht gerne mit vorgefertigten Helden spielen (er selbst eigentlich auch nicht), da man zu dem Helden, den man da vorgesetzt bekommt, keine Beziehung aufgebaut hat, ihn überhaupt nicht kennt und in eine Rolle gezwungen wird, die man vielleicht gar nicht übernehmen will.

Bevor Sie jetzt aber das Abenteuer gleich wieder weglegen, möchte der Autor kurz erklären, warum er sich dennoch für den vorgegebenen Helden entschieden habe:

1. Die Geschichte dreht sich im Wesentlichen um den Schamanen. Ein Spielerheld müsste weite Strecken

des Abenteuers passiv bleiben, hätte kaum Möglichkeiten, selbst über sein Schicksal zu bestimmen.

2. Der Spieler bräuchte einen erfahrenen Ork als Helden, dazu noch einen Schamanen. Die wenigsten Spieler können damit aufwarten. Und wenn ein Orkheld extra für dieses Abenteuer generiert würde, kann man auch gleich mit dem vorgefertigten Helden spielen.
3. Der Autor kann das Abenteuer genau auf den Charakter zuschneiden, da er um seine Fähigkeiten und Schwächen weiß und diese konsequent verarbeiten kann. So ist z.B. der Heldenbogen speziell für diesen Orkschamanen konzipiert worden. Es kann auch ein besseres Rollenspiel zustande kommen, das ja in „normalen“ Solo-Abenteuern meist sehr vernachlässigt wird.

---

1) Im Abenteuer „Das vergessene Volk“ findet sich die Schreibweise „Sharkush Morchai“. Der Autor hat sich aber für die Schreibweise in „Rausch der Ewigkeit“ entschieden, da hier dieser Charakter offiziell eingeführt wurde.

# Was wird zum Spielen benötigt

Zum Spielen des Abenteurers ist es wegen des besonderen Helden notwendig, dass Sie die Boxen „Götter & Dämonen“ und „Zauberei & Hexenwerk“ kennen, damit Sie den Schamanen durch das Abenteuer führen und vor allem seine verschiedenen Ritualfertigkeiten einsetzen können. Die Kenntnis der Regionalbeschreibung „Das Orkland“ ist hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich. Wenn Sie das Abenteuer „*Rausch der Ewigkeit*“ kennen, werden Sie hier einen etwas anderen Blickwinkel der Schlacht kennen lernen. Wenn Sie es noch nicht gespielt haben, wird diese Trilogie nicht viel von den Ereignissen verraten, zudem aus der Sicht eines Orks. Außerdem benötigen Sie einen

W6 und einen W20, Bleistift und Papier (und am besten auch einen Radiergummi).

Als musikalischen Hintergrund empfehlen sich Stücke von *Apocalyptica*, Don Davis oder dem *WarCraft III OST*. Jetzt brauchen Sie noch ein wenig Mut, um aus der Haut des Menschen in die Haut eines wilden und stolzen Zholo-chai-Orks zu schlüpfen. Machen Sie sich vor Spielbeginn die Gnadenlosigkeit und Härte eines Orks, ja des ganzen Sozialsystems der Orks klar. Sie werden diese Härte brauchen, wenn Sie das Abenteuer bestehen oder überhaupt nur überleben wollen! Mit Schwächlingen macht man im Orkland kurzen Prozess...

## Der Aufbau des Abenteurers

Das Abenteuer beruht komplett auf den DSA4-Regeln und versucht, diese auch möglichst konsequent umzusetzen. DSA3-Regeln wurden nicht ins Abenteuer eingebaut, da es den Orkschamanen als Heldentyp in dieser Regeledition nicht gibt und auch nur schwer in aussagekräftigen Werten darzustellen wäre.

Die Vor- und Nachteile des Helden werden Sie beim Spielen genauso zu spüren bekommen, wie Sie auch seine Fähigkeiten, Stärken und Schwächen erkennen werden.

Bei der Auswahl der Aktionen am Ende eines Abschnitts wurde darauf geachtet, dass sich der Held rollengerecht verhält. Sie werden deshalb zwar in Ihren Entscheidungen eingeschränkt (bei welchem Soloabenteuer auch nicht?), aber durch den vorgegebenen Helden geschieht dies durch eine rollenspielerische Begründung anstatt durch eine technische Gegebenheit. Deswegen werden Sie z.B. auch nur dann Rituale durchführen können, wenn es als Option angegeben ist. Nur dadurch kann das Solo-Abenteuer funktionieren und ein magisch begabtes Wesen gespielt werden, ohne dass dessen Magie das Abenteuer in gänzlich andere Bahnen lenkt oder diese besondere Fähigkeit unter den Tisch fällt und einfach ignoriert wird.

Talentproben sind selten. Das Talentsystem wurde eher so umgesetzt, dass ein hoher Wert sinnvollere Optionen in einer Situation vorgibt. So wird es ihr Held ohne Probe schaffen, jemanden zu überreden, wenn Sie nur die richtige Option wählen. Gleichzeitig wird Ihr Held auch ohne Probe ertrinken, wenn Sie ihn in einen reißenden Fluss springen lassen. Dieses System soll verhindern, dass Sie am Würfelglück scheitern und führt Sie weniger in die Versuchung, etwas an den Würfeln zu verändern...

Während des Spielens wechselt das Abenteuer öfter zwischen der Helden- und der Spielerebene. Auf der Helden-ebene wird allein Ihr Held angesprochen. Da das Ologhai-

jan, die Sprache der Orks, nur eine Anrede kennt, nämlich das „Du“, wird auch der Held mit „Du“ angesprochen.

Auf der Spielerebene, die durch *kursive Schriftform* dargestellt ist, werden Sie angesprochen, wenn Sie z.B. Proben auswürfeln oder bestimmte Dinge notieren müssen. Diese Unterscheidung wurde einerseits wegen der Übersichtlichkeit vorgenommen, andererseits, damit Sie Spieler- und Heldenwissen trennen können. Verschiedene Symbole weisen Sie auf die Art der von Ihnen durchzuführenden Aktion hin:



: Legen Sie eine Probe auf das angegebene Talent, die Eigenschaft oder Ritualkenntnis ab. Der Held weiß nicht, dass er eine Probe bestanden/nicht bestanden hat! Auch das Auswürfeln von Zufallsereignissen wird durch dieses Symbol dargestellt.



: Notieren Sie sich Veränderungen bei Besitz, Talentwerten, Stichworten oder Ähnlichem. Der Held weiß natürlich um seinen Besitz und kann auch einschätzen, wie gut oder schlecht er bestimmte Dinge kann, allerdings nicht in Werten ausgedrückt. Von Stichworten weiß er nichts, kann sich aber denken, dass manche seiner Handlungen besondere Konsequenzen seiner Umwelt nach sich ziehen.



: Würfeln Sie Kämpfe aus. Die Werte Ihrer Gegner finden Sie unter dem entsprechenden Abschnitt. Meistens können Sie wählen, ob Sie kämpfen möchten oder lieber aus dem Hintergrund agieren wollen. Nur wenn Kämpfe mit Beteiligung Ihres Helden unausweichlich sind, müssen Sie Kämpfe auswürfeln. Dabei wurde darauf geachtet, dass ein verlorener Kampf nicht immer gleich auch das Ende des Abenteurers bedeutet. Damit soll verhindert werden, dass allein das Würfelglück über Ihren Erfolg entscheidet.

 Dies ist eine Stichwortabfrage. Durch den Einsatz von Stichworten wird versucht, besondere Aktionsmöglichkeiten des Helden bei Abschnitten darzustellen, die der Spieler erst auswählen darf – ja sogar *muss* –, wenn er sich bei einem anderen Abschnitt das entsprechende Stichwort notieren durfte. Wer jetzt versucht sein sollte, hier etwas zu mogeln, der sei gewarnt, nicht alle Stichworte, die man im Verlauf des Abenteuers sammeln kann, bringen dem Helden Vorteile. Darum sei noch einmal darauf hingewiesen, dass immer diejenige Aktion gewählt werden muss, die durch ein Stichwort ermöglicht wird.

 Ihr Held ist gestorben. Dieses Schicksal blüht Ihrem Helden, wenn seine LeP in einem Kampf unter 1 fallen oder Sie in Kämpfe oder andere Situationen geraten, die der Held einfach nicht überleben kann. Ihr Held ist gescheitert und hat das Abenteuer nicht bestanden. Sie werden wohl oder übel noch einmal von vorne beginnen müssen.

Neckarsulm/Königsbrunn 2005  
Simon Berthold

 Das Abenteuer ist beendet, denn die Entscheidungen, die Sie Ihren Helden treffen ließen, hindern ihn jetzt daran, das Abenteuer fortzusetzen. Vielleicht hätte Sharkhush an anderer Stelle anders handeln können, um erfolgreicher zu sein...

Eine weitere Besonderheit dieses Abenteuers ist, dass die Umwelt auf die Aktionen Ihres Helden reagiert! Sie tut es gemächlich, aber sie registriert alles, was der Held tut. Ein paar dieser Umwelteinflüsse sind auf Sharkhushs Nachteile zurückzuführen (v.a. seine *Verpflichtungen*), andere auf das allgemeine Verhalten. Er sollte sich deshalb gut überlegen, mit wem er worüber spricht und wie er sich in fremden Regionen, sei es ein dunkler Wald oder auch nur das Zelt eines anderen Schamanen, verhält.

Nun aber genug der Worte! Auf dieser Seite finden Sie noch eine kleine **Vorgeschichte** über das bisherige Leben des jungen Schamanen, damit Sie sich besser in seine Lage versetzen und die Rolle übernehmen können. Und dann können Sie sich auch schon ins Abenteuer stürzen.

# Vorgeschichte

## Eine große Bürde

Lange hatte Sharkhush schon nichts mehr von seinem Lehrmeister gehört, seit dieser mit vielen Sippenmitgliedern in den großen Krieg gezogen waren. Und seit einigen Tagen hatte er das Gefühl, nein, mehr die Gewissheit, dass weder der alte Tairachi, noch der Sippenhäuptling wieder ins Orkreich zurückkehren würden.

Sharkhush fühlte sich sehr unbehaglich in der neuen Stadt. Zum ersten Mal seit Orkgedenken ließ sich eine Zholochai-Sippe an einem Ort nieder und gab das Nomadenleben auf. Doch war vor wenigen Monden noch hektisches Treiben in Khezzara, so hatte sich dies mit dem Aufbruch des Heeres schlagartig geändert. Viele Zelte standen leer, der Marktplatz war verlassen und die Schmieden schwiegen. Alle Orks, die Sharkhush kannte – und denen er vertraute – waren in den Großen Krieg gezogen.

Oft sandte der Schwarze Marschall Botschaft an den Aikar Brazoragh, den Göttergesandten Streiter und Anführer aller Orks. Er berichtete von der Kriegslage, seinen Plänen und schickte Wagen voller Beute.

Eines Morgens wurde der junge Tairachi zum Aikar befohlen. Als Sharkhush vor dem mächtigen Ork stand, zitterten ihm die Knie. Wortlos überreichte der Aikar dem jungen Ork eine Knochenkeule. Sharkhush erkannte sie sofort. Es war ‚Vlshkurg‘, die Knochenkeule der Schamanen seiner Sippe. Seit vielen Generationen wurde sie von

einem Schamanen an seinen Nachfolger übergeben, bevor er die Reise in Tairachs Reich begann.

Morchai wusste, was es bedeutete, dass er jetzt die Keule trug. Er zweifelte daran, ob er der Aufgabe gewachsen war. Erst vor wenigen Sonnenläufen hatte er die Mannbarkeitsprobe abgelegt. Die Ritualnarben waren noch frisch. Auch war seine Ausbildung noch lange nicht abgeschlossen. Nein, er konnte dieses Amt, das ihm jetzt wie eine große Bürde schien, nicht ausüben!

Der Aikar musste die Zweifel des Schamanen erkannt haben und packte ihn an den Schultern: „Tairach hat dir viel Kraft geschenkt. Du wirst ein mächtiger Schamane sein. Ich selbst werde die Ausbildung abschließen. Sorge du dafür, dass der nächste Häuptling unter deiner Kontrolle steht. Auch der Anführer der Sippe der Hyarrik kommt nicht aus dem Großen Krieg!“. Formlos fügte er hinzu: „Du bist aufgenommen in den Rat der Stämme, Sharkhush Morchai! Sei dir der Rechte und Pflichten bewusst.“

So kam es, dass Sharkhush die Führung seiner Sippe übernahm. Neuer Häuptling wurde Shakzul Bragoch, ein zugleich starker wie dummer Ork, den Sharkhush leicht manipulieren konnte. Viele seiner Konkurrenten hatten Geistererscheinungen, die sie von einem Kampf mit Shakzul abhielten. Sharkhush leugnete stets, dass er für die Erscheinungen verantwortlich sei...

## In Tairachs Reich

So endete nun die Lebensgeschichte des alten Tairachi. Und wie es sich für einen Zholochai gehörte, endete es auf dem Schlachtfeld. Er lag in seinem Zelt. Die tiefe Wunde zwischen seinen Schulterblättern blutete immer noch. Doch der alte Schamane hatte im Verlauf der Schlacht die Geister schon zu oft um Hilfe gebeten, damit sie sich jetzt auch noch um seine Verletzungen kümmern könnten. Auch ihre Kräfte mussten sich erholen, sie waren zurück in das Totenreich gekehrt und ihre Stimmen verstummt. Er würde hier in Tairachs Reich eingehen, mit der Gewissheit, dass der Schwarze Marschall den Sieg über die Glatthäuter erringen würde. Dann könnte der Aikar Brazoragh das Orkreich wieder auf die Größe ausdehnen, bevor sich die ersten Menschen hier niedergelassen hatten. Die Herrschaft über die Menschen würde einen neuen Höhepunkt erreichen!

Es war kein Fehler gewesen mit der ganzen Sippe das Leben als Nomaden aufzugeben und dem Aikar Brazoragh nach Khezzara zu folgen. Der alte Schamane war schlau genug, sich nicht mit dem Aikar auf ein Kräfteressen einzulassen, damals, als er plötzlich vor den Riyachartai der Sippe stand und den Treueschwur verlangte und die Wanderung nach Khezzara. Viele Sippenmitglieder hatten eine böse Zukunft vorhergesehen, wenn man die uralten Traditionen der Vorfahren einfach kampflos fallen ließ, um sich einem fremden Orkhäuptling zu unterwerfen. Doch es hatte sich gezeigt, dass sich alles zum Guten gewandt hatte. Die Sippe hatte viel an Einfluss gewonnen unter den Orks Khezzaras. Und als der Aikar den Großen Krieg verkündete, da war die Sippe unter den Ersten gewesen, die sich dem Kriegszug angeschlossen hatte, damit sie ihre Kampfkraft unter Beweis stellen konnte.

Und das hatte sie in diesem Krieg! Aus jeder Schlacht waren die Khurkachai mit zahlreichen Trophäen zurückgekehrt und er selbst hatte mit Hilfe der Geister einige der Hexer der Menschen in den Wahnsinn getrieben und so seinen Teil an den Siegen des Schwarzen Marschalls gehabt. Auch in dieser Schlacht hatten die Zholochai tapfer gefochten. Ein jeder Krieger konnte es mit dreien der Blankhäuter aufnehmen.

Doch der Einbruch der menschlichen Reiterei in die Flanke der Orks hatte viele Sippenmitglieder zu Tairach geschickt. Und auch wenn sich die Krieger tapfer gewehrt hatten, so mussten sie dennoch den Rückzug antreten. Dabei wurde auch er selbst verwundet, als sich ein feiger Mensch von hinten an ihn heranschlich, um ihm den Dolch zwischen die Schulterblätter zu treiben. Er hatte vor Schmerz gebrüllt, doch er kannte diese Geister. Er konnte sie kontrollieren. So hatte er sich zu der panischen Glatthaut umgedreht, die wohl mit seinem schnellen Tod gerechnet hatte, und dem Widersacher mit seinen Klauen bei lebendigem Leib das Herz aus der Brust gerissen. Er hatte seine Rache bekommen. Der Schwarze Marschall würde den Tod des Häuptlings rächen und die Menschen vernichten!

Er raffte sich noch einmal auf und griff nach seiner reich verzierten Knochenkeule, die seit jeher von einer Tairachi-Generation an die nächste weitergegeben wurde und reichte sie einem jungen Ork. „Bring sie Sharkhush! Dies soll deine Mannbarkeitsprüfung sein. Und Tairach möge deinem Blut gnädig sein, wenn du versagst und Brazoragh dir jeden Knochen im Leib brechen wird!“ So versuchte der Schamane wenigstens das Heiligtum der Sippe zu retten, wenn er schon den Häuptling und sich selbst nicht mehr retten konnte.

Dann ließ er sich auf den felsigen Boden sinken und presste seine Hände auf die Brust des erschlagenen Häuptlings und verwandte seine letzten Kräfte darauf, seinen und den Geist des Häuptlings sicher in Tairachs Reich gleiten zu lassen, um von dort aus dem jungen Schamanen beistehen zu können. Sharkhush war noch viel zu jung für die Bürde des Schamanen und hatte noch so viel zu lernen!

Plötzlich brach der alte Schamane zusammen und sein Blut sickerte aus dem Körper, um sich tief in der Erde mit dem Blut so vieler Orks und dem schwachen Blut der Menschen zu vereinen und so die Blutfelder von Gareth einmal mehr ihrem Namen gerecht werden zu lassen. Sein mächtiger Geist aber stieg auf in die Höhen, hinweg über die noch immer tobende Schlacht, um in Tairachs Totenreich einzugehen...

# Teil I: Zra!

## 1

Langsam verschwimmt die Welt vor deinen Augen. Dafür wird der Geruch frischen Blutes immer deutlicher. Nur noch undeutlich kannst du die Gestalten um dich herum erkennen. Dafür wird der Geruch frischen Blutes immer deutlicher. Und noch deutlicher spürst du das zuckende Herz des Stieres in deiner rechten Hand. Blut spritzt dir ins Gesicht und auf den nackten Oberkörper und färbt den schwarzen Pelz rot. Tairach schenkt dir Kraft!

Immer schneller drehst du dich um die eigene Achse, immer fester drückst du das Herz in der Klaue, bis der letzte Blutstropfen herausgepresst ist. Dumpf hörst du den geopfert Stier noch ein letztes Mal aufbrüllen, dann stürzt er zu Boden. Gleichzeitig schließt du die Augen, wie von einer unsichtbaren Macht getrieben.

Als du sie wieder öffnest, bist du von einem milchig-grauen Wabern umgeben. Du kannst keinen Boden spüren, trotzdem fällst du nicht. Du scheinst völlig körperlos zu sein.

Auf einmal reißt der Nebel auf. Eine grüne Ebene zeigt sich. Sekunden später stürmt ein riesiger Ork auf dich zu! Er hält eine gewaltige Axt in den Händen. Weitere Orks tauchen am Horizont auf. Auch andere Wesen, vor allem Glatthäuter. Die Umgebung färbt sich schwarz und rot. Eine gewaltige Mauer erscheint. Sie lebt!

Nun hat dich der Ork erreicht. Er versucht, dir den Schädel zu spalten! Du willst fliehen, aber dornengespickte Wurzeln umklammern deine Beine.

Kurz bevor der Hieb dein Leben beendet, blitzt ein gleißendes Licht auf und ein Schwert bohrt sich tief in die Brust des Angreifers. Du blickst dich um und erkennst hinter dir Glatthäuter in weißen Rüstungen, die Seite an Seite mit anderen Orks die Angreifer zurückschlagen. Du erkennst diese Orks. Es ist deine Sippe!

Doch die Wucht des gegnerischen Angriffs ist zu heftig. Streiter um Streiter wird niedergemacht, bis schließlich du allein noch übrig bist. Die Feinde umzingeln dich. Dennoch zögern sie, dich zu attackieren. Du packst deine Keule fester.

Die Widersacher bilden eine Gasse. Du erblickst ein raubvogelartiges Monster mit vier Hörnern, das auf dich zuschreitet. Es packt dich und schleudert dich über den Wall. Dein Flug scheint ewig zu dauern, doch auf einmal fällst du. Du siehst, wie der mit Leichen übersäte Boden auf dich zurast. Dann verlierst du die Besinnung und Dunkelheit umfängt dich.

Als du erwachst, bist du in einem großen Riyachart. Dein Schädel platzt fast vor Schmerz. Dennoch blickst du dich um. Es muss das Zelt eines mächtigen Häuptlings sein. Überall hängen Trophäen aus Beutezügen und die Skalps erschlagener Feinde.

Der Zeltingang wird aufgeschlagen und herein tritt eine zwei Schritt großer Glatthaut. Der Mann ist ganz in schwarz gekleidet. In der Hand hält er die größte Kno-

chenkeule, die du je gesehen hast. Als Krone trägt er einen Stierschädel mit sieben Hörnern. Du hast das Gefühl, als wollte jedes dieser Hörner deinen Geist in sich aufsaugen. Schnell wendest du dich ab.

Eine Stimme erklingt: „Komm zu mir, Sharkhush! Ich gebe dir mehr Macht, als Tairach überhaupt besitzt. Reiche Beute sei dir und deinem Stamm gewiss! Du sollst als mein Statthalter über die Orks herrschen.

Ich werde den Aikar Brazoragh vernichten und alle Orks, die sich gegen mich stellen. Versammle deine Sippe und ziehe gen Osten!“

Wieder umfängt dich grauer Nebel. Du schließt die Augen, dann fällst du.

Zu **51**.

## 2

Du kannst nun im Viertel der Orichai (**6**), bei anderen Sippen der Zholochai (**130**), oder den Tsharshai (**99**) nach möglichen Verbündeten suchen. Auch die Korogai (**77**), die Olochtai (**119**) und die Mokolash (**41**) haben fähige Krieger in ihren Reihen, die sich dir vielleicht anschließen. Du kannst es natürlich auch bei den Truanzhai versuchen (**34**).

Nur die Tordochai wirst du nicht um Beistand bitten können. Fast alle Mitglieder dieses Krieger-Stammes fielen im Großen Krieg.

Die einzigen Orks, die Drill erfahren, sind die Gardisten des Roten Mondes, der Leibgarde des Aikar Brazoragh. Sie wären eine echte Verstärkung! Bei **154** befinden sich die Kasernen.

Wenn du keine Verbündeten mehr werben willst, gehe zu **110**.

## 3

„Du bist ein geschickter Kämpfer. Aber deine Waffe scheint mir nicht eines so großen Kriegers würdig!“ Der Ork schaut dich verwundert an. Dann stößt er hervor: „Lass mich allein, Tairachi! Du kannst mir nicht mit Worten helfen, sondern nur mit Gold. Und das teilst du bestimmt nicht mit mir!“

Du musst nur kurz nachdenken bevor du erwidert: „Schon lange plane ich einen Raubzug. Die reichen Dörfer der Menschen werden sicher viel Gold abwerfen. Willst du dir deinen Anteil verdienen?“. Der Ork lässt sich das nicht zweimal sagen und schlägt dir mit leuchtenden Augen auf die Schulter: „Natürlich werde ich dich auf einen Raubzug begleiten, ehrenvoller Tairachi!“ Er schnappt den Dolch, wischt ihn an seinem Wams ab und verlässt die Schenke.

Du setzt dich zurück an deinen Platz.

Weiter zu **88**.



*Notieren Sie sich das Stichwort ‚Prügelknabe‘.*

## 4

Die letzten Orks verlassen den Versammlungsort. Du bemerkst einen Ork der Garde des Roten Mondes. Er schaut zu dir herüber. Als er deinen Blick bemerkt, verschwindet er schnell hinter einem der Zelte. Du rennst ihm hinterher. Bis du das Zelt erreicht hast, ist der Ork verschwunden. Hat dir der Gardist nachspioniert? War er zufällig hier? Hat bereits jemand Verdacht geschöpft? Du bist dir sicher, dass er wollte, dass du ihn siehst. War das bereits eine erste Warnung? Du musst vorsichtig sein, wenn dein Plan gelingen soll!  
Weiter bei **110**.

