

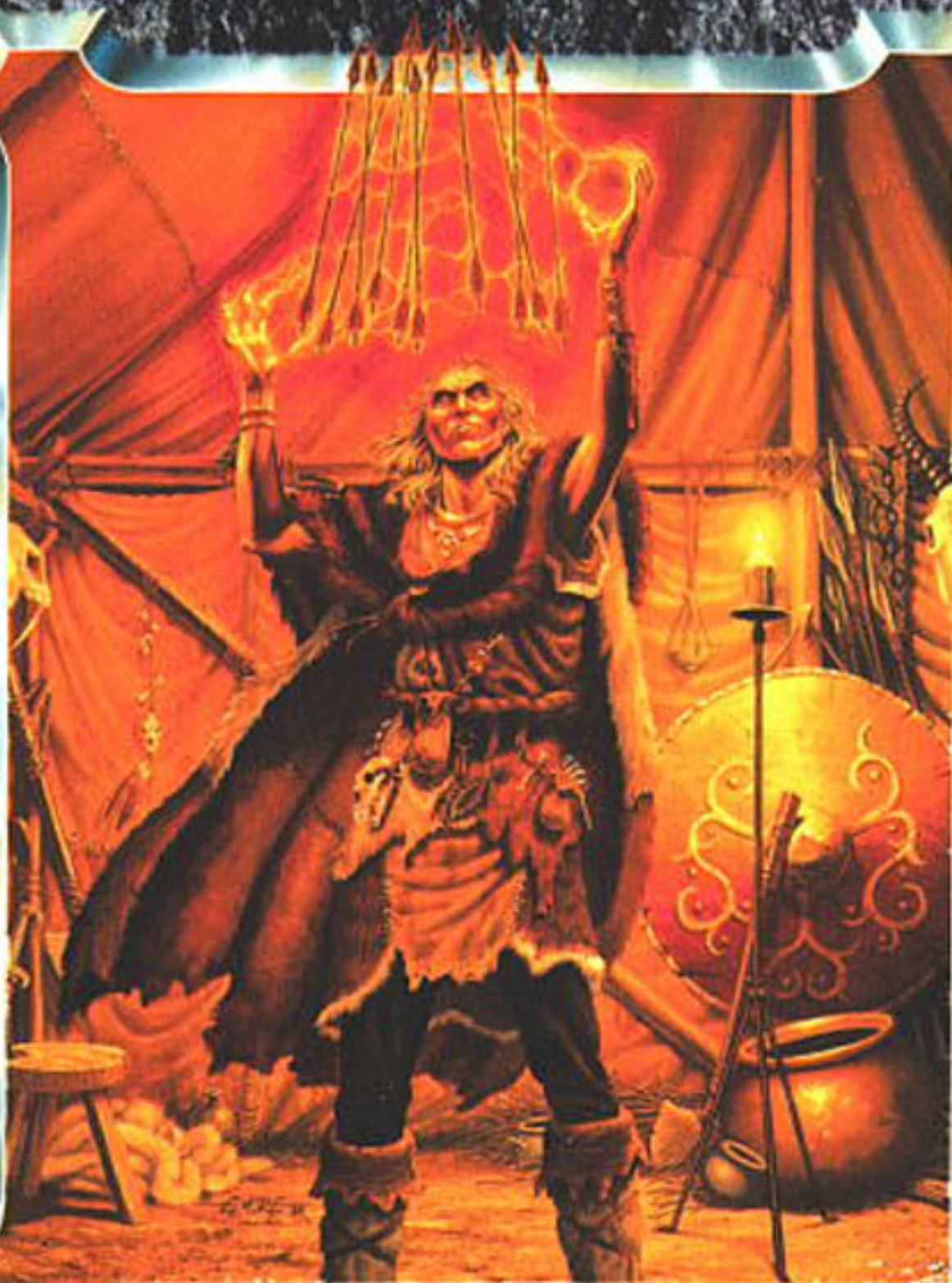
ERFAHRUNGSTUFEN

12-17

ABENTEUER
46

Das Schwarze Auge

DAS JAHR DES GREIFEN



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Schmidt
Spiele



DAS JAHR DES GREIFEN

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Die Illustrationen im Test wurden gezeichnet
von Sylvia Boucké
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1989 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1989



Das Jahr des Greifen

von
Bernhard Hennen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 12-17
für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren



Inhalt

Vorbemerkung	5
Gareth.....	6
Das Hippodrom.....	7
Der Kampf um Gareth	10
Die Armee des Schwarzen Marschalls	14
Der Tag der Ehren.....	15
Gen Norden.....	17
Greifenfurt.....	21
Abenteuer in Greifenfurt.....	29
Der Sturm.....	33
Finale.....	35
Anhang.....	36
Freund und Feind	42
Karten und Pläne	

Vorbemerkung

Ein Wort an den Spielleiter

Ähnlich wie in der Kampagne "Der Löwe und der Raabe", die jedoch einen größeren Zeitraum und bedeutend mehr Schauplätze aufweist, unternimmt auch "das Jahr des Greifen" den Versuch, aventurische Geschichte in ein (nach)spielbares Szenarium umzusetzen. Hierbei konzentriert sich das Abenteuer im Wesentlichen auf die Geschehnisse, die sich in den Jahren 19 und 20 nach Hal rund um das belagerte Greifenfurt abspielen. Zu allen Örtlichkeiten und Personen sind detaillierte Beschreibungen vorhanden.

Da die Kampagne vor einem festgelegten historischen Hintergrund angesiedelt ist, sind viele Ereignisse nur in Nuancen durch die Helden zu beeinflussen. An dem "großen Ablauf" der Geschehnisse werden die Helden nichts ändern können:

Schlachten, die für das Reich verloren gingen, sollten im Nachhinein nicht in Siege verwandelt werden. Zu Beginn des Abenteuers, da die Spielerhelden in den Dienst der kaiserlichen Armee eintreten, sind sie also in ihren Handlungsmöglichkeiten stark eingeschränkt, aber diese Beschränkungen werden im weiteren Verlauf des Szenariums weitgehend wegfallen. Gerade unter diesem Aspekt ist es von Vorteil, die Helden zu Beginn des Abenteuers zunächst in das Räderwerk der streng hierarchisch organisierten kaiserlichen Armee einzuspannen, damit sie hinterher ihre Freiheit als selbstständig agierende Agenten der Inquisition um so mehr auskosten können.

Und nun viel Spaß mit dem "*Jahr des Greifen*".



Gareth

Allgemeine Informationen:

Am 19. Tag des Monats Tsa im 19. Jahr nach Kaiser Hals Regierungsantritt gleicht die Hauptstadt des Mittelreiches einem Hexenkessel. Es ist der Tag, an dem das kaiserliche Heer aus Wehrheim eintrifft, um sich vor den Mauern der Stadt zur Entscheidungsschlacht mit den Orks zu stellen. Soldaten, Söldner und Abenteurer aus aller Herren Länder wimmeln durch das prächtige Gareth. Schwere Fuhrwerke und Trosspferde verstopfen die Strassen. An jeder Ecke kann man Regimentswerber treffen, die, ohne Fragen zu stellen, jeden in ihre Listen aufnehmen. Fluchende Weibel versuchen, auf den Prachtstrassen der Kaiserstadt ihren Rekruten das Marschieren beizubringen, und Meldereiter treiben ihre Pferde rücksichtslos durch das Getümmel, um ihren Feldherren die neuesten Nachrichten über den Aufmarsch der Orks zu bringen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich freiwillig zur Armee melden, wäre das der beste Einstieg ins Abenteuer. Bei allem, was dann noch folgen wird, legen sie eine höhere Moral an den Tag und investieren nicht ihre ganze Energie in Versuche, wieder zu desertieren.

Nehmen Sie sich deshalb die Zeit, die Orks als wirkliches Feindbild aufzubauen. Berichten Sie zum Beispiel, wie erst vor wenigen Tagen die Verteidiger des Klosters Marano bis auf den letzten Mann von den Orks niedergemacht worden sind. Erzählen Sie Schauermärchen über die Leichen gefallener Soldaten, die - durch schwarze Magie wiederbelebt - gegen ihre ehemaligen Kameraden ins Feld gezogen sind, oder wie gefangene Offiziere grausam gefoltert wurden, um Informationen über die kaiserliche Armee zu bekommen. Manche behaupten gar, dass jeder, der den Orks in die Hände fällt, dem Blutgott Tairach geopfert wird. Lassen Sie vor den Augen der Helden einen Wagenzug Flüchtlinge durch die Strassen ziehen, bei dem sich viele verwundete Frauen und Kinder befinden. Diese wissen zu berichten, wie in den besetzten Gebieten ganze Familien in die Sklaverei verschleppt wurden und die Orks mit ihren Ritualen die Tempel der Zwölf Götter geschändet haben. Sparen Sie nicht an Details! Ihre Spieler sollen davon überzeugt sein, dass es ihre vornehmste Pflicht ist, gegen diese Horden des Schreckens zu ziehen.

Kein Abenteurer, der etwas auf sich hält, sollte hier kneifen! Wenn Ihre Spieler dennoch nicht beabsichtigen, sich in die Musterrolle eines Regiments einzuschreiben, haben sie damit den unangenehmeren Weg ins Soldatenleben gewählt. Dazu zwei Varianten:

1. Der Werber

Die Praktiken der Regimentswerber sind moralisch nicht immer über jeden Zweifel erhaben, und manche Methoden würde der Prinz mit Sicherheit nicht gutheißen. Häufig kommt es zum Beispiel vor, dass Arglosen ein mit Schlafmitteln versetzter Wein angeboten wird, während der Werber von den Vorzügen des Soldatenlebens erzählt. Die Werbeoffiziere haben selbstverständlich ein Antidot zu sich genommen und können mit ihren Opfern zechen, ohne die Wirkung des Schlafmittels zu spüren zu bekommen. Wenn die Betrogenen erwachen, befinden sie sich im Hippodrom, dem provisorischen Heerlager der kaiserlichen Armee. Dort hält man ihnen eine Liste vor, auf der sie sich kraft ihrer Unterschrift zur Armee gemeldet haben. Damit sind sie verpflichtet, für ein Jahr Kriegsdienst zu leisten. Die Unterschriften sind echt, auch wenn die Helden sich beim besten Willen an nichts mehr erinnern können.

2. Verhaftet!

Während die Abenteurer in irgendeiner Wirtschaft ihr Essen einnehmen, entwickelt sich unversehens eine Schlägerei. Ob sich die Helden daran beteiligen oder nicht, ist egal. Kaum hat die Prügelei begonnen, ist das Lokal auch schon von Soldaten umstellt. Die Streitenden werden aufgefordert, herauszukommen und sich friedlich zu verhalten.

Der kommandierende Hauptmann versteht dabei keinen Spass und wird Widerstand im Zweifelsfall mit Gewalt brechen. Alle Armeeangehörigen, die am Streit beteiligt waren, werden verwahrt und können dann gehen. (Spätestens jetzt sollte den Helden dämmern, dass die Schlägerei vielleicht nur inszeniert war.) Alle Zivilisten, egal ob sie sich geschlagen haben oder nicht, werden in Eisen gelegt und in die Garether Garnison gebracht. Dort tagen Schnellgerichte, um in der Stadt die Ordnung aufrecht zu erhalten. Pro Urteil brauchen die Richter circa drei Minuten, und eine Verhandlung hört sich ungefähr wie folgt an:

Richter: "Ihr seid angeklagt, in eine Schlägerei mit kaiserlichen Soldaten verwickelt gewesen zu sein. In Kriegszeiten ist dies als Landesverrat zu betrachten. Die Schwächung der Kampfkraft eines kaiserlichen Soldaten ist mit Sabotage gleichzusetzen. Da zur Zeit in Gareth der Belagerungszustand ausgerufen ist, sehe ich mich gezwungen, die volle Härte der Kriegsgesetzgebung gegen den Angeklagten einzufordern. Verteidiger, habt Ihr irgend etwas zu sagen?"

Verteidiger: "Meiner Meinung nach ist der Angeklagte schuldig."

Richter: "Angeklagter, betrachtet Euch hiermit als

verurteilt. Ihr habt die Wahl, entweder für 10 Jahre auf eine Galeere der kaiserlichen Flotte zu gehen oder Euch für ein Jahr zur Armee zu melden.“

Natürlich sind diese beiden Szenarienvorschläge nur Spielvarianten, und sofern Ihre Abenteurer wirkliche Helden sind, müssen Sie als Meister hoffentlich nicht

darauf zurückgreifen. Doch wie dem auch sei, am Anfang dieser Geschichte führen alle Wege in das Hippodrom und egal, ob sie gepresst wurden, oder sich freiwillig gemeldet haben, jeder Held erhält einen frischgeprägten "Königstaler" als Handgeld.

Das Hippodrom

Allgemeine Informationen:

Das Hippodrom ist die prächtigste Arena der Kaiserstadt. In friedlicheren Zeiten werden hier Wagenrennen abgehalten. Jetzt biwakiert ein Teil der kaiserlichen Armee in dem Stadion.

Spezielle Informationen:

Um ein lang gestrecktes Oval ziehen sich steinerne Tribünen. Alle Eingänge zum Hippodrom sind von Gardesoldaten bewacht. Ohne Passierschein verlässt keiner das provisorische Ausbildungslager der neuen Rekruten. Im Inneren, auf der Rennbahn, reiht sich Zelt an Zelt. Auf den Tribünen ist Stroh für provisorische Nachtlager aufgeschüttet. Der größere Teil der Armee nächtigt unter freiem Himmel. Es ist gedrängt voll im Hippodrom.

Meisterinformationen:

Egal auf welchem Wege die Helden in den Hippodrom gelangt sind, am Ende ihrer Reise stehen sie vor dem kleinen, untersetzten Korporal Boltan, einem Veteranen der Ogerschlacht und ehemaligem Angehörigen der Drachengarde. Er soll den Frischlingen den richtigen Schliff geben und bläut ihnen zunächst ein, dass sie von nun an zur 3. Kompanie des 2. Garether Freiwilligenregiments gehören. Dieses Regiment ist ein bunt zusammengewürfelter Haufen, in dem sich neben kriegsbegeisterten Freiwilligen auch etliche Häftlinge finden, denen man für ein Jahr Dienst in der Armee Straferlass zugesagt hat. In den nächsten zwei Tagen wird Korporal Boltan seine Rekruten im Kampf mit Holzsword und Lederschild drillen. Helden, deren Talentwert "Schwerter" fünf oder weniger ist, dürfen sich einen Talentpunkt hinzuaddieren. Für andere hat Boltan nichts Neues auf Lager. Im Gegenteil, wer einen Talentwert von acht oder mehr hat, kann dem Korporal eine Lektion erteilen.

Das II: Garether Freiwilligenregiment

Spezielle Informationen:

Um die freiwilligen und gepressten Rekruten sinnvoll einsetzen zu können, wurde eine Reihe neuer Regimenter gebildet. Die niederen Ränge der Weibel und Korporäle sind hier durchgehend mit Veteranen aus den Garderegimentern besetzt. Die Offiziersränge gingen zur Hälfte an freiwillige, adlige Kämpfer, zur anderen Hälfte an erfahrene Offiziere. Prinz Brin steht mit der

großen Zahl freiwilliger Kämpfer vor einem ernststen Problem. Er kann diese hochmotivierten, aber schlecht ausgebildeten Krieger nicht in die regulären Regimenter aufnehmen. Sie würden die Kampfkraft der Truppen herabsetzen. Deshalb wurden die allermeisten Freiwilligen in "Pläncklerregimenter" zusammengefasst, die unter den Berufssoldaten den Spitznamen "verlorene Haufen" haben. In der Schlacht besteht ihre Aufgabe darin, in lockerer Formation vor der eigenen Schlachtreihe zu operieren. Zum einen sollen sie durch den Einsatz ihrer Bögen auf Distanz die gegnerischen Reihen lichten und die Feinde vielleicht sogar zu einem unbedachten Angriff reizen, zum anderen dienen sie als lebender Schutzschirm für die regulären Regimenter. Die Bogenschützen der Orks werden viele der Freiwilligen in Borons Hallen schicken, und sie sind auch die ersten, denen die gefürchteten Kampfhunde der Gegner an die Kehle gehen. Kurz bevor die Kampfreiheiten der Armeen aufeinander treffen, werden die Plänckler zurückgezogen, denn im Handgemenge mit den Orks hätten diese leicht ausgerüsteten Soldaten kaum eine Chance.

Das II. Regiment umfasst ca. 500 Soldaten und wird von Oberst Graf Giesbert befehligt. Es gliedert sich in 10 Kompanien zu 50 Kämpfern. Jede Kompanie wird von einem Hauptmann befehligt, dem ein Bannerträger und ein Weibel zur Seite stehen. Die Kompanie gliedert sich noch einmal in fünf Züge. Jeder Zug besteht aus neun Soldaten und einem Korporal. Mit folgenden Angehörigen der Kompanie werden die Helden in den nächsten Tagen engeren Kontakt haben:

Korporal Boltan

Er ist Ausbilder des "Zugs" Rekruten, dem auch die Helden angehören. Er unterweist sie im Umgang mit Waffen und macht ihnen die Aufgabe von Pläncklern klar: "Derr Pläncklerr ist gewisserrmassen das Herrz des Rregiments! Ohne Pläncklerr keine Schlacht, ohne Schlacht kein Krrrieg, ohne Krrrieg kein Sieg, ohne Sieg holt euch alle der Orrrk! Weggetreten!"

Boltan ist ein untersetzter Veteran, der mehr als 20 Jahre Armeedienst hinter sich hat. Zuletzt war er Gemeiner in der Drachengarde, doch wegen seines Alters wurde er zum Korporal befördert und zur Rekrutenausbildung versetzt. Glücklicherweise ist er mit seiner Aufgabe nicht, doch will er aus seinen "Frischlingen" das Beste machen, damit wenigstens einige die bevorstehende Schlacht überleben. Auch wenn er dauernd an seinen Untergebenen herummosert und ihnen hundert-

mal zeigt, wie man den Säbel zu halten hat, ist er mehr Kamerad als gewissenloser Schleifer.

Roland Freiherr von Wied

Der junge Adlige ist der Bannerträger der Kompanie. Mit gemeinen Soldaten wird er sich nie anders als herablassend unterhalten. Durch seinen Stand hat der drahtige junge Mann mit braunen Locken eine erstklassige Ausbildung als Kämpfer genossen. Er ist von dem Ehrgeiz besessen, bereits nach der ersten Schlacht zum Hauptmann befördert zu werden. Sein ganzer Stolz ist ein prächtig gearbeiteter Plattenpanzer, eine Rüstung, die für einen Infanteristen im Grunde zu schwer ist. Bei der Schlacht wird ihm diese Rüstung, die er trotz ausdrücklicher Warnung Boltans trägt, zum Verhängnis.



Schon beim ersten Gefecht kann er sich nicht so schnell zurückziehen wie der Rest des Regiments, wird von orkischen Plänklern umringt und nach heldenhaftem Kampf niedergemacht. Für die Abenteurer bietet sich im Augenblick von Rolands Untergang die Möglichkeit zu einer klassischen Heldentat: Sie können die Fahne und damit die Ehre der Kompanie retten. Das Banner zeigt einen roten Fuchskopf auf gelbem Grund. Auf der Rückseite ist die Kompanienummer in einem roten Lorbeerkranz eingestickt.

Baronin Ira von Seewiesen

Sie ist der Hauptmann der Kompanie, in der die Helden dienen. Die rothaarige, temperamentvolle Frau ist Berufsoffizierin in der kaiserlichen Armee. Sie hat an der Schlacht am Orkenwall teilgenommen und eine lebhaftere Vorstellung davon, was ihre "Soldaten" erwartet. Sie

schätzt, dass höchstens die Hälfte der schlecht ausgebildeten Rekruten die Schlacht überleben wird. Deshalb lässt sie die Männer und Frauen gnadenlos drillen, denn sie weiss, dass Disziplin eine der wichtigsten Voraussetzungen ist, die Schlacht zu überstehen. Wegen ihrer Härte ist sie bei den meisten Soldaten unbeliebt. Im Lager kehrt sie ihren Adelsstand dadurch heraus, dass sie selbst kleinste Wege auf dem Rücken eines prächtigen Shadif zurücklegt. In die Schlacht zieht sie allerdings wie ihre Kompanie zu Fuss. Hier beweist sie ihre wahren Qualitäten und versucht, ihre Leute trotz der aberwitzigen Befehle des Obristen von Bruck vor dem Schlimmsten zu bewahren.

Giesbert Graf von Bruck, Oberst des II. Garethher Freiwilligenregiments

Der Oberst ist eine weisshaarige, eindrucksvolle Erscheinung. Trotz seines hohen Alters (man sagt, er sei 70) ist er noch in der Lage, allein auf sein Pferd zu steigen. Seit der Ogerschlacht hat er jedoch kein Kommando mehr geführt. Prinz Brin war gezwungen, dem alten Kämpfer, der am liebsten die Gardekavallerie angeführt hätte, eine Obristenstelle zu überlassen. Graf Giesbert war schon Oberst zu Kaiser Retos Zeiten und ihm kein Kommando zu geben, wäre ein Affront gewesen, der ernsthafte politische Konsequenzen nach sich gezogen hätte. Als Anführer eines Pländlerregiments ist Giesbert allerdings denkbar ungeeignet, wie sich herausstellen wird. Die taktischen Aufgaben seiner Truppe, auf Distanz die Reihen der Feinde zu lichten und sich dann zurückzuziehen, findet er unritterlich. Ausserdem pocht er darauf, keinen Fussbreit einmal gewonnenen Bodens wieder dem Feind zu überlassen. Widerspruch gegen seine Befehle duldet er nicht. Zurückweichende Soldaten seines Regiments treibt er persönlich mit der Klinge in der Hand wieder in den Kampf. Da er von altem Adel ist, lässt er es sich auch trotz guten Zuredens durch seine Hauptleute nicht nehmen, als einziger im ganzen Regiment zu Pferd in die Schlacht zu ziehen.

Regimentskameraden:

Sylvia, die Seilerin

Das hübsche, blonde Mädchen kommt aus Gareth. Sie ist aus Patriotismus in die Armee des Kaisers eingetreten, doch neben gutem Willen bringt sie kaum Voraussetzungen mit. Sie ist nett und kameradschaftlich zu den Helden. Während der Schlacht auf den Silkwiesen wird sie fallen.

Salda Blauzahn

Salda ist eine Piratin und Strassenräuberin. Würde man nicht jede Klinge für die Armee brauchen, hätte Salda den Rest ihres Lebens hinter Kerkermauern verbracht. Sie gilt als gefährlich und hinterhältig. Bei der ersten Gelegenheit wird sie desertieren. Um ihre Freiheit wiederzubekommen, schreckt sie auch nicht vor Morden zurück. Nach einigen Auseinandersetzungen mit dem Korporal hat sie sich geschworen, Boltans Ohren als Andenken mitzunehmen, wenn sie das Regiment

verlässt. Salda ist sehr groß, trägt einen langen blonden Zopf, und ist fast am ganzen Körper tätowiert. Hauptmotive der Tätowierungen sind Wale, Äxte, Schädel und Schiffe.

Brenno, der Dieb

Brenno bewundert Salda. Sie ist so, wie er gerne sein möchte. Brenno hat sich als Taschendieb mehr schlecht als recht durchs Leben geschlagen. Auch er kommt aus dem Kerker ins Regiment. Für Salda würde er alles tun. Im Lager wird er sich - nur zur Übung - am Gepäck der Helden und anderer Regimentskameraden versuchen. Brenno ist klein, hager, schwarzhaarig und eigentlich immer unrasiert.

Armado Vallon

Armado ist ein kleiner, fast kugelförmiger Mann. Seine Leibesfülle kann selbst durch die weiten Gewänder in der Art, wie sie Novadis tragen, nicht kaschiert werden. Das ganze Auftreten des Mannes ist un gelenk und naiv. Er hat sich freiwillig gemeldet und redet ständig davon, welche Schätze man im Tross der Orks finden wird. Armado ist fest davon überzeugt, dass die Schwarzpelze den legendären Orkenhort als Kriegskasse mit sich führen.

Das unbedarfte Auftreten Armados ist nur Tarnung. In Wahrheit ist er ein kampferfahrener Veteran aus den Freiheitskriegen in der Khom. Dort hat er reichlich Beute gemacht und als Lebemann in Almada auch schnell wieder verprasst. Nun braucht er dringend neues Geld, und die Geschichte vom Orkenhort glaubt er wirklich. Armado ist vermutlich der beste Bogenschütze im Regiment. Das zeigt sich allerdings erst während der Schlacht, wo sie ihn mehrfach als Lebensretter der Helden einsetzen können.

Dero, der Trommlerjunge

Dero ist Waise und stammt aus den Elendsvierteln von Gareth. Er hat sich zur Armee gemeldet, um einer Zukunft als Dieb und Bettler zu entgehen. Da Dero erst elf und sehr kleinwüchsig ist, konnte man ihn lediglich als Trommler gebrauchen. Der Junge hat sehr pathetische und unrealistische Vorstellungen vom Krieg, die ausschließlich auf der Kenntnis verschiedener gängiger Heldenlieder beruhen. Wenn sich die Abenteurer auch nur ein bisschen wie Helden verhalten, wird er sie geradezu vergöttern und ihnen jeden Gefallen tun. Bauen Sie Dero als Maskottchen der Gruppe auf, den eigentlich jeder gern haben muss. Sollten die Helden allerdings

nicht auf ihn aufpassen, wird er nicht einmal den ersten Tag der Schlacht überleben.

Die Heerschau

Allgemeine Informationen:

Schon früh am Morgen verlassen alle Regimenter mit spiegelblank geputzten Waffen das Hippodrom. Bis zur Mittagsstunde dauert es, bis sich alle Reiter und Fußsoldaten zu einer gewaltigen Heersäule entlang der Kaiser-Reto-Strasse und in den Seitengassen formiert haben. Die ganze Stadt scheint auf den Beinen zu sein. Tausende von Bürgern säumen die Wege und jubeln den Soldaten zu, als sich die Marschkolonnen in Bewegung setzen. Das Heer paradiert an einer Tribüne vorbei, die eigens zu diesem Zweck für Prinz Brin und sein Gefolge auf dem Maraskan-Platz gezimmert wurde. Im Vorbeimarschieren heben die Soldaten salutierend ihre Waffen und schmettern den neuen Schlachtruf der Armee: "Rache für Orkenwall!" Danach schwenken die Truppen in die Residenzstrasse ein und lösen sich auf dem Eisenmarkt in einzelne Grüppchen auf, die in ihre Quartiere zurückkehren. Als die ersten wieder im Hippodrom ankommen, sind die letzten Kompanien immer noch nicht von dort losmarschiert.

Spezielle Informationen:

Die Prozedur der Parade beginnt für die Soldaten bereits vor Sonnenaufgang, als sie aus ihren Lagern gescheucht werden, um Waffen und Kleidung in bestmöglichen Zustand zu versetzen. Den halben Tag dauert es, den Heerzug zu formieren, und fast eben so lang brauchen die Offiziere, um die meilenlange Kolonne wieder aufzulösen und alle Soldaten in ihre Quartiere zurückzuführen. Trotzdem es ist ein erhebender Tag für jeden Soldaten und eine gewaltige Demonstration der militärischen Macht des Prinzen, denn an diesem Tag marschiert die größte Armee, die Gareth seit den Tagen der Dämonenschlacht gesehen hat.

Meisterinformationen:

Fast 14.000 Recken lassen mit ihrem Gleichschritt an diesem Ehrentag die Strassen der Stadt erbeben. Über die Hälfte dieser Truppen setzt sich aus Garderegimentern zusammen. Hunderte von Rittern der verschiedenen großen Orden haben sich eingefunden. Immer wieder erkennt man inmitten der Truppen die berühmtesten Helden des Kaiserreiches, wie den Grafen Golambes, der 200 Elfenreiter anführt, oder den Fürsten Cuano ui Bennain, an dessen Seite sein ebenso berühmter Gefährte Graf Raidri Conchobair reitet. Vermitteln Sie den Helden das Gefühl der ungeheuern Macht, die diese Armee darstellt, und dass sie Bestandteil der größten militärischen Auseinandersetzung sein werden, die Aventurien seit Jahrhunderten erlebt hat.

Der Kampf um Gareth

Vor der Schlacht

Spezielle Informationen:

Bis die Helden auf das Schlachtfeld kommen, vergehen noch einige Tage. In dieser Zeit versucht Korporal Boltan, ihnen das Bogenschiessen so gut wie möglich beizubringen. Zu diesem Zweck führt er den Zug, in dem Ihre Helden dienen, auf eine Wiese vor der Stadt und veranstaltet stundenlange Übungsschiessen. Damit keiner der Sträflinge auf dumme Ideen kommt, begleiten zwei leichte Reiter den Zug.

Meisterinformationen:

Die Schiessübungen bringen jedem Helden, der einen Talentwert von weniger als 12 hat, zwei Bonuspunkte ein. Die Moral der Truppen ist seit der Heerschau enorm gestiegen. War bis dahin meist von den Niederlagen der kaiserlichen Armee die Rede, so brennen die Soldaten jetzt darauf, es den Orks endlich heimzuzahlen.

Wurden bis zum 28. Tsa nur jeweils zu den Übungen Waffen an die Rekruten ausgeteilt und anschliessend wieder eingesammelt, so erhält am Nachmittag des 28. Tsa jeder Recke einen Bogen, einen Säbel und einen Lederschild. Wer bereits eigene Waffen hat, kann wählen, ob er sie durch die neuen Waffen ergänzen möchte oder nicht. Am späten Nachmittag des 28. verlassen alle Regimenter die Stadt, um sechs Meilen südlich von Gareth kurz vor dem Ort Silkwiesen ihr Nachtlager aufzuschlagen. Nur wenige Bogenschussweiten weiter südlich lagert das Heer der Schwarzpelze. In und um Silkwiesen sind hunderte Lagerfeuer zu sehen. Den einfachen Soldaten ist die Zahl der Gegner nicht bekannt. Gerüchte, die die Runde machen, liefern Schätzungen, die von 7.000 bis 20.000 Orks reichen. Korrekt, aber am seltensten genannt ist die erste Zahl.