## 5

„Umso besser!“, denkst du dir. Vorsichtig öffnest du das knarrende Gatter und gehst zu den Ställen. Du öffnest gerade die erste Box, als dich eine verhasste Stimme aufschreckt: „Sharkhush! Was tust du bei meinen Tieren?“, ruft dir Jurrans zu. „Es wird dem Aikar nicht gefallen, dass du seine Pferde stiehlest!“ Du drehst dich um. Das wird dieser blutleere Sohn eines Goblins bezahlen! Du stürzt dich auf ihn. Deine Krieger ziehen ihre Arbache. Doch der feige Pferdezüchter flüchtet aus dem Stall. Du verfolgst ihn, um ihn endlich vor dir im Staub liegen zu sehen!  
Draußen erwarten dich etliche Gardisten des Roten Mondes. „Ai kattach!“, brüllt Jurrans. Der folgende Kampf ist kurz und blutig, als sich die Gardisten auf dich und deine Gruppe stürzen.  
Weiter zu **105**.

## 6

Du kennst nur eine Orichai-Sippe, die dir leidlich kriegerisch erscheint. Allerdings ist ihr Häuptling, der schon in die Jahre gekommene Orktar, oft damit beschäftigt, seine reiche Beute aus vielen Kriegszügen zu zeigen und unter anderen Orks zu verteilen.  
Du betrittst das Riyachart des Häuptlings, findest aber nur eine Sklavin, die die Spuren einer wilden Nacht beseitigt. „Wo ist Orktar?“, brummst du schlecht gelaunt. „I-i-in d-d-der Schenke „Krummer Arbach“ oder im „Haus der schönen Freuden“, stammelt sie. Die Angst vor dir steht ihr ins Gesicht geschrieben.  
Du verlässt das Zelt und suchst den Häuptling in der Schenke (**76**), oder im „Haus der schönen Freuden“ (**138**).

## 7

Die meisten Steinhäuser befinden sich im Viertel Korogai. Allerdings sind sie nicht von der Pracht des Palastes, denn sie werden fast ausnahmslos als Schmieden genutzt, die täglich Waffen, Rüstungen oder Gebrauchsgegenstände herstellen. Jeder Ork hat das Recht, sich in den Schmieden mit Waffen einzudecken. Von diesem Recht machen aber nur die Khurkach gebrauch, denn die anderen Orks benö-

tigen keine Waffen. Nur im Kriegsfall bewaffnen sich Drasdech und Grishik. Du hast gelernt, dass man im Krieg besser eine Waffe zuviel, als zuwenig besitzt und dass es auf deiner Reise sicher schwer wird, an orkisches Kriegsgeschütz zu gelangen.

Die Schmieden Khezzaras haben folgende Waffen im Angebot (*Werte wie in **MBK** S. 83ff bzw. S. 93*):

- Arbach – 120 Münzen
- Arbach (Kharkush-Stahl; BF 1) – 150 Münzen
- Byakka – 90 Münzen
- Dolch – 20 Münzen
- Gruufhai – 120 Münzen
- Reiterbogen – 120 Münzen
- Pfeil – 3 Münzen

Hast du genug Waffen gekauft, geht's zu **112**.

 *Notieren Sie sich die gekauften Waren auf Ihrem Heldebogen.*

## 8

Kurz schaust du dich um, aber die Waffe, von der Shurruk gesprochen hatte, findest du nicht. Als du den Schmied danach fragst, verschwindet er in einer Kammer und kommt mit einem gewaltigen Schwert wieder. Aus Erzählungen weist du, dass die Priester der Kriegsgöttin der Menschen solche Waffen tragen. Der Schmied verlangt 250 Münzen dafür. Das ist viel Geld für eine Waffe. Du musst kurz überlegen.  
*Sollte Sharkhush den Rondrakamm kaufen, gehen Sie zu **13**, ansonsten zu **52**.*

## 9

Noch lange Zeit lässt man dich vor dem Palast sitzen. Endlich wirst du von einer Wache begleitet in den Palast geführt.  
Als du die große Halle betrittst wirst du von den aufgetürmten Schätzen geblendet. Neben Bergen von Gold in allen möglichen Formen hängen unzählige Waffen an den Wänden, erbeutete Feldzeichen aus dem Großen Krieg zählen ebenso zur Trophäensammlung wie die mächtigen Stoßzähne eines Mammuts und ein ausgestopfter Orklandbär. Mit den Füßen versinkst du in zahllosen Fellen und Teppichen. Dann fällt dein Blick auf den goldenen Thron, auf dem der Aikar sitzt. Sein tiefschwarzes Fell glänzt in der Sonne, wenn es nicht gerade von der roten, an vielen Stellen mit Blut getränkten Tunika verdeckt wird. An einer Kette um den Hals hängt das große kupferne Mondamulett, das alle Tairach-Priester kennzeichnet. Neben dem Thron lehnen seine Knochenkeule und der Helm, der aus dem Schädel eines Steppenrindbullen geschnitzt wurde. Kurz schaust du in das Gesicht des mächtigsten Orks aller Zeiten. In seiner ausdruckslosen Miene kannst du keine Gefühlsregung erkennen. Schnell wirfst du dich zu Boden.  
Weiter bei **48**.

## 10

So sehr du dich auch sammelst, die widrigen Umstände verwehren dir den Kontakt zu den Geistern. Als ein gegnerischer Krieger auf dich zustürmt, musst du dich ganz weltlichen Gefahren widmen.



## Khurkach

|                 |                 |               |               |
|-----------------|-----------------|---------------|---------------|
| <b>Gruufhai</b> | <b>INI 9+W6</b> | <b>AT 16</b>  | <b>PA 11</b>  |
| <b>TP 1W+7</b>  | <b>DK N</b>     | <b>LeP 35</b> | <b>AuP 45</b> |
| <b>RS 3</b>     | <b>KO 18</b>    | <b>MR -1</b>  | <b>GS 6</b>   |

*Sollte Sharkhush in diesem Kampf siegreich sein, geht es bei 16 weiter. Sollten seine LeP unter 5 sinken, lesen Sie bei 162 weiter. Fallen sie auf 0 oder darunter, geht es zu 105.*

## 11

Dein Oger schnuppert etwas in der Luft, dann grunzt er: „Ässen!“. Du nickst kurz und zerrst dann eine Ziege in das Zelt herein. Anscheinend spürt das Tier sein nahes Ende, denn es wehrt sich nach Kräften. Als sie aber in die Reichweite der Pranken des Ogers kommt, ist ihr Schicksal besiegelt. Du ersparst dir weitere Details des Mahles, verlässt das Riyachart und kehrst zu 133 zurück.



*Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ und die Loyalität des Ogers um einen Punkt. Notieren Sie sich das Stichwort ‚Häppchen‘. Streichen Sie eine Ziege vom Heldenbogen.*

## 12

Der Kampfeslärm alarmiert die Wächter an der Brücke. Auch aus dem Palast kommen mehr und mehr Orks, die sich auf dich stürzen.

Nach kurzer Zeit wirst du umringt. Immer mehr Schläge finden ihr Ziel. So blutest du schon aus zahlreichen Wunden, als du schließlich die Besinnung verlierst.

Weiter bei 105.

## 13

Mit einem übergroßen Schwert in Händen verlässt du die Schmiede. Auf dem Weg zu deinem Riyachart ziehst du die Blicke sämtlicher Bewohner Khezzaras auf dich!



*Notieren Sie sich das Stichwort ‚Zahnstocher‘. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt. Setzen Sie Ihren Weg bei 52 fort.*

## 14

Wenige Meilen hinter Khezzara erscheint eine Gruppe Orks, die direkt auf dich zuhält. Auf Rufweite halten sie an.

„Vielleicht mag der Aikar mir nicht genug vertraut haben, aber ich habe deine Pläne durchschaut, Sharkhush!“ Du erkennst Girkhush Gushroghs Stimme. Ihn konntest du nicht von deinen Plänen ablenken. Der Kommandant der Garde des Roten Mondes fährt fort: „Aber nun werde ich ihm den Beweis für deine Machenschaften liefern, indem ich ihm deinen Kopf zu Füßen lege!“

Viele Monde habe ich um die Anerkennung gestritten, die du zu Unrecht erhalten hast. Doch damit ist es nun vorbei.

Ai Kattach, meine Krieger! Schickt diese Verräter zu Tairach!“

Die Sehne von Girkhushs Bogen singt. Einer deiner Begleiter bricht tödlich in die Brust getroffen zusammen. Röchelnd sinkt der Ork zu Boden und haucht sein Leben aus. „Diesen Tod wirst du mir hundertfach büßen, Girkhush! Tötet diese Yurachai, meine Krieger!“, brüllst du und schon stürzen sich die Gruppen aufeinander.

Willst du dich Girkhush in Brazoragh-gefälligem Zweikampf stellen (60), oder hinter den Kämpfenden die Geister um Hilfe für das Gefecht bitten (89)?



## 15

Plötzlich wirst du von zwei Orkklauen an den Schultern gepackt und in den Dreck geworfen. Aus den Augenwinkeln kannst du sie erkennen – es sind die Augen! Laut Gerüchten sind sie die ersten sechs Söhne, die der Aikar gezeugt hat. Du möchtest sie jetzt nicht nach ihrer Abstammung fragen, aber eindeutig ist, dass sie zu den stärksten Orks überhaupt zählen und dem Aikar bedingungslos gehorchen. Auch bekannt ist, dass niemand Gutes zu erwarten hat, wenn sie sich gegen einen wenden, und das haben sie gerade.

All das schießt dir binnen Augenblicken durch den Kopf, dann erkennst du noch, wie ein Arbachknauf auf deinen Kopf herabsaut. Dich umfängt Schwärze.

Weiter zu 126.

## 16

Brazoragh stand dir in diesem Kampf wahrlich zur Seite (und wohl auch Phex, der im orkischen Glauben ja keine Entsprechung besitzt). Aus zahlreichen Wunden blutend sinkt dein Gegner nieder. Doch mit letzter Kraft richtet er noch einmal seine Waffe gegen dich und überrascht dich. So kann er dich am Bauch verwunden, bevor er endgültig zu Tairach geht. Du merkst, dass die Wunde an deinen Lebensgeistern zehrt. Du schaust kurz auf die abflauenden Gefechte um dich herum, dann verlässt dich das Bewusstsein!

Weiter bei 66.

## 17

„Nein, er war mir immer ein treuer Begleiter, ich werde ihn nicht hergeben. Außerdem weißt du, wie schwer es ist, die Geister dieser dummen Wesen zu kontrollieren und an sich zu binden, wenn sie bereits von anderen gebändigt sind.“ Karkog sieht nicht zufrieden aus. „Wie du meinst, Sharkhush. Nun bleib aber nicht länger. Du musst sicher weiter.“

Schnell verlässt du das Zelt des Tairachi in Richtung 45.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 18

Du verlässt mit einer der ersten Gruppen die Stadt. Bis jetzt funktioniert alles reibungslos, aber du spürst ein seltsames Kribbeln im Bauch. Dann passierst du mit einer Hand voll Begleiter das große Stadttor im Nordosten. Einmal noch blickst du zum großen Palast zurück, der über der Stadt thront, bevor dir von den Riyachartai der Zeltstadt um Khezzara die Sicht genommen wird. Du weißt, dass du die Stadt der Orks nie wieder betreten wirst!

Weiter zu 14.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Pferdedieb‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 152 fort.

## 19

Du schlägst dich mit ein paar Khurkach in ein Gebüsch nahe der Stadt, wo ihr euch bis spät in die Nacht versteckt. Die Stadt ist wie ausgestorben. Nur vereinzelt sitzen Orks um niederbrennende Feuer. Du schleichst zur Kuppel. Niemand ist zu sehen. Das verwundert dich. Normalerweise werden die Pferde Tag und Nacht bewacht.

Wenn dir das eigenartig vorkommt, dann ziehst du unverrichteter Dinge wieder ab in Richtung Treffpunkt (80), oder du siehst das als Zeichen Tairachs, dass er will, dass du die Pferde bekommst (5).

## 20

Der Khurkach denkt längere Zeit nach. Dann antwortet er dir: „Nur der Aikar Brazoragh kann die Okwachai in die Schlacht schicken! Aber mir geht es wie dir. Mich dürstet nach Blut. Der Kampf mit Tieren macht mich nicht glücklich und mehrt auch meine Ehre nicht. Ai kattach, Tairachi!“

Er schlägt dir auf die Schultern und verschwindet zwischen den Zelten des Tscharshai-Viertels. Weiter bei 2.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Notieren Sie sich das Stichwort ‚Prahlscham‘.

## 21

Kurz verschwindet dein Zelt vor deinen Augen und macht der grauen Ebene Platz. Doch du wirst von einer unsichtbaren Macht zurückgeschleudert. Die Geister wollen dir nicht helfen. Diese schwierige Entscheidung, die dein ganzes weiteres Leben beeinflusst, musst du allein treffen!

Möchtest du aufbrechen in eine ungewisse Zukunft (62), oder willst du warten, damit sich zeigt, was die Zukunft bringt, dann lies 33.

## 22

 Legen Sie eine Probe auf Geister bannen +6 ab. Das Ritual kostet Sharkhush 4W6-2 AsP. Gelingt sie, gehen Sie zu 91. Misslingt sie, geht's zu 10.

## 23

Wortlos nimmt der Truanzhai die Bezahlung entgegen und nickt. Das siehst du als Aufforderung jetzt zu gehen, und zwar zu 2.

 Streichen Sie Gegenstände und/oder Münzen im Wert von 350 Münzen von Ihrem Heldenbogen. Notieren Sie sich dafür das Stichwort ‚Yorki‘.

## 24

„Der Zwerg ärgert uns täglich mit neuen Ideen aus seinem Kopf! Dass sich ein Drasdech so etwas von einem Ergoch gefallen lassen muss! Wir brauchen keine Herausforderungen, wir wollen wieder so arbeiten, wie es schon unsere Ahnen taten. Verstehst du das, Tairachi?“

Ja, es klingt einleuchtend für dich. Du musst die Drasdech anders überzeugen.

Gehe zu 136.

 Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt.

## 25

Dein Nackenfell stellt sich auf. Du fühlst dich beobachtet. Während du dich zu deinem Zelt begibst, siehst du dich ständig um, doch nichts Verdächtiges ist zu sehen.

Plötzlich taucht Girkhush Gushrogh vor dir auf!

„Du spielst ein gefährliches Spiel, Tairachi! Du besuchst Orte, die du nie besuchst. Du triffst Orks, die du nie triffst. Der Aikar ist noch nicht überzeugt, dass du ihn verrätst, aber ich werde genug Beweise sammeln. Dann wird dein Spiel zu Ende sein!“

Willst du die Warnung ignorieren (100), oder deine Pläne verwerfen (28)?

## 26

Es ist Abend geworden. Den ganzen Tag bist du durch Khezzara gezogen, um deinen Kriegszug zu organisieren. Jetzt ziehst du dich in dein Riyachart zurück, um vielleicht im Schlaf noch ein Zeichen der Geister zu erhalten.

Weiter bei 65.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Abendprogramm‘ lautet, setzen Sie das Abenteuer bei 111 fort.

## 27

Durch dein Ritual sind deine Krieger nun im Vorteil und können den Kampf zu deinen Gunsten entscheiden. Dennoch nützt ein unerfahrener Khurkach deine kurze Benommenheit aus und stürzt sich auf dich.



### Unerfahrener Khurkach

|                |                  |               |               |
|----------------|------------------|---------------|---------------|
| <b>Säbel</b>   | <b>INI 11+W6</b> | <b>AT 13</b>  | <b>PA 9</b>   |
| <b>TP 1W+3</b> | <b>DK N</b>      | <b>LeP 31</b> | <b>AuP 36</b> |
| <b>RS 2</b>    | <b>KO 15</b>     | <b>MR -2</b>  | <b>GS 6</b>   |

Sollte Sharkhush in diesem Kampf siegreich sein, geht es bei 16 weiter. Sollten seine LeP unter 5 sinken, lesen Sie bei 162 weiter. Fallen sie auf 0 oder darunter, geht es zu 105.

## 28

Du nimmst dir die Warnung zu Herzen. Der Aikar setzt nicht ohne Grund einen Kommandanten seiner Leibwache auf ein Ratsmitglied an, schon gar nicht auf seinen eigenen Schüler! Es scheint dir zu gewagt, deine Pläne jetzt umzusetzen, da du schon so viel Misstrauen erweckt hast.

✂ **ENDE** ✂

## 29

Vor der Stadt befinden sich in einer großen Grube die notdürftig zusammen gezimmerten Behausungen der überwiegend menschlichen Sklaven, die hier die kalten Nächte auf dem nackten Boden verharren, bevor sie tagsüber zur Arbeit getrieben werden. Der Aikar war vorsichtig genug, die Sklavenquartiere vor der Stadt anzulegen, falls es zu einem Aufstand kommen sollte. Doch scheinen sich viele Sklaven mit ihrem Schicksal abgefunden zu haben.

Von den Goblins behaupten sogar manche, sie hätten sich freiwillig in die Sklaverei begeben, um nicht irgendwo auf den Steppen von plündernden Orkhorden erschlagen zu werden. Eine Rampe führt aus der Grube heraus und wird Tag und Nacht von einem Dutzend Olochtai bewacht.

Diese Orks sind so dumm und barbarisch, dass sie es wahrscheinlich gar nicht verstehen, wenn Sklaven sie mit etwas bestechen wollten, denkst du. Der Aikar muss wahrlich von Tairach und Brazoragh gesandt worden sein, um all das bis ins Kleinste zu planen!

„Was willst du?“, brüllt dich eine der Wachen an. Als wäre das nicht offensichtlich. Einfache Worte benutzen, sonst versteht er dich nicht, Sharkush, denkst du und sagst: „Ich brauche Sklaven!“

„Wofür?“

„Für ein Opfer“: 67,

„Für ein paar Auskünfte“: 81,

„Als Ogerfutter“: 31,

„Als Bausklaven“: 123.

## 30

Du betrittst das Zelt. Der Oger ist an einen dicken Baumstamm gekettet. Überall liegen abgenagte Knochen, die Zeltwände sind blutverschmiert. Als er dich bemerkt hebt er leicht den Kopf. Selbst sitzend überragt er dich fast um Haupteslänge. Als er dein Geschenk bemerkt, erhebt er sich Ketten rasselnd und bewegt sich ein paar Schritte auf dich zu.

Bei 11 ist Fütterungszeit.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Mahlzeit‘ lautet, gehen Sie zu 59.

## 31

„Mein Oger hat Hunger!“ Der Olochtai grinst. Dann begibt er sich persönlich in die Grube und zieht aus einem der Verschlüge einen Mann. Oben angekommen wird er in Eisen gelegt. Du bemerkst, dass er nur noch acht Finger besitzt und auch sonst mehr humpelt als geht. Ein schmieriges Laken zierte seinen Kopf, an einer Stelle rot gefärbt. Vielleicht taugt er zur Arbeit nicht mehr, aber dafür kann er ja deinen Oger etwas beschäftigen.

Weiter zu 52.

 Notieren Sie sich das Stichwort ‚Mahlzeit‘. Erhöhen Sie den Wert ‚Zeit‘ um einen Punkt.

## 32

Das Gespräch verläuft kurz und erfolglos. Der Sippenhäuptling will nichts von deinem Plan wissen. Stattdessen weist er dich auf die vielen Vorteile hin, die das Leben in Khezzara bietet. Wie zum Beweis hält er dir einen goldenen Kelch mit starkem Wein hin. Wenigstens weiß er, wie man die Zorkyach erfreut, denkst du dir, nimmst einen Schluck und verlässt das Zelt.

Eine Gruppe Khurkachai hat sich wild gestikulierend davor aufgebaut. Als du an ihnen vorbeigehst, kannst du

Worte wie „könnten Gift einsetzen“, „bei Nacht erstechen“ oder „einen Mörder bezahlen“ vernehmen. Du kannst kaum glauben, dass hier orkische Krieger stehen, die es anscheinend nicht wagen, ihren Häuptling zum Duell um die Stierhörner (und damit um das Häuptlingsamt) zu fordern. Dennoch scheinen sie ziemlich unzufrieden mit ihm zu sein.

Das ist deine Chance, den Häuptling vor der niederträchtigen Gefahr zu warnen, und so vielleicht doch Hilfe von ihm zu erhalten (125), oder die Krieger in deine Reihen zu locken (96).

## 33

Du bist dir sicher, dass Bar'orkad dich nur versuchen wollte und keine Gefahr für dich oder irgendeinen Ork besteht. Der unendlich weise Aikar Brazoragh hat Recht. Warum sollte ein Ork den Glatthäutern helfen? Du beschließt in Khezzara zu bleiben, um weiter zu lernen und deine Macht zu Ehren Tairachs zu mehren. Du wirst mit deinem Stamm in den Kampf ziehen, wie es den Zholochai seit jeher bestimmt ist. Doch noch ist deine Zeit nicht gekommen.

∞ ENDE ∞

## 34

Du glaubst, es sei nicht das Schlechteste, wenn du einen Bergführer in deinen Kriegszug aufnimmst. Die besten Bergführer gehören den Truanzhai an.

Du hörst dich etwas im Viertel um und bekommst immer wieder einen Namen zu hören: Kruc. Er sei einer der Fähigsten. Es braucht nicht lange, bis du sein Zelt gefunden hast, das mit vielen Fellen und Geweihen geschmückt ist.

Du hast weder Lust noch Zeit, lange mit diesem Kruc zu verhandeln. Er selbst scheint auch nicht sehr gesprächig zu sein. Er fragt dich nicht einmal nach dem Wohin. Als Preis für seine Dienste verlangt er 350 Münzen.

Willst du dir die Dienste sichern, dann bezahle bei 23, sonst kehrst du ohne Bergführer zurück zu 2.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um zwei Punkte.

## 35

Missmutig machst du dich auf den Weg zu deinem Zelt. Die alten Orks haben die Prophezeiung falsch verstanden! In ihrer Blutgier zogen sie bei erster Gelegenheit los, um die Herrschaft der Orks über die Menschen zu erkämpfen, ohne abzuwarten, was das große Kriegsjahr bringen möge. Weiter zu 141.

 Sharkhush genießt nicht mehr volles Vertrauen beim Aikar und er wird dem jungen Schamanen gegenüber misstrauisch. Nehmen Sie ein Blatt Papier und notieren Sie das Wort „Misstrauen“ und dahinter eine 1. Sollte der Wert über 5 steigen, gehen Sie zu 46, was Sie sich darunter notieren sollten. Lautet Ihr Stichwort ‚Streit‘, addieren Sie zu dem jetzigen Wert noch 2 Punkte.

## 36

„Wir gehen doch eh wieder leer aus. Die Khurkachai werden die Beute unter sich aufteilen. Ein Drasdech muss sich seinen Lohn anders verdienen. Nein, Tairachi, damit kannst du uns nicht locken!“

Schade, dass dieses Argument nicht gezogen hat, denkst du dir.

Bei 136 findest du weitere Argumente.

 Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt.

## 37

„Ich werde mit meiner Sippe durch die Steppen des Orklandes reisen und Jagd auf Mammuts machen. Die Krieger verweichlichen, sie brauchen einen würdigen Gegner. Und für diese Jagd brauche ich die Hunde!“

Shurruk kratzt sich am Hinterkopf: „Sharkhush, du weißt, dass die Hunde nur für den Krieg bestimmt sind und zur Jagd nicht taugen. Ich kann dir keine geben!“

Verärgert wendest du dich ab und begibst dich zu 47.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 38

Die Sippe ist versammelt, die Orks stehen streng nach Kasten geordnet. Menschliche Sklaven dürfen nicht an der Versammlung teilnehmen. Mit lauten Worten verkündest du, was du in deinen Visionen gesehen hast, und dass der kluge Shakzul entschieden hat, in den Krieg zu ziehen. Die Orks sollen sich auf den nahen Aufbruch vorbereiten und mit niemandem darüber sprechen.

Möchtest du jetzt gleich aufbrechen, dann wähle 102.

Möchtest du dich lieber auf den bevorstehenden Kriegszug vorbereiten, gehe zu 107.

 Erhöhen Sie den Wert ‚Misstrauen‘ um einen Punkt.

## 39

Das Zelt verschwindet vor deinen Augen. Die Räucherpfännchen qualmen immer heftiger, bis du schließlich vollständig von Rauch umgeben bist.

Dreimal rufst du kräftig die Namen deiner Vorfahren in den Nebel. Das einzige was du siehst ist der rote Klumpen in deiner Klaue, der einmal das Herz der Ziege war. Es ist dein Geschenk an die Harrguhlach.

Dann siehst du erste Schemen, die dich umkreisen. Plötzlich reißt der Nebel auf. Du blickst auf ein blutiges Schlachtfeld. Überall liegen die Leiber erschlagener Orks. Du erkennst sie nur als Schatten. Ihr Blut aber ergießt sich in roten Strömen ins Erdreich. Du blickst dich um. Du siehst abgebrannte Zelte, zerstörte Steinhäuser und eine zerschmetterte Palisade. Du bist in Khezzara!

Überorkisch große Raubkatzen rennen auf zwei Beinen durch die Stadt und zerfleischen alles, was sich bewegt. Glatthäuter schlachten Kinder und Frauen, während Skla-

ven in blutigen Zeremonien den dunklen Gharyakach geopfert werden. Niemand scheint dich zu bemerken. Du läufst umher, auf der Suche nach Überlebenden. Doch es gibt keine!

So schnell wie die Schreckensszene aus dem Nebel kam, so schnell verschwindet sie wieder. Jetzt blickst du in das Gesicht eines alten Orks. Es ist Shubuk, der letzte Tairachi deiner Sippe, der fern der Heimat im Großen Krieg zu Tairach ging.

Er legt dir seine Hand auf die Schultern und spricht, ohne den Mund zu öffnen: „Du hast gesehen, was die Zukunft bringen kann, Sharkhush. Verhindere, was du gesehen hast und ziehe in den Krieg!“

Die Erscheinung verschwindet langsam im grauen Wabern. „Zieh in den Krieg!“, hallt es noch lange in deinen Ohren. Wieder schließen sich deine Augen, wie von einer unsichtbaren Macht getrieben.

Du erwachst aus der Trance. Während der Geistreise hast du das halbe Zelt verwüstet. Du hast stechende Kopfschmerzen und dein ganzer Körper fühlt sich taub an. Es ist mittlerweile der Morgen angebrochen.

Du ruhst dich kurz aus, doch du weißt, dass du dich nun entscheiden musst. Die Geister raten zum Aufbruch. Willst du ihrem Rat folgen (62)? Vielleicht hat sich auch Bar'orkad wieder in deine Visionen eingeschlichen, um dich zu täuschen. Darum wartest du in Khezzara auf die Zukunft (33).

## 40

Du machst dich schnellstens auf den Weg zum Palast Khezzaras. Die Stadt liegt eine knappe halbe Meile von Tairachs Totenwald entfernt. Der Weg ist felsig und schwer begehbar. Denn obwohl über 8000 Orks in und um Khezzara leben, verirren sich doch nur Wenige an diesen Ort. Schaurige Geschichten ranken sich um das Schicksal jener Orks, die das Wäldchen nie mehr freigab.

Doch keine 200 Schritt vom Wald entfernt beginnen die kargen Felder, die von den Grishikai und vielen Ergochai mühsam bebaut werden, um die Stadt zu versorgen. Auf den meisten Feldern wird Korn angebaut, auf ein paar Wiesen Orklandrinder gezüchtet.

Viele Arbeiter halten in der Arbeit inne und schauen dich ehrfürchtig, fast ängstlich an, als du sie passierst. Du selbst verschwendest keinen Blick an diese Kreaturen, denen es bestimmt ist, ihr ganzes Leben lang im Dreck zu wühlen. Deine Aufgabe ist zu wichtig, um sich von so unbedeutenden Wesen ablenken zu lassen.

Für die vielen Orks, die sich über die Jahre niederließen, bietet der Palisadenwall keinen Platz mehr, sodass mittlerweile mehr Orks vor, als in der Stadt leben. Jedem Zelt kann man den Stand seines Bewohners ablesen: Die schmucklosen Zelte der Grishikai, die sich eng zusammendrängen müssen, die Zelte der Krieger, die stolz ihre Trophäen zur Schau stellen, schließlich die Zelte der Okwach und der Sippenhäuptlinge, die die edelsten Riyachart bewohnen. Alles ist hier sehr eng, um möglichst wenig kostbares Ackerland zu verschenken.

Schließlich taucht vor dir die etwa zwei Ork große Palisade auf, die einen noch einmal orkgroßen Erdwall krönt. Du gehst ein Stück an ihr entlang, bis du das südwestliche der vier Tore erreichst. Fünf Khurkachai halten Wache und mustern jeden misstrauisch, der die Stadt betritt.

Als du in ihre Nähe kommst, kontrollieren dich die Wächter oberflächlich und lassen dich ohne Weiters passieren. Du bist nun in der Hauptstadt der Orks (118).

## 41

Das Viertel der Mokolash liegt, wie sollte es anders sein, direkt am Khez. Die Sumpforks lieben das Wasser und verehren ihren Wassergott sogar stärker als Tairach oder Brazoragh. Als du ihr Viertel betrittst, wirkt es wie verlassen. Nur im Ranagh-Schrein – so der Name des seltsamen Ai'Maruchk – findest du einen Priester, den du aber ignorierst. Genauso, wie er dich. Anscheinend haben sich alle anderen Mokolash in die heimatischen Sümpfe zurückgezogen, wie sie es alles paar Monde tun. Du denkst über den verschwendeten Bauplatz nach, aber jeder Stamm soll nun mal in Khezzara vertreten sein.

Unverrichteter Dinge gehst du zu 2.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 42

Du machst dich auf zur großen Pferdekuppel, die am Fuß des Palastviertels liegt. Die saftig-grüne Wiese ist größer als manch andere Viertel in Khezzara.

Der Aikar Brazoragh hat die Wichtigkeit der Reiterei in Schlachten erkannt und züchtet hier eine leistungsstarke Pferderasse heran. Verantwortlich für die Tiere ist Juran, ein kleiner stämmiger Ork vom Stamme der Orichai.

Als du die Kuppel erreicht hast, rufst du ihn zum Zaun: „Juran! Shakzul, Häuptling der Sippe der Hyarrik vom Stamme der Zholochai, benötigt Pferde!“

„Sharkhush, mächtiger Tairachi, jeder weiß, dass Shakzul nicht mehr als dein Handlanger ist. Sag mir, wofür brauchst du Pferde? Du weißt, alle Pferde gehören dem Aikar!“, entgegnet dir der Orichai lauernd. Was willst du ihm antworten? „Die Hyarrik ziehen in den Krieg. Gib uns die Pferde, die uns zustehen, Drasdech!“ (156), oder „Meine Sippe begibt sich auf Jagd, damit sie nicht so verweichlicht wie andere Sippen! Nun gib mir, was ich verlange, Drasdech!“ (106).

## 43

Immer wenn sich die Tür zur Schenke öffnet, hoffst du, dass Orktar erscheint. Doch auch wenn das in nächster Zeit nicht passiert, bist du dennoch dankbar für jeden Ork der eintritt, denn mit sich bringt er einen kühlen Luftzug, den du gierig einatmest. Willst du weiter warten (53), im „Haus der schönen Freuden“ nach Orktar suchen (138), oder einen anderen Stamm um Hilfe bitten (2)?

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 44

In dem Moment, als du den Sieger ansprechen willst, erhebt sich der Verlierer noch einmal und will mit einem Dolch in der Hand das Blatt wenden. Doch sein Gegner bemerkt die Gefahr und kann dem Angriff ausweichen. Dann siehst du blitzschnell eine zweite Klinge aufblitzen. Im nächsten Moment spritzt Blut und der Unterlegene rührt sich nicht mehr. Sein Lebenssaft sickert auf den gestampften Boden. Du kümmerst dich nicht weiter um ihn. Dann kannst du den Sieger, einen sehr muskulösen Ork, endlich ansprechen. Natürlich wäre er eine echte Verstärkung für deine Armee, aber wie willst du ihn überzeugen?

 *Legen Sie eine Überzeugen-Probe +5 ab. Ist sie gelungen (3), oder nicht (49)?*

## 45

Du kannst nun zu einer in der Nähe befindlichen Gruppe von Handwerkern (120) oder zum Zelt des befreundeten Häuptlings (32).

## 46

Wie aus dem Nichts packt dich etwas an der Schulter und reißt dich herum. Du blickst in gelbe Augen, die dich bedrohlich fixieren. Ein muskelbepackter Ork in der Rüstung der Garde des Roten Mondes steht vor dir. An den Abzeichen erkennst du, dass er einer der Kommandanten ist!

„Sharkhush, wir beobachten dich! Und wir kennen deine Pläne! Doch der Aikar wird ihnen niemals zustimmen! Merk dir meine Worte.“ Dann verschwindet er wieder.

Willst du die Warnung ignorieren (146), oder von deinen Plänen ablassen (28)?

## 47

Du willst gerade wieder gehen, als du von hinten an der Schulter gepackt wirst. Du drehst dich um.

„Einer der Schmiede hat eine ausgezeichnete Klinge! Vielleicht könntest du sie mir besorgen? Ich kann im Moment nicht weg hier. Bestimmt kann ich dann auch was wegen der Hunde für dich tun!“, meint Shurruk. Du nickst nur kurz und gehst dann. „Shurruk ist eine Schande für jeden aufrechten Zholochai!“, denkst du. Aber nur er kann dir helfen.

Weiter zu 52.

 *Notieren Sie sich das Stichwort ‚Hundesteuer‘.*

## 48

„Steh auf, Sharkhush Morchai vom Stamme der Zholochai, Mitglied im hohen Rat der Stämme, mein Schüler und Sohn!“ Du erhebst dich und bemerkst, wie deine Knie zu zittern beginnen. Selten nennt der Aikar jemanden beim Namen, noch seltener zählt er seine Titel auf. Du kannst dir nicht erklären, warum er es heute tut.

„Du bist zu mir gekommen, weil du wichtige Botschaft für mich hast. Doch ich kenne den Inhalt bereits, Sharkhush!“ Vor Verblüffung fällt dir fast der Kiefer herunter.

„Du bist nicht der einzige, der in den letzten Tagen die Geister anrief. Der große Uigar Kai hatte dieselbe Vision wie du. Und auch mich hat diese Glatthaut aufgesucht in meinen Träumen. Sicher kennst du die alte Geschichte der beiden Zwillinge Ror’akal und Bar’orkad, die in ihrem Kampf um die Stammesführung das Orkland verwüstet und zu dem gemacht haben, was es heute ist – karge Steppe! Bar’orkad unterlag seinem Bruder. Das war vor mehr als 1500 Jahren, als die Geschichte der Orks noch jung war. Jetzt ist er zurückgekehrt. Er ist schwach geworden wie du siehst, er musste die Gestalt eines Menschen annehmen!“

Du überlegst kurz. Dann antwortest du: „Die Prophezeiungen haben sein Kommen vorhergesagt. Großer Aikar, ich habe auf der Reise durch Welt der Geister Wesen gesehen, die die ganze Welt vernichten, nicht nur die Glatthäuter. Bar’orkad hat sie schon damals gerufen und unser Land verwüstet, wie man in den alten Geschichten hört. Ich glaube, dass ist der wahre große Krieg, in den die Orks mit den Menschen ziehen sollen. Damit sich die Geschichte nicht wiederholt.“

„Stellst du etwa die Entscheidung zum großen Krieg in Frage? Glaubst du, ich habe die Prophezeiung falsch gedeutet?“, entgegnet der Aikar mit mühsam unterdrücktem Zorn.

Du zuckst zusammen. Mit Bedacht wählst du deine Worte: „Die Prophezeiungen erwähnten nie, wann er zurückkehren würde. Woher konnte man ahnen, dass der große Krieg nicht zu Beginn, sondern am Ende des Jahres 2000 stattfinden soll? Doch noch lassen sich die Prophezeiungen erfüllen.“

Du weißt, dass man den Aikar nicht erzürnen sollte, wenn einem das Leben lieb ist. Darum bittest du ihn, in den wahren großen Krieg zu ziehen (54). Andererseits verachtet er Schwächlinge und hasst Bittsteller. Willst du ihn lauthals zum großen Krieg auffordern? Dann gehe zu 143.

## 49

Du hast eine leise Ahnung, in welche Richtung du das Gespräch lenken musst, um ihn von deinen Plänen zu überzeugen, aber sicher bist du nicht. Du erzählst ihm, dass du dich auf eine große Jagd (139) begibst, in eine ruhmreiche Schlacht (85) ziehst, oder ein paar kleine Menschen-dörfer plündern willst (157).

## 50

Du überlegst kurz und kommst auf die Idee, dass du für Waffenschmiede auch einen Platz hättest, um unterwegs Waffen und Rüstungen reparieren zu können. Du erzählst ihnen knapp von deinen Plänen, dann fragst du die Orks, ob sie neue handwerkliche Herausforderungen suchen (24), die sie sicher auf dem Kriegszug finden, oder ver-

sprichst ihnen, dass in deinem Heer kein einziger Zwerg dabei sein wird, der sie bei der Arbeit stört (148).

## 51

Benommen schlägst du die Augen auf. Du hast die Welt der Geister verlassen und bist wieder in deiner Sphäre. Das Zelt, in dem du liegst, ist das ‚Große Zelt der Opferung‘. Du blickst auf den Stier, den du Tairach geopfert hast. Ein dünner Strahl Blut fließt aus der Wunde, die du ihm geschlagen hast, und versickert im Boden. Dicke Rauschschwaden trüben die Sicht und beißen in der Nase.

Die meisten Pfännchen mit Rauschkräutern, die du vor der Zeremonie entzündet hast, sind noch nicht erloschen.

Taumelnd trittst du aus dem Zelt. Es befindet sich in der Nähe eines der größten Tairach-Heiligtümer, einem kleinen, verdorrten Wäldchen mit knorrigen, eigenartig verästelten Bäumen und Sträuchern, an denen kein grünes Blatt mehr wächst. Hier fiel der

Sage nach ein Blutropfen Tairachs auf die Erde, kurz bevor der Todesgott von seinem Sohn niedergestreckt wurde.

Du setzt dich ins spärliche Gras. Es ist nass vom Morgentau. Eine seltsame Vision, die dir die Geister gerade eingegeben haben! Sicher hängt viel mit der großen Prophezeiung zusammen, mit der du dich in letzter Zeit beschäftigt hast. Das Erscheinen des Aikar Brazoragh wurde darin prophezeit, genauso wie der große Krieg, kurz vor dem Umbruch der Zeit. Im Geist gehst du noch einmal die Verse der uralten Prophezeiung durch.

Es vergehen etliche Stunden des Grübelns über den Sinn dieser Vision.

Auf einmal wird dir alles klar: Der mächtige Bar'orkad wird kommen, um die Orks und Menschen zu vernichten und es wird nur überleben, wer sich auf seine Seite stellt. Die Prophezeiung wurde falsch gedeutet. Der Krieg mit den Glatthäutern bedeutete nicht einen Kampf gegen die Menschen, sondern gegen den gemeinsamen Feind, der die Vernichtung aller Götter zum Ziel hat! *Er* will dich versuchen.

Doch deine Treue zum Aikar, deinem Lehrmeister seit der alte Sippen-Tairachi nicht aus dem großen Krieg heimkehrte und deine tiefe Dankbarkeit Tairach gegenüber, der dir so viel Macht geschenkt hat, lassen dich keinen Herzschlag daran denken, mit der Glatthaut einen Pakt einzugehen.

Du musst die Orks vor dieser Bedrohung warnen und sie dazu bewegen, in den Kampf gegen *ihn* zu ziehen. Noch ist das große Kriegsjahr 2000 nicht vorbei, noch könnten die Orks die Prophezeiung erfüllen.

Möchtest du dem Aikar Brazoragh von deiner Vision berichten, gehe zu 40.

Willst du dich an den Rat der Stämme wenden, dann gehe zum Ratszelt zu 55.

## 52

Du kannst nun zur Pferdekuppel (42), oder zum Hundezwinger (90). Du kannst auch zur

großen Sklavengrube vor der Stadt, damit du auf deinem Kriegszug viele helfende Hände hast (29). Wenn du Kräuter (117) oder Nahrung (153) erwerben willst, musst du zu den Händlern der Tscharshai. Willst du gute Waffen, dann begib dich zu einer der Schmieden (7). Bei der Stellmacherei (116) kannst du die

mächtigen Kriegswagen kaufen. Sollte dir die Barschaft ausgehen, kannst du bei der Münzprägerei Gegenstände eintauschen (79).

Wenn du denkst, dass du alles für den Kriegszug beschafft hast, geht es bei 110 weiter.

## 53

Du funkelst einen Khurkach böse an, der sich zu dir an den Tisch setzen möchte, da mittlerweile alle anderen Plätze belegt sind. Du machst eine Handbewegung, damit er aus deinem Sichtfeld verschwindet. Schnell zieht er sich zurück, denn er möchte keinen Ärger mit einem Tairachi beginnen. Doch auch in der Zwischenzeit ist Orktar nicht erschienen.

Willst du weiter warten (75), im „Haus der schönen Freuden“ nach Orktar suchen (138), oder einen anderen Stamm um Hilfe bitten (2)?

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 54

„Großer Aikar, ich bitte dich, nicht darauf zu warten, dass die Orks vernichtet werden. Zieh in den Krieg. Vielleicht will es das Schicksal, dass es im Großen Jahr 2000 auch zwei große Kriege gibt!“

Du meinst ein Lächeln über das Gesicht des Aikars huschen zu sehen. „Sharkhush, mein Schüler und Sohn, wa-



rum sollten die Orks die Glatthäuter vor ihrem Untergang bewahren? Bar'orkad ist mächtig, doch hat er den Glauben an Brazoragh und seinen Vater schon lange verloren. Er bittet uns um Hilfe im Kampf gegen die Menschen, weil er allein zu schwach ist! Ich werde keinem Schwächling helfen! Und kein Schwächling wird mich vernichten! Und nun geh, du wirst deinen Kampf noch bekommen, du bist jung, Sharkhush!“  
Weiter bei **58**.

## 55

Die Ratsversammlung tritt erst wieder in ein paar Tagen zusammen und du hast kein Recht, ein außerordentliches Treffen einzuberufen. Du müsstest entweder auf die nächste Sitzung warten, oder zu jedem Mitglied gehen, um ihm dein Anliegen zu schildern. Für beides bleibt dir keine Zeit! Die Orks müssen sofort handeln!  
Du beschließt, dich direkt an den Aikar Brazoragh zu wenden (**40**).

## 56

„Was du tust ist Hochverrat!“ Du schaust dich nach der Stimme um. Sie gehört Girkhush Gushrogh, der gerade zwischen zwei Riyachartai hervortritt, gemeinsam mit zwei Khurkachai der Garde des Roten Mondes. „Der Aikar zweifelt an deiner Loyalität. Du solltest zu ihm gehen und um Vergebung bitten, sonst wird er dich töten lassen!“  
Willst du von deinen Plänen ablassen (**28**), oder sie trotz der Warnung weiter verfolgen (**84**)?

## 57

Ein Blick zum Himmel verrät dir, dass es bald dämmern wird. Du solltest jetzt deine Sippe versammeln und abmarschieren!  
Begib dich zu **102**.

## 58

Die Miene des Aikar lässt keinen Widerspruch mehr zu. Du verbeugst dich knapp und verlässt eilig den Palast. Insgesamt hast du dir dieses Gespräch anders vorgestellt.  
Weiter zu **35**.

## 59

Dein Oger schnuppert etwas in der Luft, dann grunzt er: „Ässen!“. Du weißt genau, dass man die Kinder anderer Götter nicht essen sollte, um nicht deren Zorn auf sich zu lenken, aber offensichtlich ist das einem Oger egal. Es zeigt nur einmal mehr, warum Orks über Oger und Menschen stehen: Orks fressen keine Menschen und sie lassen sich auch nicht von Oger fressen!  
Dann zerrst du den Menschen ins Zelt. Als er das Monstrum vor sich sieht, weiten sich vor Schreck seine Augen und er beginnt um Gnade zu flehen. Du hörst nicht hin

und gibst diesem wimmernden Geschöpf einen Stoß – den Todesstoß. Der Oger scheint dein Geschenk mit offenen Armen entgegen zu nehmen.  
Du ersparst dir weitere Details des Mahles, verlässt das Riyachart und kehrst zu **133** zurück.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt und die Loyalität des Ogers um drei Punkte. Notieren Sie sich das Stichwort ‚Häppchen‘.

## 60

Gemeinsam mit deinen Khurkachai stürmst du auf die feindliche Gruppe zu und kennst nur ein Ziel: Du wirst Girkhush Gushroghs Geist in Tairachs Totenreich schicken, auf dass er dort unendliche Qualen erleidet! Er scheint das Gleiche für dich vorgesehen zu haben, und so entbrennt inmitten des Scharmützels der entscheidende Zweikampf!



**Girkhush Gushrogh, Gardekommandant des Roten Mondes**

|                |                  |               |               |
|----------------|------------------|---------------|---------------|
| <b>Byakka</b>  | <b>INI 12+W6</b> | <b>AT 19</b>  | <b>PA 14</b>  |
| <b>TP 1W+6</b> | <b>DK N</b>      | <b>LeP 41</b> | <b>AuP 48</b> |
| <b>RS 4</b>    | <b>KO 16</b>     | <b>MR 3</b>   | <b>GS 6</b>   |

*Alle 1W3+1 KR setzt Girkhush einen Wuchtschlag mit einer Erschwerung von 3 Punkte ein.  
Sollte Sharkhush in diesem Kampf siegreich sein, geht es bei **16** weiter. Sollten seine LeP unter 5 sinken, lesen Sie **162**. Fallen sie gar auf 0 oder darunter, geht es zu **105**.*

## 61

Du weißt nicht, womit du die Khurkachai überreden könntest, um mit dir Khezzara zu verlassen. Du wirst ihre Vorlieben wohl erraten müssen.  
Ob sie lieber jagen (**97**), oder in einen Krieg ziehen (**74**)?

## 62

Dein Entschluss steht fest! Du wirst Khezzara verlassen und gegen Bar'orkad in die Schlacht ziehen, um so die Prophezeiung zu erfüllen. Du begibst dich zu Shakzuls Zelt und erklärst ihm, was Tairach für eure Sippe bestimmt hat. Besonders oft erwähnst du das Wort Kampf, denn Shakzul liebt den Kampf. Es ist das einzige, was dieser dumme, aber starke Ork beherrscht. Dennoch ist er der Häuptling der Sippe und muss den Befehl zum Aufbruch geben.  
Wie immer akzeptiert er alle deine weisen Ratschläge. Du veranlasst, dass sich die Sippe versammelt, damit sie sich auf den Aufbruch vorbereiten kann.  
Weiter bei **38**.