Im Pfeilhagel

Meisterinformationen:

In einer der größten Schlachten dieses Jahrhunderts zu stehen, ist für die Helden eine Erfahrung, die mit herkömmlichen Abenteuern nicht zu vergleichen ist. Egal, wie sie sich verhalten, sie können den Ausgang der Schlacht nicht beeinflussen. Offiziere geben ihnen Befehle, und Eigeninitiative ist wie in jeder Armee kaum gefragt. Der Einzelne wird zu einer namenlosen Gestalt in einer unübersehbaren Masse von Soldaten. Gerade weil sie später in Greifenfurt freier agieren können, sollten Sie den Abenteuern an dieser Stelle deutlich machen, was es heißt, als einfacher Soldat an einer Schlacht teilzunehmen. Schildern Sie ausführlich die Schattenseiten des Krieges, wie Freunde direkt neben den Helden fallen, oder langsam und elendig an einer schweren Verwundung zu Grunde gehen; wie vorrückende Truppen die Leiber von Toten und Verwundeten unter ihren gena-

gelten Stiefeln zermalmen und am Abend streunende Hunde und aasgierige Raben über die Leichen herfallen, während in den Lazaretten ein zweites Schlachtfeld eröffnet wird, auf dem kaum weniger Streiter ihr Leben lassen als auf dem Feld der "Ehre". Doch weil es hier letzten Endes um ein Fantasyepos geht, lassen Sie trotz allem ein wenig Spielraum für gewagte Heldentaten. Schliesslich sind die Abenteurer ja etwas Besonderes, und wer sich als herausragender Recke erweist, wird dem Prinzen auffallen, aber dazu später mehr.

Allgemeine Informationen:

Früh am Morgen des 1. Phex verlässt die kaiserliche Armee das Heerlager, um sich zu beiden Seiten des Silk zur Schlacht zu stellen. Als die Armee bis zur dritten Tagesstunde ihre Kampfpositionen bezogen hat, öffnet der Himmel seine Schleusen. Ein schweres Unwetter mit prasselndem Regen und Blitzen, die allen Speerträgern angst und bange werden lässt, sucht das Schlachtfeld heim. Erst als es wieder aufklart, gibt der Prinz das Signal zum Angriff.

Spezielle Informationen:

Das II. Garether Freiwilligenregiment rückt auf der westlichen Seite des Silk vor. Es wurde unmittelbar vor den maraskanischen Garderegimentern platziert, um deren Vormarsch zu decken. Während die leicht ausgerüsteten Plänkler schnell über den morastigen Grund vorrücken, kann die schwere Infanterie nur langsam folgen. So sind die Plänkler schon bald in Bogenschussweite der Orks, während die Gardetruppen ein ganzes Stück zurückgeblieben sind. Im konzentrierten Feuer der Orks können die Truppen nicht lange bestehen. Selbst die Garderegimenter müssen wieder zurückweichen, als die Schützen der Orks bedenkliche Lücken in ihre Reihen gerissen haben.

Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich im Zentrum der Schlacht: Rund um sie prasseln die Pfeile der Orks nieder. Schon gehen die Plänklerregimenter links und rechts von ihnen wieder zurück, um näher zu den Gardetruppen aufzuschließen und die Soldaten nicht sinnlos dem Feuer der Orks auszusetzen. Doch nicht so Graf Giesbert. Er besteht darauf, dass sein Regiment den einmal eroberten Boden hält und das Feuer erwidert. Alle, die zurückweichen, attackiert er höchstpersönlich mit dem Schwert. Seine Offiziere sind vom Vorgehen des Grafen zwar entsetzt, doch führen sie seine Befehle aus.

Während noch alle Plänklerregimenter vorrücken, muss jeder Spieler dreimal mit dem W20 prüfen, ob ihn ein Pfeil der Orks trifft. Getroffen ist jeder, der eine 20 würfelt. Ein Orkpfeil verursacht W+4 Trefferpunkte. Als sich die anderen Regimenter zurückziehen, muss jeder Held eine MU-Probe bestehen, wenn er nicht ebenfalls fliehen will. Wer fortläuft,

wird allerdings bei 1-10 auf W20 unter den Schwert- hieben von Korporal Boltan oder gar der Hauptfrau wieder in die Schlachtreihe zurückgetrieben. Lassen Sie erneut alle Helden in Schussweite der Orks den W20 rollen. Nun gelten Ergebnisse von 19 oder 20 als Treffer.

Dann nimmt die Zahl die Pfeile, die auf die Plänkler niedergehen, drastisch ab. Die Orks schießen sich auf die maraskanischen Regimenter ein, die endlich in Reichweite ihrer Bögen kommen. Zwischen dem Grafen, der die Gelegenheit nutzen möchte, noch näher an den Feind heranzugehen, und seinen Hauptleuten, die sich mit den Truppen vom Feind absetzen wollen, entbrennt ein Streit. Freiherr Roland von Wied, der Bannerträger der Kompanie unserer Helden, gehört zu den wenigen, die gemeinsam mit dem Obristen vorwärts stürmen und in den Nahkampf mit orkischen Plänklern geraten.

Schnell muss diese verwegene Schar einsehen, dass der Kampf völlig aussichtslos ist. Als der Oberst einige Wunden davon getragen hat, reißt er sein Pferd herum und galoppiert auf die kaiserlichen Linien zu, doch noch bevor er in Sicherheit ist, treffen ihn mehrere Pfeile der Orks in den Rücken. Die Regimentsfahne droht in feindliche Hände zu geraten. Ein Teil der schon zurückweichenden Plänkler versucht unter der Führung der Hauptmännin Ira von Seewiesen einen verzweiferten Ausfall, um wenigstens die Fahne zu retten. Dabei kommt es zum Nahkampf mit den Orks und ihren Kampfhunden. Dann ertönt das allgemeine Rückzugssignal für die kaiserlichen Truppen. Wer sich nicht am Vorstoß gegen die Orks beteiligt hat, muss dreimal mit dem W20 prüfen, ob er von Pfeilen getroffen wurde. Jede 20 bedeutet einen Treffer. Wer mit dem Oberst vorgegangen ist, um es den Orks zu geben, muss sechsmal den W20 rollen, wobei sowohl die 19 als auch die 20 Treffer bedeuten. Wer mit der Hauptmännin vorgegangen ist, um die Regimentsfahne zu retten, muss ebenfalls sechsmal würfeln, wird aber nur bei einer 20 getroffen. Die Nahkampfwerte für Orks finden sie in dem Kapitel *"Die Armee des Schwarzen Marschalls"*. Die Helden dürfen insgesamt genau so oft auf die Orks schießen, wie sie selber beschossen werden. Ein ziellos in die Reihen der Gegner abgefeuerter Pfeil, trifft bei einer einfachen Probe auf den Fernkampfwert. Will ein Held einen bestimmten Ork aufs Korn nehmen, muss ihm eine um drei Punkte erschwerte Probe gelingen.

Während die maraskanischen Regimenter in "Schildkrötenformation" noch einmal vorrücken und diesmal die Linien der Orks beinahe durchbrechen, werden alle Plänklerregimenter hinter die Kampflinien zurückgezogen, um ihre Verwundeten zu versorgen und sich bis zum Abend neu zu formieren.

Alle Helden, deren Lebensenergie unter 10 gesunken ist, werden auf Wagen für Verwundete geladen und nach Gareth ins Lazarett gebracht. Leichter Verwundete werden im kaiserlichen Feldlazarett verarztet.

Jeder Held prüft mit dem W20, ob Peraine ihm wohl-

wohlgesonnen ist:

- | | |
|-------|--|
| 1-4 | Der Arzt, an den Sie geraten, ist ein rechter Metzger. Statt Sie zu heilen, fügt er Ihnen weitere W6 SP zu. |
| 5-10 | Ihre Wunden sind nun zwar mit frischen weißen Leinen bandagiert, doch setzt keine merkliche Linderung der Schmerzen ein. |
| 11-18 | Der Feldscher, an den Sie geraten sind, versteht sein Handwerk. Nach seiner Behandlung geht es Ihnen wesentlich besser. Sie regenerieren auf der Stelle W6 LP. |
| 19-20 | Peraine persönlich scheint die Hand Ihres Medicus geführt zu haben. Ihr Held regeneriert W6+6 LP und fühlt sich so frisch und kampfstark wie vor der Schlacht. |

Die Nacht der Schrecken

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend trennen sich die kämpfenden Heere. Die Truppen des Prinzen ziehen sich zurück. Eine Kette großer Wachfeuer wird entfacht, um vor Überraschungsangriffen der Orks sicher zu sein. Den Plänklerregimentern wird der Wachdienst zwischen den Feuern übertragen. Kleinere Patrouillen werden ins Niemandsland zwischen den beiden Armeen geschickt. Leichter Bodennebel schränkt dabei die Sicht ein.

Meisterinformationen:

Derjenige Held, der sich am tapfersten geschlagen hat, wird noch vor Einbruch der Dunkelheit von der Hauptmännin Ira aufgesucht und zum Korporal befördert. Gleichzeitig erhält er die Aufgabe, mit allen Kameraden, die noch einsatzfähig sind, entlang der Silk zu patrouillieren und die Orks zu beobachten. Ist die Gruppe zu sehr angeschlagen, verstärken Sie den Spähtrupp durch einige Meisterpersonen. Bis zur Mitte der Nacht gibt es keine besonderen Vorkommnisse. Sie sollten die Spieler allerdings immer wieder durch falschen Alarm in die Irre leiten. Einige Geschichten über die Ungeheuer, die in der nahe gelegenen Dämonenbrache hausen, und der Nebel sollten ausreichen, um die Helden auf Trab zu halten.

Spezielle Informationen:

Gegen Mitternacht, unmittelbar vor der Wachablösung, hören die Abenteurer überall entlang der Silk leise scharrende Geräusche, dann gelegentlich das Tappen unsicherer Schritte, ganz so, als hätte jemand in der Finsternis den Weg verloren. Schliesslich sehen sie, wie mannshohe Schatten durch die Nebelbänke auf das kaiserliche Lager zuwanken.

Meisterinformationen:

Durch die schwarze Magie der Orkschamanen sind Whassois gefallene Krieger und viele tote Kaiserliche wiederbelebt worden. Getrieben von unheiligen Kräften, bewegen sie sich langsam auf das Lager des Prinzen zu. Die Plänkler beachten sie nicht, es sei



denn, die Helden stellen sich ihnen unmittelbar in den Weg. Nun liegt es an Ihren Spielerhelden, rechtzeitig bis zu den Zelten des Generalstabs zu kommen und die Panik unter den Kaiserlichen in Grenzen zu halten, indem sie die Truppen vor der bevorstehenden Attacke warnen. Wollen die Helden die Untoten umgehen, werden sie nicht mehr rechtzeitig im Lager eintreffen. Wollen sie hingegen die Reihen der unheimlichen Gegner durchbrechen, muss jedem Spieler eine Totenangst-Probe gelingen. Verwürfelte Proben können durch eine gelungene Mut-Probe aufgehoben werden. Wer beide Proben nicht besteht, wird sich weigern, auch nur in die Nähe der Untoten zu kommen und einen anderen "sicheren" Weg zum Heerlager suchen.

Die Abenteurer werden fast gleichzeitig mit den Untoten das Lager erreichen. Ob es vorher zu Gefechten kommt, entscheidet sich je nach Spielverlauf. Eine Panik unter den schlecht disziplinierten Plänklerregimentern können sie nicht verhindern. Nach den verlustreichen Gefechten des Tages ist dieser Angriff für die Freiwilligen einfach zu viel. In Panik fliehen sie Richtung Gareth. Bei einigen gelungenen Proben auf "Menschenkenntnis" finden die Helden die richtigen Worte, um alle Wachposten mit ihrer Schreckensnachricht zu passieren. Im Herzen des Lagers werden sie vom wachhabenden Hauptmann zu Reichsmarschall Helme Graf Haffax von Wehrheim, dem ranghöchsten Offizier der kaiserlichen Armee, gebracht. Während die fliehenden Plänkler langsam auch die Moral der Gardetruppen gefährden und die

Panik auf das ganze Lager überzugreifen droht, hört er den Bericht der Helden an, lässt Prinz Brin rufen und alle verfügbaren Magier versammeln, um einen Gegenangriff zu führen. So schnell, wie der Prinz und sein Generalstab an der Spitze eines Reitertrupps einen Gegenangriff führen, können die Helden beim besten Willen nicht folgen. Auf Distanz können sie aber miterleben, wie die Untoten geschlagen werden.

Whassois Falle

Allgemeine Informationen:

Eben noch haben die kaiserlichen Truppen einen Triumph über die unheiligen Verbündeten der Schwarzpelze errungen, als überraschend aus dem Nebel Alarmsignale dringen und die Trommeln zum Rückzug schlagen. In einem unheimlichen roten Licht könnt ihr sehen, wie sich die Garderegimenter auf einem Hügel um den Kaiser scharen und von drei Seiten von Orkscharen bestürmt werden.

Meisterinformationen:

Den Helden bleibt es überlassen, ob und wie sie sich an diesem Gefecht beteiligen. Von fast allen Seiten durch Bogenschützen traktiert und immer wieder aufs Neue bestürmt, lichten sich die Reihen der Kaiserlichen zusehends. Immer mehr Feldzeichen sieht man im geisterhaften Licht niedersinken, das die Orkschamanen um den Hügel gelegt haben. Es ist offensichtlich, dass Prinz Brin jeden Mann in diesem entscheidenden Gefecht gebrauchen kann.

Spezielle Informationen:

Erst ein überraschender Kavallerieangriff, der kurz vor Morgengrauen neue Truppen zum Hügel führt, stellt das Gleichgewicht der Kämpfenden wieder her. Die Schlacht ist damit allerdings keineswegs gewonnen. Mit Sonnenaufgang sieht man weiter südlich einen der großen gegnerischen Schlachtwagen unter Getöse in Flammen aufgehen, ganz so, als hätte ihn ein Blitzstrahl Rondras getroffen. Das Tageslicht enthüllt, dass nur noch einige Landwehrregimenter und eine Reitereinheit die Strasse decken, die nach Gareth führt. Westlich davon ringen Ritter und Orks weiterhin verbissen um den Hügel, von dessen Kuppe der junge Prinz seit Stunden das Gefecht führt. Erst, als lange nach Tagesanbruch eine Rauchwolke über dem Lager der Orks zu sehen ist und Almadaner Söldnerregimenter den Schwarzpelzen in den Rücken fallen, ist die Schlacht entschieden. Whassois Truppen fliehen nach Süden, doch das Gros der kaiserlichen Armee ist zu sehr geschwächt, um dem geschlagenen Feind nachzusetzen. Zur Mittagstunde des 2. Phex ist die Schlacht von Silkwiesen entschieden, doch die kaiserliche Armee hat 3.000 Gefallene zu beklagen und fast genauso viele werden auf Wochen und Monde das Krankenlager hüten müssen.

Meisterinformationen:

Als Meister sollten Sie sich darüber im klaren sein,

dass der Kampf um den Hügel durchaus einige Charaktere Ihrer Gruppe das Leben kosten könnte. Gleich zum Auftakt einer Kampagne ist das unbedingt zu vermeiden. Drängen Sie Ihre Helden also nicht dazu, sich in dieses Gefecht einzumischen. Sollten die Gruppe dennoch darauf bestehen, hier mitzukämpfen, schildern Sie, wie aussichtslos die Lage scheint. Wollen die Spieler-Helden dann immer noch an der Seite des Prinzen ihr Leben wagen, zeugt das von ritterlichem Mut und davon, dass hier ein paar echte Aventurier in die Schlacht gezogen sind. In diesem Fall sollten Sie notfalls schummelnd dafür sorgen, dass die Helden, die diese Bezeichnung nun wahrlich verdienen, die Mittagsstunde des 2. Phex noch erleben. Schildern Sie, wie nach und nach um die Gruppe nicht nur gemeine Soldaten, sondern auch Ritter und Offiziere fallen. Bedenken Sie einen besonders wackeren Streiter mit einem Lob des Prinzen, der zufällig gerade in der Nähe kämpft und so weiter...

Wenn die Orks sich endlich zurückziehen, sind die Abenteurer so ermattet, dass an eine Verfolgung der Fliehenden nicht mehr zu denken ist. Die Gruppe ist seit rund 30 Stunden auf den Beinen und hat fast die Hälfte dieser Zeit im Gefecht gestanden. Die Helden können froh sein, wenn ihnen noch genug Kraft verblieben ist, um sich bis zu ihrem Strohsack im Feldlager zu schleppen. Einige dürften wahrscheinlich auch auf der Trage zu den Feldscherern gebracht werden. Würfeln Sie für die Resultate der chirurgischen Eingriffe wieder auf der vorangegangenen Tabelle.

Da es sich bei diesem Abenteuer um eine Kampagne handelt, die sich über etliche Spielabende hinziehen wird, wäre es unfair, Abenteuerpunkte erst am Schluss zu verteilen. Jeder Teilnehmer an der

Schlacht erhält 40 AP. Weitere AP werden nach folgendem Schlüssel an jeden Helden vergeben:

- 25 AP** Der Held hat sich freiwillig zur Armee gemeldet.
- 0 AP** Der Held musste zum Felddienst gepresst werden
- 20 AP** Der Held musste gepresst werden und leistete schweren Widerstand, dass er verletzt ins Hippodrom kam.
- 15 AP** Widerstandslos fügt man sich bei der Ausbildung den Anordnungen der Offiziere.
- 15 AP** Die Gruppe pöbelt die Offiziere an, als hätten sie es mit ihresgleichen zu tun. Bei solchem Verhalten werden sie den größeren Teil ihrer Ausbildungszeit am Pranger verbringen.
- 0 AP** Beim ersten Treffen mit den Orks nutzen die Abenteurer die erstbeste Gelegenheit, um sich von ihrem Regiment abzusetzen und in Sicherheit zu bringen.
- 10 AP** Die Helden fliehen erst, als der größere Teil ihres Regiments die Beine in die Hand nimmt.
- 15 AP** Die Helden beteiligen sich an der wahnwitzigen Attacke ihres Obristen.
- 25 AP** Die Helden sind bei der Rückeroberung der Regimentsfahne beteiligt.
- 15 AP** Für jeden Helden, der sich durch die Reihen der Untoten wagt, um das Heer vor dem Angriff zu warnen.
- 50 AP** Für jeden, der darauf besteht, an der Seite von Prinz Brin am letzten Gefecht teilzunehmen.

Gemäß den üblichen Regeln erhalten die Helden für jeden überwundenen Gegner Abenteuerpunkte.

Die Armee des Schwarzen Marschalls

Meisterinformationen:

Die hier aufgeführten Truppen der Orks kommen sowohl in der Schlacht auf den Silkwiesen als auch bei der Belagerung von Greifenfurt zum Einsatz. Die wichtigen Meisterpersonen sind in dem Kapitel *"Freund und Feind"* (S. 42) aufgeführt. Kolon Tunneltreiber und Gamba erleben die Schlacht bei Garreth. Sharraz Garthai ist zu diesem Zeitpunkt allerdings in Greifenfurt.

Kriegshunde

MU 18; LE 20; GE 11; AT/PA 13/4; TP W+4; RS 2; AU 70; MR 2; MK 15

Gelegentlich tragen diese Kriegshunde eine speziell für sie angefertigte Lederrüstung. Sie erhöht den Rüstungsschutz um 2 Punkte. Seit dem Welpenalter sind diese Hunde auf Kehlenbisse abgerichtet. Wann immer Sie für einen Kriegshund eine Attacke von 1 auswürfeln und es nicht gelingt, den Angriff zu parieren, hat der Hund einen Kehlenbiss angesetzt, der W20+5 SP verursacht.

Kriegshäuptlinge

MU 16; LE 55; AT/PA 15/13; TP W+7; RS 4; MR 7; MK 40

Kriegshäuptlinge kämpfen meist mit einer Gruufhai, einer Art zweihändigem Kriegshammer. Gerüstet sind sie mit einem Helm, kurzem Kettenhemd und Lederzeug. Die Wahrscheinlichkeit, im Gefecht auf einen Kriegshäuptling zu treffen, ist gering. Geben Sie einem solchen Kampf eine besondere Note. Mißt sich ein Held mit einem solchen Gegner, ruhen ringsherum die Waffen, und Freund wie Feind warten gespannt auf den Ausgang des Duells. Verliert der Ork, kann es leicht passieren, daß darauf dutzende Schwarzpelze die Flucht ergreifen und die Schlacht beendet ist. Verliert jedoch der Held, so ist darauf die Moral seiner Truppen keinen Heller mehr wert, und den Orks wird ein Durchbruch gelingen.

Die Tordochai

MU 14; LE 47; AT/PA 15/11; TP W+6; RS 3; MR 5; MK 35

Die Tordochai gelten als die besten Krieger der Orks. Sie sind absolute Elite und entsprechend selten anzutreffen. Dass sie einen Kampf abbrechen, ist undenkbar. Selbst unter den anderen Orkstämmen sind sie wegen ihrer unberechenbaren Angriffslust gefürchtet. Sie tragen verschieden Typen von Lederrüstungen und leichte Lederschilde.

Zholochai (Elitekrieger)

MU 14; LE 38; AT/PA 13/10; TP W+5; RS 3; MR 0; MK 25 Fernkampf: 12

Zholochai (durchschnittlicher Krieger)

MU 9; LE 24; AT/PA 11/7; TP W+3; RS 0-3; MR -8; MK 10 Fernkampf: 9

Die Zholochai stellen die Masse des orkischen Fußvolkes. Sie bilden den zweitgrößten Stammesverband der Schwarzpelze und gelten als gute Jäger. Unter Menschen sind sie berüchtigt für ihren Hang, Trophäen zu sammeln. Jeder Zholochai, der etwas auf sich hält, schmückt sich mit den Skalps und den Zähnen der erschlagenen Gegner. Im Kampf tragen sie verschiedene Arten von Lederrüstungen und skalpgeschmückte Helme. Am häufigsten kämpfen sie mit Arbach oder Byakka. Die Zholochai stellen auch die Kavallerie der Orks. Sie reiten drahtige kleine Pferde, die vermutlich aus den Zwergenponys hervorgegangen sind. Als Kavalleristen sind sie häufig mit Kurzbögen und Speeren ausgerüstet. (Orkischer Reiterbogen W+4, Tabelle wie Reiterbogen. Zur Erinnerung: Attacken von Fußkämpfern gegen Reiter sind um drei Punkte erschwert.)

Erprobtes Orkpony

MU 20; LE 45; AT/PA 11/7; TP W+5; RS 1; MR -5; MK 18

Streitoger

MU 25; LE 40; AT/PA 13/8; TP 3W+8; RS 6; MR 0; MK 60

Streitoger haben nur noch wenig mit den Menschenfressern zu tun, wie man sie aus der aventurischen Wildnis kennt. Von klein auf an einen Orkschamanen gebunden, werden sie unerbittlich auf Jagd und Kampf gedrillt. Schließlich kleidet man die Bestien in Rüstungen aus schwerem Leder und gibt ihnen Waffen in die Hand, gegen die sich ein Gruufhai wie ein Kinderspielzeug ausnimmt. Die Streitoger sind nie weit von dem Schamanen entfernt, der sie in seinen Bann geschlagen hat. Wird der Schamane getötet, auf den der Oger eingeschworen ist, verfällt er in einen Berserkerrausch. Der AT-Wert des Monstrums steigt um 5, die Parade sinkt um ebenso viele Punkte. Zu jedem Treffer werden noch 5 weitere TP hinzuaddiert. Der Rasende ist nur durch Magie wieder zur Räson zu bringen. In seiner blinden Wut unterscheidet er nicht mehr zwischen Freund und Feind und greift jeden an, der in Reichweite seiner Waffen kommt. Ein Oger im Berserkerrausch gilt erst dann als tot, wenn seine Lebensenergie um mehr als 5 unter 0 gesunken ist.

Orkschamane

MU 15; KL 13; IN 12; CH 11; FF 10; GE 13; KK 15; TA 1; AG 3; LE 40; AE 45; AT/PA 11/13; TP W+2 (Kampfstab); RS 2; MR 8; MK 50

Die Werte dieser Figur dienen nur zur Orientierung. Natürlich steht es Ihnen als Spielleiter frei, stärkere oder schwächere Schamanen zu entwerfen. Fast immer befinden sich in Begleitung dieser Zauberkundigen

Streitoger, die für ihre Herren buchstäblich durchs Feuer gehen würden. Typische Zauber der Schamanen: ELEMENTARE BESCHWÖREN, BANNBALADIN, BÖSER BLICK, HERR ÜBER DAS TIERREICH, GEISTER BESCHWÖREN, SKELETTARIUS KRYPTADUFT, ECLIPTIFACTUS DUNKLE NACHT, HÖLLENPEIN ZERREISSE DICH, IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL

Leichnam

MU 30; **LE** 25; **AT/PA** 8/2; **TP** W+2 (Hände) oder Waffe, **RS** (variabel); **MR** 5; **MK** 10

Leichname, das heißt, durch die Magie der Orkschamanen wiederbelebte frisch Verstorbene, werden den Helden im Lauf des Abenteuers immer wieder begegnen. Die oben angegebenen Werte sind nur eine grobe Orientierung und können natürlich variiert werden. Dabei ist allerdings zu beachten, dass AT und PA eines Leichnams erheblich schlechter sind als die entsprechenden Werte der lebenden Kreatur. Um einen Leichnam zu bekämpfen, muss immer erst eine Totenangst-Probe gelingen, denn der Anblick eines wandelnden Toten lässt die meisten Aventurier schleunigst die Flucht ergreifen.

Der Tag der Ehren

Allgemeine Informationen:

Sechs Tage ist es her, seit die große Schlacht von Silkwiesen geschlagen wurde. Noch immer ist man im kaiserlichen Heer damit beschäftigt Truppen aufzulösen und umzustellen, denn nach den enormen Verlusten des zweitägigen Gefechts liegen viele Regimenter weit unter ihren Sollzahlen. Heute, am 8. Phex, ist allerdings ein besonderer Tag in der Lageroutine. Der Prinz persönlich wird all' diejenigen auszeichnen, die sich besonders tapfer in der Schlacht geschlagen haben.

Meisterinformationen:

Sofern unsere Abenteurer sich auch nur ein klein wenig in der Schlacht hervorgetan haben, erhalten auch sie über ihre Vorgesetzte, Ira von Seewiesen, die Aufforderung, sich zur Mittagsstunde des 8. Phex in der Garethern Garnison einzufinden. Dort werden auf dem Exerzierplatz die Helden des Reiches belohnt. Lange müssen sie warten, bis sie an die Reihe kommen. Die Auszeichnungen werden nach militärischem Rang vergeben. Manche Adlige erhalten ein neues Lehen, Offiziere werden um einen Rang befördert, andere erhalten auch "nur" ein Geschenk, wie zum Beispiel Pferde, Rüstungen oder besonders prächtige Waffen. Jedes Mal gibt es einen Zeugen, der für die Heldentaten der Geehrten bürgt.

Dann wird Hauptmann Ira von Seewiesen als Bürge aufgerufen. Sie berichtet von den Heldentaten unserer Charaktere, worauf diese vom Herold des Prinzen aufgefordert werden vorzutreten.

Alle Helden werden um einen Dienstgrad befördert. Sollte jemand dem Prinzen im Gefecht aufgefallen sein, wird bei der Beförderung vielleicht sogar ein Dienstgrad übersprungen, was eine besondere Auszeichnung ist und nur sehr selten in der kaiserlichen Armee vorkommt. Über dem gemeinen Soldaten steht der Dienstgrad Korporal, darauf folgen Weibel und Bannerträger.

Anschließend hält Prinz Brin eine kurze Rede über die besondere Tapferkeit der Plänklerregimenter und erwähnt, dass die Mutigsten dieser Recken noch ruhmreiche Aufgaben erwarten.

Neben der schriftlichen Bestätigung ihrer Beförderung erhalten alle Helden einen Brief, der das Siegel der KGIA (Kaiserlich Garethischen Informations-

agentur) trägt. Dieses Schreiben sollen sie erst öffnen, wenn sie in ihr Lager zurückgekehrt sind. Jeder wird dazu verpflichtet, den Inhalt des Schreibens geheimzuhalten. Fertigen Sie für jeden Ihrer Helden ein Schreiben an. Alle Briefe lauten wie folgt:

Der Ruhm Eurer Taten hat Aufsehen erregt. Euer Platz soll von nun an dort sein, wo das Licht regiert. Im Zeichen des Greifen und unter dem Wappen des Kaisers werdet Ihr künftig zum Ruhme des Praios dort siegen, wo jetzt noch die Nacht der Verzweiflung regiert. Ihr seid auserwählt und das allein ist eine Ehre, die nur wenigen Sterblichen zuteil wird! Euch hat sich der Weg des Lichtes geöffnet; deshalb findet Euch zur Mittagsstunde des zehnten Tages im Monat Phex an der "Pforte des Lichtes" ein. Baron Dexter Nemrod

In der "Stadt des Lichtes"

Spezielle Informationen:

"Pforte des Lichtes" ist die stark untertreibende Bezeichnung für das Haupttor in die "Stadt des Lichtes", den größten dem Praios geweihten Tempelkomplex Aventuriens. Wie der Name schon sagt, hat dieser Ort die Abmessungen einer kleinen Stadt. Er liegt im Westen Gareths, unweit der neuen kaiserlichen Residenz. Jeder Garethern kann den Helden sagen, wo sie die "Pforte des Lichtes" finden.

Allgemeine Informationen:

Ehrfurchtgebietende Wächter in schimmernder Rüstung bewachen das hohe goldbeschlagene Tor in die Tempelstadt. Sobald die Helden ihre Schreiben vorweisen, führt sie einer der Soldaten über gewundene Wege und zahllose Stiegen zu einem Haus, das einer Festung gleicht. Ein letztes Tor führt auf einen weiten sandbestreuten Platz. Dort steht, auf einen Stock gestützt, ein Mann mit weißem, kurzgeschorenem Haar. Mit stechenden grauen Augen fixiert er euch. Sonst ist niemand zu sehen.

Meisterinformationen:

Der Mann auf dem Platz ist niemand anderer als Baron Dexter Nemrod, Großinquisitor des Reiches, und über kaum einen Ort in der Kaiserstadt sind so viele

Gerüchte im Umlauf wie über den Platz, auf dem die Helden nun stehen. Es ist die "Stätte der Göttlichen Wahrheit", der Vorhof zum Gebäude der Inquisition. Mit selbstsicheren Worten wendet sich der Baron an die Helden:

Allgemeine Informationen:

"Seid willkommen und seid ohne Furcht. Nicht als Großinquisitor spreche ich zu Euch, sondern als Leiter der KGIA, der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur. Ihr steht hier, weil Ihr nicht im Mindesten so aussieht, wie man sich allenthalben meine Streiter vorstellt und dennoch Mut bewiesen habt. Ich bin sicher, Ihr würdet auch ohne meine Förderung weitgerühmte Helden werden, doch weil Ihr noch unbekannt seid, seid Ihr genau das, was ich suche."

Meisterinformationen:

Nach dieser Eröffnung erklärt der Baron den Helden, dass er eine Gruppe von unerschrockenen Streitern braucht, die in Greifenfurt einen Aufstand gegen die Orks organisieren und in der Lage sind, die Stadt für ein paar Wochen zu halten, bis kaiserliche Truppen eintreffen. Greifenfurt als größte befestigte Kaiserstadt in der Hand der Orks könnte zu einer Schlüsselposition für weitere Operationen des schwarzen Marschalls werden. Nach Informationen eines Agenten befindet sich zur Zeit nur eine Garnison von rund 200 Kämpfern in der Stadt. Gelegentlich werden diese Truppen verstärkt durch die Wächter von Nachschubkarawanen, die Greifenfurt passieren und jeweils für einige Tage in der Stadt verweilen, bevor sie zum Haupttheer der Orks stoßen.