## 63

„Jurran, kann ich dich mit diesem Geschenk umstimmen?“. Du ziehst einen goldenen Ring hervor und hältst ihn dem Orichai hin. Er nimmt den Ring und sagt: „Tief bist du schon gesunken, Sharkhush!“ Dann wirft er ihn in den Schlamm und wendet sich wieder den Pferden zu. Verärgert hebst du den Ring auf, steckst ihn zurück in deine Tasche und verlässt die Pferdekuppel wieder (52).

 Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um 2 Punkte. Wenn Sie wollen, dass Ihr Held die Pferde nachts stiehlt, notieren Sie sich das Stichwort ‚Pferdedieb‘.

## 64

Gerne würdest du jetzt mit deinem Oger in die Wälder ziehen und seine Sinne schärfen, aber du hast schlicht keine Zeit, jetzt für fünf Stunden die Stadt zu verlassen. Ein Kriegszug wartet! Triff bei 133 eine neue Wahl.

## 65

Du erwachst ausgeruht. Ein neuer Tag ist angebrochen – der neue Tag! Heute wirst du aufbrechen, um für das Schicksal und das Überleben der Orks zu kämpfen! Weiter bei 110.

 Setzen Sie den Wert ‚Zeit‘ auf 1 zurück. Sollte der Wert über 14 steigen, gehen Sie zu 57, was Sie sich notieren sollten. Hatte Ihr Held letzte Nacht Besuch, dann addieren Sie 2 Punkte zu diesem Wert, denn Ihr Held schlief länger.

## 66

Mit stechenden Schmerzen erwachst du. Einen Moment fragst du dich, ob du in Tairachs Totenreich eingegangen bist, denn dich umgibt nur Finsternis. Dann aber kannst du einzelne Sterne am Himmel erkennen und spürst, dass du auf einer Trage unsanft durch die Steppe getragen wirst. Die Frage ist nur: Wer trägt dich? Weiter bei 69.

## 67

„Der große Tairachi Uigar Kai schickt mich! Er braucht Sklaven für eine Zeremonie!“

„Zere... was?“

„Opferung!“

„Ah, Opferungen für Tairach. Wie viele braucht großer Uigar?“

Weiter bei 127.

## 68

Du redest noch lange auf den alten Schamanen ein, doch steht sein Entschluss fest. Er kann dir keine Hilfe gewähren, auch wenn er deinen Plan gerne unterstützt hätte. Zu

sehr fürchtet er sich vor den ‚Augen‘. Und wer weiß, vielleicht wirst du ja ebenfalls in diesem Moment von jemandem beobachtet, der dem Aikar von deinen Aktivitäten berichtet? Weiter bei 2.

## 69

Die Frage klärt sich schnell, als Shamkal Ordugh, einer deiner fähigsten Krieger an deine Trage tritt. Er trägt einen Verband um den Arm, eine Verwundung aus dem Kampf gegen Girkhushs Orks. Noch bevor du ihn auffordern kannst zu erzählen, was geschehen ist, beginnt er: „Alles ist, wie du es beschlossen hast. Wir sind auf dem Weg zur Verrufenen Eiche. Dies war ein denkwürdiges Gefecht! Ich hatte gerade meinen Widersacher bezwungen, als ich mich nach dir umgeschaut. Da sah ich dich zu Boden sinken! Doch bevor deine Brust die Erde berührte, erstrahlte ein helles Licht und du hast dich wieder erhoben. Wahrlich, Brazoragh selbst muss in dich gefahren sein, oder einer der altehrwürdigen Okwach, denn du bist unter unsere Feinde gefahren wie einst Orkur der Mächtige unter die 55 Orklandbären! Schließlich hast du dem letzten Gegner mit einem einzigen Hieb den Schild gespalten und den Kopf von den Schultern getrennt. Es war ein großer Sieg. Die Geister müssen wahrhaftig auf unserer Seite sein, Tairachi!“

„Ich weiß!“, murmelst du.



Fahren Sie nun mit 120 AP mehr und dem *Intermezzo I: Ke gurreck khurai' fort.*

## 70

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um zwei Punkte. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt, wenn Sie mehr als sieben Rationen gekauft haben. Setzen Sie Ihren Weg bei 52 fort.

## 71

„Uns steht ein langer Marsch bevor. Ernähren werden wir uns aus dem Gebiet, durch das wir ziehen. Um unsere Kampfkraft zu stärken sollten wir Hunde und Pferde mitnehmen.“, antwortet Shamkal.

„Aber bedenke, dass die Hunde jeden zerfleischen, der nicht wie ein Ork riecht! Sollten wir tatsächlich an der Seite der Glatthäuter kämpfen, wären die Hunde von Nachteil. Und seine kostbaren Pferde wird dir der Aikar nie überlassen, Sharkush.“, gibt Shakoon zu bedenken. „Dafür könntest du Kriegswagen mitnehmen. Sie richten in der Schlacht verheerenden Schaden an!“, fährt der Handwerker fort.

„Aber unsere Marschgeschwindigkeit verlangsamt sich durch die Wagen!“, entgegnet Shamkal. So streiten sich die beiden Orks noch etwas über den Nutzen der Kriegswagen, doch du bist mit deinen Gedanken längst woanders. Weiter zu 131.

## 72

Nach wenigen Schritten bist du bei deinem Riyachart angekommen. Es dämmt bereits.

Du lehnst die Knochenkeule an eine Zeltstütze und lässt dich auf dein Lager fallen. Dann rufst du nach einer Sklavin, die dir Wein bringen soll. Du bist ratlos. Sollst du losziehen und die Prophezeiung erfüllen und dich damit gegen deinen Herrn stellen, oder auf die Weisheit des Aikars vertrauen und bleiben, um darauf zu warten, was die Zukunft bringt?

Möchtest du in eine ungewisse Zukunft aufbrechen (62), oder willst du bleiben, damit sich zeigt, was die Zukunft bringt, dann lies 33. Möchtest du die Geister um Rat fragen, bevor du dich entscheidest, gehe zu 115.

## 73

Eigentlich ist es verboten, dass die Tairachi ihre Oger selbst für den Kampf trainieren, seit sich ein unvorsichtiger Orichai und sein Oger gegenseitig umgebracht haben. Für dich aber ist es sehr wichtig. Denn wenn es auch nicht unbedingt die freundschaftlichen Bande festigt, so weißt du doch wenigstens, was dein Oger im Kampf bewirken kann. Zumal es in der langen Tradition der Zholochai noch nie vorkam, dass jemand anderes als der Schamane selbst seinen Oger erzieht!

Darum nimmst du dir einen der langen Speere vor dem Zelt und begibst dich ins Innere des Zeltes. Dein Oger ist an einem dicken Baumstamm festgebunden, hat aber noch ein paar Schritt Bewegungsfreiheit. Kurze Zeit später beginnst du, den Oger mit dem Speer zu traktieren. Ihm gefällt das wenig, was er durch ein lautstarkes Brüllen kundtut. Er will sich losreißen, doch seine Fesseln geben nicht nach. „Es muss sein!“, denkst du, und machst weiter.

Irgendwann wird das Brüllen immer schwächer und du bist fertig. Deshalb legst du den blutverschmierten Speer beiseite und verlässt das Zelt. Hier solltest du dich eine Weile nicht mehr blicken lassen!

Weiter bei 110.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Senken Sie die Loyalität (LO) Ihres Ogers um zwei Punkte. Erhöhen Sie seine Kampfkraft um drei Punkte. Notieren Sie sich das Stichwort ‚Ogerschreck‘.

## 74

Zwar bist du dir nicht sicher, aber du glaubst, dass sie lieber in einen Krieg ziehen würden.

Gehe zu 128.

## 75

Du wartest immer noch. Gerade willst du gehen, als du glaubst, Orktar am anderen Ende der Schenke zu sehen. Du eilst, so schnell es geht, durch den Raum und wirfst dabei einige Humpen, Krüge und Becher um. Mürrische Bemerkungen verfolgen dich. Als du die Stelle erreicht

hast, musst du allerdings bemerken, dass du dich getäuscht hast. „Dieser elendige Rauch“, denkst du.

Willst du weiter warten (43), im „Haus der schönen Freuden“ nach Orktar suchen (138), oder einen anderen Stamm um Hilfe bitten (2)?

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 76

Der „Krumme Arbach“ ist eine von vier Schenken in Khezzara. Hier allerdings haben nur Krieger und Schamanen Zutritt, aber die meisten Schamanen ziehen es vor, an ruhigeren Orten mit den Geistern in Kontakt zu treten.

Du betrittst das Steingebäude und sofort schlägt dir dichter Qualm entgegen. Das Grölen der anwesenden Orks erträgst du kaum. Du weißt, warum bestimmte Kräuter und Säfte den Schamanen vorbehalten bleiben sollten, aber der Aikar hat Höhlen wie dieser zugestimmt, damit seine Krieger bei Laune bleiben. Anscheinend soll ein Rikai-Priester diesen Ort führen. Aber das kannst du dir nicht vorstellen.

Du rempelst mehrere Krieger an, als du dir einen Weg durch diesen Thairachverlassenen Ort bahnst. Jedes Mal wollen sie einen handfesten Streit anfangen, murren dann aber nur, wenn sie dich als einen Tairachi erkennen. Die Stimmung ist aggressiv, genauso wie du, denn von Orktar ist nichts zu sehen.

Du kannst dich setzen und auf ihn warten (103), im „Haus der schönen Freuden“ nach ihm suchen (138), oder einen anderen Stamm um Hilfe bitten (2).

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 77

Dein Weg führt dich ins Viertel der Korogai. Hier hast du dich noch nie wohl gefühlt, denn die geschicktesten Handwerker und Schiede unter den Orks bevorzugen eine enge, fast schon menschliche Wohnsiedlung.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Angebot‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 45 fort, ansonsten bei 158.

## 78

Gerade hast du das Zelt des Ogers betreten, als dich ein wildes Brüllen empfängt und der Oger wild an seinen Fesseln rüttelt. Hier solltest du dich eine Zeit lang nicht sehen lassen, denn noch hat er die Lektion nicht vergessen, die du ihm erteilt hast! Weiter zu 110.

## 79

Früh nach der Gründung Khezzaras musste der Aikar erkennen, dass das bisherige System des orkischen Tauschhandels in einer Stadt solcher Größer nicht funktioniert. Deshalb führte er zum ersten Mal in der Geschichte der Orks ein Münzsystem ein.

Etwa in der Mitte Khezzaras steht die Münzprägerei, eines der wenigen ständig bewachten Gebäude. Hier werden die zahlreich erbeuteten Münzen der Glatthäuter eingeschmolzen und in neue Form gegossen. Danach wird ein entfernt orkisch aussehender Kopf eingeprägt.

Außer den Stammes- und Sippenführern darf kein Ork dieses Gebäude betreten. Nur sie haben das Recht, Waren gegen bare Münzen zu tauschen. Allerdings entscheidet ein erfahrener Händler der Truanzhai darüber, welchen Wert die angebotene Ware hat, und er lässt nicht mit sich feilschen. Die angebotenen Gegenstände gehen dann direkt in den Besitz des Aikar Brazoragh über.

Hier kannst du Gegenstände aus deinem Besitz gegen bare Münze tauschen. Der Wert ist hinter den Besitztümern angegeben. Du kannst aber keine Nahrung, Pflanzen oder Lebewesen tauschen. Weiter bei 52.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ für je zwei getauschte Gegenstände um einen Punkt.

## 80

Bestimmt will dir hier jemand eine Falle stellen. Darauf wirst du aber nicht hereinfallen! Du gibst den Khurkach ein Zeichen, dann macht ihr euch auf den Weg zur restlichen Sippe. Schade um die verlorene Zeit, denkst du. Weiter bei 14.

## 81

„Ich will ein paar Menschen fragen, wo sie in ihren Städten ihre Schätze verbergen!“

„Hm ja – viele Schätze haben die Menschen! Viel Beute für Brazoragh und die Orks! Wie viele willst du fragen, Tairachi?“ Weiter bei 127.

## 82

Yargrok verzieht das Gesicht und zieht einen Zahn hervor: „Ich habe schon auf alle Tiere des Orklandes Jagd gemacht! Nicht einmal ein Mammut konnte mir standhalten!“ Zum Beweis hält er dir den Zahn unter die Augen! „Und drei Brazrak habe ich alleine getötet. Nein Tairachi, an deiner Jagd kann ich meinen Ruhm nicht mehren!“ Er verlässt dich und verschwindet bald zwischen den Zelten des Tsharshai-Viertels. Weiter zu 2.

 Erhöhen Sie die Werte „Zeit“ und „Misstrauen“ um einen Punkt.

## 83

Du redest so lange auf den alten Schamanen ein, bis sich dieser schließlich zu einer kleinen Hilfe durchringen kann: „Ich kann dir nur helfen, wenn dein Aufbruch nicht zu viel aufsehen erregt, und dann ein paar Khurkachai ‚auf die Jagd schicken‘. Geh jetzt besser. Möge Tairach über deine Schritte wachen!“. Weiter bei 2.

 Notieren Sie sich das Stichwort ‚Jagdgesellschaft‘

## 84

„Ich weiß nicht, warum der Aikar an seinem Schüler zweifeln sollte. Ich tue, was jeder Ork Khezzaras tun darf. Verschwinde! Du bist blind vor Neid, weil du nie so hoch in der Gunst des Aikars stehen wirst wie ich es tue!“, schreist du dem Ork entgegen.

Weiter bei 110.

*Viel Spielraum hat Sharkhush nicht mehr! Sollte der Wert ‚Misstrauen‘ über 13 steigen, fahren Sie sofort mit 15 fort.*

## 85

„Du bist ein großer Krieger! Ich werde bald in einen Krieg ziehen und kann mächtige Kämpfer in meinen Reihen gebrauchen. So kannst du viel Ruhm erwerben!“

„Dein Angebot, Tairachi, ist schlecht! Ich brauche nichts Ehrenvolles oder Ruhmreiches. Ich brauche Gold, um meine Geister mit Bier zu besänftigen!“ Dann lässt er dich einfach stehen und verlässt den „Krummen Arbach“. Du setzt dich zurück an deinen Platz.

Weiter bei 88.

 Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt.

## 86

Du ziehst das blitzende Schwert hervor. Shurruk nimmt es grinsend an sich und verbeugt sich leicht: „Ich werde sehen, was ich tun kann wegen deiner Hunde!“ – „Wehe ich bekomme nicht was ich will, sonst gehst du schneller in Tairachs Reich ein als mein Oger eine Ziege frisst. Und das geht verdammt schnell!“, antwortest du gereizt. Shurruk zuckt nur verwundert mit den Schultern und gürtet sich mit seiner neuen Waffe. Du setzt deinen Weg bei 52 fort.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Notieren Sie sich das Stichwort ‚Rudel‘.

## 87

„Unsere Vorfahren standen in ihrer Schmiede. Ihre Vorfahren standen in deren Schmiede. Selbst deren Ahnen waren Schmiede. Und keiner hat sie verlassen! Wahrscheinlich ist dieser Zwerg Graveshs Strafe dafür, dass wir unsere Heimat verlassen und nach Khezzara gekommen sind. Wie wird er uns da erst strafen, wenn wir nun sogar das Orkland verlassen?“ Du könntest nun antworten, dass Gravesh keine Macht über sie besäße, wenn sie unter Tairachs Schutz reisen würden, aber du weißt, das man mit Drasdech nicht über das Wesen der Götter diskutieren kann. Außerdem willst du die hitzige Situation nicht noch weiter verschärfen. Also musst du dir wohl bei 136 etwas anderes überlegen.

 Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt.

## 88

Willst du weiter warten (75), im „Haus der schönen Freuden“ nach Orktar suchen (138), oder einen anderen Stamm um Hilfe bitten (2)?

## 89

Während die Krieger sich ihrem Handwerk widmen, um Brazoraghs Ehre zu mehren, versuchst du in all der Unruhe, die Geister um Hilfe zu bitten. In der Eile kannst du sie nur um wenig Unterstützung bitten, doch werden sie dir einen Wunsch bestimmt gewähren.

*Sharkhush kann nun entweder das Ritual KHURKACHAI TAIRACHI (22) oder das Ritual RIKAIS VERDERBEN (137) wirken.*

## 90

Die Zwinger der orkischen Kriegshunde liegen nahe dem Viertel der Zholochai-Orks, denn schließlich kommen aus ihren Reihen auch die besten Züchter. In einer kleinen Grube werden die Hunde ab und zu aufeinander gehetzt, was die verschlagenen Tscharschai nutzen, um bei Wetten fette Gewinne zu machen.

Für etwas anderes als den Kampf sind die Hunde eigentlich nicht zu gebrauchen, da sie nur die Knuten und Peitschen der Aufseher kennen und nichts können außer dem Zerfleischen von Beute. Und Beute ist alles, was nicht wie ein Ork riecht!

Der Oberaufseher über die Hunde ist der Zholochai Shurruk, ein guter Bekannter von dir. Als du ihm deine Wünsche mitgeteilt hast, blickt er sich kurz um. Er weiß, dass du weißt, dass die Hunde nur im Kriegsfall eingesetzt werden dürfen – und darüber bestimmt nur der Aikar. Deshalb fragt er dich halb flüsternd, mit nicht zu verbergender Verwunderung: „Sharkhush, wozu brauchst du Hunde?“

Du antwortest entweder:

„Für einen Krieg!“ (101), oder

„Für die Jagd.“ (37).

**P** Wenn Ihr Stichwort ‚Zahnstocher‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 86 fort.

## 91

Du spürst die Kraft der Geister in dir. Inbrünstig bittest du sie, die Ausrüstung deiner Feinde zu vernichten. Dann schleuderst du mit aller Kraft deine Keule in Richtung der Gegner und augenblicklich beginnen ihre ledernen Rüstungen und hölzernen Waffenschäfte zu verrotten. Nun sollte es ein leichtes sein, die Gegner zu überwinden!

Weiter zu 27.

## 92

Nachdem du dich der Gunst der Geister versichert hast, berührst du kurz mit deiner Keule den eben gefallenen Khurkach. Kurz darauf erhebt er sich, erfüllt von Tairachs Lebenshauch. Sofort wendet er sich gegen deine Feinde, die er durch sein unnatürliches Leben in Angst und Schrecken versetzt!

Weiter bei 27.

## 93

Du begibst dich in dein Zelt und schickst einen Sklaven nach deinen Beratern. Kurz darauf erscheinen zwei Orks und ein Mensch. Der erste Ork ist Shamkal Ordugh, einer der besten Krieger deiner Sippe und großer Taktiker auf dem Schlachtfeld. Er befindet sich auch im Kriegsstab des Schwarzen Marschalls.

Der zweite Ork hat einen grau schimmernden Pelz. Der Drasdech Sharook ist einer der wenigen Orks der Sippe, die nicht mit den Großen Krieg gezogen sind, und deshalb einer der ältesten Orks der Sippe überhaupt.

Der Mensch ist ein alter Kriegsveteran. Bei einem Überfall ist er dir in die Hände gefallen. Schwer verletzt wollten die

Khurkachai ihn bereits zu seinen Göttern schicken, doch eine innere Stimme riet dir, ihn zu verschonen. So konntest du von ihm schon viel über die Menschen, deren Lande, Geschichte und Götter erfahren.

Du schilderst ihnen deine Visionen und Deutungen und ver-

kündest deinen Beschluss, in den Krieg zu ziehen. Anschließend stellst du verschiedene Fragen zur Organisation. Weiter bei 131.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 94

Zwar kämpfst du wie ein wilder Stier, doch ist die Übermacht zu groß. Langsam wirst du immer weiter zurückgedrängt, bis du die Zeltplanen im Rücken spürst. Schließlich empfängst du den tödlichen Streich.

Weiter bei 105.

## 95

**P** Lautet Ihr Stichwort ‚Häppchen‘, gehen Sie zu 145, ansonsten zu 30.



## 96

 *Legen Sie eine Überreden-Probe +3 ab. Ist die Probe gelungen (128), oder nicht (61)?*

## 97

„Ihr scheint nicht zufrieden zu sein mit eurem Harordak! Man mordet aber als Angehöriger der Khurkachai nicht heimlich. Verwendet eure Kräfte sinnvoll und begleitet mich auf einer Jagd, die dem Brazoragh würdig ist!“ Et was betreten schauen dich die sieben Krieger an. Dann aber erwidert einer: „Ja, weiser Tairachi, wir sind wirklich unzufrieden. Aber durch das Jagen kann man keinen Ruhm bei den Korogai erlangen. Lass uns mit unseren Problemen allein!“. Und das tust du dann auch. Du kannst dich nun entweder an eine Gruppe Handwerker richten (120) oder das Korogai-Viertel wieder verlassen (2).

 *Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt.*

## 98

Du willst ohne berauschende Kräuter versuchen, den Geistern Nahe zu kommen, denn du kennst die Nachwirkungen dieser Kräuter zu gut. Mancher Tairachi wurde von ihnen schon in den Wahnsinn getrieben. Du fährst mit deinem Singsang fort und wiegst dich langsam hin und her. Endlich beginnt die Umgebung zu verschwimmen.

 *Legen Sie eine Probe auf ‚Geister rufen‘ +3 ab. Das Ritual kostet Sharkhush 2W6-2 AsP (mindestens 1 AsP). Gelingt die Probe, gehen Sie zu 39. Misslingt sie, gehen Sie zu 21.*

## 99

Auf dem Marktplatz Khezzaras herrscht geschäftiges Treiben. Mehrere Orks stehen um einen Okwach herum, der mit gezogenem Arbach in der Luft herumwirbelt und offensichtlich alte Kriegsgeschichten erzählt. Dem Körperbau zu urteilen muss es wohl ein Tsharshai sein. Aber du kennst keine mutigen Tsharshai! Du beschließt, dem Ork eine Weile zuzuhören, um ihn dann vielleicht als Lügner zu enttarnen.

Doch tatsächlich kann der Ork zu jeder Geschichte auch eine Narbe oder andere Trophäen vorzeigen, so dass du wohl anerkennen musst, dass nicht nur die Zholochai und Tordochai große Krieger hervorbringen. Vielleicht kannst du ihn ja überzeugen, dich im Kampf zu begleiten. Du gehst auf den Okwach zu und bedeutest den Umstehenden, dass sie sich davon machen sollen, was sie auch schleunigst tun. Du lobst kurz die Ehrenhaftigkeit des Orks, der sich selbst als Yargrok vorstellt. Doch wie willst du so einen gestandenen Okwach auf deine Seite ziehen?

 *Legen Sie eine Überreden-Probe +3 ab. Ist die Probe gelungen (20), oder nicht (140)?*

## 100

Ärgerlich schiebst du den Ork beiseite: „Meine Angelegenheiten gehen dich nichts an! Ich werde mich beim Aikar beschweren!“ – „Wenn du dich da nicht an den Faltschen wendest!“, droht dir Girkhush und verschwindet.

Weiter bei 110.

*Der Verdacht gegen Sharkush hat sich erhärtet! Sollte der Wert ‚Misstrauen‘ über 10 steigen, fahren Sie sofort mit 56 fort.*

## 101

„Ich hatte eine mächtige Vision, Shurruk! Meine Sippe wird in den Krieg ziehen, um ihre Ehre auf dem Schlachtfeld zu erneuern und die Tairach-gewollte Herrschaft der Orks über alle anderen Kreaturen zu festigen. Dafür brauche ich die Hunde!“

Shurruk kratzt sich am Hals: „Ja, wir Zholochai sind schon lange nicht mehr in den Kampf gezogen. Ich würde gerne mit dir ziehen und die Hunde mitnehmen. Auch sie lechzen nach Blut. Aber es geht nicht! Der Aikar wird es nicht zulassen. Und für eine heimliche Flucht machen die Hunde zu viel Lärm. Verstehst du, großer Tairachi?“

„Ja, ich verstehe. Du hast Angst und hängst an deinem Leben!“ Verärgert wendest du dich ab und begibst dich zu 47.

 *Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt.*

## 102

Endlich sind die letzten Sippenmitglieder bereit zur Abreise. Mit einfachen, aber eindringlichen Worten erklärst du, wie der Aufbruch von statten gehen soll.

Die Sippe wird in kleinen Gruppen Khezzara verlassen und verschiedene Tore benutzen, um möglichst wenig Verdacht zu schöpfen. Erst eine halbe Tagesreise hinter der Stadt wird man sich bei einer alten Steineiche wieder vereinen.

Danach schickst du noch einige Boten los, damit die wenigen Vertrauten anderer Stämme von deinem Aufbruch erfahren. Mit einem lauten „Zra!“, löst du die Versammlung auf.

Gehe zu 18.

## 103

Du verscheuchst ein paar junge Khurkachai von einem Tisch in einer Ecke, von dem aus du die Schenke gut überblicken kannst. Nach kurzer Zeit kommt ein Grishik und bietet dir einen Becher Bier an. Mit einer Handbewegung und verärgertem Gesicht jagst du ihn davon.

Nach einer Weile kommt es tatsächlich zu einer Prügelei, die einen Tisch, zwei Stühle und einen Orkkiefer zertrümmert. Der Sieger stellt stolz seine Muskeln zur Schau. Aber von Orktar ist nichts zu sehen.

Willst du weiter warten (75), den Sieger der Prügelei fragen, ob er dich unterstützen will (44), im „Haus der schönen Freuden“ nach Orktar suchen (138), oder einen anderen Stamm um Hilfe bitten (2)?

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.

## 104

Schweren Herzens trennst du dich also. Nicht, weil die Sklavinnen dir etwas bedeuten würden, sondern weil du nicht weißt, ob du einen guten Handel abgeschlossen hast. Du nimmst ihnen die Ringe um die Oberarme ab, die sie als Besitz deiner Sippe ausgegeben hatten. Orktar ist hocherfreut: „Du wirst es nicht bereuen, Sharkhush!“ Dann verschwindet er mit seinem neuen Eigentum aus deinem Zelt und lässt dich grübelnd zurück. Was der morgige Tag bloß bringen wird? Weiter bei 65.

 Notieren Sie sich das Stichwort ‚Kriegslust‘. Streichen Sie vier Ergochai aus Ihrem Heldenbogen.

## 105

Viele Diskussionen hast du mit anderen Tairachi geführt über Tairachs Totenwelt. Niemals war man dabei zu einem Ergebnis gekommen. Manche verhiessen ein Reich der Freude, andere ewige Qualen. Einigkeit herrschte immer nur darüber, dass Tairach jeden Toten prüft. Und wer im Leben schon den Kampf gescheut oder verloren hat, der wird ihn im Tode sicherlich ebenfalls nicht gewinnen können. Du hast in deinem Leben viel gekämpft und viel gewonnen. Jetzt, wo dein Geist vor dem Totenreich steht, soll dich der Totengott ruhig prüfen. Du bist dir sicher, dass dein Harrguhlach ins Totenreich eingehen wird, und dann wirst du auch erkennen, welcher Tairachi mit seinen Vorhersagen richtig lag.

## 💀 DU BIST GESTORBEN 💀

## 106

Obwohl er um den Standesunterschied weiß, ist Jurrans nicht im Mindesten von deinen Worten beeindruckt, denn er ist sich der Gunst des Aikars sicher: „Noch nie habe ich gehört, dass ein Zholochai zu Pferd zur Jagd geht. Ist deine Sippe schon so verweichlicht, dass ihr nicht einmal mehr zu eurer Beute laufen wollt? Du wirst von mir keine Pferde bekommen, Tairachi!“. Weiter zu 109.

 Erhöhen Sie die Werte „Misstrauen“ und „Zeit“ um je einen Punkt.

## 107

 Auch im Orkland hat der Tag nur 24 Stunden. Notieren Sie auf Ihrem Blatt das Wort „Zeit“ und dahinter eine 1. Der Wert gibt an, wie viel Zeit vergangen ist. Sollte der Wert über 14 steigen, gehen Sie zu 26, was Sie sich notieren sollten.

 Lautet Ihr Stichwort ‚Nebelgeister‘, addieren Sie 4 Punkte zu diesem Wert, denn ihr Held musste länger schlafen, um sich zu erholen. Weiter bei 150.

## 108

Du fügst dich den Anweisungen der Wache und setzt dich etwas abseits ins Gras. Nun hast du doch Zeit, einen Blick auf die Stadt zu werfen.

In der Nähe befindet sich der Tempel des Brazoragh. Neben dem großen Zelt ragen sieben mächtige Steinsäulen aus der Erde, der Sage nach die Splitter des göttlichen Speeres Yar'rga.

Auf einer Weide neben dem Fluss grasen die Ponys der orkischen Reiterei. Viele Sklaven und wenige Aufseher sind mit der Pflege der Tiere beschäftigt. Immer wieder hörst du das Knallen der Peitsche, allerdings geißelt sie nicht die Pferde, sondern die

Rücken der Sklaven.

So bleibt dein Blick an der Weide haften, während du weiter wartest. Ungeduld steigt in dir auf. Wie kann man dich hier nur so lange warten lassen, wo deine Botschaft doch von größter Dringlichkeit ist?

Dann stehst du auf, um dir die Beine etwas zu vertreten. Im Innern des Palastes regt sich nichts.

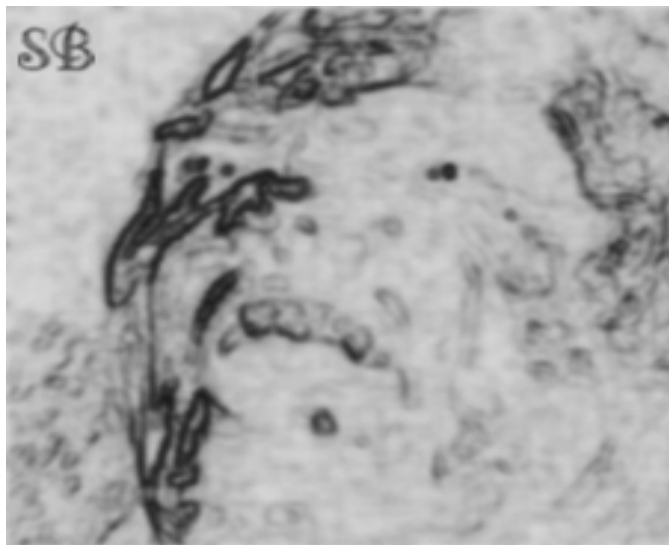
Willst du gehen und später wiederkommen (159), oder weiter auf einen Empfang beim Aikar warten (161)?

## 109

Die letzten Worte spuckt Jurrans förmlich aus. Am liebsten würdest du diesen Wicht zerquetschen, der es wagt, dich so zu beleidigen, aber du würdest durch seinen Tod nichts gewinnen.

Also verlässt du die Pferdekuppel Richtung 52. Oder willst du versuchen, ob du mit einem großzügigen Geschenk weiterkommst? Dann gehe zu 63.

 Wenn Sie wollen, dass Ihr Held die Pferde nachts stiehlt, notieren Sie sich das Stichwort ‚Pferdedieb‘.



## 110

Du hast nun folgende Möglichkeiten:

Vielleicht möchtest du allein losziehen, um weniger Aufsehen zu erregen (151)? Oder willst du dich mit deinen Beratern besprechen, wie man die Reise am besten vorbereitet (93)? Willst du Material wie Waffen und Verpflegung für den Kriegszug beschaffen, kannst du dich bei 121 für den Krieg rüsten. Vielleicht willst du auch deinen Oger besuchen (133)? Wenn du glaubst, deine Sippe ist im Kampf alleine zu schwach, dann kannst du bei 132 versuchen, andere Stämme und Sippen für deinen Krieg zu begeistern. Möchtest du, dass Shakzul die Sippe zum Aufbruch versammelt, dann wähle 102.

## 111

Du bereitest alles für den großen Besuch vor. Orktar ist Häuptling einer der größten Sippen in ganz Khezzara. Wenn du ihm seine Wünsche erfüllen kannst, wird er dir sicher eine große Hilfe sein! Du entzündest einige Kräuter, lässt Wein und Braten bringen und deine Lieblingssklavinnen hereinschleppen, die um ihr Leben fürchten. Schließlich erscheint Orktar. Er erfreut sich sichtlich an dem, was du ihm bietest, nur der Gestank nach Blut sei wohl in jedem Tairachi-Riyachart gleich. Du zuckst nur mit den Schultern.

Dann unterhaltet ihr euch lange über die Geschehnisse der letzten Zeit, über Entscheidungen des Aikar, die Tributlieferung aus Lowangen und schließlich, nachdem Orktar immer mehr dem Wein und den Sklavinnen zuspricht, erwähnst du auch deine Kriegspläne. Der Häuptling hört dir aber höchstens mit einem Ohr zu. Schließlich unterbricht er dich: „Junger Sharkhush, es scheint, als erwache der Zholochai in dir! Sei aber vorsichtig, du kennst die Gesetze.“ – „Wirst du mir helfen oder nicht?“ – „Schenk mir diese wunderbaren Sklavinnen, und ich werde sehen, was ich tun kann, Sharkhush!“

Das ist natürlich ein waghalsiger Handel: Du sollst deine vier Lieblingssklavinnen hergeben und weißt nicht, welche Gegenleistung du dafür bekommst. Was ist, wenn du auf der Reise deine Khurkachai belohnen willst oder Tairach ein großes Opfer darbringen musst? Was kann man von einem Orichai-Krieger erwarten?

Stimmst du dem unsicheren Handel zu (104) oder möchtest du die Sklavinnen behalten (114)?

## 112

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um zwei Punkte. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt pro zwei Waffen (außer Pfeilen), die sie gekauft haben.

 Lautet Ihr Stichwort ‚Hundesteuer‘, gehen Sie zu 8, ansonsten zu 52.

## 113

Du hast gerade die ersten Sätze gesprochen, als Orktar zu beben beginnt und rot anläuft: „RAUS!“. Damit ist wohl alles gesagt.

Weiter bei 2.

## 114

Nein, auf so einen ungewissen Handel möchtest du dich nicht einlassen. Schließlich könnte dir Orktar ruhig etwas genauer sagen, wie seine Hilfe aussieht. Aber das weiß er wahrscheinlich selbst nicht. So lehnst du ab.

Der Häuptling ist nicht erfreut über deine Antwort: „Ich weiß zwar nicht, was du mit denen in der Schlacht willst, aber sicherlich hat dir Tairach da schon ganz konkrete Pläne eingegeben. Wenn du meine Hilfe nicht brauchst, dann schau zu, wie du es allein schaffst!“ Er stößt die Sklavinnen von sich und den Becher Wein in eine Ecke des Riyacharts und verlässt dich wutschnaubend. Du zuckst bloß mit den Schultern und schickst die Sklavinnen in ihr Zelt. Sie verschwinden und lassen dich grübelnd zurück. Was der morgige Tag bloß bringen wird?

Weiter zu 65.

## 115

Du beschließt, die Geister der Ahnen heute ein weiteres Mal zu befragen. Oft haben sie dir in schwierigen Situationen geholfen. Auch der Aikar hat schon bemerkt, dass du besonders leicht mit den Harrguhlach in Kontakt treten kannst. So willst du sie heute ein zweites Mal befragen, auf das sie dir helfen, den richtigen Weg zu beschreiten.

Du bereitest alles für die Anrufung vor. Die Kräuter sind entzündet, eine Ziege hast du geopfert und vom noch schlagenden Herz gegessen, wie es schon Takhairrach am Anbeginn der Zeit getan hat. Mit deinem Messer hast du dir ein drittes Auge in die Stirn geritzt. Dann beginnst du dich im Kreis zu drehen und einen rituellen Gesang anzustimmen, doch wollen die Geister dich nicht in ihr Reich eintreten lassen.

Willst du ein paar Rauschkräuter zu dir nehmen, um der Geisterwelt näher zu kommen, dann kannst du das bei 144 tun. Willst du auf die (Neben-)Wirkung der Kräuter verzichten, dann tanze bei 98 weiter.

*Sharkhush führt das Ritual BLICK IN LISKAS AUGES durch.*

## 116

Nach kurzer Wanderung hast du die Stellmacherei Khezzaras erreicht. Schon von weitem hörst du lautes Hämmern und Sägen. Jeder Wagen wird unter großer Mühe hergestellt. Das Holz wird in den nahen Wäldern geschlagen, die Metallteile stellt eine eigens dafür errichtete Schmiede her. Jeder Stamm kann die Wagen kaufen, doch hat der Aikar das Recht, sie für den Krieg einzufordern.

Du stellst dich kurz dem Drasdech vor, der hier die Aufsicht hat. Dieser meint erfreut: „Ah, du musst der Schama-

ne sein, nach dem Girkhush, der Kommandant der Roten Garde gefragt hat. Er wollte wissen, ob du hier einen Wagen bestellt hättest. Hast du ja aber nicht. Wenn du aber einen brauchst, wir haben gerade einen fertig gestellt. Der Preis für das Gefährt liegt bei 375 Münzen.“. Dir ist etwas mulmig zumute. Girkhush wird bestimmt zurückkehren. Dann wird er erfahren, dass du dich erkundigt hast... Im Übrigen kannst du nur diesen Wagen kaufen, auch wenn du später wiederkommst.

Weiter zu 147.

 *Notieren Sie sich den Wagen auf Ihrem Heldenbogen, falls Sharkhush den Wagen gekauft hat..*

## 117

Als du den Markplatz im Viertel der Tsharshai betrittst, herrscht großer Betrieb. Seit langer Zeit hat sich wieder ein menschlicher Händler in die Hauptstadt der Orks gewagt und bietet nun Waren aus dem Süden an. Dich jedoch lassen die Angebote des Menschen kalt.

Viele der kleinen Truanzhai haben ihre Waren auf einem Fell ausgebreitet und bieten sie lautstark zum Verkauf oder Tausch. Du musst etwas suchen, bis du einen alten Ork findest, der wirksame Pflanzen verkauft und nicht nur Unkraut.

Du kannst entweder mit Münzen bezahlen oder dem Gegenwert an Tauschwaren. Der Preis bezieht sich dabei auf eine Ration. Er bietet folgende Pflanzen an:

- Rauschkraut (20 Münzen – 5 Rationen)
- getrocknetes Ilmenblatt (40 Münzen – 3 Rationen)
- getrockneter Gulmond (35 Münzen – 3 Rationen)
- Grauer Mohn, Samenkapsel (30 Münzen – 1 Ration)
- Wirselskrautabsud (30 Münzen – 3 Rationen)

Du kannst nicht mehr Rationen kaufen, als hinter der Ware angegeben, auch wenn du später noch einmal kommst.

Weiter bei 70.

 *Notieren Sie sich die gekauften Waren auf Ihrem Heldenbogen.*

## 118

Kurz nach dem Tor beginnt das Lager der Orichai. Sie führen ein verachtenswertes Leben als Bauern. Ihre wenigen Krieger sind fett und faul. Du hasst dieses Viertel, findet man hier doch alles, was einen starken Ork in kürzester Zeit verweichlichen lässt.

Trotzdem musst du hindurch, denn es ist der schnellste Weg zum Palast. Jetzt zur Mittagszeit herrscht in der Stadt geschäftiges Treiben und du hast Mühe mit dem Vorwärtskommen. Bratenduft steigt dir in die Nase, du siehst, wie zwei Khurkachai um ein goldenes Amulett streiten.

Endlich hast du das Viertel hinter dir gelassen und trittst auf den Platz vor der großen Steinbrücke, dem einzigen Weg über den Fluss Khez ins Palastviertel führt. Von weitem schon ist der Palast zu erkennen. Doch zunächst siehst

du dich den Brückenwächtern gegenüber, die den Weg über die Brücke versperren. Als sie dich als Mitglied des Rates der Stämme erkennen geben sie den Weg frei und du kannst die Brücke überqueren.

Du steigst einen kleinen Hügel empor, auf dem sich sowohl der Palast, als auch das Ratszelt befinden. Leider hast du keine Zeit deinen Blick über die große Stadt gleiten zu lassen, zu wichtig ist deine Botschaft, um sich davon ablenken zu lassen.

Vor den Toren des zweistöckigen Palastes wirst du von mehreren Wachen gestoppt. Du sagst, du müsstest dringend mit dem Aikar Brazoragh sprechen, da du wichtige Botschaft hättest und willst dich an der Wache vorbei in den Palast drängen, doch ergreifen dich vier Orkklauen und halten dich zurück. Man werde dich melden und einer der Wächter verschwindet im Palast. Du sollst warten.

Lässt du dir von einem Krieger Befehle erteilen und wartest (108), oder willst du ihm mitteilen, wer da eigentlich vor ihm steht (160)?

## 119

Auf halbem Weg in das winzige Viertel der Olochtai – es besteht nicht einmal aus einem Dutzend Zelten – überlegst du dir, dass du eigentlich gar keine Olochtai-Barbaren in deinen Reihen haben möchtest. Sie gelten als unführbar, ohne Sinn für Taktik und außerstande, ihren Blutausch unter Kontrolle zu halten. Deshalb drehst du wieder um und triffst bei 2 eine neue Wahl.

 *Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.*

## 120

Vor einer Schmiede stehen mehrere Korogai, den Kleidern nach wohl Drasdech. Sie reden wild auf einen anderen Drasdech ein. Dieser trägt viele Schmuckstücke und ist wahrscheinlich der Aufseher über die Schmiede. Offensichtlich wollen sie nicht weiterarbeiten.

Du trittst dazu und sofort verstummen die Handwerker. „Warum arbeitet ihr nicht, Drasdechai?“ Du hörst eine lange Geschichte über Ärger mit einem nörgelnden und besserwisserischen Zwerg, der den Orks hier die Geheimnisse der Schmiedekunst beibringt. Wenn dich die Probleme niederer Drasdech nicht interessieren, kannst du den Häuptling der Sippe aufsuchen (32) oder das Korogai-Viertel verlassen (2). Möchtest du die Handwerker bei deinem Krieg dabei haben, musst du ihnen den beschwerlichen Weg schmackhaft machen.

 *Wenn Sie wollen, dass die Handwerker Sharkhush begleiten, legen Sie eine Überreden-Probe +6 ab. Ist die Probe gelungen (50), oder nicht (136)?*

 *Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt.*

## 121

Ein Kriegszug will vorbereitet sein, auch wenn dir dazu wenig Zeit bleibt. So schickst du dich an, die Handwerker und Schmiede, Händler und Tierzüchter Khezzaras aufzusuchen.

Weiter bei 52.

## 122

„Deine Frage ist nicht leicht zu beantworten, Verkünder der Worte Tairachs!“, antwortet dir der Mensch. „So wie du den Wall beschreibst, den du in deinen Träumen gesehen hast, bin ich mir sicher, dass es sich um den Wall an der Trollpforte handelt. Er befindet sich weit im Osten, viele Tagesmärsche von hier entfernt. Schon einmal habe ich dort gekämpft.“

Er macht eine kleine Pause. Ein Schatten huscht über sein Gesicht. Dann fährt er fort: „Allerdings ist dieser Wall aus Stein und nicht lebendig. Wann diese Schlacht stattfindet kann ich dir nicht sagen, junger Priester!“. Zurück zu 131.

## 123

„Der Aikar hat befohlen, den Tairach-Schrein auszubauen!“

„So, hat er das.“

„Ja, hat er!“

„Wie viele brauchst du, Tairachi?“

Weiter bei 127.

## 124

Wütend über diese Herabsetzung versetzt du einem der Orks einen Schlag mit der Knochenkeule und dieser sinkt zu Boden. Sofort ziehen die beiden anderen Wächter ihre Säbel und attackieren dich.



### 2 Gardisten des Roten Mondes

|                |                  |               |               |
|----------------|------------------|---------------|---------------|
| <b>Arbach</b>  | <b>INI 12+W6</b> | <b>AT 16</b>  | <b>PA 12</b>  |
| <b>TP 1W+5</b> | <b>DK N</b>      | <b>LeP 39</b> | <b>AuP 46</b> |
| <b>RS 3</b>    | <b>KO 16</b>     | <b>MR 1</b>   | <b>GS 6</b>   |

*Sollte Sharkhush bis zur fünften Kampfrunde überleben, geht es bei 12 weiter. Sollten seine LeP unter 5 sinken, lesen Sie 105.*

## 125

Unauffällig kehrst du in das Zelt des Häuptlings zurück, um ihn zu warnen. Tairach wäre nicht erfreut, wenn ein Harordak durch Verschlagenheit Anderer in sein Reich

einginge. Du willst gerade zu einer leisen Warnung ansetzen, als die Khurkachai ins Zelt stürmen – mit gezogenen Waffen. Der Häuptling versteht sofort und zieht seinen Arbach. Der Weg zum Eingang des Riyacharts ist versperrt, eine Flucht unmöglich. Gemeinsam stellt ihr euch den sieben Angreifern und schon bald färben sich die Zeltbahnen in Tairachs heiliger Farbe.



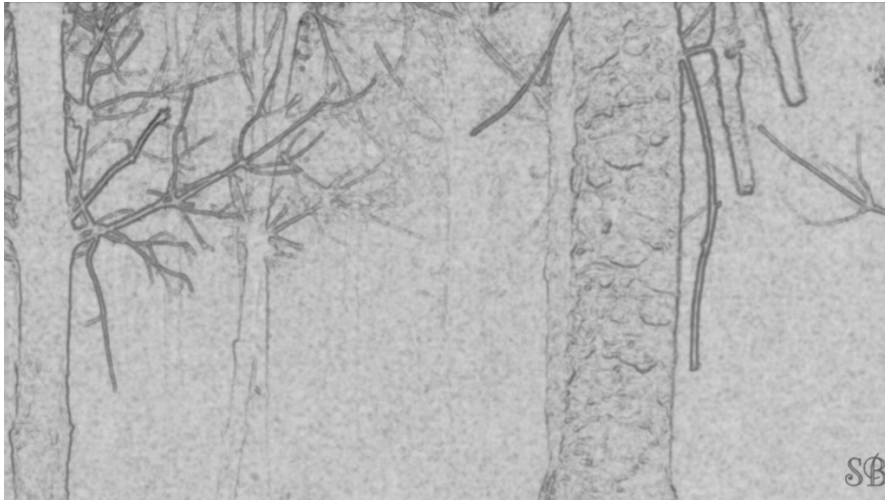
### 3 Khurkachai

|                |                  |               |               |
|----------------|------------------|---------------|---------------|
| <b>Arbach</b>  | <b>INI 13+W6</b> | <b>AT 15</b>  | <b>PA 11</b>  |
| <b>TP 1W+4</b> | <b>DK N</b>      | <b>LeP 35</b> | <b>AuP 41</b> |
| <b>RS 2</b>    | <b>KO 16</b>     | <b>MR -1</b>  | <b>GS 6</b>   |

*Sollte Sharkhush bis zur fünften Kampfrunde überleben, geht es bei 94 weiter. Sollten seine LeP unter 5 sinken, lesen Sie bei 105 weiter.*

## 126

Du stehst nackt im eisigen Wind der Orklandsteppe. Um dich herum stehen tote Bäume, die sich im Wind bewegen und beängstigende Geräusche von sich geben. Deine Nackenhaare stellen sich auf. Zusammen mit stechenden Kopfschmerzen kommt deine Erinnerung zurück.