Die Abenteurer sind in den Augen des Barons deshalb besonders geeignet, weil sie in der Lage sind, selbstständig zu agieren. Am Tag ihrer Abreise sollen sie ihren vorgesetzten Offizier kennen lernen, der die Operation leiten, aber meistens nur losen Kontakt zur Gruppe halten wird. In acht Tagen sollen die Abenteurer nach Greifenfurt aufbrechen. Bis dahin werden sie durch Offiziere des KGIA ausgebildet.

Der letzte Schliff

Allgemeine Informationen:

Für ihre Ausbildungszeit sind die Abenteurer in einem Schlafraum für Rekruten nahe einem abgelegenen Hof der Garether Garnison (Stadtplan Gareth: Q 1) untergebracht. Mit dem Kasernenleben der regulären Soldaten kommen sie kaum in Berührung.

Jeden Morgen werden sie bereits vor Sonnenaufgang geweckt. Es gibt ein kräftiges Frühstück, und dann beginnt das harte Tagwerk. Zum Teil können die Helden dabei ihren Unterrichtsplan selbst zusammenstellen.

1. Stunde: Unterricht in einer beliebigen Nahkampftart durch den Moha N'gesi.

2. Stunde: Reitunterricht. Die Helden werden durch die

feurige Novadi-Kriegerin Melikae Shanherif im Umgang mit Pferden gedrillt.

3. Stunde: Der almadanische Fechtmeister Ulgon ist zwar schon ergraut, hat aber immer noch Reflexe, die die der meisten Helden bei weitem übertreffen dürften. Er ist umgänglich, solange man nicht auf sein fortgeschrittenes Alter anspielt. Er erteilt Unterricht in allen Nahkampfwaffen. Ulgon hat zwar keineswegs in allen Kampftechniken die Meisterschaft erlangt, doch für die Ausbildung von ein paar "Grünschnäbeln" reicht sein Wissen allemal.

4. und 5. Stunde: Sprachunterricht. Sartassa ist eine Halbelfe, die bis vor kurzem das Orkland und die angrenzenden Gebiete als Jägerin durchstreifte. Wohl kein anderer Mitarbeiter des KGIA kennt die Schwarzelze, ihre Sitten und Gebräuche sowie die verschiedenen Dialekte der Orks so gut wie Sartassa. Sie versucht, den Helden nicht nur die Sprache, sondern auch das Denken der Orks zu vermitteln. (Mit der ersten Talentprobe bei der Halbelfe erlernt man die Sprache der Orks, die zweite gelungene Probe erlaubt, das Talent Menschenkenntnis auch auf Orks anzuwenden.) Sartassa ist die einzige unter den Lehrern, die die Helden bei ihren Abenteuern begleiten wird.

Nach dem Sprachunterricht folgt eine einstündige Mittagspause. Die Helden können nun eine kalte Mahlzeit zu sich zu nehmen und ihre müden Glieder ausstrecken.

Die 6. und 7. Stunde sind einem Fach gewidmet, das



vom KGIA sehr ernst genommen wird, der Magiekunde. Hier bekommen die Abenteurer die Grundbegriffe der Magie vermittelt und die typischen und zugleich verräterischen Gesten, die so manchen Zauber begleiten. Magister Regolan, der Lehrer, ist ein manchmal etwas zum Fanatismus tendierender alter ehemaliger Agent.

Wem der Sinn nicht nach Magie steht, kann in der 6. und 7. Stunde seine Fähigkeiten im Fernkampf erweitern und Unterricht bei der Halbelfe Sartassa nehmen.

In der 8. und 9. Unterrichtsstunde des Tages trifft die Gruppe wieder auf den Moha N'gesi. Diesmal unterweist er sie in Meditationen mit dem Ziel, ihre Körperbeherrschung und Selbstbeherrschung zu steigern. Schließlich sind die Diener der KGIA berühmt dafür, auch unter härtester Folter niemals ein Geheimnis preiszugeben.

Die 10. Stunde ist dem Unterricht in der Kriegskunst gewidmet. Der glatzköpfige Oberst Orlando, einst Offizier in der kaiserlichen Drachengarde, unterweist die Helden in den Winkelzügen kaiserlicher Strategie. Wem dies nicht zusagt, der kann in der 10. Stunde auch Unterricht bei der Heilerin Larissa nehmen und seine Kenntnisse in der Behandlung von Wunden vertiefen.

Danach erhalten die jungen Recken ein reichhaltiges Abendessen, doch werden sie dann nicht etwa aus dem Dienst entlassen. Bevor sie in ihre Betten kommen, sind noch die 11. und 12. Unterrichtsstunde zu bewältigen. Meister Tankret, ein ehemals gefeierter Schauspieler aus dem Lieblichen Feld, erläutert die Grundbegriffe des Schminkens und Verkleidens. Gemeinsam

mit jedem seiner Schüler versucht er, eine angemessene Verkleidung zu finden, die es erleichtern soll, durch das von Orks kontrollierte Gebiet nach Greifenfurt zu gelangen.

Meisterinformationen:

Alle Lehrer, mit denen die Helden zu tun haben, sind außerordentlich kompetent, denn die KGIA nimmt nur die Besten in ihre Dienste. Für die Spieler heißt das konkret, dass sie für jeweils acht Unterrichtsstunden, die sie innerhalb der Ausbildung in einem Fach genossen haben, eine um 3 Punkte erleichterte Probe ablegen können, um das jeweilige Talent zu steigern. (Bei Doppelstunden sind zwei Versuche gestattet.) Nur wenn diese Probe gelungen ist, darf noch einmal eine normale Probe abgelegt werden, um das Talent ein weiteres Mal zu steigern. Sollte auch dies geglückt sein, hat der jeweilige Held sich als so begabt erwiesen, dass ihm ein dritter Versuch zusteht, diesmal allerdings um sechs Punkte erschwert. Das heißt im Klartext, mit einem bisschen Glück kann ein Spieler einen Talentwert um bis zu drei Punkte steigern, wenn er nur eine Unterrichtsstunde täglich hatte, und in einem Fach mit zwei Stunden ist eine maximale Steigerung von vier Punkten möglich. Während der Ausbildung dürfen die Charaktere die Kaserne nicht verlassen. Die einzigen Menschen, die sie in diesen Tagen treffen, sind ihre Lehrer, einige Wachen und das Küchenpersonal. Nichtsdestotrotz werden sie dennoch auf Distanz von Baron Nemrod und Oberst Marcian, dem Leiter der Operation "Greifenschlag", beobachtet. Vor allem der Oberst achtet dabei sorgfältig auf die Schwächen seiner Streiter.

Gen Norden

Allgemeine Informationen:

Am Morgen des 18. Phex erwarten Sartassa und ein den Helden bislang unbekannter Krieger die Gruppe im Kasernenhof. Er stellt sich als Marcian vor, Oberst des KGIA und Leiter der "Operation Greifenschlag" zur Rückeroberung Greifenfurts.

Spezielle Informationen:

Nach einer knappen Begrüßung gratuliert Marcian allen Helden zu ihrem Durchhaltevermögen bei der Ausbildung und findet freundliche Worte für die Fächer, in denen sie sich besonders ausgezeichnet haben. (Eine ausführliche Beschreibung des Obristen und Sartassas findet sich im Kapitel "Freund und Feind".) Danach überreicht der Krieger jedem einen Siegelring mit einem Greifenkopf: das Erkennungszeichen der KGIA. Der Oberst eröffnet der Gruppe, dass selbst Armeeoffiziere, die mehrere Ränge über ihnen stehen, sich beim Vorzeigen des Siegels den Anordnungen der kaiserlichen Agenten zu fügen haben. Des weiteren haben sich Verwaltungsbeamte nach den Befehlen der Ringträger zu richten. Um die Operation geheim zu halten,

schärft Marcian den Charakteren ein, diese Ringe verborgen zu tragen und so wenig wie möglich zu benutzen. Des weiteren erhält nun jeder Abenteurer alle nötigen Utensilien, um die von ihm gewählte Verkleidung anzulegen. Jedem steht frei, sich eine Fernkampfwaffe, einen Dolch und eine weitere Nahkampfwaffe aus den Magazinen der KGIA zu wählen. Auch Rüstungen aller Art stehen zur freien Auswahl. Marcian rät den Charakteren allerdings, nur leichte Rüstungen zu wählen, da eine schwere Panzerung bei ihrer Aufgabe mehr stören als nutzen würde. Darüber hinaus erhält jeder einen Heiltrank (+10 LP), abgefüllt in einer unauffälligen Feldflasche. Zusätzlich zum Reiseproviant für fünf Tage bekommen alle 15 Dukaten in kleinen Münzen, um Unkosten während der Reise zu bestreiten. Zu guter Letzt erwarten die Helden am Tor der Kaserne die Pferde, auf denen sie ihre Reitstunden absolviert haben.

Das erste Reiseziel der Gruppe ist Wehrheim. Über die Kaiserstrasse ist diese 150 Meilen entfernte Festungsstadt leicht in zweieinhalb Tagen zu erreichen. Unterwegs stößt die Gruppe auf Hunderte von Flüchtlingen

und einige kleine Reitertrupps auf Patrouille. Orks gibt es hier keine.

Meisterinformationen:

Im Gegensatz zum ersten Eindruck gibt sich Oberst Marcian während der Reise äußerst umgänglich. Immer wieder bespricht er mit den Helden die Schwierigkeiten, die auf der Strecke von Wehrheim nach Greifenfurt zu erwarten sind, gibt Ratschläge, wie Orkstreifen zu umgehen sind, und schärft den Helden ein, dass sie unter keinen Umständen die Kaiserstrasse benutzen sollen.

In Wehrheim

Allgemeine Informationen:

Wehrheim ist die Rüstkammer des Kaiserreiches. Kasernen bestimmen das Stadtbild und selbst die Häuser der Zivilisten machen den Eindruck, als stünden sie wie auf einem Exerzierplatz in Reih und Glied. Überall sind in diesen Tagen Soldaten zu sehen. Gerade wird ein großer Treck aus Planwagen zusammengestellt, um der kaiserlichen Armee im Süden neue Waffen und Ausrüstung zu liefern.

Spezielle Informationen:

Besonders auffällig sind die vielen Stadtgardisten, die man fast an jeder Straßenecke stehen sieht. Mit 150 Ordnungswächtern hat Wehrheim auf die Einwohnerzahl umgerechnet die größte Stadtwatche Aventuriens. Mit Vorsicht zu genießen sind auch die Angehörigen vom Orden des Bannstrahls, der in Wehrheim seinen Hauptsitz hat. Mit Ungläubigen, wie zum Beispiel Elfen, oder mit Zauberkundigen jeglicher Art suchen die Ordensmitglieder geradezu die Auseinandersetzung.

Meisterinformationen:

Verwickeln Sie die Helden in keine allzu großen Probleme in der Stadt. Die Gruppe ist schließlich nur auf der Durchreise. Die Charaktere sollten hier ihren Verkleidungen die letzte Raffinesse geben. "Fahrende Händler" oder "Gaukler" können sich Maulesel besorgen. Auch Wagen wären zu bekommen, doch wird Marcian von Fahrzeugen dringend abraten, weil es so gut wie unmöglich ist, auf diese Weise unauffällig oder gar querfeldein zu reisen. Der Oberst trennt sich schon in Wehrheim von den Agenten. Seine Verkleidung hält er geheim. Als nächsten Treffpunkt nennt er die "Fuchshöhle" in Greifenfurt, eine Mischung aus Schenke und Bordell, wo Fremde nicht auffallen werden. Zum Abschied schärft er der Gruppe ein, von nun an so zu tun, als ob sie ihn nicht kennen, denn ihren Wert als Agenten hätten sie verloren, sobald bekannt wird, dass sie für ihn arbeiten. Sartassa hingegen bleibt bei den Helden und wird sich gemeinsam mit ihnen durch das besetzte Gebiet schlagen.

Die letzte Etappe

Allgemeine Informationen:

20 Meilen westlich von Wehrheim beginnt das von Orks kontrollierte Gebiet. Bleiben die Abenteurer auf der Reichsstrasse, ist es unvermeidlich, auf Streifen zu stoßen.

Meisterinformationen:

Die Orks werden die Helden nicht ausplündern, dennoch ist es üblich, einige Kleinigkeiten als "Wegezoll" zu behalten. So nehmen sie sich ein Messer, einen kleinen Spiegel oder auch nur etwas Reiseproviant. Da mit mehr als einem halben Dutzend solcher Streifen bis nach Greifenfurt zu rechnen ist, dürften die Charaktere ziemlich ausgeplündert sein, wenn sie die Stadt erreichen. Abseits der Reichsstrasse kommt es nur selten zu einer Begegnung mit den Schwarzipelzen. Um einen Streiftrupp Orks zusammenzustellen, orientieren Sie sich an den Angaben aus dem Kapitel "Die Armee des schwarzen Marschalls". Passieren die Abenteurer einen der Orte Reichsweg, Es-lamsroden oder Orkenwall, so werden sie dem jeweiligen "Stadtkommandanten" vorgeführt und genauestens nach dem Woher und Wohin befragt. Hier sind Lügen-Proben angebracht.

Nach eigenem Gutdünken können Sie folgende Begegnungen einstreuen, wenn Ihnen das reibungslose Passieren des Orkgebietes zu eintönig erscheint:

Freischärler

Einige Meilen vor den Helden steigt eine große Rauchsäule in den Himmel. Reiten sie näher, finden sie einige große Versorgungswagen der Tscharshai in Flammen. Zwei Dutzend Orks liegen erschlagen um ihre brennenden und geplünderten Wagen. Wer nicht im Nahkampf gefallen ist, wurde ein Opfer von Pfeilen und Armbrustbolzen. Das Ganze ist ziemlich eindeutig ein Überfall menschlicher Freischärler. Einige Orks scheinen lebend in die Hände der Angreifer gefallen zu sein. Sie wurden an die Karrenräder gefesselt und mit ihren Wagen verbrannt. Diese ungewöhnliche Grausamkeit entspricht der Handschrift der Amazone Ly-sandra, der erfolgreichsten Anführerin im Widerstand gegen die Schwarzipelze. Treffen die Helden in den nächsten Stunden auf Orks, wird man sie besonders sorgfältig durchsuchen, weil diese argwöhnen, dass die Gruppe vielleicht am Überfall beteiligt war.

Bleiche Knochen

In der Nähe von Orkenwall ist die kaiserliche Armee am 24. Rundra 19 Hal von den Orks vernichtend geschlagen worden. Nach der Schlacht haben die Orks ihre eigenen Gefallenen zwar verbrannt, ihre toten Gegner ließen sie aber den Wölfen und Raben als Fraß zurück. Noch immer liegen bleiche Knochen, zerbrochene Waffen und geborstene Rüstungen über dem Schlachtfeld verstreut. Wer in der Nähe sein Nachtlager errichtet, muss damit rechnen, von Irrlichtern und Widergängern heimgesucht zu werden.

Beschattet

Zunächst haben die Helden über längere Zeit das Gefühl, beobachtet zu werden. Als sie ihr Nachtlager aufschlagen, steht schließlich wie aus dem Nichts ein bärtiger Krieger vor ihnen. Ohne Umschweife fragt er, ob ein Heilkundiger unter ihnen sei. Meldet sich einer der Helden, so führt er alle in ein verstecktes Lager der Freischärler und bittet, dort einige Verwundete zu verarzten. Bei dieser Gelegenheit können die Abenteurer zum ersten Mal auf die Amazone Lysandra treffen. Ist kein Heilkundiger in der Gruppe oder aber die Heiler verleugnen ihr Talent, verschwindet der Bärtige

ohne ein weiteres Wort wieder im Wald.

Abenteurerpunkte:

Je nachdem, wie ausführlich und ereignisreich Sie das Kapitel um Anwerbung, Ausbildung und Reise durchspielen, können Sie an Ihre Helden zwischen 30 und 50 Abenteurerpunkte verteilen.

Streng vertrauliche Meisterinformationen

In den folgenden Abschnitten erhalten Sie einen kompakten Überblick über die Geschehnisse in und um Greifenfurt. Diese Übersicht mag Ihnen helfen, die zahlreichen Informationen, die in der Stadt- und Personenbeschreibung enthalten sind, nach ihrer Wichtigkeit und Bedeutung für die Abenteuerhandlung einzuordnen.

Der Kampf um Greifenfurt

Schon solange das Archiv der Stadt Greifenfurt zurückreicht, war die Grenzstadt der gleichnamigen Provinz das Ziel von Raubzügen der Orks. Lange ist es her, dass sie das letzte Mal von den Schwarzipelzen erobert wurde, doch mit der Niederlage der Thuranschen Legion in der Schlacht am Nebelstein am 28. Praios im Jahre 19 Hal erfüllte sich auch das Schicksal Greifenfurts. Die kaiserlichen Streiter, die noch in der Markgrafschaft standen, wurden vom Schwarzen Marschall geschickt ausmanövriert, so dass die Orks in den frühen Morgenstunden des 19. Rondra vor den Mauern der Stadt standen. Das Andergaster Tor wurde fast ohne einen Schwerthieb genommen, und nur die Garnison der Stadt, in die sich Markgraf Shazar mit wenigen Getreuen verschanzt hatte, leistete Widerstand. Nach kurzer Belagerung gelang es dem verwundeten Grafen, mit einer Handvoll Gefährten zu entkommen. Während das Hauptheer der Orks die Stadt relativ schnell verließ, blieb Sharraz Garthai, der vom Schwarzen Marschall zum Verweser der neuen Provinz Finstermark ernannt wurde, mit 500 Streitern in Greifenfurt zurück. Am 24. Rondra hofften die Bürger Greifenfurts noch einmal auf eine schnelle Befreiung vom Orkenjoch, als es nur wenige Meilen westlich der Stadt zur Schlacht bei Orkenwall kam. Doch auch dieses Mal wurden die Kaiserlichen vernichtend geschlagen. Die Stadt blieb den Winter über besetzt. Der größere Teil der 500 Krieger wurde allerdings im Frühjahr für den neuen Feldzug des Sadrak Whasso abgezogen. Als der Schwarze Marschall in der Schlacht bei Silkwiesen unterlag, begann die Wende im Krieg gegen die Orks. Marcian, Oberst der KGIA und Inquisitor in einer Person, wurde mit einer kleinen Gruppe von Agenten ausgeschickt, um in einer Kommandoaktion noch

vor den Namenlosen Tagen Greifenfurt zurückzuerobern.

Der Zeitpunkt ist günstig gewählt, denn kurz vor dem Eintreffen der Agenten ist Sharraz Garthai mit dem Grossteil der Garnison abgezogen, um in seiner Provinz Steuern einzutreiben.

Die Besatzung der Orks indessen ist friedlicher als erwartet verlaufen. Abgesehen von einem geheimnisvollen Massaker, an einigen Sklaven kam zu keinen Zwischenfällen, und viele Bürger der Stadt haben sich mit den neuen Herren arrangiert, auch wenn man besorgt über die Zerstörung des Praiostempels auf dem Platz der Sonne ist.

Geheimnisvolle Morde

Die Geschichte um die rätselhaften Morde, die die Helden während ihrer Abenteuer in Greifenfurt beschäftigen werden, beginnt im Efferd des Jahres 19 Hal. Damals zerstörten die menschlichen Arbeitssklaven der Orks den Fußboden unter dem Altar des Praiostempels und stießen auf eine Gruft, in der ein Skelett, sieben silberne Dolche, ein großes Richtschwert und ein goldener Ring lagen. Noch am selben Abend wurde einer der Sklaven von den Orks wegen eines Diebstahls, den er nicht begangen hatte, auf dem Schutthügel nahe der Baustelle hingerichtet. Das Blut des jungen Mannes benetzte die Knochen aus der Gruft und damit wurde versehentlich der vor 300 Jahren von der Inquisition gerichtete Henker der Stadt wieder belebt. Noch in derselben Nacht bricht er in die Bauhütte ein, in der die Sklaven untergebracht waren, die sein Grab geöffnet hatten, und ermordet alle, bis auf einen, Uriens mit Namen, den er grässlich verstümmelt zurücklässt und der fortan prophetische Gaben hat. Durch diese Bluttat hat der Vampir, der sich von nun an Zerwas nennt, fast wieder menschliche Gestalt erlangt. Ein zweites Opfer in der folgenden Nacht dient dazu, ihm einen neuen Körper zu geben. Wenige Tage später tritt er zum ersten Mal offen in Greifenfurt auf und kauft den verfallenen Henkersturm, den er zu seinem neuen Domizil ausbauen lässt.

Zerwas will für seine Hinrichtung vor 300 Jahren Rache an Greifenfurt nehmen und dafür sorgen, dass die

Stadt im Krieg vernichtet wird. Deshalb unterstützt er den Widerstand gegen die Orks und steigt nach der Befreiung schnell zum Kommandanten einer der Bürgerwehreinheiten auf. Kurz nachdem ganz Greifenfurt die Befreiung gefeiert hat, feiert der Vampir sein persönliches Fest und ermordet die Tochter des Bäckers vom Andergaster Tor. In den folgenden Monaten versucht er zu verhindern, dass die Agenten Marcians sein Geheimnis erfahren. Als er herausfindet, dass der Stadtschreiber Irgan Zaberwitz eine Akte besitzt, in der von dem Prozess berichtet wird, in dessen Folge Zerwas (alias Eseraz) hingerichtet wurde, beschließt er, den Schreiber zu ermorden. Dabei inszeniert er den Mord so geschickt, dass es so aussieht, als hätten die Spielerhelden Irgan in den Tod getrieben. Als schließlich die Halbhelfe Sartassa dem Ungeheuer in Menschengestalt auf die Spur kommt, macht Zerwas sie zum Vampir. Daraufhin nimmt die Zahl der grausamen Morde drastisch zu (schließlich müssen nun zwei Vampire ihren Blutdurst stillen). Wachen verschwinden nachts spurlos von den Mauern, und ein Hafenarbeiter wird im Armenviertel mit seiner ganzen Familie hingemetzelt. Wer für diese Morde verantwortlich ist, werden die Helden nur dann erfahren, wenn sie sich

mit der Geschichte Greifenfurts beschäftigen. Dabei stoßen sie auf eine Vielzahl von Schriftstücken, aus denen sich schließlich rekonstruieren lässt, was für ein Geheimnis die Henker von Greifenfurt umgab. Versuchen sie dann allerdings, Zerwas zum Kampf stellen, so müssen sie erkennen, dass er in seiner neuen Manifestation fast unbesiegbar ist. Typische Schwächen für Vampire, die z.B. für Sartassa gelten, hat Zerwas kaum. Sonnenlicht kann ihm nichts anhaben, und seine Wunden verheilen beängstigend schnell. Dennoch ist es möglich, mit ihm einen Pakt zu schließen, um zu verhindern, dass er offen gegen Marcian und die Helden vorgeht. Zerwas verpflichtet sich gegenüber Marcian in einem geheimen Versprechen, im Notfall auf ungewöhnliche und makabere Weise die Stadt zu retten, indem er eine Kämpfertruppe aus Vampiren erschafft. Als Gegenleistung bleibt seine wahre Identität weiterhin für die Greifenfurter verborgen und jegliches Belastungsmaterial gegen ihn muss spätestens zum Zeitpunkt des Bündnisses vernichtet werden. Marcian lässt sich auf diesen für einen Inquisitor wohl einmaligen Kompromiss ein, weil er einen Plan ersonnen hat, wie er alle Vampire die Zerwas erschafft, auf einen Schlag vernichten kann.

Greifenfurt

Allgemeine Informationen:

Das über 3000 Einwohner zählende Greifenfurt ist die Hauptstadt der gleichnamigen Provinz im Süden des Finsterkamms. Sie gilt schon seit jeher als von Orks gefährdet. Es gibt etliche Geschichten von Angriffen der Schwarzpelze und wie sie immer wieder abgeschlagen wurden. Das erklärt die mächtigen Befestigungsanlagen aus dem dunkelgrauen Granit des Finsterkamms, die die Stadt schützend umgürten und den ersten Eindruck Greifenfurts prägen. Auch jetzt, unter der Besatzung der Orks, sind die beiden Stadttore schwer bewacht, und die mächtige Garnison an der Breite scheint uneinnehmbar. Die Stadtmauern sind zwischen fünf und sechs Schritt hoch und durch Türme sowie Bollwerke gesichert. Vor dem Angriff der Orks war der Ort die wichtigste Garnisonsstadt dieser Region, aber auch Anlaufpunkt für Jäger und Glücksritter. So entwickelte sich trotz der ständigen Gefährdung durch die Schwarzpelze im Laufe der Jahrhunderte eine reiche und mächtige Stadt.

1) Der Magistrat

Dieses stolze Gebäude beherrscht die Ostseite des "Platzes der Sonne". Es ist aus Granit erbaut und besticht durch die klare Gliederung seiner Fassade, deren einziger Schmuck aus bunt verglasten Fenstern besteht. Im Erdgeschoß tagt der Magistrat, der sich aus den reichsten Händlerfamilien und den Zunftmeistern der Stadt zusammensetzt. Ebenfalls im Erdgeschoß sind die wichtigeren Beamten Greifenfurts untergebracht. Hier hat auch der Stadtschreiber Irgan Zaberwitz eine Kammer. Das erste Geschoß beherbergt weitere Amtsstuben städtischer Angestellter sowie des Zollmeisters und die früheren Zimmer der gräflichen Steuereintreiber und der Steuerverwaltung. Das Dachgeschoß wird als Abstellraum genutzt. Hier findet sich neben beschädigtem Mobilar aller nur erdenkliche Plunder.

In den Kellergewölben unter dem Magistrat liegt das Archiv der Stadt. Ein Chaos aus unsortierten Akten und Schriftrollen, das allein Irgan Zaberwitz überblickt. Direkt neben seinem Arbeitszimmer führt eine enge Stiege in den Keller hinab. Er und einige Magistratsherren besitzen einen Schlüssel zum Stadtarchiv. Besucher duldet Irgan hier nur auf strikte Anordnung einer übergeordneten Instanz, oder wenn er ein Bestechungsgeld erhalten hat. Während der Besatzung steht der Magistrat leer.

2) Der Schuldturm

Der Schuldturm ist Bestandteil der nördlichen Stadtmauer. Er verfügt über ausgedehnte Kellergewölbe, in denen man Gesetzesbrecher inhaftierte, die vom Magistrat verurteilt wurden. Sein einziger Ausgang weist auf den Hof des Gebäudekomplexes, der zur Stadtwache gehört. Der Turm hat drei oberirdische Geschosse

und wird von einem Dach aus grauem Schiefer gekrönt.

3) Die Garnison der Stadtwache

Zu Zeiten, als es in Greifenfurt noch geruhsam zuging, war in diesem großen, grauen Gebäude die 20 Leute zählende Stadtwache untergebracht. Nach der Befreiung residieren hier und im zum Mannschaftsquartier umfunktionierten Schuldturm Lysandras Freischärler. Unter den Orks stand das Gebäude leer. Es hat zwei Geschosse, und Lysandra bewohnt als einzige eine Kammer allein. Alle anderen Kammern - Schreibstuben, Kommandatur und Mannschaftsquartiere - sind von den Freischälern zu Unterkünften umfunktioniert worden. Überall ist Stroh ausgestreut, und es herrscht ein strenger Geruch nach Schweiß und Schlimmerem. Im ersten Geschoß befindet sich eine Tür zum Wehrgang, die die Garnison mit dem Schuldturm verbindet. Zur Straßenseite hin hat das Gebäude im Erdgeschoß keine Fenster; in der oberen Etage sind Schießscharten angebracht.

4) Das Arsenal

Das Arsenal der Stadt ist ein massiger, turnartiger Bau aus Granit mit einem zinnenbewehrten Flachdach. Von den Orks wurde die Waffenkammer Greifenfurts gründlich geplündert. Nun werden hier Lebensmittel gehortet, denn Lysandra legt größten Wert darauf, dass ihre Truppen, auch was die Versorgung angeht, autark sind.

5) Stallungen

Der Stall der Stadtwache bietet genug Platz für zwanzig Pferde. Der Bau ist recht massiv gestaltet. Nur wenig Holz wurde verarbeitet, und das zinnenbewehrte Dach des Pferdestalls liegt auf einer Höhe mit dem Wehrgang der Stadtmauer. Direkt über den Ställen befindet sich ein niedriges Zwischengeschoß, das ursprünglich zur Aufbewahrung von Sätteln, Zaumzeug und diversen Gerätschaften diente. Nach der Befreiung der Stadt sind auch hier Freischärler untergebracht.

Schuldturm, Garnison, Arsenal und Pferdestall bilden einen in sich abgeschlossenen Komplex, der auch wenn die Ostmauer gestürmt wird, noch gehalten werden kann. Ein Brunnen im Hof der Anlage und die Vorräte im ehemaligen Zeughaus stellen sicher, dass sich die "alte Stadtwache", selbst wenn sie vom Rest der Stadt abgeschnitten wird, eine Weile halten kann.

6) Die Fuchshöhle

Dieses berühmteste Bordell im Umkreis von mehr als hundert Meilen gehört dem Illusionisten Lancorian. Der hohe Turm war ehemals Bestandteil des alten Ostwalls. Er hat vier oberirdische und zwei unterirdi-

sche Geschosse. Im Erdgeschoß befindet sich eine Schankstube. (Die Preise betragen das Doppelte der Listenpreise und steigen im Lauf der Belagerung in astronomische Höhen.) In der Schankstube sind meist mehrere Liebedienerinnen und -diener anzutreffen. Mit ihren Freiem steigen sie durch eine Bodenluke in das erste Untergeschoss, wo sich einige aufwendig eingerichtete Zimmer befinden. Im zweiten Untergeschoss liegt das "Purpurgewölbe", ein großer Raum, dessen Wände mit purpurnen Stoffbahnen behangen sind. Auf dem Boden liegen schwere Teppiche und Kissen. Hier pflegen Orgien mit mehreren Beteiligten gefeiert zu werden, die auch bei den Orkbesatzern beliebt sind. Im ersten und zweiten Geschoss des Turmes befinden sich die Kammern der Mädchen und Lustknaben. Das dritte Geschoss wird von Lancorian bewohnt. Hier stapeln sich die Bücher bis fast unter die Decke und einige alchemistische Apparaturen dienen dem Magier dazu, Rauschmittel herzustellen, die einige Genüsse verfeinern und Kunden empfänglicher für seine Illusionen machen. Durch alle Etagen des Turmes läuft eine verborgene Wendeltreppe, die nur in Lancorians Zimmer und hinter dem Schanktresen im Erdgeschoss Zugänge besitzt. Von hier aus kann der Magier alle Räume des Turmes beobachten, ohne selbst gesehen zu werden. Häufig erzeugt er aus diesem sicheren Versteck auch die von Gästen gewünschten Illusionen. Was der Magier nicht weiß, ist, dass hinter der Wand des Treppenraums im untersten Geschoss ein vermauerter Zugang zu einigen erhalten gebliebenen Anlagen der alten Kultstätte der Orks liegt. Deshalb wurde der Turm in alter Zeit auch "Torturm" genannt. Ein Name, der in der Gegenwart völlig in Vergessenheit geraten ist. Neben dem Turm, der vor Jahren einmal weiß getüncht wurde, liegen - an die alte Stadtmauer angelehnt - ein Pferdestall und mehrere kleinere Ställe für Schafe, Ziegen, Schweine und Geflügel, womit die Orks die Liebedienste zu bezahlen pflegten.

7) Die Sklavenbaracken

In den vier grobgezimmerten Baracken sind während der Orkbesatzung jeweils zehn Sklaven untergebracht, die bei dem Abriss des Praiostempels und den darauf folgenden Ausschachtungen auf dem "Platz der Sonne" mithelfen mussten. Marcian lässt die Baracken unmittelbar nach der Befreiung der Stadt abreißen.

8) Die Kornspeicher

Ein Teil der Lebensmittelvorräte Greifenfurts ist in diesen drei mächtigen Speichern untergebracht. Sie sind in Fachwerkbauweise ausgeführt und haben jeweils unter dem Giebel eine Seilwinde, mit deren Hilfe Kornsäcke in das Dachgeschoss gehoben werden. Nach der Beschlagnahme der städtischen Lebensmittel lässt Marcian die Speicher Tag und Nacht streng bewachen.

9) Der Bäcker vom Andergaster Tor

Dieses steinerne Gebäude ist Wohnhaus und Verkaufsstube der reichsten Bäckerfamilie Greifenfurts. In dem angrenzenden niedrigen Häuschen aus Granit ist die Backstube untergebracht. Sein einst weit gerühmtes

Angebot an Brot und Süßigkeiten schrumpft während der Belagerung immer weiter zusammen. Der Bäcker gehört zu den durch die Lebensmittelbeschlagnahmen am schlimmsten Betroffenen. Er verliert Korn im Wert von über hundert Dukaten. Lucilla, die hübsche Tochter der Bäckerfamilie, ist eines der ersten Opfer des Vampirs Zerwas.

10) Darrags Schmiede

Das kleine Haus ist aus Bruchstein errichtet und hat ein Schieferdach. Die vordere Hälfte des Erdgeschosses ist offen gehalten. Hier befindet sich Darrags Werkstatt, wo er mit drei Gesellen arbeitet. Hinter der Werkstatt liegt ein Essraum. Pfannen und Töpfe hängen an den Wänden, und es werden Vorräte gelagert. Ein kleiner Tisch mit einer Bank und zwei Stühlen beherrscht den Raum. Eine Leiter führt unter das Dach. Dort trennt eine dünne Holzwand das Dachgeschoss in eine Kinderkammer und den Raum, in dem das Ehebett von Darrag und Misira steht. Unter dem Bett liegen zwei lange, eisenbeschlagene Kisten, in denen das Ehepaar seine Kleider aufbewahrt. Seit der Belagerung befinden sich zwei Gestelle im Raum, an denen die zwei ihre Rüstungen und Waffen aufhängen. Neben der Schmiede steht - an die alte Stadtmauer angelehnt - ein kleiner, hölzerner Schuppen. Hier lagern Eisenbarren, Brennholz und einige Säcke mit Holzkohle.

11) Der Henkersturm

Wie auch die "Fuchshöhle" war der Henkersturm einst Bestandteil des alten Ostwalls. Von außen macht das Gemäuer einen verfallenen Eindruck. Bei der Verhaftung von Eseraz (Zarwas) wurde der Turm durch einen Brand zerstört. Als der Vampir wiederauferstand und sich, getarnt als südländischer Henker, in der Stadt niederließ, vergab er an einige Zimmerleute den Auftrag, das Erdgeschoss des Turmes wieder bewohnbar machen. Der Raum hat einen steinernen Fußboden und in drei Schritt Höhe ist eine neue Decke in das Gemäuer eingezogen. Das Turmzimmer ist kostbar möbliert und erinnert im Stil an die Villen reicher Südländer. Eine hölzerne Treppe führt auf das neue Zwischendach. Von dort kann man die rußgeschwärzten Innenmauern des Turmes bewundern. Eine schmale Steintreppe windet sich in Spiralen um die Mauern. Auf halber Höhe führt ein Torbogen auf einen verfallenen Balkon, der sich genau oberhalb der Eingangstür zum Turm befindet.

Meisterinformationen:

Um die erste Hälfte der Treppe sicher zu erklimmen, muss eine Gawandhaitsprobe +2 abgelegt werden, für die zweite Hälfte eine Probe +3. Wer stürzt, erleidet je nach Höhe 2 oder 4W6 Schaden. Wagt man es, einen Schritt über die oberste Stufe des Turmes hinaus zu tun, also sich nach normalem Menschenverstand in den Abgrund zu stürzen, wird man in das geheime Versteck des Vampirs teleportiert. (Jeder, der auf diesem Wege zum ersten Mal das Versteck des Vampirs betreten will, muss eine halbierte Mutprobe bestehen.) Dieser Ort wurde nicht einmal von

den Richtern der Inquisition entdeckt. Bei der verwinkelten, gewölbten Kammer handelt es sich um einen Teil der Kultanlagen der Orks. Bronzene Ampeln und Feuerbecken beleuchten die düstere Szenerie. Hunderte Bücher über Magie, aber auch über alle anderen erdenklichen Wissensbereiche stapeln sich an den Mauern. Ein prächtiges Bett steht mitten im Raum. Auch hier fehlt kein Luxus, den man sich für Gold kaufen kann. Nachdem Zerwas Sartassa zum Vampir gemacht hat, benutzt sie dieses unterirdische Gewölbe als Versteck. Tagsüber ist sie hier immer anzutreffen.

12) Der "Platz der Sonne"

Auf der Mitte des Platzes, der auf dem höchsten Punkt des Hügels im Zentrum der Stadt liegt, stand einst der Praiostempel von Greifenfurt. Die Kultstätte des obersten Gottes wurde durch die Orks eingerissen. Statt dessen haben die Schwarzpelze hier eine tiefe Grube ausgehoben und nach den Überresten der Kultanlage, die vor Jahrtausenden unter dem Hügel lag, gesucht. Nach der Befreiung der Stadt wird die Grube zugeschüttet und auf der Mitte des Platzes ein Praiosaltar aufgestellt.

13) Das Andergaster Tor

Nur wenige Schritte nördlich des Andergaster Tors verläuft die große Reichsstrasse, die von Andergast über Greifenfurt nach Wehrheim führt. Das Tor wird flankiert von zwei Türmen, die sowohl von der Ringstrasse als auch von den Wehrgängen der Stadtmauer her betreten werden können. Im Erdgeschoss beider Türme sind jeweils drei Etagenbetten für die Wachmannschaften untergebracht. Steinernen Treppen führen in das Zwischengeschoss. Hier ist die Decke sehr niedrig. Jeweils drei Schiessscharten weisen auf das offene Feld vor dem Stadttor. Einige Bündel Pfeile und Speere sowie große, mit Öl gefüllte Amphoren lehnen an den Wänden. Das erste Geschoss liegt auf gleicher Höhe mit dem Wehrgang der Stadtmauer. Die Wachräume des Turms sind Tag und Nacht besetzt. Ihre Einrichtung ist schlicht und besteht aus einem Tisch sowie ein paar Schemeln. In die Wände sind Haken geschlagen, an denen Waffen und Schilde aufgehängt werden können. In einer Ecke des Raumes liegt ein großer Stapel Brennholz. Von den Wachräumen führt jeweils eine Tür in das Torhaus und auf den Wehrgang. Eine schmale steinerne Stiege verbindet den Wachraum mit der Plattform des Turms. Über dem gewölbten Torgang liegt das Torhaus, das auch als Verbindung zwischen den Türmen dient. Hier befinden sich die Hebevorrichtungen für zwei Fallgitter, die den Torgang an seinen beiden Enden blockieren können. In der Mitte des Raumes, genau über dem Zenit der Wölbung des darunterliegenden Durchgangs, ist eine Rinne in den Fußboden geschlagen, die mehrere Löcher aufweist, welche im Torbogen zu Pechnasen auslaufen. Eine zweite Rinne gleicher Machart verläuft unmittelbar vor der Nordwand, die leicht über das darunterliegende Tor hervorragt. Beide Kanäle münden vor der Feuerstelle in der Südostecke des Raumes. Hier hängt

an einem eisernen Schwenkarm ein mächtiger Kupferkessel, in dem bei einem Angriff auf das Tor Öl oder Wasser zum Sieden gebracht und je nach Bedarf in eine der beiden Bodenrinnen geschüttet wird, von denen aus sich die siedende Flüssigkeit über die Angreifer ergießt. Nord- und Südwand des Torhauses weisen etliche Schiessscharten auf. Das Haus wird von einem mächtigen, roten Ziegeldach gekrönt. Die Plattformen der Türme sind zinnenbewehrt. Nach der Befreiung der Stadt ist in den Türmen ständig ein Dutzend Wachen stationiert. Mindestens ein Wächter steht immer auf einer der Turmplattformen. In regelmäßigen Abständen patrouillieren die Soldaten über die angrenzenden Mauerabschnitte. Das zweiflügelige Tor der Anlage ist aus schweren Steineichenbalken gezimmert und mit breiten Eisenbändern beschlagen. Es wird durch zwei quergelegte Balken verschlossen.

14) Das Südtor

Das Südtor ist eine genaue Kopie des Andergaster Tors.

15) Die Bastion am Fluss

Die Bastion am Fluss entspricht der "Schanze an der Ostmauer". Der einzige Unterschied besteht darin, dass die Bastion an der Flussseite noch einen gemauerten Landungssteg für Boote aufweist.

16) Die Schanze an der Ostmauer

Schanze ist eine stark untertreibende Bezeichnung für dieses mächtigste Bollwerk in der östlichen Verteidigungsmauer. Der gewaltige Turm hat mehr als anderthalb Schritt dicke Mauern und erhält zusätzliche Stabilität durch die gewölbten Decken in seinem Inneren. Der Turm ist so konzipiert, dass er im Falle eines Angriffs, bei dem die östliche Mauer überrannt wird, auch ohne Verbindung zur restlichen Stadt noch gehalten werden kann. Auf Straßenniveau führt eine schmale Pforte in seine Gewölbe. Etagenbetten und Spinde für mehr als vierzig Mann füllen dieses Geschoss. Eine Wendeltreppe an der Westwand verbindet die verschiedenen Etagen des Turms miteinander. Im Keller gewölbe befindet sich ein eigener Brunnen und genügend Lagerraum, um ein Banner für mehrere Monate mit Lebensmitteln, Waffen und Munition zu versorgen. Das Zwischengeschoss über dem Erdgeschoss weist einen gemauerten Kamin und eine Küche sowie Tische und Bänke auf, an denen die Mannschaften speisen. Die niedrige Decke, von nur wenig mehr als anderthalb Schritt Höhe, gibt dem Raum etwas Bedrückendes. Das erste Geschoss liegt auf gleicher Höhe mit dem Wehrgang der Stadtmauer. Hier stehen in tiefen Mauernischen zwei Rotzen, die auf die Felder vor der Stadt weisen. In der zweiten Etage sind schmalere Nischen. Von hier aus können Bogenschützen das umliegende Land kontrollieren. Schließlich mündet die Wendeltreppe vor einer eisernen Falltür, die auf die Plattform des Turms führt. Dort oben stehen zwei leichte Rotzen. Die "Schanze" dient als Hauptversorgungsposten für die östliche Mauer. Es gibt einen reichlichen Vorrat an Felsbrocken, die von der Mauer geschleudert werden

können, und im ersten Geschoss lagern auch einige Hundert behauene Steine, wie sie von Rotzen verschossen werden. Während eines Angriffs auf die Mauer sind im Turm ein halbes Hundert Kinder und Greise stationiert, deren einzige Aufgabe darin besteht, Geschütze und Kämpfer mit Nachschub an Munition zu versorgen. Nachdem die ersten Versorgungsschiffe Greifenfurt erreicht haben, wird hier ein Teil der Truppen des Zwergenhauptmanns Himgi untergebracht.

17) Das Gasthaus "Zum Löwen"

Diese einfache Gaststätte mit durchschnittlichen Preisen ist, begünstigt durch die Torlage, eine der beliebtesten Absteigen für Fremde. Sie verfügt über geräumige Ställe, in denen auch Wagen untergestellt werden können. Über den Stallungen sind Pferdeknechte und Mägde untergebracht, während die Wirtsfamilie zwei Kammern im Erdgeschoß des Gasthauses bewohnt. Im zweiten Geschoss finden sich Unterbringungsmöglichkeiten für zwei Dutzend Gäste. Im Erdgeschoss kann man neben dem Schankbetrieb auch preisgünstig und gut speisen.

18) Das Siechenhaus der Therbuniten

Dieses große, zweigeschossige Haus verfügt über einen mit kleinen Bäumen und Büschen bepflanzten Innenhof. Ein breiter, säulengesäumter Kreuzgang im Erdgeschoss ermöglicht den Genesenden bei jedem Wetter kleine Spaziergänge. Einige steinerne Bänke laden zur Rast ein. Im Erdgeschoss sind Verwaltungsräume, Küche, Vorratsräume und die kleinen Kammern der Therbuniten untergebracht. Diese Laienbrüder und -schwestern in ihren grünen Roben haben sich ganz dem Dienst an Kranken und Verletzten verschrieben. Auch einige Perainepriester fanden sich in ihren Reihen, die jedoch wie alle Geweihten aus der Stadt verschleppt wurden. Aber auch die verbliebenen Therbuniten verfügen über bemerkenswerte heilerische Fähigkeiten. Das ganze Obergeschoss des Hauses beherbergt Krankenbetten. Jeder Held, der während der Abenteuer um Greifenfurt verwundet wird, kann hier auf bestmögliche Hilfe rechnen. (Bei einer Talentprobe haben alle relevanten Eigenschaften des heilenden Therbuniten einen Wert von 14, während er in allen Heilungstalenten über einen Wert von acht verfügt. Doch auch wenn ein Held rein äußerlich schon genesen scheint, ist bei schweren Verletzungen eine langwierige Bettruhe angebracht.)

19) Das Haus des Irgan Zaberwitz

Die bescheidene Hütte, die der Stadtschreiber Greifenfurts bewohnt, liegt in der Webergasse, eine der ärmsten Wohngegenden der Stadt. Das Haus ist aus Holzbrettern gezimmert und verfügt über ein Dach aus morschen, hölzernen Schindeln. Das Innere besteht aus einem einzigen Raum, der von einem gemauerten Kamin beherrscht wird. Auffallend ist hier allein ein prächtig geschnittener Schreibtisch mit fein gedrechselten Beinen. Der Tisch ist mit Papieren überladen.



Meisterinformationen:

Bei einer genaueren Untersuchung lässt sich feststellen, dass eines der Tischbeine hohl ist und abgedreht werden kann. Hier hat Irgan die Akte über den Inquisitionsprozess (9. Quelle) gegen Eseraz (Zerwas) versteckt. Eine Leiter führt auf den Speicher. Dort stehen ein bescheidenes Bett und eine Kleiderkiste.

20) Das Patrizierhaus der Familie Brohm

Das mächtige, dreigeschossige Haus ist ganz aus Stein gebaut. Reich verzierte Frieze gliedern und schmücken die Fassade. Ein vielgiebeliges Dach aus grauem Schiefer krönt den Bau. Die Außenwände sind in einem blassen Ocker getüncht. Das Haus bietet allen Luxus, den man im Norden finden kann: ein Bad in weißem und rotem Marmor, ein eichengetäfeltes Esszimmer, einen Salon und einen gut bestückten Weinkeller. Die Brohms unterhalten sogar eine kleine, gut sortierte Bibliothek, was von den anderen Patrizieren allerdings als eigenwillige Spinnerei betrachtet wird. (Die Helden können hier Dokumente über die Geschichte der Stadt finden. Siehe: DOKUMENTE) Der wohlbeliebte Glombo Brohm ist Mitglied des Magistrats, und sein Sohn Gernot befehligt einen Teil der Greifenfurter Bürgerwehr. Ähnlich dieser Villa sind auch die anderen Patrizierhäuser der Stadt aufgebaut. Alle verfügen über einiges Hauspersonal (Koch, Mägde, Leibdiener etc.).

21) Die Flusstürme

Diese beiden massigen Türme mit quadratischem Grundriss sichern die zwei Stellen, an denen die Stadtmauer auf die Breite trifft. Sie sind nur über den Wehrgang zu betreten, wo eisenbeschlagene Pforten den unbefugten Zugang verwehren. Über die Eingänge ragt jeweils eine Pechnase. Im Erdgeschoss befindet sich eine Winde, über die eine schwere Kette durch einen Spalt in der Mauer zum Fluss führt. Mit Hilfe dieser Kette kann die eiserne Flusssperre hochgezogen werden. Im feuchten Keller des Turms werden gut

gefettete Waffen und in Fässer verpackte Lebensmittel gelagert. Im niedrigen Zwischengeschoss finden sich acht Schlafgelegenheiten. Aus der ersten Etage führt die Eingangstür zum Wehrgang. Hier stehen ein Tisch und Stühle für Wachen sowie eine eiserne Kohlenpfanne, um den Raum notdürftig zu beheizen. Es weisen Schiessscharten in alle Richtungen. Im zweiten Geschoss gibt es eine ähnliche Vorrichtung wie in den Torhäusern, um heißes Pech über Angreifer zu gießen, die den Turm von der Stadtmauer aus attackieren. Jede Wand weist drei Schiessscharten auf, und in den Ecken stehen Bündel mit Pfeilen und Speeren. An der Ostwand ist ein Kamin. Die Plattform des Turms kann man durch eine hölzerne Bodenluke erreichen.

22) Die Flusssperren

Die Sperre sieht aus wie ein großes Gitter aus armdicken Eisenstäben. Normalerweise liegt die rostige Eisenkonstruktion auf dem Grund des Flusses. Droht der Stadt ein Angriff, wird das Gitter über Winden in den Flusstürmen hochgezogen und sichert den Flussarm gegen Boote und Schwimmer.

23) Hölzerne Bootsschuppen

In den kleinen Schuppen, die häufig nur grob aus Brettern zusammengezimmert sind und ganz so aussehen, als würde sie ein etwas stärkerer Windstoss in Trümmer fallen lassen, bringen die Flussschiffer der Stadt ihre Boote unter. Im Gegensatz zu anderen Häfen liegen hier die Boote und Schiffe meist im Sommer auf Kiel, um überholt zu werden, weil der Wasserstand der Breite zu niedrig ist, um zu dieser Jahreszeit den Fluss zu befahren. In den Schuppen liegen alte, nach Fisch stinkende Fässer, Werkzeuge aller Art, Holzvorräte, Harz und Pech für Bootsreparaturen, Fischernetze, Seile und tausend andere Kleinigkeiten.

24) Die Lagerhäuser

In diesen soliden, zum Teil zweigeschossigen Lagerhäusern ist ein Teil der Vorräte der Stadt untergebracht. Sie haben samt und sonders Dächer aus Schiefer, die sich in einem ausgezeichneten Zustand befinden und gehören den reichen Patrizierfamilien der Stadt. Hier macht Marcian die größte Beute, als er die Lebensmittel der Stadt beschlagnahmen lässt. In den großen Holzhäusern lagern viele lange haltbare Lebensmittel wie getrocknete Bohnen, gepökelttes Fleisch und geräucherter Fisch. Die Lagerhäuser werden Tag und Nacht bewacht, und bei Angriffen mit Brandgeschossen stehen ständig Löschtrupps im Hafengebiet bereit.

25) Die "Möwe"

Die "Möwe" ist ein flachgehendes Flussschiff. Im Bug gibt es eine Vorrichtung, um Treidelseile festzuzurren. Mittschiffs befindet sich eine lange, flache Kabine. Seitlich davon können Ruder auf die Reeling montiert werden. Die zwölf langen Ruder liegen auf dem Dach der Kabine. Aus der Mitte der Kabine erhebt sich ein dicker Mast, an dem bei Rückenwind ein großes quadratisches Segel gehisst werden kann. Die Segeleigen-

schaften eines Flussschiffes sind allerdings alles andere als gut. Der lange, breit ausladende Rumpf bietet Platz für fast fünfhundert Sack Weizen oder eine entsprechende Lademenge. Um das Schiff flott zu machen, braucht man mindestens sechs Mann, höchstens vierzehn. Gesteuert wird die "Möwe" mit Hilfe eines mächtigen Seitenruders im Heck. Auf dem Kabinendach oder im Bug steht ständig ein Lotse, da die Breite so weit im Norden schwer schiffbar ist.

26) Das Viertel der Flussfischer und Schiffer

In den schlichten, aber keineswegs ärmlichen Häusern dieses Viertels wohnen die Flussschiffer und Fischer der Stadt. Hier lassen sich die entsprechenden Fachkräfte für jede Operation auf dem Fluss finden.

27) Das Viertel der Obstbauern

Die kleine Ansammlung von Häusern zwischen der Mostgasse und der Pflanzergasse ein Viertel zu nennen, ist schon mehr als eine Übertreibung. In den soliden Steinhäusern wohnen die reicheren Obstbauern der Stadt. Sie besitzen Obstwiesen außerhalb von Greifenfurt und können mit Verzweiflung beobachten, wie die Orks während der Belagerung Baum um Baum in ihren Pflanzungen fällen und sie in den Bankrott treiben.

28) Das Viertel der Hafen- und Feldarbeiter

Die Bewohner der armseligen Hütten südlich der Pflanzergasse werden kaum besser als Sklaven behandelt. Es sind billige Lohnarbeiter, die beim Löschen von Schiffsladungen helfen oder während der Erntezeit in den Pflanzungen eingesetzt werden.

Die Häuser hier sind windschiefe Gebilde aus Brettern oder vergammelte Fachwerkhäuschen. Den Bewohnern blickte auch vor der Belagerung schon der Hunger aus den Augen. Als nach den Beschlagnahmungen regelmäßig Essen verteilt wird, kommen die meisten von ihnen zum ersten Mal im Leben in den Genuss geregelter Mahlzeiten. Bis zu dem Zeitpunkt, wo die Rationen immer knapper werden, bedeutet die Belagerung für sie paradoxerweise einen Gewinn an Lebensstandard. Zusätzlich wird ihr Selbstwertgefühl dadurch gesteigert, dass sie in den Bürgerwehren, obwohl sie keinem Stand angehören, gleichberechtigt nach ihren Leistungen behandelt werden.

29) Der Apfelhain

Der schöne Park östlich der Ferdoker Strasse wurde vom Grafen Shazar unmittelbar nach seinem Regierungsantritt gestiftet, als die Hütten, die hier ursprünglich standen, während einer Feuersbrunst vernichtet wurden. Die Bäume sind bis zum Jahr 20 nach Hal prächtig gediehen und tragen viele Früchte. Da der Boronsanger außerhalb der Stadtmauern während der Belagerung nicht zugänglich ist, beerdigt man die Toten im Park. Im Winter fallen sämtliche Bäume der Axt zum Opfer, um Häuser und Hütten zu beheizen.

30) Das Haus der Magier

Ursprünglich gehörte diese schöne Villa der Patrizierfamilie Elfenberg. Sämtliche Elfenbergs verlassen al-

lerdings nach dem Tod der Gräfin Ira von Seewiesen die Stadt. Danach steht die Villa kurze Zeit leer und wird schließlich von Marcian den Magiern aus Bethana überlassen. Es ist das einzige Haus der Stadt, das über einen kleinen Park verfügt. Hier stehen große alte Bäume, die ebenfalls während des Hungerwinters verfeuert werden. Während die Villa zur Straße hin sehr schlicht wirkt, hat sie ein ungewöhnlich prächtiges Portal zum Garten. Auch das Innere des Hauses ist auf das Feinste eingerichtet.

31) Die Hütte des Drugon

Hier ermordet Sartassa den Witwer Drugon und seine drei Kinder.

32) "Das Apfelheim"

Die teure Schenke neben dem Park ist auf Apfelwein und Schnaps spezialisiert. Sie gehört der Familie Gombet.

33) "Der Stier"

Eine billige Schenke, in der sich früher mit Vorliebe die Soldaten der Garnison tummelten.

34) "Der Schandkragen"

Eine weitere billige Kaschemme.

35) "Drei Kronen"

Diese Wirtschaft ist teurer. Hier verkehren Offiziere und reichere Bürger. Ein Türsteher achtet darauf, dass diese vornehme Klientel unter ihresgleichen bleibt.

36) "Das Grafenhaupt"

Der Wein, den die schwarze Hanne ausschenkt, ist zwar mäßig, dafür gibt es hier gutes Essen und saubere Betten für Reisende. Im Hof ist ein Pferdestall.

37) "Der Stiefel"

Es gibt gutes Bier zu guten Preisen. "Der Stiefel" ist berüchtigt für die Schlägereien zwischen Flussschiffen und Soldaten der Garnison.

38) "Der letzte Taler"

Nomen est Omen. In diesem teuren Gasthaus wird man schnell seinen letzten Taler los. Dafür gibt es garantiert nichts Gepantes in den Krug.

39) Die Flussmühle

An der Westseite des großen Hauses ist ein Wasserrad angebracht, das in die Breite ragt. In Friedenszeiten ist der Müller fast Tag und Nacht damit beschäftigt, das Korn der Bauern aus der Region zu mahlen.

40) Das Tuchmacherviertel

In dieser ärmlichen Wohngegend findet man Tuchmacher, Weber, Schneider, Färber, Gerber, Seiler, Schuhmacher, Maurer, Schreiner, Töpfer und andere weniger angesehene Handwerker.

41) Schmiede

Alle mit dieser Ziffer gekennzeichneten Häuser bergen

eine Schmiede, die mehr oder weniger der Behausung Darrags ähnelt.

42) Die Neustadt

In diesem Viertel wohnen die etwas wohlhabenderen Handwerker. Es dominieren gepflegte, zwei- bis dreigeschossige Fachwerkhäuser mit bunten Butzenscheiben. Hier finden sich Gold- und Silberschmiede, ein Glasbläser und ein Glaser, Weinhändler, Möbelschreiner, pensionierte Offiziere etc.

43) Der Bauerngrund

In diesem Viertel herrschen ein- und zweigeschossige Fachwerkhäuser vor, in denen freie Bauern wohnen, die vor der Stadt eigene kleine Äcker besitzen.

Zu folgenden Örtlichkeiten finden Sie im zweiten Band der Greifenfurt-Kampagne eine ausführliche Beschreibung: 44) Das Badehaus; 45) Stallungen; 46) Rondras Wehr; 47) Der Rondratempel; 48) Der Rahjatempel; 49) Der Ingerimtempel; 50) Der Perrainetempel; 51) Das Zunfthaus der Schmiede; 52) Rotburgs Kräuterladen; 53) Das Haus der Kapitäne; 54) Die Kelterei Gombet; 55) Das Haus der Pflanze; 56) Der Hundezüchter Wingold.

Die Garnison

Die Mauern der Garnison sind zwischen 7 und 8 Schritt hoch. Ihre durchschnittliche Stärke beträgt 4 Schritt. Die Tiefe der Breite, die die Festungsmauern umspült, hängt stark von der Jahreszeit ab. Da rund um die Garnison sowie im Hafen das Flussbett ausgehoben wurde, beträgt die Tiefe immer mindestens drei Schritt, kann aber um bis zu zwei Schritt weiter ansteigen. Alle Gebäude sind aus dem Granit des Finsterkamms gebaut. Die ganze Anlage liegt auf einem kleinen Felsplateau, das flach aus den Wassern der Breite ragt.

1) Das Brückenhaus

Das Brückenhaus mit seinen halbrunden Türmen schließt den Zugang über den Fluss. Zwei Fallgitter sichern den Durchgang. Die Verteidigungsanlagen gleichen denen des Andergaster Tors. Die Plattformen der Türme und das Dach des Torhauses bilden hier allerdings eine durchgehende Verteidigungsbastion. Während der Orkbesatzung ist das Brückenhaus nicht bemannt. Hinter dem Tor ragt eine Brückenkonstruktion halb über die Breite.

Das letzte Stück der Brücke ist nur bei herabgelassener Zugbrücke passierbar.

2) Das äußere Torhaus

Eine schwere Zugbrücke verschließt die Toröffnung. Dahinter liegt ein zweiflügeliges Tor aus Steineiche. Zwei Fallgitter sichern zusätzlich den Durchgang. Abgesehen von der Zugbrücke sind Konstruktion und Verteidigungsanlagen identisch mit dem Andergaster Tor.

3) Der Palas

In Friedenszeiten ist der Palas die Residenz des Grafen von Greifenfurt. Doch diese ruhigen Zeiten sind lange vorbei. Sharraz Garthai hatte im Obergeschoß des großen Hauses seine gesammelten Unterführereinquartier. Das untere Geschoß beherbergt einen großen Rittersaal, in dem an U-förmig aufgestellten Tischen mehr als hundert Gäste bewirtet werden können. Hier werden mittags in zwei aufeinanderfolgenden Schichten die dreihundert Soldaten der Garnison gespeist. Ein zweiter, kleinerer Saal diente offiziellen Empfängen des Grafen und bietet noch einmal Platz für rund 30 Personen. Allabendlich hält Marcian in dem kleinen Saal eine Offiziersversammlung ab.

Des weiteren beherbergt das Erdgeschoß eine Großküche, in der nicht nur für den Grafen und seine Gäste, sondern auch für die ganze Garnison gekocht wird. Um das halbe Dutzend Feuerstellen zu bedienen und effektiv zu arbeiten, braucht es rund 20 Mägde und Diener. Gegenüber der Küche liegen mehrere Vorratskammern. Zwei Treppen führen in das Obergeschoß.

Alle Räume des Obergeschosses sind nur zwei Schritt hoch und haben gewölbte Decken. Es gibt einen Gang, der über die gesamte Länge des Hauses an der Südwand entlangfährt. Zahlreiche Nischen mit Schießscharten weisen hier auf den Hafen. Gegenüber liegen zehn kleine, karg eingerichtete Zimmer. Hier wohnten der Graf und seine Familie. Einige Zimmer wurden ständig für Gäste bereitgehalten. Während der Belagerung werden hier die "Fremden" aus der Stadt, sprich die Abenteurer, untergebracht. Die Kammern haben jeweils zwei oder drei Betten, einen Tisch und mehrere Schemel. Um private Dinge zu verstauen, gibt es Schränke oder Kleiderkisten. Alle Zimmer haben ein großes Fenster zum Hof der Garnison. Im Winter sind die Räume nur über Feuerpfannen zu beheizen.