Offensichtlich muss der Aikar von deinen Plänen erfahren haben. Er hat dir die „Augen“ auf den Hals gehetzt und nun wurdest du als Verräter zum Gang durch Tairachs Totenwald verurteilt. Diese Strafe wird nur verhängt, wenn Harordakai verurteilt werden. Bei Orks niedrigerer Kasten wird meistens weniger Aufwand

betrieben und einfach der Kopf abgeschlagen. Natürlich nur bei schwerwiegenden Verbrechen wie deinem - Hochverrat. Harordakai dagegen erwartet eine Art Gottesurteil: Wenn er den Wald ohne fremde Hilfe lebendig durchquert, so ist er frei. Bis jetzt hat aber nie jemand dieses Urteil überlebt...

Du horchst, ob dir die Geister einen Rat zuflüstern wollen, aber sie sind stumm. Nicht einmal deine Knochenkeule hat man dir gelassen, und so machst du dich auf den Weg durch den Wald.

In den letzten Minuten deines Lebens erlebst du unglaubliches Grauen und unvorstellbare Schmerzen. Deine Schreie dringen bis zum großen Zelt der Opferung, wo der Aikar steht und sich fragt, warum ausgerechnet du ihn hattest verraten müssen. Dann reißen die Schreie ab und er kehrt mit den „Augen“ zurück nach Khezzara. Girkhush Gushrogh grinst zufrieden in sich hinein...

Weiter zu 105.

## 127

Du sagst eine Zahl, dann steigen vier Olochtai in die Grube und treiben eine Gruppe Menschen zusammen und aus dem Pferch. Oben angekommen werden ihnen eiserne Hand- und Fußfesseln angelegt. Du nickst zufrieden. Wenigstens zu etwas sind diese Barbaren fähig.

Wieder bei den Zelten deiner Sippe angekommen rufst du einen kräftigen Khurkach und beauftragst ihn mit der Bewachung.



*Notieren Sie sich die Anzahl der Sklaven, die Sie aus der Grube zerren ließen, auf Ihrem Heldenbogen, aber nicht mehr als Zwanzig!*

Weiter zu 149.

## 128

„Man mordet als Angehöriger der Khurkachai nicht! Verwendet eure Kräfte sinnvoll und zieht mit mir in eine Schlacht, die Brazoragh würdig ist!“ Etwas betreten schauen dich die sieben Krieger an. Dann aber erwidert einer: „Ja, weiser Tairachi, wir sind wirklich unzufrieden. Wir wollen im Kampf unsere Kraft beweisen und Tairach viele Opfer bringen. Wir werden uns dir anschließen. Aber jetzt lass uns allein!“

Und das tust du auch. Du kannst dich nun an eine Gruppe Handwerker richten (120) oder das Korogai-Viertel wieder verlassen (2).



*Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Notieren Sie sich das Stichwort ‚Kampfrausch‘.*

## 129

„Du könntest Recht haben, weiser Karkog. Vielleicht ist es das Beste, wenn ich ihn dir überlasse. Er würde nur unnötig fressen und mich von Wichtigerem abhalten. Aber sei vorsichtig mit ihm. Er ist launisch! Und auch nicht klüger als andere seiner Art. Sorge für den Schmied!“

Mit einem seltsamen Gefühl im Bauch verlässt du das Zelt und gehst zu 45.



*Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Streichen Sie alle Stichwörter, die das Wort ‚Oger‘ enthalten und notieren sich dafür das Stichwort ‚Zwerg‘. Ab jetzt dürfen Sie ihrem Oger auch keinen Besuch mehr abstaten. Streichen Sie ihn aus dem Talentbogen.*

## 130

In Khezzara leben drei Sippen der Zholochai. Vor der Stadt sind es noch einmal sechs Sippen, mit denen du aber nichts zu tun haben möchtest, weil sie sich beim Aufbau Khezzaras nicht beteiligt hatten und jetzt ernten wollen, was andere gesät haben.

Mit einer Sippe in Khezzara bist du in tiefem Streit. Man geht sich so gut es geht aus dem Weg. Wenn du dieser

Sippe von deinen Plänen erzählst, könntest du sie auch gleich dem Aikar berichten.

So bleibt nur die Sippe der Harruk. Lange sitzt du mit dem Schamanen zusammen und sprichst über deine Pläne. Nachdem du alles erzählt hast, meint er: „Sharkhush, ich würde dir gerne die Unterstützung meiner Sippe zusagen. Auch wir wollen endlich wieder in einem Kampf unsere Stärke beweisen. Aber ich werde von Aikars ‚Augen‘ beobachtet.“

Hier musst du noch etwas Überzeugungsarbeit leisten!



*Legen Sie eine Überzeugen-Probe +4 ab. Ist sie gelungen (83), oder nicht (68)?*



*Erhöhen Sie den Wert ‚Zeit‘ um zwei Punkte.*

## 131

Ein paar Fragen interessieren dich besonders:

„Wann ist der beste Zeitpunkt, um von hier aufzubrechen?“ (155)

„Wo und wann wird die Schlacht gegen Bar’orkad stattfinden?“ (122)

„Was müssen wir für den Weg mitnehmen?“ (71)

Wenn du keine Fragen mehr stellen willst, geht es zu 110.

## 132

Deine Sippe wird in den Krieg ziehen. Aber wird sie alleine bestehen können? Nur wenn deine Schar groß genug ist, wirst du Aussicht auf Erfolg haben, um Bar’orkads Pläne zu vereiteln. Darum machst du dich zu den verschiedenen Sippen und Stämmen auf, die in Khezzara leben, um sie für deinen Kriegszug zu begeistern!

Weiter bei 2.

## 133

Fast jeder Tairachi hat einen Oger als Sklaven, außer Uigar Kai, der zwei an sich gebunden hat, und dem Aikar, der diese dummen Kreaturen verachtet. Was soll man auch von einem Geschöpf halten, das Menschen frisst?

Jeder Oger in Khezzara bewohnt sein eigenes Riyachart, da es in der Vergangenheit zu bedauerlichen Unfällen gekommen war, als die Oger ihre Herren noch ständig begleiteten und vor ihren Zelten übernachteten.

Vor dem Zelt deines Ogers stehend, kannst du nun entscheiden, was du tun willst.

Wenn du ihn füttern möchtest, gehe zu 95, wenn du einen kleinen Spaziergang mit ihm machen möchtest, gehe zu 64. Bei 73 kannst du ihn für die Schlacht scharf machen. Willst du nichts von all dem tun, gehe zurück zu 110.



*Wollen Sie Ihren Oger mit auf die Reise nehmen, notieren Sie sich das Stichwort ‚Oger‘.*



*Wenn Ihr Stichwort ‚Ogerschreck‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 78 fort.*

## 134

Du murmelst eine leise Entschuldigung. „Was tust du hier überhaupt?“, fragst du dich. Aber anscheinend erzielt die Entschuldigung ihre Wirkung. Orktar entspannt sich sichtbar und meint:

„Eine Entschuldigung von einem Tairachi! Das habe ich ja noch nie gehört. Anscheinend musst du ein wichtiges Problem haben, wenn du damit extra zu mir und sogar hierher kommst. Aber ich bin gerade beschäftigt, wie du siehst. Ich werde dich heute Nacht in deinem Riyachart besuchen, und wehe dir, wenn es mir nicht gefällt. Weiter bei 2.“

 *Notieren Sie sich das Stichwort ‚Abendprogramm‘.*

## 135

Der Kriegszug scheint dir die bessere Wahl zu sein, denn Jagden hat der Khurkach bestimmt schon genug erlebt.

Weiter zu 20.

## 136

Du überlegst kurz und kommst auf die Idee, dass du für Waffenschmiede auch einen Platz hättest, um unterwegs Waffen und Rüstungen reparieren zu können. Knapp erzählst du ihnen von deinen Plänen. Leider hast du keine Ahnung, wie man Handwerker von einem Krieg überzeugt! Du kannst ihnen reiche Beute versprechen (36), neue handwerkliche Herausforderungen (24), dass sie eine ganz neue Welt kennen lernen werden, abseits der großen Schmieden (87), du versprichst ihnen, dass in deinem Heer kein Zwerg dabei sein wird (148), oder dass sie in der Schlacht große Ehre erlangen werden, die sie als Handwerker nie erlangen können (142). Wenn du die Drasdech doch nicht mehr überreden willst, kannst du nun den Häuptling der Sippe aufsuchen (32) oder das Viertel der Korogai verlassen (2).

## 137

 *Legen Sie eine Probe auf ‚Geister rufen‘ +7 ab. Das Ritual kostet Sharkhush 4W6-2 AsP. Wenn Ihnen die Probe gelingt, gehen Sie zu 92. Misslingt die Probe, gehen Sie zu 10.*

## 138

Das „Haus der schönen Freuden“ wird von einem Orichai-Drasdech geleitet, der einst im Svelltland lebte und seine „Geschäftsidee“ von den Menschen übernommen hat, und damit, in deinen Augen, das Übel nach Khezzara brachte, da Orte wie dieser die Orks verweichlichen ließ. Wer sich hier zu lange aufhält, der wird weich und schwach wie die Menschen, davon bist du überzeugt! Aber du kennst das Schicksal aller Schwächlinge. So betrittst du unter fast körperlichen Schmerzen das einzige Bordell Khezzaras.

Selbst um diese Uhrzeit ist hier viel Betrieb. Jeder Ork, egal aus welcher Kaste, kann sich hier ein Orkkind-Tier oder eine menschliche Sklavin nehmen, wenn er nur dem Drasdech genug bezahlen kann. Für viele Orks der niederen Kasten ist dies die einzige Möglichkeit, überhaupt einmal bei einer Frau zu liegen. Was allerdings einen Harordak bewegt, hierher zu kommen, wo er doch bestimmt 20 Frauen besitzt, verstehst du nicht.

Gleich nach dem Eingang sind ein paar Bänke aufgestellt, auf denen sich die Orkkind-Tiere und Sklavinnen niederlassen. Auch der Drasdech ist hier zu finden und grinst dich sofort an. Dahinter teilt sich das Haus in 3 Gänge, die Zugang zu kleinen Kammern und prächtigen Sälen bieten.

Du suchst mehrere Kammern ab, wobei wüste Beschimpfungen dich immer wieder hinauswerfen. Erst am Ende des Ganges wirst du fündig. Als du die Doppeltür aufstößt, kannst du einen grunzenden Ork hören. Die Wände zeigen eine Steppe, die bis zum Horizont zu reichen scheint. Dann kannst du auch den großen Körper Orktars auf etlichen Seidenkissen erkennen – und gleich drei Sklavinnen.

Als du näher kommst, ziehen sich die Sklavinnen ängstlich zurück, während dich Orktar wütend anschreit: „Welche Harrguhlachai haben dich erschreckt, Sharkhush, dass du dich hier herwagst und mich störst? Bei Brazoragh, sag es mir nicht. Jetzt verschwinde, wenn du nicht bald deinem Gott gegenüber stehen willst, Tairachi!“

Willst du ihm trotzdem von deinen Plänen berichten, dann gehe zu 113, willst du dich für die Störung entschuldigen, kannst du dies bei 134 tun, oder einfach wieder gehen (2).

 *Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Erhöhen Sie den Wert ‚Misstrauen‘ um zwei Punkte.*

## 139

„Du bist ein großer Krieger! Wie wäre es, wenn du mit mir auf eine wahrhaft Brazoragh-gefällige Jagd ausziehen würdest. Ich werde erst zurückkehren, wenn meine Sippe ein Mammut erlegt hat. Aber ich brauche noch starke Kämpfer wie dich!“

„Dein Angebot, Tairachi, ist schlecht! Ich brauche nichts Ehrenvolles oder Ruhmreiches. Ich brauche Gold, um meine Geister mit Bier zu besänftigen!“ Dann lässt er dich einfach stehen und verlässt den „Krummen Arbach“. Du setzt dich zurück an deinen Platz.

Weiter bei 88.

## 140

Du bist dir nicht ganz sicher, wie Yargrok zu überzeugen ist. Wie willst du ihn locken?

„Willst du mich begleiten auf eine Jagd? Dein Ruhm wird noch weiter steigen!“ (82), oder:

„Meine Sippe wird sich auf einen Kriegszug begeben. Ich brauche mutige Okwach wie dich. Willst du dich mir anschließen?“ (135).

## 141

Wieder musst du durch das Viertel der Orichai. Diese erzwungene Einigkeit! Du bist ein freier Zholochai. Ein Jäger und Krieger, nicht dazu geschaffen, in einem Zelt-dorf zu sitzen, solange der Gesandte der Götter etwas plant. Du willst in den Kampf! Wütend stößt du einen Goblin beiseite, der im Weg steht.

Nach ein paar Biegungen und vorbei an vielen Zelten und wenigen Steinhäusern hast du schließlich das Viertel der Zholochai erreicht. Deine Laune bessert sich aber nur wenig. Weiter bei 72.

## 142

„Hochweiser Tairachi, wir sind Handwerker, keine Krieger. Wir werden auch nie Krieger sein! Was wollen wir in einem Kampf?“, antwortet einer der Drasdech vorsichtig. Du erkennst den Haken an deinem Angebot und überlegst dir schnell bei 136, wie du die Gruppe doch noch überzeugen kannst.

 Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt.

## 143

„Großer Aikar, sollen die Orks feige in ihren Zelten sitzen und warten, bis sie vernichtet werden? Zieh in den großen Krieg, der den Orks vorherbestimmt war und mach die Schande der Niederlage vergessen! Stell dich deiner Bestimmung!“, rufst du mit fester Stimme.

„Was weißt du von meiner Bestimmung, unwürdiger Wurm! Willst du mir, dem Sohn des Jenseits, Befehle erteilen? Warum sollten die Orks die Menschen vor ihrer Vernichtung retten? Geh und belästige mich nicht weiter!“ Weiter bei 58.

 Notieren Sie sich das Stichwort ‚Streit‘.

## 144

Aus einem Kästchen aus Steineichenholz holst du verschiedene getrocknete Kräuter und gibst sie in eine der Räucherpfännchen. Zischend entflammt das Kraut und ein schwachgrüner Rauch steigt auf, den du tief inhalierst. Dann beginnst du erneut zu tanzen und zu singen, und schon beginnt die Umgebung zu verschwimmen.

 Legen Sie eine Probe auf ‚Geister rufen‘ ab, die um 2 Punkte erleichtert ist. Das Ritual kostet Sharkhush 2W6-2 AsP (mindestens 1 AsP). Gelingt die Probe, gehen Sie zu 39. Misslingt sie, gehen Sie zu 21. Streichen Sie eine Portion Rauschkraut vom Heldenbogen.

 Notieren Sie sich das Stichwort ‚Nebelgeister‘.

## 145

Du hast deinen Oger erst vor kurzem gefüttert. Zu viel Futter verträgt auch ein Oger nicht!

Wenn du einen kleinen Spaziergang mit ihm machen möchtest, gehe zu 64, bei 73 kannst du ihn für die Schlacht scharf machen. Willst du gehen, 110.

## 146

Girkhush Gushrogh wird dich nicht von deinen Plänen abhalten. Zwar ist er einer der Kommandeure der Garde des Roten Mondes, doch wenn du vorsichtig genug bist, wirst du ihn täuschen können. Er war immer auf dein hohes Ansehen beim Aikar neidisch und möchte nun die Chance ergreifen, dich beim obersten Ork in Ungnade zu stürzen. Weiter bei 110.

Man hat erste Vermutungen über Sharkhushs Pläne. Sie sollten vorsichtig sein. Sollte der Wert ‚Misstrauen‘ über 7 steigen, gehen Sie sofort zu 25.

## 147

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um zwei Punkte. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um drei Punkte, wenn Sie den Wagen gekauft haben. Weiter zu 52.

## 148

„Ich verspreche euch in Tairachs Namen, dass kein Zwerg in meinem Kriegszug sein wird. Ihr sollt so arbeiten können wie eure Vorfahren und die Werkzeuge herstellen, mit denen die Khurkachai unsere Feinde besiegen!“ Die Drasdech schauen sich gegenseitig an. Dann klopf dir der Aufseher auf die Schulter. Das überrascht dich. Aber anscheinend kann auch er den Zwerg nicht ausstehen. Aber immerhin hast du so ein paar erfahrene Handwerker gewonnen.

Du kannst nun zum Zelt eines befreundeten Sippenhäuptlings (32) gehen, oder das Korogai-Viertel verlassen (2).

 Notieren Sie sich das Stichwort ‚Zwergenkummer‘. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt.

## 149

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um zwei Punkte. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um einen Punkt, wenn Sie mehr als 9 Sklaven verlangt haben. Setzen Sie Ihren Weg bei 52 fort.

## 150

 Legen Sie eine Sinnenschärfe-Probe -4 ab. Gelingt die Probe, gehen Sie zu 4. Misslingt sie, gehen Sie zu 110.

## 151

Du überlegst dir, ob es nicht sinnvoller wäre, alleine aufzubrechen, um weniger Aufmerksamkeit zu erregen. Aber du hast in deiner Vision deine Sippe kämpfen sehen. Lie-

ber sollen sie ehrenvoll im Kampf umkommen, als in Khezzara würdelos abgeschlachtet zu werden. Also ver-  
wirfst du den Gedanken wieder. Zurück zu **110**.

## 152

Jetzt kannst du die Pferde nicht von der Wiese holen, denn noch werden sie zu gut bewacht! Du müsstest in der Nähe der Stadt bis spät in der Nacht auf eine günstige Gelegenheit warten. Dadurch würdest du nicht nur viel Zeit verlieren, sondern auch leichter von Spähtrupps ergriffen werden können.

Du kannst dich nun zusammen mit ein paar Khurkachai von deiner Gruppe trennen (**19**), oder auf die Pferde verzichten und weitermarschieren (**14**).

## 153

Es ist nicht die Aufgabe eines Schamanen, für Essen zu sorgen! Dafür gibt es in jeder Sippe Jäger. Nur Sippen, die zu faul sind, auf Jagd zu gehen, kaufen ihre Nahrung. Weiter bei **52**.

## 154

Die Kasernen der Garde des Roten Mondes befinden sich im alten Viertel der Tordochai, das mangels Bewohner aufgelöst wurde. Hier werden junge Khurkachai aller Stämme zu fähigen Kriegern gedrillt, die jederzeit bereit sind, für den Aikar in den Tod zu gehen. Genau diese Treue wird sie auch daran hindern, dir im Kampf beizustehen, wenn du ihnen verkündest, dass sie gegen Befehle ihres Herrn handeln sollen. Und bevor du dein Unternehmen so waghalsig aufs Spiel setzt, brichst du lieber gar nicht erst zu ihnen auf.

Zurück zu **2**.

## 155

„Wir müssen so schnell wie möglich aufbrechen. Was du schilderst, beunruhigt mich. Spätestens Morgen Nacht sollten wir marschieren.“, antwortet dir Shamkal. „Sollte der Aikar von unseren Plänen erfahren, so wird er dich töten. Du weißt, er duldet keine Rebellion!“ (**131**).

## 156

Obwohl er um den Standesunterschied weiß, ist Juran nicht im Mindesten von deinen Worten beeindruckt, denn er ist sich der Gunst des Aikars sicher: „Nur der göttergesandte Streiter kann entscheiden, wer in den Krieg zieht. Maßt du dir an, seine Macht in Frage zu stellen? Solange

der Aikar nicht befiehlt, dass ihr in den Krieg zieht, erhältst du von mir keine Pferde, Tairachi!“ Weiter bei **109**.

 Erhöhen Sie den Wert „Zeit“ um einen Punkt. Erhöhen Sie den Wert „Misstrauen“ um 3 Punkte.



## 157

Der Ork braucht Geld. Das lässt sich am einfachsten bei einer Plünderung erbeuten. Deshalb glaubst du, ihn damit überzeugen zu können.

Weiter zu **3**.

## 158

Als du am Riyachart eines befreundeten Tairachis vorbeikommst, bemerkt er dich und so winkt er dich herein.

„Was führt dich in unser Viertel, Sharkhush? Sonst umgehst du es doch lieber.“, fragt dich Karkog. Und so erzählst du ihm von deiner Vision und deinem Plan. Er hört dir lange und interessiert zu. Doch bevor du fragen kannst, ob er sich an deinem Unternehmen beteiligen möchte, meint er: „Leider kann ich dich bei deinem Vorhaben nicht unterstützen, denn die Korogai haben hier in Khezzara genügend Arbeit und fühlen sich hier wohl. Ich glaube nicht, dass dir Steinmetze und Gerber viel nützen werden. Aber ich will dir einen Rat geben: Wenn du durch die Menschenlande ziehst, dann lass deinen Oger hier! Er würde zu viel Aufsehen erregen.“ Der Schamane zögert kurz. „Wenn du ihn mir überlässt, dann werde ich dafür sorgen, dass einer der Zwergenschmiede dich begleitet. Er wird dir von größerem Nutzen sein!“

Willigst du in das Angebot ein (**129**) oder lehnt du es ab (**17**)?

 Notieren Sie sich das Stichwort ‚Angebot‘.

## 159

Du verlässt das Palastviertel und machst dich auf den Weg zu deinem eigenen Zelt. Dort angekommen legst du dich ein wenig auf dein Lager, um dich von den Strapazen der Geistreise zu erholen.

Gerade willst du dich wieder aufmachen, als ein Ork der Leibgarde des roten Mondes auftaucht und dir mitteilt, dass der Aikar sehr erzürnt über dein plötzliches Verschwinden war. Du würdest aus dem Rat der Stämme ausgeschlossen und solltest es vermeiden, dem Aikar noch einmal unter die Augen zu treten.

Damit hast du deine Chance verspielt, dem Aikar von deiner Auslegung der Prophezeiung und der drohenden Gefahr zu berichten. Wenige Tage später verlässt du Khezzara, einer ungewissen Zukunft entgegen.

 **ENDE** 

## 160

„Die Nachricht, die ich dem großen Aikar Brazoragh zu bringen habe, ist von enormer Bedeutung! Außerdem bin ich der Schüler des Aikars, Sharkhush Morchai. Lass' mich sofort passieren, Khurkach!“, fährst du eine der Wachen an.

„Es ist der ausdrückliche Wunsch des Aikars, dass *jeder* Besucher zuerst gemeldet werden muss. Wir haben Befehl, *jeden* hier an der Schwelle aufzuhalten. Du musst warten, Tairachi!“

Der Ton des Kriegers ist schon fast beleidigend, aber du siehst wie seine Hand zum Knauf seines Arbachs rutscht. Willst du seinen Worten Folge leisten und warten (108), oder willst du gewaltsam in den Palast eindringen, denn schließlich lässt du dir von einem einfachen Khurkach nicht den Weg versperren (124)?

## 161

Auch der Aikar Brazoragh kann dich nicht so lange warten lassen, schließlich bist du Harordak der Sippe der Hyarrik und Mitglied des Großen Rates! So willst du dich gerade zum Aufbruch bereit machen, als dir einfällt, dass der Aikar zu fürchterlichen Wutausbrüchen neigt, wenn man umsonst seine Zeit in Anspruch nimmt. Oft genügte bereits eine kleine Verspätung, um für immer seine Gunst zu verlieren. Willst du es wirklich wagen, zu einem Treffen nicht zu erscheinen, das du selbst vom Aikar erbeten hast? Nein, dein Stolz bewegt dich zum gehen (159), oder schluckst du deinen Ärger herunter und wartest weiter (9)?

## 162

Unter lauten Paukenschlägen erhebst du dich. Die Welt scheint jede Farbe verloren zu haben und ist in eintöniges Grau getaucht. Nur einzelne Schemen huschen in grellem Rot an dir vorbei. Auch wenn du dich so leicht fühlst wie ein Halm der großen Steppe, bist du doch nicht Herr über deine Gliedmaßen. Ist dies das Totenreich des Tairach?

Ganz ohne dein Zutun erhebt sich dein Körper. In der Hand hältst du noch immer deine Knochenkeule. Obwohl aus der Wunde dein Blut sickert, spürst du keinen

Schmerz. Dies ist also Tairachs Allmacht in seinem Reich, deren Stärke du in der Welt, die du hinter dir gelassen hast, nur zu Bruchteilen gespürt hast. Jetzt aber erkennst du die wahre Größe deines Gottes!