Das Gebäude wird von einem Flachdach abgeschlossen. Dies ist zwar unschön, in diesem Fall aber sehr zweckmäßig, denn die so gebildete Plattform liegt auf einer Höhe mit dem Wehrgang. Auf dem Dach stehen zwei schwere Rotzen, die auf den Hafen ausgerichtet sind.

Über einen großen Kran können Waren direkt aus im Hafen vor Anker liegenden Flussschiffen in die Burg gehievt werden. Zwei eiserne Falltüren verschließen die Treppen in den Palas.

4) Der Arsenalturm

Als einziger Turm verfügt dieser über ein geräumiges Kellergewölbe. Hier werden Hunderte behauener Steine als Munition für die Geschütze der Festung gelagert. Im Erdgeschoß befindet sich die Rüstkammer, in der zusätzliche Rüstungen, Helme und Schilde für die Garnison gelagert wurden. Das erste Geschoß beherbergte eine gut bestückte Waffenkammer. Im zweiten Geschoß waren der Rüstmeister der Garnison und seine beiden Knappen untergebracht. Wie alle Türme der Garnison hat auch der Arsenalturm eine Plattform. Die Orks haben das Gemäuer bis auf die Geschützmunition gründlich geplündert.

5) Das Quartier der Panzerreiter

Der lang gestreckte Bau hat im Erdgeschoß Stallungen für fünfzig Pferde. Darüber liegen die Quartiere für die "1. Schwadron Markgräflisch Greifenfurter Elitereiter". Obwohl in dieser Truppe viele Söhne und Töchter von Landadeligen dienten, unterscheiden sich die Quartiere in ihrer kargen Einrichtung in nichts von denen der anderen Unterkünfte in der Garnison.

Am Nordende des langen Ganges, der sich durch das ganze Obergeschoß zieht, liegen die Quartiere der Offiziere. Auch hier sind die Decken des Obergeschosses gewölbt und tragen ein Flachdach, das mit dem Wehrgang der Ostmauer auf einer Höhe liegt.

6) Quartier der Angbarer Sappeure

In dem zweigeschossigen Haus war eine Kompanie Angbarer Sappeure untergebracht. Das Gebäude trägt wie die Schmiede, das Haus des Heilers und das Quartier der 1. Schwadron Grenzureiter ein Dach aus roten Ziegeln.

7) Das Haus des Heilers

Das kleine quadratische Haus gehörte dem Orden der Therbuniten, die ständig einen Heiler in der Festung untergebracht hatten.

Im Untergeschoß liegt ein großes Krankenzimmer, im Obergeschoß das Privatgemach des jeweils einquartierten Heilers und ein kleines alchemistisches Labor. Wie in allen Gebäuden haben die Orks auch hier gestohlen, was nicht niel- und nagelfest war.

8) Das Haus des Burgeschmieds

Auch der Burgeschmied hat wie alle anderen Soldaten der Garnison seit der Schlacht bei Orkenwall die Stadt nicht mehr betreten. Das große Haus beherbergt im Untergeschoß eine gut ausgestattete Schmiede, die während der Besatzung auch von den Orks genutzt wird. Im ersten Geschoß befinden sich die engen Wohnräume des Schmiedes und seiner Gesellen. Unter dem Dach wird noch immer Eisen, Brennholz und Steinkohle gelagert.

9) Reiterquartiere

In den beiden lang gestreckten Häusern sind die 1. und 2. Schwadron Kaiserlich Greifenfurter Grenzureiter untergebracht gewesen. Die Quartiere sind identisch mit denen der Markgräflischen Reiter. Die östliche Kaserne hat ein Ziegeldach, die westliche ein massives Flachdach. Auf dem Dach stehen zwei schwere Rotzen, die den Fluss beherrschen.

10) Scheunen

In diesen beiden an die Kasernen angegliederten Gebäuden werden Stroh und Heu sowie Futterreserven für die Pferde gelagert. Beide Bauten sind aus Stein. Weiße Tore, die nach Süden weisen, erlauben, hier auch Karren unterzustellen. Nach der Eroberung finden die Helden hier einige plumpe Karren der Orks. Unter dem Dach sind Schlafplätze für Pferdeknechte eingerichtet.

11) Der Frauenturm

In den drei Etagen dieses Turms, der mit seiner Lage zur Stadt hin selbst bei Belagerungen größte Sicherheit garantiert, waren zu Zeiten des Markgrafen Shazar die Töchter von befreundeten Grafen und Baronen untergebracht, die an diesen größten Hof der Region gereist waren, um Waffenkunst sowie höfische Tugenden zu erlernen und vielleicht auch einen standesgemäßen Liebhaber zu finden. Während der Besatzung haben sich in den Turm einige Orks einquartiert, denn alle Zimmer bieten hier den keineswegs selbstverständlichen Luxus von offenen Kaminen, und es gibt auch zwei Aborte, die aus der Mauer über den Flussarm hinausragen.

12) Das Torhaus zum Inneren Hof

Abgesehen davon, dass diese Anlage nicht von Türmen flankiert ist, ähnelt sie der am Andergaster Tor. Es gibt ein schweres, eisenbeschlagenes Tor aus Steineiche, zwei Fallgitter und Pechnasen.

13) Der Gesindeturm

In den drei Etagen dieses Turms finden sich sechs enge Kammern. Hier war der größte Teil des Gesindes untergebracht, das in der Burg diente. Zur Zeit der Orkbesatzung haben sich hier Schwarzpelze einquartiert. Wie bei (4) und (11) gibt es zwei Türen, die auf die angrenzenden Wehrgänge führen.

14) Kasernen

In den beiden zweigeschossigen Bauten waren die zwei Banner Markgräflisch Greifenfurter Langschwerter untergebracht. Auf den Flachdächern, die auch hier auf einer Höhe mit dem Wehrgang liegen, sind jeweils zwei mittelschwere Rotzen aufgestellt.

15) Der innere Hof

Auf diesem großen, sandbestreuten Hof werden während der Belagerung ebenso wie auf dem "Platz der Sonne" täglich Waffenübungen der Bürgerwehreinheiten und anderen Greifenfurter Truppen durchgeführt.

16) Der Burgfried

Der Burgfried ist der höchste Turm der Stadt. Seine Mauern sind bis zu vier Schritt stark. Seine Decken aus gewölbtem Stein erreichen eine Dicke von einem Schritt. Der mächtige Turm stellt eine Festung für sich dar und ist der einzige Zugang zu den unter der Garnison liegenden, aus dem Felsen gehauenen Gewölben. Geht auch der innere Hof verloren, ist dieses Gemäuer der letzte Zufluchtsort der Burgbesatzung. Zum Hof hin lehnt sich ein kleinerer Turm dicht an den Burgfried an. Er birgt eine Wendeltreppe, die sich von den Kellergewölben bis zur Turmplattform zieht. Die kleine Tür zum Treppenturm liegt in vier Schritt Höhe und ist über eine Treppe an der Außenmauer des Turms zu erreichen. Zwischen Tür und Treppe liegt eine zwei

Schritt weite Kluft, über die in Friedenszeiten ein dickes Brett gelegt ist. Das Tor des Turmes ist nur klein und sehr massiv. Um es zu durchschreiten, muss man sich bücken. Die oberirdischen Etagen des Bergfrieds haben eine Höhe von vier Schritt. Das Erdgeschoß und das erste Geschoß bieten Platz, um hier ein ganzes Banner samt Ausrüstung unterzubringen. Im ersten Geschoß findet sich ein offener Kamin, der sowohl als Kochmöglichkeit als auch zum Erhitzen für Flüssigkeiten dient, die durch die Pechnasen über dem Tor gegossen werden können. Das zweite Geschoß hat acht bogenförmige, in die Mauer eingeschnittene Nischen. Hier sind vier leichte Rotzen untergebracht. Das Geschoß dient als Munitions- und Waffenlager des Bergfrieds. Die dritte Etage schließlich wurde unter der Besatzung der Orks zum Gemach von Sharraz Garthai ausgebaut. Auch hier gibt es einen Kamin. Ein großes Bett, ein prächtig geschnitzter Schreibtisch, ein Schrank, ein Lehnstuhl und ein Waffenständer sind die einzigen Möbel in diesem großen Raum. Im Winter werden zusätzlich zum Kaminfeuer noch Feuerbecken aufgestellt. Im Osten liegt in einer Mauernische ein Fenster, aus dem man über die Stadt blicken kann. Einige andere Mauernischen münden in Schießscharten. An den weiß gekalkten Wänden hängen Tierfelle. Auf der Plattform des Turms steht ein zwei Schritt hoher Feuerkorb. Droht der Stadt eine Gefahr, wird hier vom Turmwächter ein Signalfeuer angezündet.

17) Der Kerker

Zu Zeiten des Markgrafen Shazar stand dieses Gewölbe fast immer leer. Die Orks aber haben hier 20 Kriegsgefangene untergebracht, die tagsüber in der Garnison Sklavendienste zu leisten haben. Durch die Mitte des Raumes läuft eine im Boden verankerte Eisenstange. Hier können Gefangene mit ihren Fußfesseln angekettet werden. Alle unterirdischen Gewölbe sind vollständig aus dunklem Felsgestein herausgemeißelt.

18) Vorratsräume

Die unterschiedlich großen Vorratsräume stehen bei der Rückeroberung der Stadt leer. Sie werden von Marcian mit einem Teil der Lebensmittel gefüllt, die bei der allgemeinen Beschlagnahme zusammenkommen.

19) Kasematten

Die beiden langgestreckten Gewölbe sind mit jeweils 26 Etagenbetten gefüllt. Hier können zur Not noch zwei Banner Soldaten untergebracht werden. Eignen sich die Gewölbe hervorragend zur Lebensmittellagerung, so sind sie als Mannschaftsunterkunft nur bedingt zu gebrauchen, da es hier zu jeder Jahreszeit unangenehm kühl ist.

Abenteuer in Greifenfurt

Meisterinformationen:

Das Grundkonzept der Greifenfurt-Kampagne sieht vor, dass sich kriegerische und kriminalistische Passagen miteinander abwechseln. Während die zeitliche Abfolge der Kämpfe relativ stark vorgegeben ist, liegt der Ablauf der Kriminalhandlung völlig in den Händen Ihrer Spieler, und Sie sollten hier flexibel auf den Kenntnisstand der Gruppe reagieren. Die folgenden Episoden sind, soweit möglich, nach ihrer chronologischen Reihenfolge angegeben.

In Greifenfurt

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden in Greifenfurt angekommen sind, gilt es, unauffällig in den städtischen Gasthäusern abzusteigen und den Kontakt zu Marcian wiederherzustellen. Es muss herausgefunden werden, wie viele Orks zu welchen Zeiten an den wichtigen Punkten der Stadt stationiert sind. Auch müssen die Helden feststellen, ob es Widerstandskämpfer in der Stadt gibt, und sie müssen versuchen, Lysandra mit ihren Freischärlern zur Hilfe zu überreden. Über Lancorian können die Helden erfahren, dass Darrag der Schmied zumindest passiv Widerstand gegen die Orks leistet. Gewinnt die Gruppe sein Vertrauen (CH-Proben), nimmt er sie zu einem geheimen Treffen der Widerständler mit. Machen die Abenteurer allerdings keine konkreten Pläne und übernehmen hier nicht die Führung, werden die Greifenfurter ewig nur über einen Aufstand debattieren.

Die Besatzer

Spezielle Informationen:

Nachdem Sharraz Garthai die Stadt verlassen hat, um im Umland Lebensmittel zu beschlagnahmen, schieben die verbliebenen fünfzig Orks einen sehr ruhigen Wachdienst. Ihre fünf Unterbefehlshaber pflegen sich allabendlich in der "Fuchshöhle" zu vergnügen. An allen Toren stehen Tag und Nacht zwei bis drei Wachen. Nachts sind fast alle Orks, die keinen Wachdienst haben, in der Garnison. Die Tore sind unverschlossen, solange die Unterführer unterwegs sind. Die Schwarzelpele fühlen sich in Greifenfurt völlig sicher und das nicht zu Unrecht, denn ohne das Eingreifen Marcians und Ihrer Spieler würde es niemals einen Aufstand gegen die Besatzer geben.

Die Befreiung

Meisterinformationen:

Marcian plant, an möglichst vielen Stellen gleichzeitig zuzuschlagen und vor allem so schnell wie möglich die Tore der Stadt und der Garnison unter Kontrolle zu bringen. Zualererst sollen jedoch die Unter-

führer der Orks bei ihrem Besuch in der "Fuchshöhle" ausgeschaltet werden. Wie viele Greifenfurter am Aufstand teilnehmen und ob Lysandra mit ihren Freischärlern dabei ist, hängt davon ab, wie geschickt sich die Helden während der Vorbereitung verhalten haben.

Als Spielleiter machen Sie es sich am leichtesten, wenn Sie Ihre Gruppe zusammenhalten und alle gemeinsam eine wichtige Aufgabe übernehmen lassen. Entscheidend für den Erfolg des Aufstands ist, dass schnell die Tore der Garnison erobert werden. Schaffen es die Orks, sich hier zu verschanzen, gibt es fast keine Möglichkeit mehr, sie aus der Stadt zu vertreiben.

Bei einem Einsatz in der Garnison können die Helden auf Zerwas treffen, der eines der Tore im Alleingang erobert. Er behauptet, durch den Fluss geschwommen und über die Burgmauer geklettert zu sein. Dem Helden mit dem höchsten Intuitionswert fällt auf, dass der Henker trotzdem trockenes Haar hat.

Lassen Sie Ihren Abenteuern bei diesem Spielabschnitt möglichst freie Hand. Sie sollen Gelegenheit haben, sich als Helden auszuleben. Gelingt ihnen das, werden sie beim Volksfest, das am Abend des nächsten Tages stattfindet, entsprechend gefeiert.

Der erste Mord

Spezielle Informationen:

Am Morgen nach der Siegesfeier wird auf dem Platz vor dem Rondratempel Lucilla, die Tochter des Bäckers vom Andergaster Tor, tot aufgefunden. Sie wurde skalpiert, und man hat ihr mit einem breiten Schnitt die Kehle durchtrennt. Alles deutet darauf hin, dass ein junger Ork als Mutprobe in die Stadt eindrang und den Mord beging.

Meisterinformationen:

Gelingt einem Helden eine um fünf Punkte erschwerte Probe auf das Talent Heilkunde Wunden, stellt er fest, dass die Tote völlig ausgeblutet ist. Und das, obwohl sie nicht einmal in einer nennenswerten Blutlache liegt. Bei Nachforschungen über andere Morde können die Helden erfahren, dass es in der Nacht nach der endgültigen Zerstörung des Praios-Tempels durch die Orks in einer Bauhütte am Platz der Sonne ein Massaker unter den Sklaven gegeben hat.

Der einzige Überlebende ist der seitdem verrückte Uriens, der den besonderen Schutz der Orks genoss. Die Städter vermuten hinter der Bluttat ein Ritual zu Ehren des Blutgottes Tairach. In Wahrheit ist für diese Morde - ebenso wie für den an Lucilla - der Vampir Zerwas verantwortlich.

Warten auf den Prinzen

Allgemeine Informationen:

Zunächst glaubt selbst Marcian noch, dass Prinz Brin innerhalb kurzer Zeit mit der Reichsarmee bis zum befreiten Greifenfurt durchstoßen wird. Doch der Monat Rahja verstreicht, ohne dass etwas geschieht, und allmählich macht sich Unruhe in der Stadt breit. Mitte des Monats erreicht Oberst von Blautann mit drei Kü-rassierbannern (ca. 120 Mann) die Stadt. Mit ihm verbreitet sich die Kunde, dass sich die Orks reorganisiert haben und den Truppen des Prinzen verbissen Widerstand leisten.

Beschlagnahmungen

Spezielle Informationen:

Als Marcian erkennt, dass Greifenfurt wahrscheinlich für längere Zeit auf keine Befreiung durch kaiserliche Truppen rechnen kann, befiehlt er wenige Tage nach der Ankunft von Blautanns, die Lebensmittelvorräte der Bürger zu beschlagnahmen.

Meisterinformationen:

Spannen Sie einige der Helden bei dieser undankbaren Aufgabe mit ein. Die Bandbreite der Reaktionen, mit denen sie konfrontiert werden, reicht von Verwünschungen bis zu handfesten Schlägereien. Nachdem die Beschlagnahmungen abgeschlossen sind, erhält jeder Bürger der Stadt regelmäßig Lebensmittelrationen über den Fouragiermeister der Garnison. Helden, die nicht bei der Beschlagnahme dabei waren, können womöglich in einer der nächsten Wochen den Plan einiger Bürger aufdecken, in eines der Vorrathshäuser der Stadt einzudringen, oder dem Fouragiermeister nachweisen, dass er bestechlich ist. Kleine Szenarien dieser Art unterstreichen ihre Rolle als Agenten Marcians.

Die Namenlosen Tage

Allgemeine Informationen:

Während dieser Zeit herrscht in der Stadt große Unruhe. Die meisten Bürger trauen sich nicht vor die Haustür.

Meisterinformationen:

Zu Beginn der Namenlosen Tage erreicht Sharraz Garthai mit 500 Schwarzpelzen Orkenwall. Dort richten sie ihr Lager ein, und der Druide Gamba vollzieht ein dämonisches Ritual, bei dem er zehn magische Pfeile erschafft. Diese schwarzen Pfeile müssen mit dem in Runen geschriebenen Namen ihres Opfers versehen werden und benötigen als Focus ein Haar, einen Stoffetzen oder irgend etwas, das dem Opfer, für das sie bestimmt sind, nahe war. Sind diese beiden Bedingungen erfüllt, trifft ein solcher Pfeil noch auf Meilen unfehlbar denjenigen, dessen Namen er trägt. Die schwarzen Pfeile verwunden immer tödlich.

Ira von Seewiesen

Spezielle Informationen:

Ira von Seewiesen kennen die Helden bereits von der Schlacht auf den Silkwiesen. Die Offizierin konnte aus orkischer Gefangenschaft entkommen und rettet sich in der zweiten Nacht der Namenlosen Tage nach Greifenfurt. Dort berichtet sie, wie sie den Prinzen hat sterben sehen.

Meisterinformationen:

Ira wurde durch die Orks getäuscht. Natürlich lebt Prinz Brin noch, doch da sie ihren Irrtum für die Wahrheit hält, ist selbst durch Magie keine andere Version festzustellen. Die Helden werden sicherlich den Verdacht dementieren können, dass die durch die Orks geschändete und schwer verletzte Ira eine Spionin ist. Nun muss die Entscheidung gefällt werden, ob die für die Charaktere vermeintlich wahre Nachricht über den Tod des Prinzen in der Stadt publik werden darf. Es steht zu fürchten, dass es danach zu einer Panik kommt.

Schwarze Pfeile

Spezielle Informationen:

Am fünften Namenlosen Tag erscheinen, angeführt von Sharraz Garthai und Gamba, 100 Orkreiter vor den Toren der Stadt und fordern die Herausgabe von Ira von Seewiesen, die als Opfer für Tairach vorgesehen war.

Meisterinformationen:

Das Ziel der Orks und vor allem Gambas ist, die Greifenfurter zu demoralisieren. Er wird den Tod des Prinzen verkünden und die Bürger auffordern, Ira nach der Wahrheit seiner Worte zu fragen. Dann verlangt er ein Gottesurteil. Er will einen Pfeil in den Himmel schießen und dem Schicksal überlassen, ob Tairach das Geschloß gegen Ira von Seewiesen lenkt oder ob die Zwölfgötter ihn für seinen Frevel strafen. Zögern die Greifenfurter und die Helden, verhöhnt Gamba sie als gottlose Hasenherzen. Kommt es zum Schuss, tötet der Pfeil Ira.

Die Helden können feststellen, dass es sich um einen magischen Pfeil handelt, und mit verschiedenen Magiekunde Proben ist seine Funktion zu entschlüsseln. Ganz egal, ob es ein Gottesurteil gab oder nicht, verkündet Sharraz Garthai, dass der erste Praios der letzte Tag sei, an dem er Greifenfurt, die die Stadt verlassen wollen, freies Geleit garantiert.

Schlechte Nachrichten

Allgemeine Informationen:

Anr 1. Praios verlassen etliche Bürger mit all ihrer Habe die Stadt. Die Orks gewähren ihnen tatsächlich freies Geleit.

Meisterinformationen:

Einige Reiterpatrouillen erhalten den Auftrag, den

Abzug der Flüchtlinge zu überwachen. Die Orks bleiben friedlich, doch halten sie jeden Wagenzug kurz an. Helden, die sich zum Schein unter die Flüchtlinge gemischt haben, können miterleben, wie die Fliehenden nach den Namen und dem Aussehen von führenden Offizieren und wichtigen Persönlichkeiten in der Stadt befragt werden. Haben einzelne Charaktere der Gruppe sich besonders hervorgetan, werden auch ihre Namen genannt! Natürlich benötigen die Orks diese Informationen für die Fertigstellung weiterer schwarzer Pfeile.

Kommandounternehmen

Meisterinformationen:

Bis die Orks vor Greifenfurt aufziehen, dauert es noch zwei Wochen. In dieser Zeit können die verschiedensten Kommandounternehmen durchgeführt werden. Die Helden können versuchen, das Lager der Schwarzpelze bei Orkenwall auszuspähen, was äußerst riskant ist. Man kann die Bauern aus den Dörfern Weißenhorst, Greifenberg und Breitenbruck evakuieren und dabei reichlich Vieh und Lebensmittel beschlagnahmen. Jedes der Dörfer hat allerdings eine kleine Orkbesatzung (10 - 20 Schwarzpelze). Werden Orks gefangen genommen und verhört, ist zu erfahren, dass Sharaz Garthai noch einen großen Wagenzug erwartet, der über die Straße zwischen Nordhag und Hundsgrab nach Orkenwall kommen soll. Es handelt sich dabei um zwanzig schwere, mit Lebensmitteln beladene Wagen, die von 50 Zholochai eskortiert werden sollen. Beim Überfall stellt sich heraus, dass die Zahlen nicht stimmen. Es sind mehr als 30 Wagen und rund 100 Krieger Eskorte. Darüber hinaus kann es immer wieder zu Scharmützeln zwischen Spähtruppen der Orks und Kriegern aus Greifenfurt kommen. Bis zu den Kaiserlichen durchzubrechen, erweist sich als fast unmöglich, denn irgendwo östlich von Orkenwall liegt die Hauptmacht des Schwarzen Marschalls, und die Schwarzpelze kontrollieren das ganze Gebiet.

Der Wagenzug

Allgemeine Informationen:

Mitte Praios wird ein Wagenzug aus allen Karren zusammengestellt, die sich in der Stadt auffinden lassen (30 + alle Wagen, die inzwischen erbeutet wurden). Der Zug wird von Darrag dem Schmied angeführt und von seinen 100 besten Bürgerwehrsoldaten begleitet. Zusätzlich gibt es noch rund hundert weitere Kämpfer, die sich aus Kutschern, Holzfällern und Freiwilligen zusammensetzen. Ihre Aufgabe ist es, zum Wald nördlich der Stadt vorzustoßen, so viel Bauholz wie möglich zu schlagen und auf den Karren zurückzubringen.

Meisterinformationen:

Am selben Tag, an dem der Wagenzug die Stadt verlässt, brechen die Schwarzpelze ihr Lager in Orkenwall ab. Über Späher erfahren sie von dem Wagenzug und schicken 100 reitende Bogenschützen aus, um die Kolonne zu vernichten. Darrags Holzfäller brauchen einen halben Tag, um mit ihren Wagen bis zum Wald zu kommen. Bis zum Mittag des zweiten Tages ist genug Holz geschlagen, und der Trupp macht sich auf den Rückweg zur Stadt. Die Orks passen den Wagenzug im hügeligen Grasland fast 20 Meilen vor Greifenfurt ab. Mit Glück und je nach Initiative der Spieler gelingt es, noch rechtzeitig eine Wagenburg zu formieren. Entscheidend ist hier, ob berittene Kundschafter das Gelände rund um den Wagenzug ausspähen, und dass den Helden Kriegskunst- und Wagenlenken-Proben gelingen. Darrag zeigt sich der Situation zunächst nicht gewachsen. Ein bis zwei Wagen erleiden in dem unebenen Gelände Achsbrüche und können nicht in die Verteidigungsformation eingegliedert werden. Unter den Verteidigern befinden sich so gut wie keine Bogenschützen, so dass man die Orks nur im Nahkampf abschlagen kann. Die Schwarzpelze reiten immer wieder Attacken gegen die Stellung oder beschießen sie von den umliegenden Hügeln. Schließlich bergen sie die beschädigten Wagen, reparieren sie, setzen sie in Brand und lassen sie von einem nahen Hügel auf die Wagenburg zulaufen, um die Verteidigungsformation aufzubrechen.

Danach kommt es zum Endkampf. Wie lange Sie als Spielleiter den Kampf um die Wagenburg dehnen, liegt in Ihrem Ermessen. Er kann einen Nachmittag



andauern, er kann sich aber auch über anderthalb Tage ziehen. Nur wenn es mindestens einem Helden gelingt, die Linien der Orks zu durchbrechen und Oberst von Blautann mit seinen Kürassieren aus Greifenfurt zu holen, hat die Belagerung ein schnelles Ende. Legen Sie den Kampf so an, dass die Kavallerie auf jeden Fall erst im allerletzten Moment erscheint, als die Orks schon in die Wagenburg eingedrungen sind. Einem Gefecht mit den Kürassieren gehen die Schwarzpelze aus dem Weg. Sobald sie die Reiterfanfaren hören, flüchten sie auf ihren Ponys nach Osten.

Belagert

Allgemeine Informationen:

Ihr Hauptlager errichten die Orks ca. 500 Schritt vor der Schanze in der Ostmauer. Etwas vorgeschoben bauen sie eine Geschützstellung. Weitere Stellungen und kleine Lager werden vor den beiden Stadttoren und der Bastion am Fluss errichtet. Die Orks erscheinen einen halben Tag nach der Rückkehr von Darrags Wagenzug vor der Stadt.

Meisterinformationen:

Mit dem Auftauchen der Schwarzpelze beginnt eine länger als eine Woche andauernde Regenperiode. Unter dem Kommando von Kolon Tunneltreiber werden sämtliche Lager durch Gräben und Erdwälle gesichert. Halbherzig durchgeführte Angriffe mit Leitern und Wurfhaken können leicht abgeschlagen werden. Die Orks testen auf diese Weise lediglich die Verteidigungsbereitschaft der Greifenfurter. Bedenklich ist, dass nach fast einer Woche Regen die Flussperren überflutet sind, weil die Breite mittlerweile Hochwasser führt.

Entsatz

Allgemeine Informationen:

Gegen Ende Praios kann man eines Morgens von der Flussmauer aus beobachten, wie alle berittenen Orks die Breite entlang nach Süden galoppieren. Dann werden sämtliche Geschütze, die bisher gebaut wurden, in die Orkstellung vor der Bastion am Fluss gebracht und die Mannschaften dort erheblich verstärkt. Bogenschützen hinter Schutzwänden aus Schilf beziehen Stellung an der Breite. Ganz Greifenfurt wird in Alarmbereitschaft versetzt.

Meisterinformationen:

Fünf Flussschiffe mit zwei Bannern des Angbarer Schanzund Sappeurregiments unter dem Kommando des Zwergenhauptmanns Himgi sowie fünf Magier aus Bethana sind auf den mit Lebensmitteln überladenen Schiffen unterwegs nach Greifenfurt. Schon Meilen vor der Stadt werden sie von den reitenden Bogenschützen der Schwarzpelze angegriffen und mit Pfeilen überschüttet. Zur Verteidigung besitzen

die Schiffe jeweils zwei Hornissen sowie Armbrustschützen und natürlich die Kampfmagier. Sollten die Greifenfurter nicht eingreifen, werden zwei oder drei der Schiffe unter den Mauern der Stadt von den Geschützen der Orks versenkt. Darrag, Zerwas und Gernot Brohm sind dafür, rund zweihundert Soldaten der Bürgerwehr mit kleinen Booten aus dem Hafen über den Fluss zu bringen, um die Stellung der Orks anzugreifen. Oberst von Blautann bietet an, mit seinen Reitern einen Ausfall zu machen. Lysandras Elitebogenschützen haben auf der Flussmauer Stellung bezogen, und Lancorian schlägt vor, die Schwarzpelze durch Illusionen abzulenken. Was Ihre Helden mit diesen Vorgaben erreichen werden, wissen allein die Zwölf Götter. Entscheidend für den Verlauf des Gefechtes ist allerdings, möglichst frühzeitig die Geschütze der Orks auszuschalten oder zumindest den Artilleristen die Sicht zu nehmen. Ein Treffer durch eine mittlere Rotze verursacht 5W+8 TP oder 1 W+5 Schaden am Rumpf eines Bootes. Die leichten Boote aus dem Hafen sinken, wenn ihr Rumpf 10 oder mehr Trefferpunkte erleidet. (Ein Flussschiff sinkt bei mehr als 60 Trefferpunkten am Rumpf.) Die Orks treffen mit den Geschützen bei dieser sehr kurzen Distanz bei 1-12 auf W20 ein Flussschiff oder bei 1-6 auf W20 eines der kleinen Boote. Wie Sie das Feuer der zehn Orkgeschütze aufteilen, entscheiden Sie als Spielleiter. Wird die Situation zu brenzlich, können Sie fünf Geschütze durch "Flammenstrahlen" der Magier in Brand setzen und den Kampf am Ufer beenden, indem Lancorian die Illusion eines Orklandriesen heraufbeschwört, und die Schwarzpelze darauf in Panik das Weite suchen.

Belagerungsalltag

Spezielle Informationen:

Den Ronda über begnügen sich die Orks mit sporadischen Angriffen auf die Mauern der Stadt. In erster Linie bauen sie Geschütze. Bis Ende des Monats stehen in den Stellungen vor den Stadttoren mehrere leichte und schwere Aale. Vor der Ostmauer wird eine Batterie errichtet, die mit rund zehn Böcken und schweren Rotzen ab Mitte des Monats permanent die Ostmauer und die angrenzenden Stadtviertel beschießt. Die Orks setzen unter dem Einfluss von Kolon Tunneltreiber darauf, die Belagerten zu zermürben. Dazu gehört auch, dass immer wieder Gehöfte im Umkreis einiger Meilen gebranntschätzt werden, so dass man die mächtigen Rauchsäulen bis Greifenfurt sehen kann.

Meisterinformationen:

Oberst von Blautann brennt darauf, einen Ausfall mit seinen Kürassieren zu machen, um die Geschützstellung der Orks vor der Ostmauer zu vernichten. Er kann sich aber erst dann im Offiziersrat durchsetzen, wenn auch einige andere, wie z.B. die Spielercharaktere, diesen Plan unterstützen. Bis Mitte des Monats sind erst wenige Geschütze in den Bastionen vor den

Stadttoren aufgestellt. Danach droht ein Ausfall der Kavallerie im Sperrfeuer von Rotzen und Aalen unterzugehen. Zusätzlich ist bis Ende des Monats das Vorfeld der Orkstellungen mit verborgenen Fallgruben, Gräben und Schanzen aus angespitzten, armdicken Ästen gesichert. Ab Mitte Rondra durchstreifen Orks die ganze Region, um Menschen für Sklavendienste einzufangen, denn Kolon musste feststellen, dass die Schwarzpelze für Erdarbeiten und Geschützbau kaum geeignet sind. Darum lässt Sharraz Garthai nun Sklaven heranschaffen.

Geheimnisse

Allgemeine Informationen:

Gegen Ende des Monats Rondra beginnen die Orks, in ihrem Lager östlich der Stadt drei große Erdrampen aufzuschütten.

Was sich hinter ihnen verbirgt, ist von der Stadt her

nicht einzusehen. Bei den Schanzen vor den Stadttoren weiden hölzerne Schutzwände aufgestellt, um etwas zu verbergen.

Meisterinformationen:

Zur Zermürbungsstrategie von Kolon gehört es, auf jeden Fall geheim zu halten, was hinter den Hügeln und Schutzwänden liegt. Beide werden bestens bewacht. Sollten die Helden versuchen, in Vogelgestalt Informationen einzuholen, werden sie von Gainba, der sich in einen Königsadler verwandelt, angegriffen. Hinter den Erdhügeln werden drei große Belagerungstürme gebaut und hinter den Schutzwänden verbergen sich zusätzliche Rotzen zur Abwehr von Ausfällen. Seit Kolon über ausreichend menschliche Sklaven verfügt, schreiten die Bauarbeiten auf Seiten der Orks wesentlich schneller voran. Gleichzeitig beginnt gegen Ende des Monats ein Trommelfeuer aller verfügbaren Geschütze auf die Stadt.

Der Sturm

Allgemeine Informationen:

Gegen Mitte Efferd beginnen die Orks, auf großen Kesselpauken einen monotonen Rhythmus zu schlagen, der überall in Greifenfurt zu hören ist. Das Trommeln dauert zwei Tage lang ununterbrochen an und bewirkt, dass die Greifenfurter Bürger am Rande einer Panik stehen.

Spezielle Informationen:

Wer immer sich auch nur ein bisschen mit der Kultur der Orks auskennt, weiß, dass sie mit dem Trommeln einen großen Angriff einleiten. Die Trommeln werden geschlagen, um die Geister der Natur und die Götter auf dieses Ereignis einzustimmen.

Meisterinformationen:

Sobald die Trommeln schweigen, beginnt der Angriff der Orks. Schon Stunden vor dem Kampf beschwören die Schamanen im Lager die Geister des Sturmes, um dunkle Gewitterwolken über Greifenfurt zusammenzutreiben. Zur gleichen Zeit beginnen die Böcke vor der Ostmauer, Brandgeschosse in die Stadt zu katapultieren. Bis zur Mittagszeit sind mehr als ein Dutzend Brände ausgebrochen. Kinder und Greise sind mit den Löscharbeiten beschäftigt, während alle waffenfähigen Einwohner auf den Mauern der Stadt den Angriff erwarten. Kurz nach Mittag werden die Belagerungstürme hinter den Erdrampen hervorgezogen. Jeweils dreißig menschliche Sklaven sind vor den Türmen angekettet und ziehen sie auf die Ostmauer zu. Feindlichem Geschützfeuer haben die Belagerungstürme aus Steineiche jeweils 120 Trefferpunkte entgegenzusetzen. (Es gelten die Regeln für den Beschuss von Schiffsrümpfen.) Der Angriff mit den Türmen ist eine Falle, die sich Gamba und Kolon ausgedacht haben, um möglichst alle Ma-

giebegabten der Stadt gleich zu Anfang der Schlacht auszuschalten. Werden die fünf Kampfmagier aus Bethana nicht durch überzeugende Argumente davon abgehalten, begeben sie sich gleich zu Beginn des Angriffs auf die Plattform der Schanze in der Ostmauer. Sie fordern alle anderen Magiebegabten auf, sie zu unterstützen. Verhindern Sie als Spielleiter auf jeden Fall, dass Mitglieder der Heldengruppe dieser Aufforderung nachkommen. Verlegen Sie Ihnen den Weg durch Brände, Sperrfeuer der Orks oder was immer Sie mögen. Simulieren Sie würfelnd Ereignisse, die den Helden den Weg verlegen.

Die Kampfmagier schließen derweil auf dem Turm einen UNITATIO GEISTESBUND. Dann legen sie einen GARDIANUM PARADEI auf die Plattform der Schanze. Mittlerweile ist der erste Belagerungsturm bis auf hundert Schritt an die Stadtmauern vorgerückt. Mit vereinter Kraft setzen die Zauberer mit einem IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL den ersten Turm in Brand. Auf dieses Zeichen hat Gamba gewartet. Nun weiß er sicher, wo sich die Magier aufhalten. Ein Bund mit Ai junoor, dem Dämon der Stürme, erlaubt ihm die vernichtende Kraft, die sich in den Gewitterwolken anstaut, zu einem gewaltigen Blitz zu bündeln, den er gegen die Schanze lenkt. Unterdessen setzen die Magier den zweiten und dritten Belagerungsturm in Brand. Als der Blitz auf den Schutzschirm trifft, ist die Szene für Sekunden in gleißendes Licht getaucht. Wer hinschaut, sieht zahllose kleine Blitze um den Turm spielen, bevor er geblendet ist.

Nach diesem Schlag versuchen die Magier, dem Schutzzauber neue Kraft zuzuführen, doch bevor ihnen dies gelingt, zuckt ein zweiter, noch gewaltigerer Blitz aus dem finsternen Himmel über der Stadt. Zunächst scheint der Schirm zu widerstehen, doch dann

erstirbt die Kraft des Zaubers. Der mächtige Blitz lässt den Turm erbeben, so dass die Erde im Umkreis von mehr als hundert Schritt erzittert.

Der Stein scheint rötlich zu glühen, während aus dem Inneren die Todesschreie all jener hallen, die sich zu dem Zeitpunkt noch in der Schanze aufhalten. Das Gemäuer bricht mit gewaltigem Getöse in sich zusammen. Für die Orks ist dies das Signal zum Angriff. Die Kräfte Gambas und aller Schamanen sind erschöpft. Zholochai stürmen auf die große Bresche zu, die sich dort öffnet, wo einst die Schanze stand.

Hauptmann Himgi gibt Befehl, die Hornissen, die von den Flussschiffen in die Stadt gebracht wurden, auf die Mauern rechts und links der Bresche zu bringen und verschanzt sich dort mit seinen Sappeuren, die mit ihren Armbrüsten das Feuer eröffnen. Marcian, Zerwas und Lysandra versuchen mit den besten Truppen der Stadt, wozu sicherlich auch Ihre Spielercharaktere zu rechnen sind, die Bresche zu halten. Welle auf Welle der Orks brandet gegen die Verteidiger und wird abgeschlagen. Für Einzelkämpfe nehmen Sie beliebige Figuren aus dem Kapitel "Die Armee des Schwarzen Marschalls".

Nachdem es nicht gelingt, die Bresche zu erstürmen, zieht Kolon die Truppen zurück und gibt an alle Geschütze in diesem Abschnitt den Befehl, das Feuer auf die Verteidiger in der Bresche zu konzentrieren. Davor müssen die Helden von Greifenfurt schließlich weichen. Im Anschluss stürmen Kampfhunde der Orks durch die Mauerlücke. Ihnen folgen Elitekrieger der Zholochai und Tordochai. In den Straßen Greifenfurts sind mittlerweile notdürftig Barrikaden errichtet, während überall in der Stadt Brände toben. Marcian beauftragt die Helden. Zerwas hei der Evakuierung der Verletzten aus dem Siechenhaus der Therbuniten zu helfen.

Das Wunder von Greifenfurt

Allgemeine Informationen:

Mit Beginn der Evakuierung bricht die Nacht an. Immer wieder kommt es bei dem Transport zu Kämpfen mit Orks. Mittlerweile werden auch die nördliche und südliche Mauer bestürmt.

Spezielle Informationen:

Die Verletzten sollen in die Garnison gebracht werden. Tödlich Verletzte lässt Zerwas in die Katakomben unter der Garnison bringen. Dort treffen die Helden auf die vermisste Sartassa, die sich mit Zerwas der Todwunden annimmt.

Meisterinformationen:

Außer den Helden, Zerwas und Sartassa ist niemand am Transport der Schwerstverletzten in die Kata-

komben beteiligt. Zerwas achtet darauf, dass dies ohne weitere Zeugen geschieht. Nachdem die Operation beendet ist, erreicht ein Bote die Gruppe mit der dringenden Order Marcians, sich sofort an einer Barrikade, nahe der "Fuchshöhle" einzufinden, um hier gegen die Schwarzpelze standzuhalten. Folgen die Charaktere dem Befehl, geraten sie in einen aussichtslosen Kampf und werden bald von anderen Truppen isoliert. Bleiben die Helden in der Garnison, schließen sich Zerwas und Sartassa in den Katakomben ein. Immer wieder tauchen Melder auf, die dringend Verstärkung anfordern, bis Ihre Gruppe schließlich nachgibt und irgendwo in der Stadt in ein schier aussichtsloses Abwehrgefecht gegen die Orks verwickelt wird. Unterdessen ermorden Zerwas und Sartassa die Verletzten im Verlies und warten ab, bis sie als Vampire wieder zum Leben erwachen. Der Henker erklärt ihnen, dass durch einen mächtigen Zauberspruch ihre Wunden geheilt worden seien. Alle erhalten neue Waffen und Rüstungen und als besonderes Erkennungszeichen schwarze Umhänge. Dann führen die beiden ihre Vampirkämpfer in die Schlacht. Als die Helden schon alle Hoffnung haben fahren lassen und überzeugt sind, dass sie den nächsten Angriff nicht mehr überstehen werden, eilen ihnen einige Krieger mit schwarzen Umhängen zur Hilfe und retten sie. Als die Verluste der Orks unerklärlich steigen und der Vormarsch in die Stadt ins Stocken gerät, zieht Sharraz Garthai seine Truppen zurück, um den Angriff bei Morgengrauen fortzusetzen.

Der Verrat

Meisterinformationen:

Noch vor Morgengrauen weiht Marcian seine Agenten in den Pakt ein, den er mit Zerwas geschlossen hat. Dafür, dass er die Vampire erschuf, um die Stadt zu retten, musste Marcian ihm schon vor Wochen versprechen, ihm und allen seinen Gefolgsleuten kein Leid anzutun, solange sie sich in der Stadt aufhalten. Im Siegesrausch der Nacht konnte er Zerwas nun dazu überreden, bei Morgengrauen das Lager der Orks anzugreifen. Dazu muss Lancorian mit reiten und einen Dunkelheitszauber über die Vampire legen, um sie vor dem Sonnenlicht zu schützen. Sollte ein Held diesen Zauber beherrschen, kann er sich daran beteiligen. Alle anderen, die noch in der Lage sind, auf einem Pferd zu sitzen, sollen Lancorian begleiten, um ihn vor den Vampiren zu schützen. Der Inquisitor verschweigt, dass er dein Zauberer den Befehl gab, den Spruch aufzuheben, sobald die Orks fliehen, damit die Brut der Vampire im Sonnenlicht stirbt und nicht mehr in die Stadt zurückkehrt.

Finale

Meisterinformationen:

Als, umgeben von undurchdringlicher Dunkelheit ein Kämpfertrupp in ihr Lager eindringt, bricht unter den Orks Panik aus. Die Schwarzpelze werfen ihre Waffen fort und flüchten in die Hügel, gefolgt von den tödlichen Kämpfern inmitten des Dunkelheitszaubers. Als die Reiter außer Sichtweite der Stadt sind, hebt Lancorian den Zauber auf, und alle Vampire außer Zerwas sterben im Sonnenlicht. In blinder Wut greift der Vampir die Helden und Lancorian an, doch dann bricht er seine Attacken ab, um sich um die sterbende Sartassa zu kümmern. Die Helden tun gut daran, in die Stadt zurückzukehren, denn schon sammeln sich die ersten Orks, um der Ausfalltruppe, die nicht mehr vom Dunkelheitszauber umgehen ist, auf den Leib zu rücken. Zerwas hingegen kehrt nicht mehr nach Greifenfurt zurück, sondern schwört, die Stadt zu vernichten.

Diese wie alle anderen Angaben zum Ablauf des Abenteuers sind nur als *eine* Möglichkeit zum Ablauf des Kampfes um Greifenfurt zu betrachten. Ihnen als Spielleiter steht natürlich frei, beliebige Änderungen vorzunehmen. Ihr

Hauptziel sollte immer sein. Ihren Spielern einen unterhaltsamen Abend und eine spannende Geschichte zu bieten, die Ihrer ganz individuellen Vorstellung von Aventurien entspricht.

Abenteurpunkte

Da sich die Kampagne über einen längeren Zeitraum hinzieht, ist es wichtig, Ihren Helden nicht erst am Ende des Spiels ihre Abenteurpunkte zu geben. (Vermutlich würden die Charaktere dann gleich um mehrere Stufen höher katapultiert.) Sinnvoller ist hier die Handlung, orientiert an der vorangegangenen Abschnitten zu strukturieren und jeweils am Ende einer solchen Passage Abenteurpunkte zu verteilen. Je nach Geschick der Helden sowie Länge und Schwierigkeit des Abschnittes, sind dabei zwischen 50 und 100 AP angebracht. AP für überwundene Gegner vergeben Sie am besten sofort, da die Praxis zeigt, dass das Spiel sehr buchhalterisch wird, wenn man versucht solche Rechnungen über einen längeren Zeitraum nachzuhalten.

Anhang

Unter Geschützfeuer

Wann immer die Helden im Laufe dieses Abenteuers unter feindliches Geschützfeuer geraten, würfeln Sie für jeden Spieler mit dem W20. Ein Ergebnis von 20 bedeutet einen Treffer. Da es aber nicht darum geht, Ihre Heldengruppe abzuschlachten, sollten Sie immer von einem Treffer durch das kleinste in Frage kommende Kaliber ausgehen. Machen Sie Ihren Charakteren klar, in welcher Gefahr sie schweben, indem Sie die verheerenden Auswirkungen von Geschütztreffern bei anderen Opfern schildern. Es folgen die Daten zu den wichtigsten aventurischen Geschütztypen:

Name	Reichweite in Schritt	Schaden an Holzbauten	Schaden für Menschen
leichte Rotze	500	W+4	4W+6
mittlere Rotze	500	W+5	5W+8
schwere Rotze	500	W+7	7W+10
leichter Aal	500	W-1	4W+4
schwerer Aal	500	W-2	6W+10
Bock	50 - 500	W+7	3W20+10
Hornisse	150	0	W+4

Mit Holzbauten sind Schiffe oder Belagerungstürme gemeint. Die artilleristischen Fähigkeiten der Orks reichen nicht aus, um über eine größere Distanz Stadttore oder noch kleinere Objekte gezielt zu beschießen.

Zerwas

Der Vampir ist die Schlüsselfigur der Krimihandlung des Abenteuers, die parallel zum Kampf um die Stadt abläuft. Der Vampir ist ein innerer Feind, dessen Gefährlichkeit nicht weit hinter der der Orks zurücksteht. Bevor Zerwas in Gestalt des Eseraz vor dreihundert Jahren hingerichtet wurde, schwor er Greifenfurt Rache. Seitdem er bei der Zerstörung des Praiostempels durch die Schwarzpelze versehentlich wiedererweckt wurde, arbeitet er auf dieses Ziel zu. Doch will er die Stadt nichtschnell vernichtet sehen. Vielmehr verfolgt er die Absicht, den Widerstand der Greifenfurter so lange wie möglich hinauszuzögern. Er möchte die Bürger leiden sehen. Sehen, wie einer nach dem anderen im Kampf fällt, wie sie ausgezehrt vom Hunger kaum noch ihre Waffen heben können und immer wieder die Hoffnung auf einen schnellen Einsatz zunichte gemacht wird. Aus dieser Warte betrachtet, ist es kein Widerspruch, wenn sich der Henker als Freund der Stadt ausgibt und in Kämpfen zum Schein die Sache der Greifenfurter unterstützt. Als Kommandant einer Bürgerwehreinheit wird er bald zu einem der populärsten Bürger, so dass Marcian ohne stichhaltige Beweise nichts gegen ihn unternehmen kann, denn der Inquisi-



tor hat sich durch seine Härte und vor allem die Beschlagnahmen schnell bei allen einflussreichen Bürgern unbeliebt gemacht. Für Zerwas ist es unter diesen Umständen und in Anbetracht seiner rhetorischen Fähigkeiten ein Leichtes einen Prozess gegen ihn als Verleumdungskampagne hinzustellen.

Sobald die Helden sich ihm gegenüber verdächtig benehmen, beginnt der Vampir, sie seinerseits zu beobachten und setzt dabei auch den wahnsinnigen Uriens ein, der sich in der Stadt unauffällig bewegen kann und Zerwas' willenloser Sklave ist. Sobald den Abenteuern die verräterische 6. Quelle in die Hände gefallen ist, wird Zerwas Irgan Zaberwitz ermorden, um zu verhindern, dass er ihnen womöglich weitere Informationen über den Inquisitionsprozess zuspielt. Zerwas verabredet sich mit Irgan, zwingt ihm seinen Willen auf und bringt ihn dazu, sich auf dem Dachstuhl des Magistrats zu erhängen.

Vorher diktiert er ihm einen Abschiedsbrief, der die Helden belastet (7. Quelle). Der Brief liegt dem toten Irgan zu Füßen. Aufmerksame Beobachter macht der an den umgestürzten Stuhl unter dem Erhängten angelehnte Krückstock des Stadtschreibers stutzig. Dies ist ein eindeutiges Indiz dafür, dass er zum Zeitpunkt sei-

nes Todes nicht allein gewesen sein kann. Glombo Brohm, der mit einigen Ratsherren als einer der ersten den Toten findet, wird mit Hilfe des Briefes eine Hetzkampagne gegen die Helden starten und sie von nun an nicht mehr in sein Haus lassen. Sollten die Helden über den Zauber NEKROPATHIA MODERND' LEICH versuchen, mit dem Geist des verstorbenen Stadtschreibers Kontakt aufzunehmen, können sie nur erfahren, dass er mit Zerwas verabredet war, weil dieser die Akte über den Inquisitionsprozess gegen Eseraz kaufen wollte. Statt der Abschrift, die im Bein seines Schreibstisches verborgen ist, brachte Irgan eine unwichtige Akte aus dem Archiv mit. Anstelle des Henkers erschien ein "roter Dämon", der ihn "Kraft seiner Augen dazu zwang, sich zu erhängen".

Sobald die Charaktere die Prozessakte (9. Quelle) gefunden haben, wird Zerwas versuchen, ihnen das Schriftstück mit allen Mitteln wieder abzufragen und zu vernichten. Dabei ist ein mysteriöser Diebstahl einer offenen Attacke vorzuziehen.

Schon Anfang Praios gelingt es Sartassa, den Henker zu verführen. Auch sie hat im Auftrag Marcians im Sinn, Zerwas zu überführen. Eines Abends teilt sie den Helden mit, dass sie kurz davor stehe, das Geheimnis des Henkers zu lüften. Dann verschwindet die Elfe spurlos. Zerwas hat ihre wahren Absichten erkannt. Da er sich jedoch in sie verliebt hat, tötet er Sartassa nicht, sondern macht sie auch zum Vampir. Nachdem sie sich mit ihrem Schicksal abgefunden hat, verrät sie die wahre Identität Marcians und der Helden. Zerwas versucht von diesem Zeitpunkt an, den Abenteurern Angst einzujagen. Unerklärliche Zwischenfälle häufen sich. (Nachts fällt ein Ziegelstein aus dem Himmel und erschlägt einen Helden beinahe. Ein andermal wird jemand fast von einer Kutsche mit durchgehenden Pferden überrollt, etc.)

Kommt es schließlich zu einem Kampf zwischen den Helden und dem Vampir, erweist er sich als beinahe unbesiegbar. Dessen bewusst, wird Zerwas die Gruppe nicht töten, sondern ihr seine Kraft demonstrieren und dann laufen lassen. Sobald Marcian erkennen muss, dass er nicht die Mittel hat, Zerwas zu töten, schließt er einen Pakt mit ihm. Dabei hegt er freilich finstere Pläne (siehe: Der Verrat). Von nun an untersagt er den Helden, gegen Zerwas zu agieren.

Versuchen Sie, die Entlarvung von Zerwas so lange wie möglich hinauszuzögern. Schließlich versteht es der Vampir, wann immer er mordet, es so einzurichten, dass der Verdacht auf andere fällt (siehe: Der erste Mord). Erst Sartassa wird in ihrer Blutgier unvorsichtiger. Sie tötet nie nur ein Opfer, sondern metzelt gleich ganze Familien nieder wie die des unglücklichen Hafenarbeiters Drugon. Wann immer die Neugier der Spieler zu erlahmen droht, setzen Sie einen neuen Mord zur Spannungssteigerung ein. Schließlich, wenn Zerwas sie ängstigen möchte, trifft es gehäuft jene Personen, mit denen die Helden Umgang pflegen

(Einen Wirt oder einen Pferdeknecht, mit dem sie noch mittags geplaudert haben, einen Wachsoldaten oder einen Bürger, mit dem sich die Gruppe angefreundet hat; etc.).

Während Zerwas nur durch geheiligte Waffen der Inquisition zu töten ist (wie die sieben Dolche, die in der 9. Quelle erwähnt werden), unterliegen alle anderen Vampire den altbekannten Einschränkungen. Sie können kein fließendes Wasser überschreiten, Sonnenlicht tötet sie auf der Stelle, ebenso ein Pflock aus Eichen- oder Eschenholz, der ihnen durchs Herz getrieben wird. Speere oder Pfeile mit Schäften aus entsprechendem Holz fügen selbst Zerwas den doppelten Schaden zu. Während für alle von Zerwas erschaffenen Nachtgeschöpfe die normalen Regeln für Vampire gelten (siehe: DIE KREATUREN DES SCHWARZEN AUGES, S. 110) regeneriert Zerwas 2W6 LE pro Kampfrunde, was ihn quasi unbesiegbar macht.

Nehmen Zehras oder Sartassa Dämonengestalt an, gelten, für sie folgende Werte:

MU 20; **AT** 16; **PA** 14; **LE** 70; **RS** 8 (magische Aura); **TP** 2W+4 (Krallen) oder je nach Waffe; **GE** 8; **AU** 100; **MR** 15 In Dämonengestalt können beide fliegen. Eine Verwandlung ist nur mit Hilfe des Schwertes "Seulasslintan" möglich.

Seine Macht erhält Zerwas durch den dunklen, geflammten Zweihänder "Seulasslintan". Erst unter dem Einfluss des Schwertes wurde er zum Vampir. Woher die Waffe stammt, ist ungewiss, jedenfalls scheint sie nicht von menschlicher Hand erschaffen zu sein. Wann immer mit dem Schwert eine Kreatur getötet wird, "trinkt" die Waffe den unsterblichen Teil des sterbenden Wesens. Je häufiger dies geschieht, desto größer wird auch die Macht von Zerwas. Er erlangt die Fähigkeit, beliebige Zauber einzusetzen, indem er sich auf sie konzentriert. Allerdings muss für jeden Zauber die Lebensessenz eines Getöteten investiert werden, so dass die Macht des Schwertes nicht unerschöpflich ist. Seulasslintan ist wie ein Zweihänder zu führen. Im Kampf verursacht das Schwert 2W+10 TP. Wer durch die Klinge stirbt, wird nicht in Borons Hallen eingehen!

Auch nach seiner Wiederauferstehung treibt Zerwas ein Spiel mit seinem Namen, so wie er es schon in den Jahrhunderten tat, in denen er in Greifenfurt als Henker diente. Folgende Henkersnamen können in den Quellen gefunden werden:

Warsew der nicht alternde
Wresan der Zureiter
Zarwen der Held
Dokunientenlücke (zwei Henker bleiben unbekannt)
Eseraz der Waffenmeister
Zerwas

All diese Henker sind frühere Identitäten von Zerwas und allen ist gemein, dass sie das "Schwarze Schwert"

fürten und ein eigentümliches Spiel mit dem Namen trieben. Wann immer ein neuer Henker in die Stadt kam, ähnelte sein Name dem des Vorgängers. Zerwas übernimmt jedes Mal den ersten Buchstaben aus dem Beinamen des Vorgängers und tauscht ihn gegen einen anderen Buchstaben des Vornamens. Auch den Greifenfurtern der vergangenen Jahrhunderte ist diese Eigentümlichkeit aufgefallen, doch schrieben sie sie dem seltsamen Brauch um die Vergabe des Henkeramtes zu (siehe: 1. Quelle).

Stellen Sie Zerwas im Spiel als zwielichtige, aber nicht immer bedingungslos böse Gestalt dar. Ebenso wie er den Helden zusetzt, wenn sie ihm auf die Spur kommen, kann es auch sein, dass er sie in der Schlacht aus einer Lebensgefahr rettet. Andere zu verwirren, ist eines der liebsten Spiele dieses zwiespältigen Nachtgeschöpfs.

Dokumente

Eine wesentliche Rolle in der Entschlüsselung des Geheimnisses um Zerwas sowie die Stadt und ihre Geschichte spielen alte Quellen. Zunächst sind ihren Abenteurern aber nur zwei Orte zugänglich, an denen sie forschen können, das Archiv im Rathaus (1), verwaltet von Irgan Zaberwitz, und die private Bibliothek der Familie Brohm (29). Beide Orte sind mit Hilfe eines schriftlichen Befehls von Marcian problemlos zu betreten. Geschickter wäre es allerdings, das Vertrauen der Besitzer zu erlangen. Bei Irgan Zaberwitz ist das zugebenermaßen kaum möglich, wohl aber beim alten Glombo Brohm. Der Stadtarchivar Irgan ist jedoch bestechlich, so dass diese Hürde bei wohlgefüllten Geldkatzen leicht zu nehmen ist. Irgan wird sich nicht die Mühe machen, den Helden bestimmte Dokumente herauszusuchen. Hier müssen die Charaktere sich schon selbst zurechtfinden. Das Archiv ist völlig chaotisch sortiert. Stapel von Akten liegen ungeordnet auf dem Boden, einige Regale sind eingestürzt und auch, wo alles intakt scheint, ist keinerlei System in der Archivierung zu entdecken. Irgan Zaberwitz weiß sehr wohl, wo was zu finden ist, hilft den Abenteurern aber nicht, denn wenn sie ihm Geld für jeden Besuch im Archiv zahlen, hat er ein Interesse daran, dass sie oft kommen. Setzen sie ihn aber unter Druck, und er öffnet erzwungenermaßen die Pforte zum Stadtarchiv, so ist es ihm eine Genugtuung zu beobachten, wie die Helden in dem Chaos ihre Schwierigkeiten haben. Das Stadtarchiv ist vor zweihundert Jahren ausgebrannt, so dass Quellen, die zweihundert vor Hal liegen, höchstens noch in nachträglichen Niederschriften aus der Erinnerung des damaligen Stadtarchivars existieren. Da die Brohms aber schon sehr viel länger Akten aus dem Archiv sammeln, verfügen sie auch über Schriftstücke aus der Zeit vor dem Brand.

Glombo Brohm ist im Gegensatz zu Irgan Zaberwitz zwar kooperativ, doch hat er ein Interesse daran, dass Akten, die in irgendeiner Weise seine Familie belasten,

den Helden nicht in die Finger geraten. Obendrein ist sein Gedächtnis auch nicht mehr das beste, so dass er Schwierigkeiten hat, sich an alle Dokumente zu erinnern, die sich im Besitz seiner Familie befinden. Wann immer er Besuch erhält, bleibt er die ganze Zeit dabei und versucht zu verhindern, dass die Gruppe belastendes Material über die Vergangenheit der Brohms einsieht. Ansonsten hilft er ihnen nach bestem Vermögen.

Für den Verlauf des Spiels ist es sinnvoll, den Helden die Akten in der vorgegebenen Reihenfolge zuzuspielen. Nur wer mindestens einen Talentwert von 3 in "Lesen/Schreiben" hat, ist in der Lage, Nachforschungen in einer der Bibliotheken anzustellen, und nur wer sich den ganzen Tag mit der Suche nach Dokumenten beschäftigt, wird unter Umständen fündig. Bei einem Talentwert in Lesen/Schreiben, der zwischen 3 und 8 liegt, hat der Suchende bei 1-3 auf W20 Erfolg. Liegt der Talentwert höher, oder hat der Held einmal den Beruf des Schreibers ausgeübt, fällt es ihm leichter, zwischen all den Dokumenten den Überblick zu behalten und ihm fällt bei 1-5 auf W20 ein interessantes Schriftstück in die Hände. Die folgenden Quellen können Sie fotokopieren, um sie ihren Spielern zugänglich zu machen, oder aber einzeln abschreiben, was der Atmosphäre des Spiels sehr zuträglich ist. Wollen Sie Ihre Gruppe zusätzlich verwirren, steht es Ihnen frei, die unter dem Kapitel "Weitere Quellen" angegebenen Informationen auch in Form von Dokumenten aufzubereiten und an ihre Gruppe weiterzugeben. Darüber hinaus können Sie selbstverständlich auch noch völlig neue Quellen entwerfen, die mit der eigentlichen Geschichte zwar nichts zu tun haben, aber einem Abenteurer, der nicht genau weiß, wonach er sucht, durchaus verdächtig erscheinen werden. Für alle Quellen gilt, dass man Proben auf das Talent Geschichtswissen ablegen muss, um sie richtig einzuordnen.

1. Quelle

Eine gar seltsame Geschichte rankt sich um den Boronspförtner Warsew, den man den "nicht Alternden" nannte und der zu Zeiten Rohals in Greifenfurt diente. Der Südländer, den man im gestrengen Wolfswinter halb erfroren vor den Pforten der Stadt fand, diente wohl über 40 Jahre dem Gott des Todes und schlug niemals fehl mit seinem geflammten, schwarzen Fuchtschwert. Doch wie der Kaiser in Gareth soll auch er in seinem Dienst um keinen Tag gealtert sein. Wohl zehn Jahre nach Begründung des Elfenseminars zu Donnersbach verließ er die Stadt und vereinbarte mit den hohen Herren des Magistrats, seinen eigenen Nachfolger zu suchen. Fast ein Jahr wartete man, bis Warsew der Zureiter hierher kam und das geflammte Schwert aus schwarzem Stahl trug. Seit jenem Tag, als Warsew durch die Tore der Stadt nach Süden ritt, ist es Brauch in Greifenfurt, dass der Henker seinen eigenen Nachfolger bestimmt und das schwarze Schwert als Symbol

der Henkerswürde von alten Boronspförtnern getragen wird.