Je mehr du dich an deine neue Umgebung gewöhnt hast, desto deutlicher vermagst du auch zu erkennen, dass die blutroten Schemen keinesfalls ziellos an dir vorbeihuschen, sondern dich belauern, ihre im grauen Wabern kaum auszumachenden Waffen gegen dich gerichtet! Dies ist also der letzte Kampf, Tairachs Prüfung, bevor du ins Totenreich eingehen darfst. Aber warum kannst du deinen Körper nicht bewegen? Sollst du den Geistern wirklich schutzlos ausgeliefert sein?

Doch dann erscheinen direkt neben dir zwei Gestalten, die in dir ein wohliges Gefühl von Vertrauen und Schutz auslösen. Der eine verschließt deine Verletzung, der andere packt deinen Arm, um für dich die Keule zu schwingen. „Die Sippe ist bei dir! Dies ist unser Kampf!“, wispern sie dir zu und auf einmal erkennst du, dass es sich bei den Wesen um den alten Schamanen, der dir einst Tairachs Gesetze beibrachte und den toten Häuptling, der so tapfer vor den Toren der Hauptstadt der Menschen gekämpft und gestorben war, handelt. Die Vorfahren sind mit dir!

Mit neuem Mut und unerschütterlicher Entschlossenheit wirfst du dich auf die Schemen! Du wirst dir den Einlass ins Totenreich erkämpfen! Wie von selbst führst die Knochenkeule Schlag um Schlag, während die schützende Hand des alten Schamanen jeden Schaden von dir abhält. Der Kampf währt nur kurz, dann hat sich auch der letzte Schemen in blutroten Rauch aufgelöst. Doch gleichzeitig verschwinden auch die Geister deiner Ahnen und plötzlich fühlst du allen Schmerz, der dir bisher erspart geblieben ist. Dein Körper wird unermesslich schwer und so sinkst du wieder zu Boden.

Aus der Ferne hörst du noch einmal ihre Stimmen wispern: „Die Sippe ist bei dir!“. Dann umfängt dich wieder Schwärze. Ob du deinen letzten Kampf bestanden hast? Ob du Tairachs Totenreich betreten darfst?

Weiter bei 66.

Brazor!

Intermezzo I:  
Ke gurrek Khurai

# Intermezzo I: Ke gurreck khurai

In diesem kurzen Abschnitt werden Sie Ihre Armee zusammenstellen, um einen Überblick über die Truppen zu haben, die Sharkhush mit zur Trollpforte begleiten. Die Stärke der Armee beruht darauf, wie erfolgreich Sharkhush dabei war, sich in der kurzen Zeit auf seinen Kriegszug vorzubereiten. Tragen Sie in die Tabelle „Sharkhushs Armee“ die Kämpfer ein, die Ihnen für die restliche Kampagne zur Verfügung stehen. Die Tabelle finden Sie als Handout dem Abenteuer beigelegt. Sie müssen jeweils nur die Anzahl der jeweiligen Orks in der Kaste und die Gesamtstärke Ihrer Armee eintragen. Die Tabelle benötigen Sie für die weiteren Abenteuer der Kampagne.

## 1

In eiligem Marsch kommst du mit deiner Gruppe gut voran, auch wenn du auf der Trage unsanft durch die Gegend schaukelst. Schon nach wenigen Stunden hast du den vereinbarten Treffpunkt, eine uralte knorrige Steineiche aus Zeiten, als die Orks noch mit Steinwaffen kämpften, erreicht. Sie steht einsam in der weiten Steppe des Orklandes und ist schon aus vielen 100 Schritt erkennbar.

Dennoch lassen sich hier selten Orks blicken, denn der Ort soll angeblich verflucht sein, ein alter Aberglaube, wie du weißt. Schon kurz nach dir treffen weitere Gruppen deiner Sippe ein.

Weiter bei 23.

 Tragen Sie die Mitglieder von Sharkhushs Sippe in die Armee-Übersicht ein (also 39 Khurkachai, 10 Okwach, 35 Drasdech und die Anzahl an Ergoch, die Sharkhush noch zur Verfügung stehen).

## 2

„Ein alter Tairachi hat mir von deiner ‚Jagd‘ erzählt. Aber ich muss dir sagen, dass halb Khezzara von deinem Aufbruch weiß. Angeblich sollen die ‚Augen‘ aufgebrochen sein. Der Aikar war außer sich, als er von deinem Verrat erfahren hat! Ich werde wohl ein Auge auf dich haben müssen während der Reise, Sharkhush!“

Du bist froh, dass du dich nicht mit allen Sippen der Zholochai zerstritten hast. Dass dir allerdings die ersten Verfolger auf den Fersen sind, beunruhigt dich zutiefst. Du solltest möglichst bald von hier aufbrechen.

Weiter bei 22.

 Tragen Sie 1 Okwach in die Armee-Übersicht ein.

## 3

Orktar scheint es bei seinem nächtlichen Besuch gut gefallen zu haben, denn er schickt dir nicht nur seine besten Grüße und Dank für die Sklavinnen, sondern auch gleich ein Dutzend Khurkachai. Als sich die Gruppe näherte, hattest du große Bedenken, ob es zu einem Kampf käme, auch wenn 12 Krieger keine Bedrohung sind. Du bist einfach der Meinung, dass Tairach heute schon genug Ork-Blut geopfert wurde.

Weiter bei 16.

 Tragen Sie 9 Khurkachai und 3 Okwachai in die Armee-Übersicht ein.

## 4

Eine alte Sage berichtet über die Eiche, dass einst ein mächtiger Häuptling und seine ganze Sippe hier auf der Rückkehr von einem Raubzug von einem Einhorn, diesen

Tairach-verfluchten Kreaturen, angegriffen und niedergemacht wurden, ohne das Einhorn auch nur leicht verwunden zu können! Angeblich sei es direkt aus dem Baum gestiegen. Du suchst den Baum nach verdächtigen Stellen ab, kannst aber keine Öffnungen oder gar Hörner entdecken.

Weiter bei 18.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Zwergenummer‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 15 fort.

## 5

Mit einem zwiespältigen Gefühl im Bauch gehst du auf den Ork zu und klopfst ihm auf die Schulter. Er scheint erleichtert zu sein. Schnell reihen sich die Olochta in den Zug ein. Danach kannst du endlich zu 24 marschieren.

 Tragen Sie 7 Khurkachai und 3 Okwachai in die Armee-Übersicht ein.



## 6

Du lauschst weiter in die Nacht. Auf einmal glaubst du Hundegebell zu vernehmen. Augenblicke später ist es eindeutig zu hören und kurz darauf steht Shurruk, der Hundaufseher, vor dir. Er hat also Wort gehalten.

„Meine Sippe will kämpfen! Die Hunde wollen kämpfen! Und ich will sehen, was mein neues Schwert im Kampf vollbringt!“ Dabei tippt er mit einem Finger auf die Waffe, die du ihm besorgt hast. „Wir kämpfen mit dir, Tairachi!“  
Weiter bei 29.

 Tragen Sie 15 Hunde, 15 Khurkachai und 5 Okwachai in die Armee-Übersicht ein.

## 7

Nein, einem Olochtai ist nicht zu trauen. Gewiss sollen sie dich in der Nacht ermorden, denn ein Olochtai kennt keine Ehre! Ein Olochtai ist unzuverlässig! Ein Olochtai ist ein Tier im Orkpelz! Das sagst du Olchugh nicht ins Gesicht, sondern murmelst etwas wie „schon genug Kämpfer“. Enttäuscht akzeptiert er deine Entscheidung und bricht mit seiner Gruppe wieder auf. Das tust auch du, mit einem Blick zurück, ob nicht doch noch Gefahr von den Olochtai ausgehen könnte, bis sie bei 24 nicht mehr zu sehen sind.

## 8

„Ein alter Tairachi hat mir von deiner ‚Jagd‘ erzählt. Bisher hat noch kein Ork bemerkt, dass du aus Khezzara aufgebrochen bist. Aber ich werde wohl ein Auge auf dich haben müssen, wenn du die ganze Reise so vor dich hinträumst, Sharkhush!“ Dann schüttelt dich der riesige Ork grob an den Schultern.

Du bist froh, dass du dich nicht mit allen Sippen der Zholochai zerstritten hast und so heimlich aufgebrochen bist.  
Weiter bei 22.

 Tragen Sie 10 Khurkachai und 1 Okwach in die Armee-Übersicht ein. Streichen Sie das Stichwort ‚Jagdgesellschaft‘.

## 9

In der Dunkelheit kannst du Schemen erkennen. Deine Anspannung steigt an, denn du weißt nicht, ob dir der Aikar auf den Fersen ist. Doch deine Aufregung vergeht, als du erkennst, dass es sich bei den Schemen um den Ork vom Marktplatz handelt. Er hat nicht nur etliche Waffen bei sich, sondern auch einige junge Kämpfer mitgebracht. Deine Armee wächst! Weiter bei 25.

 Tragen Sie 5 Khurkachai und 1 Okwach in die Armee-Übersicht ein.

## 10

Ein lautes Brüllen schreckt dich auf! Der Oger will dir zu verstehen geben, dass er Hunger hat. Ihn hast du völlig vergessen. Mit großer Willensanstrengung und Geduld gelingt es dir, den Koloss zu beruhigen, zumindest für eine Weile.

Weiter bei 11.

 Tragen Sie den Oger in die Armee-Übersicht ein.

## 11

So vergeht die Zeit. Doch irgendwie wirst du das Gefühl nicht los, dass du etwas in der Stadt vergessen hast!

 Legen Sie eine Klugheits-Probe ab. Gelungen (26), oder nicht (17)?

## 12

Du hast beschlossen, dass das erste Ziel der Reise Lowangen sein wird. Dort möchtest du dann über die weitere Route entscheiden. Und weil der Weg nach Lowangen kein kurzer ist, geht es in Marschgeschwindigkeit Richtung Sveltall.

 Wenn Sie in Kapitel 1 mehr als 7 Punkte Misstrauen kassiert haben, setzen Sie Ihren Weg bei 27 fort. Ansonsten geht's bei 24 weiter.

## 13

Langsam verschwindet Tairachs Auge hinter dem Horizont, während sich die Sonne ihren Platz am Himmel erkämpft. Du beschließt, noch zwei Stunden zu warten. Danach soll die Reise ins Ungewisse beginnen! Zu 16.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Kriegslust‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 3 fort.

## 14

Eine seltsame Silhouette zeichnet sich am Horizont ab. Du dankst Tairach, dass er sein Auge heute Nacht so kräftig auf die Welt herabscheinen lässt. Es sieht aus, als würde ein Fels auf dich und deine Begleiter zukommen. Aber dann stellt sich heraus, dass der Felsen ein Wagen ist. Du hörst die schimpfende Stimme eines Zwergs, der seinen Esel antreibt. Karkog hat Wort gehalten. Er muss über prächtige Verbindungen zur Torwache verfügen, oder Gold, oder Ausreden, wenn er einen Zwerg samt fahrbarer Schmiede und zwei Khurkachai als Begleitung aus der Stadt schicken kann!

Weiter bei 4.

 Tragen Sie 2 Khurkachai und einen Zwerg in die Armee-Übersicht ein.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Zwergenummer‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 19 fort.

## 15

Schlecht gelaunt vom langen Marsch erreicht dich die Gruppe der Korogai-Drasdech. Du fragst dich, ob sie jemals gut gelaunt sind. Du willst sie jetzt aber nicht fragen, um sie nicht wieder zu verjagen. Schließlich kannst du ihre Werkzeuge gut gebrauchen!

Weiter bei 18.

 Tragen Sie 15 Drasdech in die Armee-Übersicht ein.

## 16

Es ist nun endgültig Zeit, deinem Schicksal entgegen zu marschieren. Du gibst das Zeichen zum Aufbruch und die Orks formieren sich zur Marschkolonne.

Weiter bei 12.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Yorki‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 21 fort.

## 17

Es will dir nicht einfallen. Du hast deine Taschen kontrolliert, nichts Wichtiges fehlt. Wahrscheinlich hast du dich getäuscht.

Du hast dich auf den Boden gesetzt und hörst in die Nacht. Ob noch jemand eintreffen wird? Auch andere Mitglieder deiner Sippe werden unruhig, denn sie wissen nicht, warum hier so lange gerastet wird, an diesem selbst für Orks unbehaglichen Ort.

Weiter bei 29.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Rudel‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 6 fort.

## 18

Du wartest... Weiter bei 28.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Kampfrausch‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 31 fort.

## 19

Keine 500 Herzschläge später treffen die Drasdech der Korogai ein. Du willst sie gerade begrüßen, als sie den Wagen des Zwergs erkennen und ohne ein weiteres Wort wieder umkehren. Das passiert, wenn man falsche Versprechungen macht!

Weiter bei 18.

## 20

Orichai! Eine ganze Gruppe! Lange bevor du auch nur Umrisse erkennen kannst, hörst du schon ihr Geschrei.

Wahrscheinlich haben sie bei ihrem Aufbruch so viel Unruhe gestiftet, dass ihnen nur wenige Schritte später die Garde des Roten Mondes folgt! Du fragst dich, warum du ausgerechnet auf ihre Hilfe Wert gelegt hast.

Weiter bei 13.

 Tragen Sie 5 Khurkachai und 1 Okwach in die Armee-Übersicht ein.

## 21

Im Trubel des Aufbruchs bemerkt niemand, dass sich ein kleines haariges Wesen an die Gruppe heranschleicht. Erst als es dich schon fast erreicht hat, gibt ein aufmerksamer Khurkach Alarm und sofort wird der kleine Ork umzingelt. Doch als du den Truanzhai erblickst, kannst du Entwarnung geben. Es ist der Bergführer, mit dem du schon fast nicht mehr gerechnet hast.

Weiter bei 12.

 Tragen Sie 1 Khurkach in die Armee-Übersicht ein.

## 22

Langsam kriecht die Kälte der Nacht durch dein Gewand und den dichten Pelz. Es ist die Ungewissheit, die dich frösteln lässt. Gerne würdest du ein kleines Feuer entzünden und dich daran wärmen, aber das könnte Wölfe oder Bären anlocken – oder gefährlichere Wesen!

Weiter bei 13.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Prügelknabe‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 20 fort.

## 23

Nun ist die Zeit des Wartens gekommen. Es wird sich zeigen, wie erfolgreich deine Versuche waren, weitere Orks von deiner Unternehmung zu überzeugen!

Weiter bei 11.

 Wenn Ihr Stichwort ‚Oger‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 10 fort.

## 24

Bis zum Anbruch der Nacht lässt du die Gruppe ohne Rast marschieren. Ihr habt bereits die ersten Ausläufer der Blutzinnen erreicht, als das Nachtlager aufgeschlagen wird. Die Jäger machen sich auf Beutejagd, während die Sklaven

Feuerholz sammeln. Du sitzt vor deinem Zelt, das nicht halb so groß und prunkvoll ist, wie das Riyachart in Khez-zara. Du fühlst dich frei. Du folgst den Spuren deiner Ahnen und weißt, dass sie dich auf deinem Weg begleiten.



Auf ihren Beistand kannst du dich verlassen – musst du dich verlassen!

Shakzul setzt sich zu dir und reicht dir ein Stück gebratenen Hasen. Gemeinsam schaut ihr zu den Blutzinnen, die düster in die Nacht hinein ragen.

„Hinter diesen Bergen liegt unser Schicksal.“, erkennt Shakzul. „Ich weiß!“, murmelst du.



*Herzlichen Glückwunsch! Sharkush ist erfolgreich mit seiner Sippe aufgebrochen. Damit endet der erste Teil der Trilogie. In Teil II: Morrza! erfahren Sie, wie seine Reise weitergeht...*

## 25

Die alte Steineiche knarrt im sanften Wind. Ihre dünnen Äste wiegen bedrohlich hin und her und werfen im Mondlicht beunruhigende Schatten. Sie scheint auf eine seltsame Art lebendig zu sein. Sind die vielen Gerüchte am Ende doch wahr? Das Warten macht dich müde.

Weiter bei 4.



*Wenn Ihr Stichwort ‚Zwerg‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 14 fort.*

## 26

Nach langem Grübeln fällt es dir ein: Du hast einmal unter einer der Zeltstangen deines Riyacharts ein Amulett vergraben, welches dein Zelt und deine Sippe vor Gefahren beschützen sollte. Ist dies bereits die Strafe Tairachs für deinen Ungehorsam gegenüber dem Aikar, dass er dir dein gutes Gedächtnis nimmt? Bisher hast du noch nie etwas vergessen! Jetzt wirst du es nie wiederbekommen. Aber wahrscheinlich hätte es seine Wirkung sowieso verloren, wenn du es ausgegraben und damit die Ritualstätte zerstört hättest. Deswegen denkst du nicht weiter darüber nach.

Weiter bei 29.



*Wenn Ihr Stichwort ‚Rudel‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 6 fort.*

## 27

Die Steppe erlaubt gutes Vorankommen. Und eine weite Sicht. Geblendet nach Osten blickend, meinst du mehrere Gestalten zu erkennen. Zu deiner Beunruhigung bewegen sie sich direkt auf dich zu! Du fürchtest einen Kampf, denn er würde dich viel Zeit kosten. Oder ist dies nur die Vorhut einer ganzen Armee?

Du lässt die Krieger in Stellung gehen. Die Sehnen der Kriegsbögen werden hastig aufgespannt. Die unbekannte Gruppe besteht aus etwa zehn Orks, die unbeeindruckt von deinen Vorbereitungen weitermarschieren.

„Ich bin Olchugh, Harordak der Sippe der Olgirik.“, ruft dir der Anführer der Orks zu. „Und ein Olochtai“, fügst du in Gedanken hinzu, bevor er sagt: „Wir haben von deinen Plänen erfahren. Wir wollen uns dir anschließen. Lange warten wir auf einen Kampf!“. Du entspannst dich etwas,

auch wenn du nicht weißt, was du von dem Angebot halten sollst. Ist dies ein Trick des Aikars? Sind die Olochtai bereit, sich unterzuordnen?



*Legen Sie eine Vorurteile-Probe ab. Gelingt die Probe, gehen Sie zu 7, ansonsten zu 5.*

## 28

... und wartest weiter. Weiter bei 22.



*Wenn Ihr Stichwort ‚Jagdgesellschaft‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 30 fort.*

## 29

Du wartest jetzt bereits einige Zeit auf weitere Begleiter. Vielleicht haben manche den Weg nicht hierher gefunden und sich verlaufen? Aber hierher kann man sich nicht verlaufen, selbst in der Dunkelheit nicht! Weiter bei 25.



*Wenn Ihr Stichwort ‚Prahlschall‘ lautet, setzen Sie Ihren Weg bei 9 fort.*

## 30

Vor deinem geistigen Auge laufen erneut die Ereignisse der letzten Tage ab. Wenn dir vor einem Mond jemand erklärt hätte, du würdest dich offen gegen deinen Lehrmeister und obersten Ork stellen, hättest du ihn ohne zu zögern zu Tairach geschickt. Nun sitzt du unter einer seltsamen Eiche fernab Khezzaras, um den Menschen, dem ewigen Erzfeind der Orks, im Kampf gegen Bar’orkad, den großen Verwüster, beizustehen.

Plötzlich packt dich etwas am Schopf und zieht dich unsanft nach oben! Ist der Baum vielleicht doch lebendig? Als du auf den Füßen stehst, drehst du dich blitzschnell um, damit du den Angreifer erkennen kannst.

Doch deine Anspannung fällt von dir ab, als du Shurkzhuls breites Grinsen siehst. Er ist einer der größten Krieger der Zholochai in Khezzara.



*Wenn Sie in Kapitel 1 weniger als 9 Punkte Misstrauen kassiert haben, setzen Sie Ihren Weg bei 8 fort. Ansonsten geht's bei 2 weiter.*

## 31

Vor Stunden wollten sie ihren Häuptling feige ermorden, jetzt haben die Krieger der Korogai, die gerade aus der Nacht auftauchen, sich mit ihren Trophäen geschmückt und ihre Arbache umgeschnallt. Wilde Entschlossenheit steht in den Gesichtern. Du dankst Tairach, dass er dir die Krieger zur Unterstützung geschickt hat. Nachdem du die Kämpfer knapp begrüßt und sie sich zu den anderen wartenden Orks bei der Eiche begeben haben, beginnt wieder diese lästige Warterei...

Weiter bei 28.