*Grusman der Schreiber,
gezeichnet am 3. Rahja im 23. Jahr Kaiser Bodars*

Kommentar:

Diese Quelle ist im Stadtarchiv zu finden. Mit einer ersten Geschichtswissen-Probe ist zu entschlüsseln, dass das Schriftstück 198 vor Hal abgefasst wurde. Die Geschichte, die dort erzählt wird, muss sich aber wesentlich früher abgespielt haben. Bei einer zweiten Geschichtswissen-Probe wissen die Helden, dass das "Seminar der Elfischen Verständigung" zu Donnerbach 451 vor Hal gegründet wurde. Dieses Dokument soll den Charakteren, die Zerwas mittlerweile sicher schon kennen gelernt haben, einen ersten Fingerzeig darauf geben, dass zwischen ihm und den Scharfrichtern, die hier vor langer Zeit tätig waren, eine Verbindung bestehen muss. Auch der Hinweis, dass der Henker offensichtlich nicht altert, wird in Verbindung mit anderen Quellen noch wichtig.

2. Quelle

*Pamphlet wider
die Saljether Menschenschlächter.*

Zu schwach waren die Dünnbärtigen, von der Natur mit verzerrem Körperwuchs bestraften, um sich selbst zu helfen. Viele Jahre waren vergangen, seit die Dichtbehaarten ihnen Saljeth genommen hatten, um dort ihrem Blutgott zu huldigen. Erst mit Hilfe der älteren Völker und dessen, der vom Himmel stieg, gelang es, den Schandfleck zu tilgen. Doch der Preis, der in den Blutgewölben zu entrichten war ...

Kommentar:

Die untere Hälfte dieses Dokuments ist verbrannt. Es gehört zu den wenigen Schriftstücken, die, wenn auch beschädigt, den Brand des Archivs vor zweihundert Jahren überstanden haben. Eine Geschichtswissen-Probe ergibt, dass das Schriftstück aus einer fremden Sprache übersetzt wurde und vermutlich mehr als tausend Jahre alt ist. Es handelt sich hier um einen zwergischen Text über die Rückeroberung von Saljeth. Mit den "Dünnbärtigen" sind natürlich die Menschen gemeint, wohingegen es sich bei den "Dichtbehaarten" um Orks handelt, die in Saljeth eine wichtige Kultstätte für den Blutgott Tairach unterhielten. Dass das antike Saljeth identisch mit dem heutigen Greifenfurt ist, werden die Helden erst sehr viel später herausfinden.

3. Quelle

8. Firun, 600 nach Bosparans Falf

Für besondere Tapferkeit im Kampf gegen die frevelhaften Schwarzpetze schenkte der Magistrat Zarwen

dem Helden den Turm der Henker, jenes trutzige Gemäuer in der alten Stadtmauer, in dem seit Warsew, den man den 'nie Alternden' nannte, die Scharfrichter der Stadt wohnen. Der mutige Henker zeichnete sich im Kampf um unsere Stadt durch besondere Tapferkeit aus. Nachdem unsere Mauern überrannt waren, konnte er den tierzahnigen Häschern entkommen und bekämpfte sie weiter auf den Blutfeldern bei Gareth und in der Schlacht zu Ferdok. Und bei Boron, so reiche Ernte wie in diesem Jahr hielt das schwarze Henkerschwert noch nie! Bürgermeister Etzelbrecht Brohm pries unseren größten Helden bei der Grundsteinlegung zum neuen Praiostempel, der auf den Trümmern des von den Orks geschändeten Gotteshauses errichtet werden wird. Mögen die Zwölfe unserer Stadt in Zukunft gnädig sein und uns für immerdar vor dem Zorn der Wilden beschützen.

*Merwin Pohte,
Stadtschreiber zu Greifenfurt*

Kommentar:

Diese Quelle ist in der privaten Bibliothek der Brohms zu finden. Es handelt sich hier um das Original aus der Zeit vor dem Archivbrand. Eine Geschichtswissen-Probe ergibt, dass es um 393 vor Hal abgefasst wurde. In diesem Jahr fanden die erwähnten Schlachten statt. Wieder taucht hier ein Henker mit merkwürdigem Namen und dem schwarzen Schwert auf.

Wichtig ist auch der Hinweis darauf, dass die Orks schon einmal Greifenfurt besetzt und den Praiostempel abgerissen haben.

Vielleicht dämmert der Gruppe schon jetzt, dass dieses Verhalten der Orks kein Zufall sein kann. Im Privatarchiv der Brohms befindet sich das Schriftstück, weil hier in Bürgermeister Etzelbracht Brohm ein Vorfall erwähnt wird und man damit jederzeit beweisen kann, eine wie wichtige Rolle das eigene Geschlecht schon vor vierhundert Jahren spielte.

4. Quelle

Kommentar:

Diesen schmalen, versengten Papierstreifen finden die Charaktere als Lesezeichen in einem Buch über die Steuererhebungen der Jahre 150 - 120 vor Hal. Das vergilbte Papier stammt zweifellos aus der Zeit vor dem Archivbrand. Es spielt darauf an, dass die "Fuchshöhle", die früher einmal "Torthurm" genannt wurde, den Zugang zu einem erhaltenen Teil der orkischen Kultstätten verbirgt. Der Turm wurde dort errichtet, wo einst der Eingang zum Heiligtum des Tairach lag. Heute weiß niemand mehr, wo sich in Greifenfurt ein "Torthurm" befindet.

ge durch den Torthurm, wenn du das Gold der Bestien

5. Quelle

18. Boron des 17 Jahres nach der Thronbesteigung des Kaisers Hal

Am gestrigen Nachmittag wurde auf dem Platz der Sonne ein wilder Mann in den Schandkragen geschlossen, der gar lästerliche Reden über unsere Stadt führte. Am nächsten Morgen wurde er auf Beschluss des Magistrats mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt. Er redete von "brennenden Wassern, die Kinder und Sieche verschlingen werden." Des weiteren behauptete er, dass "unter dem Laus des Lichts das finsterste Übel verborgen sei" und "Boron in diesen Mauern so reiche Ernte haften werde, dass Shazars Äpfel von den Gebeinen der Toten gespeist würden. "Noch viel mehr solch gotteslästerlichen Unsinns verkündete der Mann, der sich selbst Gutfolg nannte und wohl seinen Geist in den Wäldern verloren hat.

*Irgan Zaberwitz,
Stadtschreiber zu Greifenfurt*

Kommentar:

Das Alter dieser Quelle zu bestimmen, dürfte wohl keinem Helden Schwierigkeiten bereiten. Das Schriftstück wird im Stadtarchiv verwahrt. Leider erinnert sich Irgan Zaberwitz nicht mehr, was der Verrückte sonst noch alles prophezeit hat. Die Helden müssen sich allein aus dem, was sie geschrieben sehen, einen Reim machen. Die "brennenden Wasser" sind ein Hinweis auf die Flüchtlingsflotte, die die Orks vor den Mauern der Stadt auf der Breite verbrennen werden. Ein Übel liegt gleich im doppelten Sinne unter dem Praiostempel, der mit dem Haus des Lichts gemeint ist: zum einen der gebannte Leichnam des alten Henkers, der als Zerwas wiedererstand ist, und die verschüttete Kultkammer der Orks, tief unter dem Platz der Sonne. Mit den Äpfeln, die von den Gebeinen der Toten gespeist werden, sind die Apfelbäume im Hain nahe des Südtors gemeint. Hier werden während der Belagerung die Toten der Stadt begraben, weil der Boronsanger außerhalb der Mauern liegt.

6. Quelle

Heute am 12. Ingerimm wurde unser Henker Eseraz der Waffenmeister durch den Arm der Gerechtigkeit, den Bringer des Lichtes, Großinquisitor Ahriman von Gareth vom unheiligen Leben zum Tode gebracht. Weder die Folter noch das Rad konnten dem ruchlosen Eseraz das Leben nehmen, so dass der Großmeister ihn am Abend in einem Ritual mit sieben silbernen Dolchen in die ewige Finsternis schickte. Ganz Greifenfurt und viele Bauern aus der Region waren gekommen, um dem Spektakel auf dem

Platz der Sonne beizuwohnen. Noch vor Eseraz starb seine geliebte, Derlala Brohin. Die Patriziortochter, selbst vom Bösen besessen, hatte unter der Folter ihre Bluttaten und ihren Meister verraten. Diese Buhlin der Nacht richtete der Gott Praios selbst, indem er sie mit dem ersten Sonnenstrahl des Tages zu Asche verbrannte. Ihr Meister aber wurde im Stein verschlossen unter dem Altar des Lichtes. Gezeichnet am 12. Ingerimm, im 30. Regierungsjahr des Kaisers Alrik, Malba Pohle, Stadtschreiberin zu Greifenfurt

(Die vollständigen Protokolle zu Verhören und Prozeß finden sich unter dem Siegel des Greifen in der Prozessakte.)

Kommentar:

Dieses Dokument sollten die Helden erst in die Hände bekommen, wenn sie entweder kurz davor sind, ihre Nachforschungen aufzugeben, oder bereits einen Verdacht haben, wer Zerwas wirklich ist. Nachdem diese Akte im Stadtarchiv gefunden wurde, spitzen sich die Ereignisse zu. Wird Irgan mit dem Schriftstück konfrontiert, leugnet er zunächst, etwas über den Prozess zu wissen. Am späten Abend lässt er den Helden aber ein Schreiben zukommen, in dem er verspricht, ihnen die Inquisitionsakte zuzuspielen. In derselben Nacht kommt Irgan ums Leben.

Mit der üblichen Probe kann das Alter des Schriftstücks auf 300 vor Hal bestimmt werden. Heute weiß außer Irgan kein Greifenfurter mehr, worum genau es in diesem Prozess ging. Es gibt nur vage Gerüchte, dass ein roter Dämon durch den Inquisitor gebannt wurde. Die Familie Brohm hat seit dem Prozess dafür gesorgt, alle Spuren zu verwischen. Außer dem obigen Schriftstück und einer Kopie der Prozessakte hat kein Dokument, in dem über ihre unglückselige Urahnin berichtet wurde, die Jahrhunderte überdauert. Die Brohms waren es, die vor 200 Jahren das Stadtarchiv durch gedungene Diebe in Brand setzen ließen. Damit glaubten sie das Wissen für immer vernichtet, bis der Vater von Irgan Zaberwitz, ein kleiner Schreiber bei der Inquisition, die Originalakte bei seiner Arbeit fand und kopierte. Als er in den Ruhestand trat, erpresste er für sich und seinen Sohn Irgan ein Haus und ein Stück Land von der Patrizierfamilie. Dafür überließen sie ihnen die Kopie der Akte, die sofort verbrannt wurde. Eine zweite Kopie versteckten sie im hohlen Bein des Schreibtisches in ihrem Haus.

7. Quelle

Seit Wochen werde ich verfolgt und bedrängt. Jetzt drohen mir die Inquisitoren mit der hochnotpeinlichen Befragung. Ich bin unschuldig, doch ich bin auch nur ein alter Mann. Bevor ich auf der Folter ein Verbre-

*chen gestehe, das ich nicht begangen habe, scheide ich
Lieber freiwillig aus dem Leben. Mögen die Götter mir
vergeben!*

Irgan Zaberwitz

*Verfasst am XX. Tag des Monats Praios, im 20. Jahr
nach der Tronbesteigung des Kaisers Hal*

Kommentar:

Dieser Abschiedsbrief liegt unter dem erhängten Stadtschreiber auf dem Boden des Rathausseichers. Irgan wurde von Zerwas ermordet, der ihm in Gestalt des roten Dämons erschien. Er hatte ihn am selben Nachmittag besucht und nach der Akte über den Inquisitionsprozess befragt. Als er ihm mehr als hundert Dukaten für das Schriftstück bot, ging der Schreiber auf sein Angebot ein und die beiden verabredeten, sich in der Nacht heimlich vor dem Stadtarchiv zu treffen. Dort erschien Zerwas als Dämon, zwang dem alten Mann seinen Willen auf und brachte ihn auf den Speicher, wo er ein altes Seil fand und den noch immer unter seinem Willen stehenden Stadtschreiber dazu brachte, den Abschiedsbrief zu verfassen. Dass es sich bei denen, die schon geraume Zeit im Stadtarchiv herumschnüffeln und den Stadtschreiber unter Druck setzen, um Agenten der Inquisition handelt, weiß Zerwas durch Sartassa. Noch bevor die Helden dieses Dokument erhalten, haben es bereits mehrere Angestellte des Rates und eine Reihe von Ratsmitgliedern gelesen. Für sie sind eindeutig die Helden schuld am Tod des Archivars, und man wird ihnen in Zukunft mit Misstrauen, wenn nicht gar mit Hass begegnen. Auch der Vorwurf, für die Inquisition zu arbeiten, wird nicht leicht zu zerstreuen sein, denn jetzt fallen den Zeugen etliche Merkwürdigkeiten im Verhalten der Verdächtigen auf. Sollten Sie als Spielleiter über eine auch nur halbwegs normal, das heißt sehr selbstbewusst auftretende Heldengruppe verfügen, wird es Ihnen ein Leichtes sein, hier mit etlichen Vorwürfen gegen die Charaktere aufzuwarten. Als Datum setzen Sie in das Dokument eine Zeitangabe ein, die ihrem Spielverlauf entspricht.

8. Quelle

*Das hohle Bein,
das ist geheim.
Dort liegen gut verborgen
der Vergangenheit Sorgen.
Die Akte wird zum Boten,
von den Taten der Toten.*

Kommentar:

Diesen Zettel kann man bei genauer Untersuchung des Schreibtisches von Irgan Zaberwitz im Magistrat finden. Es scheint als habe der Stadtschreiber -geahnt, dass das Geheimnis um den Inquisitionsprozess vor 300 Jahren gefährlich für ihn werden könne. Die Botschaft weist auf das Tischbein des Schreibtisches in seinem Haus hin, wo die abgeschriebene Inquisitions-

akte verborgen ist.

9. Quelle

(Die vollständige, mehr als 30 Seiten umfassende Prozessakte gegen Eseraz und seine "Buhlin" Derlala hier wiederzugeben, würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Deshalb seien hier nur einige wichtige Passagen aufgeführt.)

*Confusio: Derfafa Brohm aus dem Patrizierhause
Brohm wird der Hexerei, der Unzucht mit dem roten
Schwertdämon, der sich verberget hinter dem Henker
der Stadt, und dem Morde an sieben Knäblein und drei
Mannen, deren Blut sie getrunken hat, für schuldig
befunden. Am morgigen Tag wird der schreckliche
Vampir dem Licht der Gerechtigkeit übergeben.*

*Eseraz, genannt der Waffenmeister, Henker zu Grei-
fenfurt, gift als überführt, wahrhaftig ein Schwert-
dämon oder eine andere Kreatur ohn Namen zu sein.
Bis zum Sehfuß blieb er bei der hochnotpeinlichen Be-
fragung störrisch und mochte nicht von seiner wahren
Beschaffenheit sprechen. Dockgift als bewiesen, dass,
seit einstens Wrasew Greifenfurt betreten, alle Scharf-
richter in Wahrheit nur ein und derselbe Mann waren.
Eine Kreatur ohne Namen, die sich nächtens in einen
roten Dämon verwandelt. Da heute die silbernen Dol-
che aus Gareth die Stadt erreicht haben, wird auch
dieser Kreatur aus den Niederhaffen am morgigen Tage
der Tod bereitet.*

*Abgeschlossen in Greifenfurt am 11. Ingerim im 30.
Regierungsjahr des Kaisers Alrik,
Ahriman, Großinquisitor zu Gareth.*

Kommentar:

Wieder werden die Macht des schwarzen Schwertes und des Henkers betont. Wer neun Ritter des Lichtes erschlägt, braucht auch keine Abenteurergruppe zu fürchten. Ihre Helden sollten von nun an vorsichtiger denn je im Umgang mit Zerwas sein, denn dass er und die Henker, die hier vor Jahrhunderten das schwarze Schwert führten, dieselbe Person sind, dürfte für die Gruppe nun auf der Hand liegen. Derlala Brohm war tatsächlich eine Hexe und eine Vampirin. Auch die Aussagen über ihre Morde entsprechen, obwohl sie auf der Folter erzwungen wurden, der Wahrheit. Die sieben silbernen Dolche, von denen die Rede ist, befinden sich nicht mehr in der Stadt. Als das Grab unter dem Praiostempel gefunden wurde, schickte Sharraz Garthai sie als Geschenk an den schwarzen Marschall. Die Abenteurer werden an diesem Dokument nicht lange ihre Freude haben, denn Uriens, der im Auftrag des Henkers die Helden beobachtet, wird seinen Meister über den Fund unterrichten, und der Vampir wird ihnen die Akte in seiner Dämonengestalt so schnell wie möglich wieder abnehmen und dann vernichten. Richten

Sie deshalb den Fund der Prozessakte so ein, dass er nachts liegt, denn dann ist der Auftritt des roten Dämons am eindrucksvollsten. Außerdem ist auch damit zu rechnen, dass die Helden nicht bei helllichem Tage in das Haus des verstorbenen Stadtschreibers eindringen, wo sie doch als verdächtig gelten, an seinem Tod schuldig zu sein.

Andere Quellen

Viele Texte in beiden Bibliotheken weisen auf die häufigen Eroberungszüge der Orks hin. Daß dahinter mehr steckt als das Ziel, eine Stadt an den Reichsgrenzen zu plündern, wird sich mit der Zeit zeigen. Wenn Sie eigene Texte verfassen wollen, eignet sich dafür dieses Themengebiet besonders gut. Da die meisten Originalquellen vernichtet sind, sollten Sie die Helden dieses Wissen aus Geschichtsbüchern oder Reiseberichten über die Region Greifenfurt beziehen lassen. Quellen dieser Art finden sich häufiger bei den Brohms als im Stadtarchiv. Dazu einige Vorschläge:

1.) 699 v. Hal unternehmen Thorwaler und Kaiserliche

eine gemeinsame Heerfahrt ins Land der Orks. Dabei wird eine Kultstätte vernichtet, die man ausdrücklich mit dem unterirdischen Kultplatz vergleicht, wie es ihn einst in Saljeth gab.

2.) 393 v. Hal, kurz nach Ende der Magierkriege, wird Greifenfurt von Orks erobert und besetzt. Eine Anspielung darauf findet sich bereits in der 3. Quelle. Verfassen Sie weitere Texte über die Tempelschändung, den Kampf um die Stadt und die Befreiung durch die Kaiserlichen.

3.) 253 vor Bosparans Fall wird der ganze Norden von Orks überrannt. Greifenfurt wird in diesen Quellen nicht genannt, da es damals noch Saljeth hieß, doch lässt sich aus Geschichtsbüchern erfahren, dass dieses Gebiet für über hundert Jahre in den Händen der Schwarzipelze blieb.

Darüber wie die Region wieder befreit wurde, gibt es nur wenige, sehr verworrene und oft einander widersprechende Texte, doch scheinen Elfen, Zwerge und "eine Macht, die vom Himmel stieg", dabei eine wichtige Rolle gespielt zu haben. Orientieren Sie sich beim Verfassen dieser Texte an der 2. Quelle.

Freund und Feind

Oberst Marcian

Allgemeine Informationen:

Marcian ist schätzungsweise Mitte 30. Er hat rabenschwarzes Haar und weiße Schläfen. Er sieht gut durchtrainiert aus und hat ein so makellofes Äußeres, wie man es bei einem Obristen eines kaiserlichen Garderegiments erwarten würde. Sein Blick ist stechend und unangenehm. Noch trägt er einen kostbaren, mit Praiossymbolen verzierten Harnisch. Um seine Schultern liegt ein schwerer, flammend roter Umhang. Der Oberst reitet einen Schimmel, den eine Satteldecke aus Leopardfell schmückt. Sattel und Zaumzeug sind mit fein ziselierten Goldarbeiten verziert.

Meisterinformationen:

Marcian trägt ein Schreiben bei sich, das ihn als Kommandanten der Stadt Greifenfurt ausweist, bis kaiserliche Einsatztruppen eingetroffen und die Orks aus der Region vertrieben sind. Er ist fest entschlossen, den Auftrag durchzuführen, auch wenn er Zweifel hat, dass nach den schweren Verlusten auf den Silkwiesen und dem zur Erntezeit zu erwartendem Truppenschwund die kaiserliche Armee, wie versprochen, die Region Greifenfurt schon in wenigen Wochen zurückerobert wird. Um "seine" Stadt zu halten, ist ihm fast jedes Mittel recht. Mehrere Jahre in den Garderegimentern des Kaisers haben ihm zum erfahrenen Strategen gemacht und in weiteren Jahren im Dienst der KGIA hat er alle unsauberen Varianten der Kriegsführung gelernt. Ritterlich ist er nur so lange, wie es seinen Zielen dienlich ist.

Obwohl Marcian durchaus charmant auftreten kann,

hat ihn der Dienst für die KGIA und die Inquisition zu einem wahren Todesengel gemacht. Dennoch wäre es falsch, ihn als "böse" zu bezeichnen, denn seine Ziele sind durchaus ehrenhaft. Am treffendsten charakterisiert man Marcian als Machtmenschen.



Typische Zitate:

"Wer einen Teil der Wahrheit verschweigt, hat noch nicht gelogen."

"Wenn ihr glaubt, die Bresche könnte nicht mehr länger verteidigt werden, ist es wohl an mir, das Gegenteil zu beweisen."

MU: 15 **AG:** 2 **ST:** 15 **Alter:** 37
KL: 15 **HA:** 4 **MR:** 11 **Größe:** 1,85
IN: 12 **RA:** 3 **LE:** 85 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 13 **TA:** 2 **AU:** 101 **Augenfarbe:** grau
FF: 11 **NG:** 7 **AE/KE:** -
GE: 13 **GG:** 3 **AT/PA:** 14/17 (Zweihänder)
KK: 16 **JZ:** 2 16/16 (Schwerter)

Herausragende Talente: Schwerter 16, Zweihänder 15, Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 11, Sich Verkleiden 10, Überzeugen 13, Menschenkenntnis 12, Götter und Kulte 10, Kriegskunst 13,

Je nach Situation greift Marcian entweder in leichter Rüstung mit Schwert, oder in schwerer Panzerung mit einem mächtigen Andergaster in den Kampf ein. Freund und Feind erkennen ihn leicht an seinem prächtigen dunkelroten Umhang, den er immer trägt.

Die Halbelfe Sartassa Steppenwind

Allgemeine Informationen:

Sartassa ist eine außerordentlich hübsche, junge Elfe. Sie hat langes, schwarzes Haar, grüne Augen, ist mittelgroß, bevorzugt elegante Kleidung und trägt gerne Schmuck. Besonders auffällig ist besonders eine prächtige Halskette aus tränenförmig geschliffenen Onyxen und silbernen Münzen, die sie in Keft erworben hat. Sie ist mit einem Schwert, von dem sie sich niemals trennt, und einem Langbogen bewaffnet.

Spezielle Informationen:

Die Elfe ist eine scharfsinnige und unterhaltsame Gefährtin, die sich trotz der Umstände der ersten Begegnung mit ihr nicht als Lehrmeisterin aufspielt. Dass Sartassa eine gute Bogenschützin ist, wissen die Helden bereits, doch dass sie auch exzellent mit dem Schwert umzugehen versteht, wird sich erst im Kampf um Greifenfurt zeigen. Sartassa ist eine sehr auffällige Erscheinung, die ihre weiblichen Reize auch keineswegs verbirgt. Es ist möglich, dass sie einen der Charaktere verführt, doch wird sie sich nur vorübergehend mit ihm vergnügen.

Meisterinformationen:

Obwohl Sartassa als Halbelfe magiebegabt ist, beherrscht sie nur wenige Sprüche gut und setzt nur sehr selten Magie ein. Nachdem sie von Zerwas als Agentin der KGIA überführt und zu einem Vampir gemacht wurde, schlagen ihre schlechten Charaktereigenschaften durch. Sie wird launisch und grausam. Nachdem sie unfreiwillig die Seiten gewechselt hat,



verrät sie ihre früheren Gefährten.

Typische Zitate:

"Du hältst den Bogen, als ob du dich vor ihm fürchtest: dein Ziel soll ihn fürchten, nicht du!"

"Mich wollen weder Menschen noch Elfen."

"Nun, schöner Krieger, warum gehst du allein durch die Nacht?"

MU: 12 **AG:** 2 **ST:** 11 **Alter:** 78
KL: 13 **HA:** 4 **MR:** 8 **Größe:** 1,68
IN: 15 **RA:** 3 **LE:** 58 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 16 **TA:** 2 **AU:** 70 **Augenfarbe:** grün
FF: 12 **NG:** 5 **AE/KE:** 28
GE: 14 **GG:** 2 **AT/PA:** 14/16 (Schwerter)
KK: 12 **JZ:** 3

Herausragende Talente: Schusswaffen 17, Schleichen 11, Fährstensuchen 10, Fallenstellen 11

Zauberfertigkeiten: SPURLOS, TRITTLÖS 8; CHAMAEIONI MIMIKRY 8; ADLER, WOLF U. HAMMERHAI 11 (Eule)

Nehmen Zervas oder Sartassa Dämonengestalt an, gelten für sie folgende Werte:

MU 20; **AT** 16; **PA** 14; **LE** 70; **RS** 8 (magische Aura); **TP** 2W+4 (Krallen) oder je nach Waffe; **GE** 8; **AU** 100; **MR** 15. In Dämonengestalt können beide fliegen. Eine Verwandlung ist nur mit Hilfe des Schwertes "Seulasslintan" möglich.

Lysandra, die Amazone

Allgemeine Informationen:

Normalerweise trägt Lysandra schlichte Lederkleidung. Nur wenn es gilt, ihren Leuten in wichtigen Schlachten durch ihre Erscheinung Mut zu machen, legt sie eine prächtige Rüstung an. Sie trägt dann einen bronzenen Kürass, Plattenzeug, einen Helm mit einem Kamm aus weißem Rosshaar und einen weißen Umhang. Die rothaarige Amazone steht in dem Ruf, mit gefangenen Orks äußerst grausam umzugehen.

Spezielle Informationen:

Lysandra konnte nur deshalb über ein Jahr mit ihren Freischärlern in einem von Orks besetzten Gebiet überleben, weil sie ihre Angriffe auf die Schwarzpelze sehr sorgfältig plante. Hält sie ein Unternehmen der Greifenfurter für zu gefährlich, lehnt sie es ab, sich daran zu beteiligen. Das Leben ihrer Kämpfer geht ihr über alles.

Meisterinformationen:

Gleich zu Ausbruch des Krieges mit den Orks geriet die Amazone mit drei Gefährtinnen in einen Hinterhalt. Die Orks schleuderten Netze über die Kämpferinnen, so dass sie wehrlos waren. Die Gefangenen wurden von den Schwarzpelzen geschändet und ermordet. Lysandra überlebte nur deshalb, weil die Orks glaubten, sie habe sich bei ihrem Sturz vom Pferd den Hals gebrochen. Doch die Amazone war bei Bewusstsein und stellte sich nur tot, um nicht das Schicksal ihrer Freundinnen zu teilen. Seitdem schämt sie sich wegen ihres unritterlichen Verhaltens und ist sich sicher, die Gunst Rondras verloren zu haben. Ihren Selbsthass lebt sie in ihrer Grausamkeit im Kampf gegen die Orks aus. Erst als sie merkt, wie sich um sie herum immer mehr Verteidiger Greifenfurts aus Wut und Rache in seelenlose Mörder verwandeln, beginnt sie, über ihr Verhalten nachzudenken und sich zu ändern. Nichtsdestotrotz wird Lysandra von ihren Kämpfern verehrt, und ihre Freischärler würden ihr ohne Bedenken bis in die Niederhöhlen folgen.

MU: 13 **AG:** 3 **ST:** 13 **Alter:** 28
KL: 12 **HA:** 4 **MR:** 6 **Größe:** 1,73
IN: 15 **RA:** 4 **LE:** 77 **Haarfarbe:** rot
CH: 12 **TA:** 3 **AU:** 95 **Augenfarbe:** grün
FF: 12 **NG:** 5 **AE/KE:** -
GE: 14 **GG:** 3 **AT/PA:** 17/15 (Schwerter)
KK: 18 **JZ:** 6

Herausragende Talente: Reiten 11, Kriegskunst 10

Oberst Alrik von Blautann und vom Berg

Allgemeine Informationen:

Der junge Oberst mit schulterlangem, blondem Haar darf als der Prototyp eines kaiserlichen Offiziers gelten. Er ist bis in den Tod loyal der Sache von Prinz

Brin ergeben und liebt die Schlacht. Auch wenn die Greifenfurter schon Hunger leiden, legt er immer noch größten Wert auf sein Aussehen. Sein Kürass und sein Plattenzeug sind immer blank geputzt. Nur sein blauer Umhang zeigt bei genauerem Hinsehen mit fortschreitender Belagerung immer mehr vernähte Risse und gestopfte Löcher.

Spezielle Informationen:

Der junge kaiserliche Offizier wurde in der Schlacht auf den Silkwiesen vom Kaiser persönlich zum Oberst befördert. Seitdem sitzt der junge Recke den fliehenden Orks im Nacken. Selbst als die Schwarzpelze ihm eine Falle stellen, gelingt ihm mit der Mehrheit seiner Soldaten der Durchbruch und die Flucht ins befreite Greifenfurt.

Meisterinformationen:

Manche halten den jungen Kavallerieobristen für etwas naiv; tatsächlich mangelt es ihm einfach an Erfahrung. Durch glückliche Umstände ist er in einen Rang aufgestiegen, den die meisten Offiziere erst nach langen Jahren Dienst in der kaiserlichen Armee erreichen. Mangelnde strategische Kenntnisse gleicht er durch außergewöhnlichen Mut aus. Er bevorzugt wilde Kavallerieattacken und hatte damit bislang auch meist Erfolg, zeigt er doch erstaunliches Geschick darin, mit seinen Reitern buchstäblich im letzten Augenblick zu erscheinen.

MU: 16 **AG:** 5 **ST:** 10 **Alter:** 78
KL: 11 **HA:** 4 **MR:** -1 **Größe:** 1,68
IN: 13 **RA:** 3 **LE:** 69 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 13 **TA:** 3 **AU:** 85 **Augenfarbe:** grün
FF: 10 **NG:** 5 **AEIKE:** -
GE: 14 **GG:** 3 **AT/PA:** 15/14 (Schwert)
KK: 16 **JZ:** 4

Herausragende Talente: Lanzenreiten 11, Reiten 12

Lancorian

Allgemeine Informationen:

Der Magier hat langes, blondes Haar und ist mittelgroß. Für okkulte Handlungen oder Auftritte, bei denen er seinen Stand herauskehren will, kleidet er sich in lange, wallende Gewänder. Ansonsten bevorzugt er modische und elegante Kleidung. Es ist leicht, mit Lancorian ins Gespräch zu kommen, und er erweist sich als angenehmer Unterhalter.