*Tragen Sie 5 Khurkachai in die Armee-Übersicht ein.*

# Brazor! Zra!: Anhang

## Das Ologhaijan – „Für Anfänger“

### Zahlen

- 0 = **Ai**
- 1 = **Rach**
- 10 = **Rach-Hogh**
- 100 = **Rach-Hoth**
- 1000 = **Rach-Hoch**
- 10000 = **Rach-Hoch-Hogh**
- 100000 = **Rach-Hoch-Hoth**
- 1000000 = **Rach-Hoch-Hoch**
- 11 = **Rach-Hogh-Rach**
- 12 = **Rach-Hogh-Tai**
- 2 = **Tai**
- 20 = **Tai-Hogh**
- 23 = **Tai-Hogh-Tak**
- 200 = **Tai-Hoth**
- 2000 = **Tai-Hoch**
- 3 = **Tak**
- 30 = **Tak-Hogh**
- 4 = **Gavh**
- 5 = **Vaj**
- 6 = **Scoh**
- 7 = **Sosh**
- 8 = **Rgho**
- 9 = **Thu**

- Erster = **Rach'**
- Zweiter = **Taich**
- Dritter = **Takch**
- Vierter = **Gavhch**
- Fünfter = **Vajch**
- Sechster = **Scohch**
- Siebter = **Soshch**
- Achter = **Rghoch**
- Neunter = **Thuch**

### A

- Ältestenrat = **Harordak**
- Anführer = **Maruk**
- Angriff = **Brazkhurk**
- Arbeit = **Grish**
- Arznei = **Aidhukag**
- Arzt = **Aidhuk**
- Ast = **Kramrum**
- aufbrechen = **Zra**
- Aufbruch = **Zra**

- Auge = **Mar**
- Ausgestoßener = **Yurach**
- Axt = **Byakk**

### B

- Baby = **Azzek**
- Barbar = **Gharyak**
- Bauer = **Grishik**
- Baum = **Azz**
- beauftragen = **Mak**
- beeil dich = **Zra!**
- beeilen = **Zra**
- Befehl = **Mak**
- Befehlsgeber = **Makag**
- bewusstlos = **Kytaik**
- Bier = **Chopmokol**
- Blitz = **Morkha**
- Blut = **Takai**
- bluten = **Takaiag**
- böse = **Er**
- brennen = **Angarag**
- bringen = **Holroch**

### D

- Dämon = **Gharyakach**
- das = **Ichai**
- der = **Ach**
- dicht = **Ky**
- dienen = **Erg**
- Diener = **Erg**
- dunkel = **Bar**

### E

- Ehre = **Zrak**
- ehren = **Zrak**
- ehrenhaft = **Zraka**
- ehrlos = **Zrako**
- Elitekrieger = **Okwach**
- Erwachsener = **Ach**
- Essen = **Harrai**
- essen = **Harrai**

### F

- falsch = **Wragh**
- Feigling = **Yurach**
- Feind = **Er**
- Feuer = **Angar**
- finden = **Gurrek**
- Fleisch = **Lesh**
- fremd = **Orkai**
- Fremder = **Orkai**

### G

- geben = **Aiharre**
- Gefangener = **Kattach**
- gefangen nehmen = **Kattag**
- Gefängnis = **Katt**
- gehen = **Morr**
- Geist, (Natur-) = **Zhorkyach**
- Geist, (Toten-) = **Harrghu-lach**
- gelb = **Chop**
- Generation = **Riakai**
- Genie = **Chaghary**
- Gerücht = **Olowragh**
- glatt = **Smugh**
- Gott = **Maruch**
- Götter = **Maruchk**
- gut = **Khur**

### H

- haben = **Ket**
- Hammer = **Kharrash**
- Hand = **Sho**
- Handwerker = **Drasdech**
- Haus = **Chart**
- haben = **Gurreck**
- heilen = **Aidhukag**
- Heiler = **Aidhuk**
- Heimat = **Chartai**
- Held = **Okw**
- hell = **Ror**
- Hieb = **Ghorkai**
- Höhle = **Chart**
- holen = **Holroch**
- Holz = **Kramrum**

- Hund = **Krrorogh'kroh**
- Hunger = **Keharra**
- hungrig = **Keharra**

## I

- Ich = **Ke**
- im = **U**
- in = **U**

## J

- Ja = **Zra**
- Jäger = **Khurkach**
- Jurte = **Riyachart**

## K

- Kampf = **Brazor**
- kämpfen = **Brazor**
- Kämpfer = **Brazorach**
- Karren = **Gorromp**
- kein = **Ai**
- Kind = **Azzek**
- Knabe = **Azzek**
- Kommandant = **Maruk**
- krank = **Dukh**
- kränken = **Okwoag**
- Krankheit = **Dukh**
- Kreis = **Gor**
- Krieg = **Khurkag**
- Krieg führen = **Khurkag**
- Krieger = **Khurkach**
- Kriegsgefangener = **Ergoch**

## L

- lahm = **Cht**
- lähmen = **Chtag**

## M

- Mahlzeit = **Harrai**
- manchmal = **Cha'e**
- Mann = **Ach**
- männlich = **Ach**
- Mathematik = **Dhum**
- Medaille = **Okwgor**

- Meer = **Chamokol**
- Meister = **Kar**
- Mensch = **Smughach**
- menschlich = **Smughach**
- Militär = **Khurkagai**
- mit = **A**
- Mut = **Zholoch**
- mutig = **Zholoch**

## N

- Nachkomme = **Riak**
- Nahrung = **Harrai**
- Nebel = **Jurlo**
- nehmen = **Harre**
- Nein = **Ai**
- nicht = **Ak**
- nichts = **Ak**
- Nickerchen = **Taike**

## O

- Oger, Barbar = **Gharyak**
- ohne = **O**
- orange = **Takaichop**
- Ozean = **Okool**

## R

- Rad = **Gor**
- Ratschlag = **Gharyag**
- Rundzelt = **Riyachart**
- rechnen = **Dhum**
- reißen = **Xarv**
- rot = **Takai**
- Ruhe = **Grishak**
- ruhen = **Grishak**
- ruhig = **Grishak'a**
- rund = **Riya**

## S

- Säbel = **Arbach**
- sagen = **Oloag**
- Schädel = **Karrka**
- Schläfchen = **Taike**
- schlafen = **Taik**
- Schlaf = **Taik**

- schlecht = **Arkh**
- Schmiede = **Orrakhar**
- schön = **Ghaijan**
- Schöpfung = **Ghary**
- Schwert = **Arbach**
- sein = **Inroch**
- selten = **Cha'o**
- Seuche = **Chadukh**
- Sklave = **Ergoch**
- Sohn = **Riak**
- Sonne = **Roragach**
- Speer = **Yaqr**
- Sprache = **Olo**
- Stich = **Arb**
- Stolz = **Tordoch**
- suchen = **Gurroch**

## T

- Tier = **Uch**
- Tod = **Harrku**
- töten = **Bragh**
- trinken = **Harrai**
- Trinker = **Hairrach**
- tun = **Ag**

## V

- Vater = **Ri**
- Verbündeter = **Khur**
- viel = **Cha**
- viele = **Cha'i**

## W

- Wagen = **Gorromp**
- Wald = **Azzcha**
- Wasser = **Jurjor**
- Weißheit = **Gharya**
- werfen = **Ik**
- Wolke = **Zhorky**
- Wurfspeer = **Yaqrik**

## Z

- Zelt = **Riyachart**

# Das Leben in Khezzara

## Besonderheiten einer orkischen Großstadt

Vieles, was das orkische Zusammenleben in Sippen und Stämmen ausmacht, findet sich auch in Khezzara, der Hauptstadt der Orks, wieder. Allerdings machte es die Größe der Stadt und auch das Zusammentreffen der verschiedenen Stammeskulturen nötig, einige alte Bräuche abzulegen und neue Regeln festzulegen.

Oberster Häuptling aller in Khezzara lebenden Orks ist selbstverständlich der Aikar Brazoragh selbst. Er allein trifft Entscheidungen und erteilt Befehle über das Wohl und Wehe der Stadt. Gleichfalls ist aber kein Ork verpflichtet, in Khezzara wohnen zu müssen. Jedem steht es frei, die Stadt für eine Zeit, oder für immer, zu verlassen. Allerdings geschieht das meist nur in der Sippe, denn kein Ork kann allein in den rauen Steppen des Orklandes überleben.

Dem Aikar zur Seite stehen der Schwarze Marschall Saddrak Whassoï und Uigar Kai, der oberste Tairach-Schamane. Zu Beratungen treffen sich allerdings alle Vertreter der in Khezzara wohnenden Sippen, also meistens der Tairachi oder der Häuptling. Gemeinsam bilden sie den Großen Rat der Stämme. So erhalten auch die Harordaks der Sippen und Stämme die Gelegenheit, die Politik in Khezzara mitzubestimmen.

Der größte Unterschied zum Leben eines „gewöhnlichen“ Orks im Orkland ist sicherlich, dass in Khezzara ein Münzsystem eingeführt wurde, bei dem die Münzen einem festen Wert entsprechen. Der sonst übliche Tauschhandel hatte zu schweren Streitereien unter den Orks geführt, die nicht selten blutig endeten. Der Tauschhandel ist zwar gerade unter den traditionsbewussteren Stämmen wie den Zholochai noch weit verbreitet, aber manche Händler der

Tscharshai akzeptieren auch nur noch das orkische Münzgeld.

Eine weitere Besonderheit Khezzaras ist es, dass sämtliche (männlichen) Arbeitssklaven allein dem Aikar Brazoragh als oberstem Häuptling gehören. Dies wurde so festgelegt, um einerseits die Kräfte der Sklaven bei großen Bauvorhaben besser bündeln zu können und um diese andererseits besser kontrollieren zu können. Statt in vielen Zelten in und um Khezzara verteilt, sind sie in einer großen Grube vor der Stadt untergebracht, die die Sklaven nur verlassen, wenn sie zur Arbeit getrieben werden. Dem Aikar ist sehr wohl bekannt, dass sich ein geheimgehaltener Schrein der Zwölfgötter in den Unterkünften der menschlichen Sklaven befindet, doch sieht er den Schrein als eine Art Vorbeugung gegen Aufstände, da die Sklaven wenigstens, scheinbar unbemerkt, ihren Göttern huldigen können.

Alle Harordakai haben das Recht, hier eine Anzahl Sklaven „auszuleihen“, allerdings muss Ersatz geleistet werden, falls diese danach nicht mehr zur Arbeit taugen.

Anders sieht es mit weiblichen Sklaven aus. Sie gelten als Besitz des jeweiligen Sippenhäuptlings, der sie an seine Sippenangehörigen verleihen kann. Deshalb sind sie auch bei den Zelten der jeweiligen Sippe untergebracht. Je nach Wertschätzung des Häuptlings teilen sie sich die Zelte entweder allein (hohe Wertschätzung) oder mit den orkischen Frauen (geringe Wertschätzung), die nur deshalb nicht unter freiem Himmel schlafen müssen, weil sie als minimal besser als Nutztiere, aber weniger Wert als z.B. Hunde oder Oger gelten.

# Die Rezensionen – „Mit Anmerkungen“

## \*Rezension Wolkenturm\* - Kritik von Tyll Zybura

### A - Abenteuerplot / Logik / Dramaturgie / Spannung

Insgesamt ist der Plot recht schön: Das heimliche Sammeln von Unterstützung mit allen zugehörigen Querelen bildet den Hauptteil der Story - leider kann man daran auch einfach vorbeimarschieren und kommt dann ziemlich sofort zum Ende des Abenteuers, hier hätte man vielleicht deutlicher machen sollen, dass Sharkush dringend Unterstützung bei seinem Unternehmen braucht.

Diese Erklärung wurde leider Opfer der Zeichenbeschränkung und brachte mir stolze 748 Zeichen! Spätestens im zweiten Teil merkt der Spieler dann automatisch, dass er das halbe erste AB ausgelassen hat...

Spannend wird dieser Abschnitt vor allem durch das Hochzählen der Meta-Werte "Misstrauen" und "Zeit" - eine gute Idee! Problematisch finde ich, dass man gleich am Anfang in absolut lachhaften Szenen sterben oder das Abenteuer beenden kann, indem man gegen die Wachen des Aikar fällt oder seinen Zorn über sich herabruft.

Diese Szenen sollten eigentlich die Härte des orkischen Lebens darstellen, das ging wohl gründlich daneben. Ich hoffe, die neuen Abschnitte können hier ein wenig Abhilfe schaffen.

Manche Details sind seltsam: Zum Beispiel fällt Sharkhush irgendwann im Intermezzo ein, dass er ein Amulett in seinem Zelt vergraben hat, dass er nun nicht mehr holen kann. Man erfährt nicht, wofür das hätte gut sein sollen und hat keinerlei Möglichkeit, etwas dahingehend zu unternehmen.

Durch eine kleine Umstellung wurde ein Abschnitt frei, der – offensichtlich ziemlich unglücklich – gefüllt wurde. Ein vergesslicher Tairachi – das muss jemand anderes geschrieben haben...

Sharkhushs seltsamer Geistersieg in #69 kommt ziemlich unvermittelt und man kann ihn gar nicht auskosten, sondern nur hinnehmen - kein spannendes Finale jedenfalls. Etwas unangenehm finde ich immer das einsame Auswürfeln von Kämpfen - aber das gehört wahrscheinlich dazu. Letztlich ist die Handlung ersten Teils zwar halbwegs abgeschlossen, aber man vermisst die weiteren Teile schon sehr, wo ja die „eigentliche“ Handlung erst beginnt. Warum zudem das Intermezzo als Intermezzo ausgegliedert wurde, verstehe ich überhaupt nicht:

Das Intermezzo war anfänglich eine reine Stichwort-Abfrage. Da das AB nicht für G&T geschrieben wurde, habe ich den Schurken erst nachträglich eingefügt. Dadurch hat sich bezüglich des Schlusses einiges verschoben. Ursprünglich gab es nämlich statt des „Endkampfes“ gleich die Abreise im Hauptteil, die dann ins Intermezzo wanderte und ihm dadurch mehr Gewicht verlieh, als es eigentlich haben sollte.

Ohne das Intermezzo wäre das Abenteuer nicht rund, dramaturgisch kann es eigentlich nur mit dem Aufbruch enden. Trotzdem: Eine schöne Idee und gut umgesetzt.

### B - Aventurische Stimmigkeit

Das Abenteuer ist sehr schön in den aventurisch-orkischen Hintergrund eingebunden, der Aufhänger-Absatz in Rausch der Ewigkeit wird schön interpretiert und stimmig umgesetzt. Das Setting unter Orks ist klasse gemacht, an einigen Stellen hätte ich mir mehr Erklärungen des Glaubenshintergrundes gewünscht, was aber natürlich auch mehr Platz erfordert hätte.

Seltsam ist Abschnitt #69: Was ist denn da passiert? Irgendeine Besessenheit? Es wird für den Spieler nicht erklärt und kommt mir aventurisch nicht plausibel vor. Der berüchtigte Abschnitt 69. Während des Schreibens immer der „Todes“-Abschnitt, nach dem Mischen das „Highlight“ des Hauptteils und größtes Opfer der Zeichenbeschränkung. Die Besessenheit erklärt sich aus Sharkhush Affinität zu Geistern und dem Nachteil „Medium“. Da hab ich wohl zu viel gestrichen.

### C - Sprach- und Schreibstil bzw. Lesespaß

Der Verlaufsplan weist leider kleine Fehler auf und ist an einigen Stellen verwirrend, was aber sicher der hohen Komplexität geschuldet ist, die sich kaum vermeiden lässt. Sehr schade ist, dass man zu den Schamanen-Ritualen keine Beschreibung bekommt - an einigen Stellen muss man die Regelbücher wälzen, um sich zu entscheiden, welches Ritual man nun anwenden will. Ich wollte keinen Ärger mit FanPro (gelogen) und Zeichen sparen (wahr).

Die Texte sind recht schön und fast fehlerfrei. Positiv ist mir der nette Einleitungstext aufgefallen, wo man auf das Abenteuer eingestimmt wird, mit Musikempfehlung, etc.

### D - Erfüllung der Themenvorgabe

Der 'Schurke' des Abenteuers ist wohl der Aikar Brazoragh, dessen misstrauisches Auge im Hintergrund wacht und auf den Verrat Sharkhushs wartet. Das kommt erzählerisch sehr schön rüber, wenn man immer wieder auf das Ansteigen des Misstrauens-Wertes aufpassen muss, und wird konsequent durchgeführt, wenn dieser Wert letztlich über 13 steigt und Sharkhush eingesackt wird. Eine schöne Erfüllung der Vorgabe, schade nur, dass der Aikar so selten selbst vorkommt - man hat dann eben doch meist nur mit seinen (typisch fiesen) Handlangern zu tun.

Wie schon erwähnt, gab es ursprünglich gar keinen Schurken, der wurde erst später, wenig kreativ, eingefügt. Der Aikar kam als Hauptschurke nie in Frage, dafür mag ich die Figur zu sehr. Außerdem wäre das gegen die Themenvorgabe.

### E - Anwendung der DSA4-Regeln

Es werden Proben verlangt, sogar Vor- und Nachteile kommen zum Tragen und der Einsatz der Rituale ist gut gemacht (Rauschkräuter als Unterstützung erleichtern die Probe, etc.). Auf dem Heldenbogen scheinen die Eigenschaften aber falsch berechnet zu sein, jedenfalls stimmen Startwert + Modifikator nie mit dem aktuellen Wert überein.

Da interpretiere ich wohl den Heldenbogen falsch. Startwert gibt bei mir den Wert nach der Generierung + Modifikation an, „Aktuell“ den aktuellen Wert aus Startwert und Steigerungen. Richtig ist, dass es einige Übertragungsfehler bei der KK in die Kopfzeilen gab (Siehe Korrekturen).

Außerdem hat Sharkhush viel zu viele Nachteile (die wohl für das -überflüssige - Eidetische Gedächtnis her müssen) - das hätte auch wesentlich moderater funktioniert!

## \*Rezension Orkenspalter\* - Kritik von Thomas Stolz

Brazzor! Zra! kommt als einziges Soloabenteuer im gesamten Gänsekiel & Tastenschlag 2005 Wettbewerb daher. In einem fest eingebundene Situation wird dem Spieler ein vorgefertigter Held in Form eines Orkschamanen samt Heldenbogen gegeben. Die Besonderheiten des Chars kommen zudem im Abenteuer zur Geltung, wo abhängig von gewissen Eigenschaften, zuvor getätigten Handlungen und Situationen und natürlich kampf- und karmaentschiedenen Dingen der weitere Fortlauf des Abenteuers entschieden wird. Brazzor! Zra! Ist der erste Teil einer Trilogie und ist als solches eingereicht worden. Der Plot ist relativ simpel strukturiert, wenngleich dem Spieler gleichfalls viele Möglichkeiten zur Handlung gegeben werden. Manchmal jedoch ist eine Handlung, wo man es nicht gleich erwartet hätte, todesbringend.

[Siehe Kommentar oben...](#)

Insgesamt habe ich im Abenteuer knapp 7 Handlungsstränge durchflossen und anschließend noch die einzelnen anderen Bereiche betrachtet. Das Abenteuer berücksichtigt Gegenstände, Rituale, Kampfwerte und geht auch auf getätigte Handlungen, Stimmungen zu dem Helden und Zeit ein, so dass Zirkelschlüssen entgegengewirkt wird. Auffallend ist der Anhang, der in Diagrammform noch die möglichen Wege und Schaaren darstellt.

[Ich finde es prima, dass dieser Anhang immer erwähnt wird. Den hab ich nur erstellt, weil für Solo-ABs ein „Verlaufs-Diagramm“ verlangt war.](#)

Im Bereich Spannung hätte für meinen Geschmack noch ein wenig mehr aufkommen können. Trotz sehr guter Ausarbeitung hat es mich nicht übermäßig stark in den Bann gezogen.

[Schade, hab ich wohl mein Ziel verfehlt...](#)

Positiv ist weiterhin erwähnbar, daß Musikvorschläge zur Begleitung auch für eine nette Atmosphäre sorgen können.

Das Geschehen bettet sich recht fest in Aventurien ein und zeigt eine Seite auf, die von Helden standardgemäß eher seltener durchlaufen wird. Die Begrifflichkeiten, die Rituale und die Abhängigkeiten sind stark auf Aventurien fixiert.

Die Beschreibungen sind schön und abwechslungsreich. Die Navigation durch die einzelnen Abschnitte geschieht intuitiv und ist leicht nachvollziehbar. Gewöhnungsbedürftig sind zum Teil die gewählten Namen und Begriffe, wenngleich sie dafür sorgen, daß die passende Ork-Atmosphäre aufzukommen vermag.

Der Antagonist ist zwar vorhanden, aber kommt nicht so stark im Abenteuer vor. Der Focus auf den Schurken hätte man noch ein wenig verstärken können.

[Nächstes Mal schreibe ich das AB erst, wenn ich das Thema kenne. Versprochen!](#)

Die DSA4-Regeln werden gut ausgenutzt. Es werden Proben abverlangt, was besonders bei Soloabenteuern natürlich deutlicher genannt werden muss, es werden Fähigkeiten abverlangt und auch Referenzen auf Regelwerke kommen zum Tragen.

## Erste eingegangene Spieler-Kritik von Christian Schmidt

Hallo Simon,

mir hat Deine Abenteueridee und vor allem Dein Soloabenteuer Teil I hervorragend gefallen (ansonsten finde ich die offiziellen Soloabenteuer meistens nervtötend).

[Solche Kritik hört man doch gerne. Eine Bestätigung für die geleistete Arbeit und Balsam fürs Ego. Vielen, vielen Dank!](#)

Könntest Du mir eine kurze E-Mail zukommen lassen, wann bzw. wie man an die anderen beiden Teile des Abenteuers kommt?

[Das weiß allein Tairach, wann und ob die nächsten Teile kommen. Verraten hat er mir's nicht. Bisher gibt's nicht viel mehr als die Ideen im Kopf und dem Teaser in dieser Ergänzung.](#)



### Ihre Anmerkungen...

Da ich in dieser Version im Vergleich zu der des Wettbewerbs nur eine grobe Korrektur durchgeführt habe, gibt's bestimmt noch genug Fehlerdämonen, die gebannt werden wollen. Deswegen befindet sich an dieser Stelle noch jede Menge Platz für Verbesserungen und/oder Anmerkungen, die von Ihnen, dem werten Leser, gemacht werden sollen. Diese können sich natürlich auf alles beziehen, das Ihnen im Abenteuer goblinisch vorkommt (also Rechtschreib- und Grammatikfehler, Verständnisprobleme, Fehler in der orkischen Grammatik oder in der Kontinuität des Abenteuers (ich weiß z.B. nie, ob der Ork, den man am Marktplatz treffen kann, nun den Khurkach oder den Okwach angehört...), aventurische Unstimmigkeit usw.).



### Schreiben Sie...

... mir deshalb unbedingt, was Sie entdeckt und verbessert haben wollen. Ihr Platz an Sharkhush Ehrentafel wird Ihnen sicher sein, und ein Festmahl unter Orks ist ein Erlebnis, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten...

Sitzplatzreservierungen an [SimonBe@west.de](mailto:SimonBe@west.de)

## Teil Zwei – „Brazor: Morrzra!“

*Schweigend saß der mächtige Aikar Brazoragh in seinem Palast. Den Verrat seines hoffnungsvollsten Schülers hatte er verkraften können, schließlich war Sharkhush ein Zholochai, geboren für den Kampf, in den er nun zog. Er hatte alle Hindernisse überwunden und würde gegen einen Feind der Orks kämpfen. Und auch, wenn er durch seine Flucht das Ansehen des Aikars und seine Herrschaft beleidigt hatte, so war der Herrscher der Orks doch stolz auf den jungen Schamanen, der sich mutig jedem noch so überlegenen Feind stellte. Die Geister waren wahrhaftig mit ihm.*

*Etwas anderes versetzte den Einiger der Stämme in maßlose Wut. Eine Wut die schon mehrere Orks das Leben gekostet und den Palast verwüstet hatte. Uigar Kai, der Hohepriester des Tairach, wollte ihn, den göttergesandten Streiter, hinterrücks umbringen, um sich selbst zum Be-*

*herrscher Khezzaras aufzuschwingen. Doch wurde der Aikar in einer Vision vor der Gefahr gewarnt.*

*Er schwor sich, grimmige Rache an dem Sohn eines Goblins und eines Schweins zu nehmen, der einst sein Stellvertreter war. Feige hatte sich Uigar Kai aus dem Staub gemacht, anstatt sich einem offenen Duell zu stellen! Mitsamt seiner ehrlosen Sippe war er verschwunden, manche behaupteten sogar, er habe mit den dunklen Gharyakach einen Pakt geschlossen und sich von Tairach abgewandt. Ihm würde seine ganze Aufmerksamkeit zuteil werden.*

*Der Aikar dachte darüber nach, wie viel Glück Sharkhush bei seiner Flucht hatte. Wäre Uigar nicht gewesen, wäre dem Schamanen längst eine halbe Armee auf den Fersen, doch so konnte er beweisen, ob er sich in einem großen Kampf Tairachs und Brazoraghs würdig erweisen könnte.*

Zahlreiche Überraschungen warten in Teil 2: Morrzra! auf der beschwerlichen Reise durch das besetzte Svellmland und die Reiche der Menschen auf den jungen Tairachi Sharkhush Morchai. Es liegt an Ihnen, den Ork und seine Begleiter sicher in die Schwarze Sichel zu führen. Dazu müssen Sie nicht nur eine geeignete Route finden, sondern auch noch möglichst unentdeckt bleiben, um nicht plötzlich gegen ein mittelreichisches Heer kämpfen zu müssen, das den Orkkrieg noch lange nicht vergessen hat und jeden Ork gleich am nächsten Baum aufknüpft.

Nicht nur die Menschen stellen eine große Gefahr für den Kriegszug dar. Auch profane Dinge wie die Versorgung der Armee mit, allem, was sie zum Fortkommen, ja zum Überleben braucht, gehören

zu Ihren Aufgaben. Und haben Sie schon jemals für ein ganzes Heer Hasen gejagt?

Doch ein weiterer Feind lauert im Inneren. Werden Sie es schaffen, Sharkhushs Macht zu bewahren und seine Streiter bei Laune zu halten? Werden Sie es schaffen, die Kampfeslust der Krieger bis zur Schlacht unter Kontrolle zu halten?

Aber auch mächtige Personen könnten sich Ihnen in den Weg stellen. Können Sie den Versuchungen Bar'orkads widerstehen? Was plant Mardugh Orkhan, der den Tairachi scheinbar ohne Hintergedanken unterstützt? Wie sind die weißpelzigen Orks, die immer wieder gesichtet werden, zu erklären? Wer ist ihr Harordak, und welche Pläne verfolgt er?

Lösen Sie die Probleme, und lösen Sie sie auf orkische Art!

# Brazor 2: Morrzra!

Demnächst...