Spezielle Informationen:

Trotz des positiven Eindrucks, den Lancorian vermittelt, wenn man ihm unbefangen begegnet, hat er in Greifenfurt einen schlechten Leumund. Das liegt vor allem daran, dass er das bekannteste Bordell der Region leitet, die "Fuchshöhle". Die Städter frequentieren zwar eifrig dieses Etablissement, doch hält sie das nicht davon ab, über den Besitzer eitel die Nase zu



rümpfen. Auch unter Magiern hat Lancorian keinen guten Ruf wie jeder, der auf so profane Weise aus seinen Begabungen Profit schlägt. Lancorian reagiert auf dieses Verhalten, indem er den Reichtum, den er mit der "Fuchshöhle" erwirtschaftet hat, zur Schau stellt und sich gerne so aufwendig wie ein junger Landadeliger kleidet. Seit der Besatzung der Orks hat er zwar nicht mehr viel Geld in der Kasse, dafür ist er zu einem der reichsten Viehbesitzer geworden, denn die Schwarzpelze pflegten meist in Naturalien zu zahlen. Deshalb treffen ihn die Beschlagnahmungen Marcians besonders hart.

Meisterinformationen:

Lancorian ist ein Meister der Illusion, der auf diesem speziellen Gebiet seine Fähigkeiten weit über die eines herkömmlichen Magiers gesteigert hat. Die Besuche seiner Kunden pflegt er, wenn sie es sich leisten können, zu unvergesslichen Ereignissen zu machen. Es ist ihm möglich, beinahe beliebige Kulissen als Hintergrund zum Liebesakt zu entwerfen, so dass selbst ausgefallenste Wünsche erfüllt werden können. Sollten die Charaktere ein Erlebnis dieser Art anstreben, gilt als Richtschnur für die Bezahlung, dass für jeden ASP, den Lancorian in seinen Zauber investiert, ein Dukat hinzulegen ist. Mit Marcian verbindet den Magier eine enge Freundschaft, die auf gemeinsame Jugenderlebnisse zurückgeht. Trotz aller Zwistigkeiten, die zwischen ihnen auftreten mögen, kann sich der Oberst im Ernstfall immer auf den Zauberer verlassen. Eine wichtige Charaktereigenschaft für Lancorian und seinen Umgang mit Magie ist, dass er im Gegensatz zu den meisten, sehr dogmatischen Akademiemagiern kein unkonventionellen

Einsatz seiner Kräfte stets sehr aufgeschlossen gegenübersteht.

MU: 12	AG: 3	ST: 12	Alter: 36
KL: 16	HA: 4	MR: 9	Größe: 1,69
IN: 13	RA: 3	LE: 48	Haarfarbe: blond
CH: 14	TA: 3	AU: 60	Augenfarbe: grau
FF: 12	NG: 5	AE/KE: 58	
GE: 13	GG: 7	AT/PA: 11/16	(Stab)
KK: 19	JZ: 7		

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 12

Zauberfertigkeiten: AURIS, NASUS, OCULUS ... 8; BLENDWERK 8; CHAMAELIONI MIMIKRY 4; SCHMÜCKEN 10 Mit der Kombination von AURIS, NASUS... und BLENDWERK kann Lancorian beinahe beliebige Illusionen erschaffen, was zur Basis seines Geschäftes wurde. Schwierigkeiten bereitet es allerdings, diese Illusionen über einen längeren Zeitraum aufrecht zu erhalten. In jahrelanger Arbeit hat er darum die Zimmer, in denen Illusionen gewirkt werden, dergestalt magisch präpariert, dass es möglich ist, hier die Zauber über eine ganze Nacht bestehen zu lassen. Mit Hilfe des CHAMAELIONI kann sich Lancorian gegebenenfalls zum Zaubern auch im Zimmer aufhalten, ohne dem Freier aufzufallen und ihn zu hemmen. Der Zauber SCHMÜCKEN schließlich erlaubt ihm, seine Mitarbeiter für Geschäftszwecke vorübergehend noch attraktiver erscheinen zu lassen.

Zerwas

Allgemeine Informationen:

Zerwas ist in Greifenfurt allgemein als Henker bekannt. Er steht allerdings nicht im Dienst der Stadt, sondern ist vor einem halben Jahr zugereist. Er hat schulterlanges, schwarzes Haar, einen kurzgeschorenen Bart und stechende grüne Augen. Im Kampf trägt er meist einen geschwärzten Plattenpanzer und Plattenzeug. Auf einen Helm verzichtet er. Im Alltag trägt der Henker leichte Stoffkleidung. Auffällig ist das große, geflammte Schwert, das er immer über die Schulter geschnallt mit sich führt.

Spezielle Informationen:

Bei genauer Beobachtung kann man feststellen, dass der Henker nur wenig oder gar keinen Schlaf nötig hat. Ungewöhnlich ist auch, wie schnell sich seine Haut im Sonnenlicht rötlich verfärbt, so als wäre sie leicht verbrannt. Zerwas erfreut sich bei den Bürgern der Stadt größter Beliebtheit und verhält sich in der Verteidigung Greifenfurts wie ein Held.

Meisterinformationen:

Alles Wichtige über die wahre Beschaffenheit des Henkers finden sie in dem Sonderkapitel "Zerwas".

MU: 20 AG: 0 ST: 20 Alter: 78
 KL: 16 HA: 2 MR: 18 Größe: 1,68
 IN: 17 RA: 3 LE: 133 Haarfarbe: schwarz
 CH: 16 TA: 0 AU: 153 Augenfarbe: grün
 FF: 12 NG: 5 AE/KE: speziell
 GE: 15 GG: 5 AT/PA: 18/17 (Zweihänder)
 KK: 20 JZ: 6

Herausragende Talente: "Ringern" 13, Zweihänder 12, Körperbeherrschung 14, Schleichen 12. Sich Verstecken 13, Betören 12, Menschenkenntnis 13

Um einem Opfer das Blut auszusaugen, muss der Vampir mit einer Ringen-Attacke angreifen und es in den Würgegriff nehmen. Nur ein Opfer im Würgegriff, kann gebissen werden. Dabei raubt Zerwas W20 LE pro Runde. Nur ein Opfer, das alle LE verloren hat, kann selber zum Vampir werden. Zerwas wird das unter normalen Umständen allerdings zu verhindern wissen, indem er Tote enthauptet oder auf andere Weise physisch zerstört.

Darag der Schmied

Allgemeine Informationen:

Der großgewachsene Schmied ist, wie das sein Beruf so mit sich bringt, äußerst muskulös gebaut. Er hat kurzes, braunes Haar und einen mächtigen, gepflegten Schnauzbart. Meist trägt Darrag eine braune Leder-schürze und hat den Oberkörper frei. Seine Hosen sind schlicht und aus starkem Tuch.

Spezielle Informationen:

Darrag betreibt eine kleine Schmiede (19) in der Nähe des Henkersturms. Obwohl er auch Reparaturen an Pflügen durchführt oder Pferde beschlägt, ist er spezialisiert auf das Schmieden von Waffen. Ein Markt, auf dem es auch in Friedenszeiten nie Absatzschwierigkeiten gab.

Meisterinformationen:

Darrag ist zwar ein beliebter Bürgerwehrkommandant, doch ist der Schmied alles andere als ein fähiger Strategie. Er versucht, das zu kaschieren, beschäftigt sich mit Strategie und bildet seine Truppe zum Formationskampf aus. Dennoch ist ihm jeder andere Bürgerwehrkommandant in diesem Punkt überlegen. Zu Beginn des Kampfes um Greifenfurt ist der Schmied ein umgänglicher und freundlicher Mann. Mit fortschreitender Dauer der Belagerung verändert er sich. Er verliert nach und nach seine Frau und seine beiden Kinder. Als Folge daraus zieht er sich immer mehr in sich zurück und wird immer grausamer im Kampf gegen die Orks.

Wenn die Helden sich gut mit Darrag stehen, wird er mit der Zeit für jeden von ihnen eine "persönliche Waffe" anfertigen.

MU: 12 AG: 4 ST: 11 Alter: 29
 KL: 12 HA: 3 MR: 3 Größe: 1,87

IN: 11 RA: 3 LE: 72 Haarfarbe: braun
 CH: 12 TA: 4 AU: 88 Augenfarbe: braun
 FF: 12 NG: 2 AE/KE: -
 GE: 12 GG: 4 AT/PA: 13/12 (Kriegshammer)
 KK: 16 JZ: 5

Herausragende Talente: Mechanik 8, Holzbearbeitung 7 Beruf: Waffenschmied (Talentwert 14)

Sharraz Garthai

Allgemeine Informationen:

Sharraz ist ein massiger, großer Ork, der es versteht, seine Führerposition unter seinesgleichen zu behaupten. Wann immer man ihn trifft, ist er in eine Lederrüstung gekleidet und schwer bewaffnet. Gerne trägt er bunte Tuchumhänge, in nach menschlichem Geschmack, schreienden Farben.

Spezielle Informationen:

Auch wenn Sharraz Garthai auf den ersten Blick einen kriegesischen Eindruck macht, ist er im Grunde für einen Ork relativ friedliebend. Zu Gesprächen mit Menschen ist er während jeder Phase der Belagerung bereit, auch wenn er dabei tiefes Misstrauen an den Tag legt.

Meisterinformationen:

Der Kommandant der Belagerungstruppen vor Greifenfurt ist kein großer Strategie. In der Planung der Belagerung ist er auf die Hilfe von Kolon und Gamba angewiesen. Ihm wäre es am liebsten, wenn man einfach versuchen würde, die Mauern der Stadt zu stürmen, doch nach Fehlschlägen lässt er sich überzeugen, dass dies nicht der richtige Weg ist. Auch wenn Sharraz im Kampf Mann gegen Ork eine gute Klinge führt, liegt sein eigentliches Talent auf einem ganz anderen Gebiet. Wie bei fast allen Orks aus dem Stamm der Tscharshai liegt seine wahre Begabung in der Abwicklung von Handelsgeschäften. So wurde er vom Schwarzen Marschall in das Amt des Verwesers der neuen Provinz bestimmt, um für die Organisation des Nachschubs für das Orkheer zu sorgen. Wichtig für diese Entscheidung war auch, dass Sharraz die gesamte Region von Reisen aus der Zeit vor dem Niedergang der Stadt zurückzuführen ging auch gleichzeitig der wichtigste Umschlagplatz für alle Versorgungskarawanen verloren. Mit der Aufgabe, die Stadt zurückzuerobert, ist Sharraz Garthai im Grunde überfordert. Als Oberbefehlshaber von Greifenfurt regierte Sharraz relativ milde und umsichtig.

MU: 13 AG: 5 ST: 11 Alter: 42
 KL: 11 HA: 3 MR: -4 Größe: 1,66
 IN: 12 RA: 3 LE: 57 Haarfarbe: schwarz
 CH: 6* TA: 4 AU: 76 Augenfarbe: braun
 FF: 10 NG: 5 AE/KE: -
 GE: 12 GG: 7 AT/PA: 16/15 (Arbach)
 KK: 19 JZ: 4

*Charisma aus Menschensicht.
Charisma aus Orksicht: 13

Herausragende Talente: Feilschen 11, Menschenkenntnis 9. Schätzen 10, Fahrzeug Lenken 11

Gamba

Allgemeine Informationen:

Der große Mann mit seinem weißen, zu Zöpfen geflochten Haar wirkt auf Menschen wie Orks beunruhigend. Niemandem ist seine Anwesenheit angenehm. Er trägt Lederkleidung und Pelze. Selbst an den heißesten Sommertagen trennt er sich nicht von seinem schweren Bärenfellumhang. Uni Hals, Arme und Knöchel hängen an Lederschnüren unzählige Amulette.

Spezielle Informationen:

Gamba ist ein alter Bekannter des Schwarzen Marschalls. Der Feldherr lernte ihn während seiner Zeit in der Uhdenberger Legion kennen. Seitdem greift er immer wieder gerne auf die Fähigkeiten des Druiden zurück, der sich der Sache der Orks verschrieben hat und als Günstling des Marschalls überall, wenn auch meist widerwillig, mit Respekt behandelt wird.

Meisterinformationen:

Gamba verstand es, sich trotz seines hohen Alters jugendliche Kräfte zu bewahren. Das mag an seinem asketischen Leben liegen oder auch daran, dass er Umgang mit Kräften pflegt, deren Name besser ungenannt bleibt. In seinem langen Leben ist er zu der Überzeugung gekommen, dass die Existenz der menschlichen Rasse ein Irrtum der Götter ist, da sie die Welt, in der sie leben, fortwährend zerstören: Um ein Leben in Bequemlichkeit führen zu könne, bauen sie Städte und Straßen und brechen die Erde mit ihren Pflügen auf. Die Orks in ihrer animalischen Lebensweise betrachtet er als die wahre Krone der Schöpfung. Unter ihnen genießt er den Ruf, ein großer Schamane zu sein. Er ist ein wahrer Meister der Dämonologie, wobei er den akademischen Ansatz in diesen Wissensgebieten rundheraus ablehnt. Er hat sich sehr ausführlich mit der Denkweise menschlicher Magier und ihrer Ausbildung beschäftigt und verachtet sie aus tiefstem Herzen. In seinen Augen haben sie das wahre Wesen der Magie nicht begriffen. Durch dieses Wissen ist er in der Lage, das Handeln menschlicher Magier häufig präzise vorauszusehen, wie sich in der Vernichtung der fünf Kampfzauberer aus Bethana zeigt. Mit Hilfe eines Dämons hat er zehn magische Pfeile erschaffen, die, einmal abgeschossen, auch über mehrere Meilen unfehlbar ihr Ziel finden und töten. Um die Pfeile einsatzbereit zu machen, müssen sie allerdings den Namen des Opfers tragen und mit einem Haar, einem Stofffädchen oder etwas anderem, das das Opfer am Leib hatte, umwickelt werden.

MU: 15 **AG:** 1 **ST:** 16 Alter: 78
KL: 18 **HA:** 3 **MR:** 16 Größe: 1,68
IN: 16 **RA:** 3 **LE:** 63 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 13 **TA:** 1 **AU:** 77 **Augenfarbe:** grün
FF: 11 **NG:** 5 **AE/KE:** 96
GE: 12 **GG:** 3 **AT/PA:** 14/17 (Kampfstab)
KK: 14 **JZ:** 5

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Lügen 10, Menschenkenntnis 12, Alte Sprachen 13, Lesen/Schreiben 13. Gefahreninstinkt 11, Prophezeien 12

Zauberfertigkeiten: FUROR; BLUT ... 13; GEISTER BESCHWÖREN 12; HEPTAGON UND KRÖTENEI 12; MEISTER MINDERER GEISTER 6; BÖSER BLICK 12; GROSSE VERWIRRUNG 12; HALLUZINATION 12; ZWINGTANZ 10; DRUIDENRACHE 12; FLUCH DER PESTILENZ 11; ADLER, WOLF UND HAMMERHAI 9 (Königsadler)

Meisterinformationen:

Gamba erlag schon vor langer Zeit der irrigen Annahme, dass hinter den Gewalten in der Natur nicht die Götter sondern niedere Geister und Dämonen stehen. Seitdem beschäftigt er sich mit der Druiden im Grunde wesensfremden Dämonologie, weshalb er auch unter seinesgleichen geächtet ist. Nichtsdestotrotz hat er sich im Laufe der Zeit vielen Dämonen angedient, und da er stets bereit ist, ihre Dienste auch mit Menschenopfern zu bezahlen, werden seine Bitten meist erhört. Besonders häufig beschwört Gamba Arjunoor, um mit seiner Hilfe Stürme aufziehen zu lassen und die Macht der Blitze aus Gewitterwolken zu lenken. Auf diese Weise zerstört er den mächtigen Festungsturm in der östlichen Mauer von Greifenfurt. Er schreckt aber auch nicht davor zurück, den Dämon Duglum nach Greifenfurt zu schicken, um Seuchen zu verbreiten oder einen FLUCH DER PESTILENZ auf Kriegsgefangene zu legen, die man bewusst entkommen lässt. Einem Nahkampf geht der Druide tunlichst aus dem Weg. Sollte es doch dazu kommen, versucht er, sich seiner Gegner durch die Zauber ZWINGTANZ und BÖSER BLICK zu entledigen. Der Druide versteht es, mit Hilfe des Zaubers ADLER, WOLF UND HAMMERHAI die Gestalt eines Königsadlers anzunehmen und wird verdächtige Vögel am Himmel über Greifenfurt bekämpfen, weil er dahinter andere Magiebegabte bei einem Durchbruchversuch oder auf einem Spähflug vermutet.

Königsadler: **MU** 25, **AT** 15/8 Sturzflug/Nahkampf, **PA** 6. **LE** 35, **RS** 2, **TP** W+1 Schnabel, 2W+4 Klauen, **GS** 20/1. **AU** 80, **MVIR** -2, **MK** 30.

Sobald Gamba weniger als 15 LE hat, zieht er sich aus dem Kampf zurück.

Der Belagerungsexperte Kolon Tunneltreiber

Meisterinformationen:

Kolon ist ein Ambosszwerg, wie man ihn selten trifft. Mehr als 80 Jahre ist es her, dass er den hei-

matlichen Berg verließ, um unter den Menschen Abenteuer und vor allem Gold zu suchen. Lange Jahre diente er als Hauptmann in einer Wehrheimer Schanzkompanie, bis er im Streit um noch ausstehenden Sold seinen Hauptmann erschlug. Nach dieser Tat blieb ihm nichts als eiligste Flucht. (Trotzdem gilt noch heute sein Werk *"Nur ein Haufen Steine."* als Pflichtlektüre für jeden kaiserlichen Artilleristen und Strategen.) Seit diesem Abgang hasst Kolon die kaiserliche Armee und hat sich schon bei allen möglichen Feinden des Reiches als Söldner verdingt. So half er zum Beispiel den Rebellen von Boran einige Jahre, der Belagerung durch die Truppen des Reiches zu widerstehen.

Mit der Zeit brachte ihn sein blinder Hass wohl an den Rand des Wahnsinns, denn anders ist nicht zu erklären, dass er sich freiwillig zu den Truppen des Schwarzen Marschalls meldete. Dort gilt er als *der* Belagerungsexperte schlechthin. Er ist für die Wartung der orksischen Geschütze zuständig und beaufsichtigt den Neubau von Belagerungsgerät. Kolon ist der Chefplaner der Schanzarbeiten vor Greifenfurt und der Koordinator des Artilleriefeuers. Ihn auszuschaufen, ist eine der dringendsten Aufgaben der Helden während der Belagerung. Weil der alte Eisenbeißer seinen Wert sehr wohl einzuschätzen weiß, ist er stets von einer Leibgarde bestens bewaffneter Tordochai umgeben.

Allgemeine Informationen:

Kolon hat selbst für einen Zwergen eine ungewöhnliche Duftnote. Über einem wildwuchernden weißen Bart starren einen die blutunterlaufenen Augen eines Fanatikers an. Er trägt einen bestens gepflegten Kettenmantel. Lind ist entweder mit einem wuchtigen Zwergenschlägel oder einer schweren Armbrust bewaffnet. An die Armbrust hat er einen ausklappbaren Stützstock montiert, da die schwere Waffe sonst für ihn nicht zu handhaben wäre.

Spezielle Infortiorten:

Kolon ist ein Menschenhasser mit psychopathischen Zügen. Seine besondere Verachtung gilt kaiserlichen Offizieren. Wenn er sich nicht gerade um Belagerungsprobleme kümmert, vergnügt er sich damit, im Schutz einer Pavese mit seiner schweren Armbrust ein Zielschießen auf die Offiziere auf der Stadtmauer von Greifenfurt zu veranstalten. (Das macht auch die Spielerhelden zu seinen potentiellen Opfern.) Wann immer es im Lager der Orks zu Verhören von Gefangenen kommt, ist Kolon nicht fern und bei besonders schwierigen Fällen legt er auch gerne selbst Hand an. Im Kampf zieht er es vor, Gegner zu verstümmeln und entkommen zu lassen. Er glaubt nicht zu Unrecht, dass diese auf Lebenszeit Gezeichneten die Moral der Belagerten mehr untergraben als Tote, die nur zu schnell in Vergessenheit geraten.

Meisterinformationen:

Kolon gehört zu den Meisterfiguren, die im Lauf der Belagerung ihr Leben lassen dürfen. Bauen Sie ihn

zu einem der gefährlichsten Gegenspieler der Helden auf und lassen Sie es zu mehreren Begegnungen kommen, bevor dieser Schurke am Ende der Kampagne zum Namenlosen fährt. In seinem Leben hat der Zwerg bislang zwei Berufe erlernt, was seine weiter unten aufgeführten besonderen Fertigkeiten als Richtschütze und Bergmann erklärt.

MU: 12 **AG:** 2 **ST:** 12 **Alter:** 158
KL: 13 **HA:** 2 **MR:** 8 **Größe:** 1,36
IN: 11 **RA:** 1 **LE:** 83 **Haarfarbe:** weiß
CH: 11 **TA:** 2 **AU:** 100 **Augenfarbe:** grau
FF: 14 **NG:** 4 **AE/KE:** -
GE: 16 **GG:** 8 **AT/PA:** 17/15 (Zwergenschlägel)
KK: 17 **JZ:** 5

Kolon trägt einen Kettenmantel und eine Sturmhaube, dazu einen schmutzig roten Umhang, schweres Schuhwerk und eine speckige Lederhose.

Herausragende Talente: Kriegskunst 10, Persönliche Waffe Schwere Armbrust 16, Mechanik 12, Holzbearbeitung 10, Sinnesschärfe 13.

Spezielle Berufsfertigkeiten: Richtschütze 12, Bergmann 15.

Persönliche Waffe: Kolons ganzer Stolz ist seine für ihn gefertigte schwere Armbrust, die mit ins Holz geschnitzten Drachen verziert ist. Er erreicht mit ihr 2W+9 TP und hat einen Fernkampfwert von 26!!

Einige Meisterpersonen aus Greifenfurt

GERNOT BROHM. Der junge Patriziersohn gehört zu den rührenden Persönlichkeiten der Stadt. Er ist in alle Mächen--haften seines Vaters eingeweiht und wird von den Bürgern zu einem der Offiziere der Bürgerwehreinheiten bestimmt. Gernot ist froh, wenn *Marcian* die Stadt wieder verlassen hat. Er wird zwar nicht offen gegen den Inquisitor aufbegehren, doch schadet er ihm, wo immer es möglich ist, ohne damit aufzufallen.

GLOMBO BROHM. Der äußerst dicke Magistrats Herr ist einer der schärfsten Widersacher Marcians. So versucht er zum Beispiel, den Stadtkommandanten zumindest indirekt mitschuldig am Tod von Irgan Zaberwitz zu machen. Bis zuletzt gehört Glombo zu einem der Hauptabnehmer der illegal aus dem Stadtarchiv verkauften Dokumente. Er sammelt die Schriftstücke unter anderem auch deshalb, um andere Patrizierfamilien zu erpressen.

Die Brohms sind eine der reichsten Familien der Stadt. Ihnen gehören etliche der Obstgärten vor Greifenfurt, mehrere kleine Häuser, das Flussschiff "Möwe" sowie ein Lagerhaus am Hafen und eines am Andergaster Tor. Durch die Beschlagnahmungen Marcians verlieren sie ein Vermögen, und deshalb haben sie sich geschworen, an seinem Untergang mitzuwirken.

IRGAN ZAUBERWITZ. Der Stadtschreiber ist ein hagerer, alter Mann mit strähnigem, grauem Haar. Um seine gichtgeplagten Knochen vorwärts zu bewegen, bedarf er der Hilfe eines Krückstocks. Irgan ist ein Intrigant und scheut nicht zurück, Akten aus dem Stadtarchiv an jeden zu verkaufen, der einen angemessenen Preis zahlt. Das wird ihm schließlich zum Verhängnis, als er sich mit Zerwas einlässt.

EOLAN. Der alte Kampfmagier führt eine Gruppe von vier jüngeren Magiern aus Bethana an. Der alte Mann mit seiner Vorliebe für goldenen Schmuck und prächtige, lange, weiße Gewänder beherrscht alle Kampfzauber, die in seiner Akademie gelehrt werden, mit einem Talentwert von 14. Er trägt sein graues Haar kurzgeschoren und ist eine ehrfurchtgebietende Erscheinung. Mit den anderen Magiern aus Bethana kommt er im großen Turm an der Ostmauer zu Tode, nachdem er die Belagerungstürme der angreifenden Orks vernichtet hat.

KALAKAMAN. Der junge blonde Magier ist der Liebling Eolans. Unter den Adepten, die Eolan folgen, ist er der begabteste. Als einziger unter den Magiern beherrscht er den Spruch ADLER, WOLF UND HAMMERHAI und kann die Gestalt eines Blaufalken annehmen, um die gegnerischen Linien auszuspähen. Dabei kommt es allerdings unweigerlich zu einem Luftkampf mit *Ganiba*, der es versteht, sich in einen Königsadler zu verwandeln.
Blaufalke: **MU** 30, **AT** 19, **PA** 6, **LE** 25, **RS** 2, **TP** W+1 Schnabel, 2W+2 Klauen, **GS** 35/1, **AU** 40, **MR** -3, **MK** 25.) Regeln zu Luftkämpfen finden Sie in DIE KREATUREN DES SCHWARZEN AUGES, Seite 43.

HAUPTMANN HIMGI. Der Zwerg kommandiert die beiden Kompanien des Angbarer Schanz-Regiments. Bei der Verteidigung der Stadt hält er sich streng an das Reglement der kaiserlichen Armee, das einst von einem Hauptmann *Kolon* in dem Buch "Nur ein Haufen Steine?". der Richtschnur zur Verteidigung oder Erstürmung von Festungen, festgeschrieben wurde. Dass ihm Kolon persönlich auf der feindlichen Seite gegenübersteht, ahnt Himgi nicht. Der hinkende Zwerg ist schlecht zu Fuß, und vielleicht ist auch das ein Grund dafür, dass er für seine Geschütze und Mannschaften sehr schnell Karren organisiert, um sie mobil einsetzen zu können. Als Richtschütze hat Himgi einen Wert von 11. (Seine Soldaten hingegen nur 7.)

MISIRA. Die ruhige, blonde Frau ist die Lebensgefährtin des Schmiedes *Darrag*. Sie ist eine recht passable Schwertkämpferin und nimmt gelegentlich bei *Zerwas* Fechtstunden. Gemeinsam mit dem Schmied hat sie zwei Kinder, den Knaben *Marrad* (7) und das Mädchen *Jorinde* (5).

Der Feldarbeiter DRUGON wird mit seiner ganzen verbliebenen Familie ein Opfer von *Sartassa*. In Vampirgestalt sucht sie die schäbige Hütte der Familie heim und ermordet Drugon samt seiner drei Kinder *Hauce*

(5), *La ndor* (2) und *Daria* (1 I. Damit ist die Familie erloschen, denn die Mutter *Yasinuhe* ist kurz vorher bei einem Angriff auf die Stellungen der Orks umgekommen. Yasinthe gehörte zu *Lysandras* Löwinen.

KARMAN. Der zerlumpte, hagere Mann um die 50 kaut fast ständig Kautabak und ist eine recht unangenehme Erscheinung. Er hat eine Frau in rotem Kaputzenmantel und mit weißem Kleid in das Haus von Drugon gehen sehen. Er beschreibt sie als Liebesdienerin. Auch Karman wohnt im heruntergekommenen Viertel der Hafen- und Feldarbeiter.

LUCILLA. Das hübsche, blonde Mädchen ist die Tochter des Bäckers *Dromgast* am Andergaster Tor. Sie wird unmittelbar nach der Befreiung Greifenfurts von den Orks zum Opfer von Zerwas. Er tötet sie auf dem Vorhof des Rondratempels und stellt den Mord so dar, als sei er von einem Ork begangen worden.

WISGOLF. Er ist der Sohn des Seilers *Orman*. Seit seiner Geburt war ihm *Lucilla* versprochen. Nach ihrem Tod wird er zu einem der verbissensten Kämpfer in Zerwas' Bürgerwehreinheit, denn er will den Tod seiner Liebsten an den Schwarzpelzen rächen. Dass er an der Seite dessen kämpft, der Lucilla umgebracht hat, ahnt er nicht.

ULTUMAN. Der korpulente Mann, der schon auf die Fünfzig zugeht, besitzt mit dem "Löwen" das bestgehende Wirtshaus der Stadt. Doch das befriedigt den ehrgeizigen Ultuman schon lange nicht mehr. Er möchte unbedingt unter die Elite der Bürgerwehren aufgenommen werden und ein Kommando bekommen. Ultuman ist allerdings sowohl im Umgang mit der Waffe, als auch in Bezug auf Kommandoführung nicht qualifiziert. So wird er schnell zur Witzfigur.

CINDIRA. Das dunkelhaarige Freudenmädchen aus der "Fuchshöhle" bezaubert mit ihrem Charme *Marcian*, der sich schon an seinem ersten Abend in Greifenfurt in Cindira verliebt. Der Oberst hält diese Liebe allerdings geheim, da sie seinem Ansehen schaden könnte. Als Zerwas davon erfährt, sucht er die Zuneigung Cindiras durch großzügige Trinkgelder, nachdem er ihre Dienste beansprucht hat. Sein Ziel ist, auf diese Weise Marcian zu verletzen.

URIENS. Dieser grausam verstümmelte Mann ist der einzige Überlebende der Blutnacht, jenes Massakers unter den Sklaven, das Zerwas nach seiner Wiederauferstehung anrichtete. Allgemein gilt er als wahnsinnig und mit prophetischen Gaben gesegnet. Ingeheim spioniert er für Zerwas, vor dem er schreckliche Angst hat. Seinen Herren kennt er nur in der Gestalt des roten Dämons. Dass sich dahinter Zerwas verbirgt, weiß er nicht. Uriens durchstreift die Straßen der Stadt als Bettler. Manchmal überkommt ihn seine Gabe als Seher. (Meist verbunden mit einem epileptischen Anfall.) Einer der Sprüche, den er am liebsten nennt, lautet: "Der Tod ist rot." Dies kann sich sowohl auf

Marcian mit seinem roten Umhang beziehen wie auf Zerwas in seiner Gestalt als roter Dämon oder auf Sartassa, die, wenn sie nachts mordend durch die Stadt streift, einen roten Kapuzenmantel trägt. Manchmal spricht er auch von "einem Feuer, wo kein Feuer sein darf". Gemeint ist die brennende Breite, doch dazu mehr im nächsten Band. Setzen Sie Uriens vor allem

dann ein, wenn Ihre Heldengruppe nicht mehr weiter weiß. Durch seine Orakel können Sie versteckte Hinweise zur Lösung der jeweiligen Probleme geben. Gehen Sie dabei allerdings behutsam mit der Figur um; schließlich sollen Ihre Spieler auch noch ein wenig nachdenken.

