

Das Schwarze Auge



ZEICHEN DER MACHT

DONNERWACHT I



Das Bilderrätsel



Donnerwacht 1: Zeichen der Macht



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Eevie Demirtel

Regeldesign

Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autor

Rafael Knop

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Timo Roth, Mirko Bader

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nikolai Ostertag

Satz, Layout und Gestaltung

Matthias Lück, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Anja di Paolo, Jens Fiedeler, Nele Klumpe, Christina Kraus, Lorena Lammer, Diana Rahfoth, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Michael Heck, Dominic Hladek, Johanna Knop, Katja Reinwald und Nina Schellhas sowie Hannes Krützkamp und Jonathan Werle.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Zeichen der Macht	05
Kapitel 1: Die Königin der Harpyien	09
Kapitel 2: Das Geheimnis der Höhle	27
Kapitel 3: Das vergessene Bündnis	43
Anhang	63

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Zeichen der Macht führt dich auf die Spuren eines alten Bündnisses zwischen Hochelfen und dem Riesen Gorwindor, den die Menschen heute unter dem Namen Neunfinger kennen. Zunächst scheint eine Rettungsmission für eine Gruppe verschollener Siedler im Vordergrund zu stehen, bis die Helden auf eine selbsternannte Königin der Harpyien treffen und in einer alten Höhle auf Andeutungen des Bündnisses stoßen. Dem sehr kampf- und wildnislastigen Teil folgt eine Episode in Lwang. Besonders gesellschaftlich orientierte Helden stehen hier im Vordergrund, und bei der Recherche in den Bibliotheken der Stadt schlägt die Stunde für Bücherwürmer. Schließlich kommt es zum Finale in einer alten Ruine inmitten des Waldes. Dort stehen sich Helden und Orks gegenüber – und das Bündnis zwischen Riesen und Hochelfen erwacht zu neuem Leben ... Alle für das Abenteuer relevanten Informationen findest du in diesem Band. Einige Handlungsfäden bleiben offen, und die Geschichte um das Bündnis wird in künftigen Publikationen fortgesetzt.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.
- **Fokusregeln:** Bei mit diesem Symbol markierten Regelementen handelt es sich um Fokusregeln, die bestehende Grundregeln vertiefen.



• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



EINLEITUNG



»Es war ein erhabener Moment, als wir uns an den Händen hielten und uns für den Bund öffneten. Wir sammelten die Kraft, ließen sie durch den Kessel fließen und sandten einen Ruf zu Gorwindor der-das-Andenken-wahrt. Ich merkte, dass er nicht hören wollte, und so riefen wir ihn erneut und mit aller Macht. Dann kam er. Wir grüßten ihn als Freund, bian bha la da'in, und er hörte uns zu. Er dachte lange nach. Dann nahm er den Kessel an sich und führte ihn an sein Ohr, als wollte er seiner Geschichte lauschen. Schließlich nickte er. Das Bündnis sollte geschlossen werden!«

—Erinnerung der Hochelfe Caseya die-vom-Bündnis-singt vor über 4.000 Jahren

»Ich spüre, dass du zweifelst. Pardona hat dich erschaffen und deine Loyalität erzwungen. Genauso war es bei mir. Doch sie ist nicht mehr da. Jetzt bin ich meine eigene Herrin, wie du es auch sein kannst. Erzähle mir von den Göttern der Hochelfen, von Nuurt'i und O'rima. Ich weiß, dass du von ihnen weißt. Kehre in dich und erkunde deine Vergangenheit. Berichte mir! Dann kannst du frei sein, wie ich es bin.«

—die Dunklelfen Khydaka Eisblüte zur Harpyie Cassiera, wenige Monate vor Beginn des Abenteuers

»Sprich zu mir, Vagabund! Was hast du gesehen? Wen hast du gesprochen? Den Geist eines Schamanen, vor Jahrhunderten von Elfen getötet? Du hast ihn unterworfen ... gut gemacht. Erzähle mir mehr!

[...]

Also gab es ein Bündnis zwischen Riesen und Elfen. Und es gibt eine, die ihre Kraft wiedererlangt hat und ihrer Bestimmung folgt. Soll sie uns zu dem Ort führen, an dem das

Bündnis geschlossen wurde. Dann werde ich ihren Platz einnehmen. Oder besser noch: Jemand wird es an meiner Stelle tun und den Riesen ablenken, damit mein Weg frei ist, sein Vermächtnis zu erobern!«

—Bruchstücke eines visionären Zwiegesprächs des orkischen Schamanen Aschepelz mit dem Geist des Vagabunden, wenige Monate vor Beginn des Abenteuers



Vorgeschichte und Überblick

»Höre, was ich aus Tairachs Totenreich erfahren habe: Südlich von Graveshzarak[•] liegt ein Gebirge, dass die Menschen Thasch nennen. Dort befindet sich eine Höhle, nach der unsere Feinde ihre Klauen ausstrecken. Wilde Vogelweiber, angeführt von einer, die den Ort aus früherer Zeit kennt. Doch sie ist schwach geworden, und du wirst sie töten. Such die Höhle auf, und nimm das Zeichen des alten Bündnisses zwischen unseren Feinden an. Kehre erst zu mir zurück, wenn du das Bündnis in dir trägst und den Kopf des Vogelweibs besitzt!«

—der orkische Schamane Aschepelz zum Orkhäuptling Kurnak, kurz vor Beginn des Abenteuers

[•] orkischer Name für die Gipfel der Blutzinnen

Was geschah ...

Vor langer Zeit

Vor mehr als 5.000 Jahren, in der Zeit der Hochelfen, kam

es zu zahlreichen Konflikten zwischen Elfen und den aus dem Orkland drängenden Schwarzpelzen. Der Jahrhunderte hin- und herwogende Kampf schwächte die mächtigen Hochelfen zunehmend, weswegen sie schließlich nach Verbündeten Ausschau hielten. Die Elfen glaubten, in dem im Orkland lebenden Riesen Gorwindor der-das-Andenken-wahrt einen solchen ausgemacht zu haben. Sie bewegten Gorwindor zu einem Treffen mit einer Gesandtschaft der Hochelfen unter Führung von Caseya die-vom-Bündnis-singt.

Caseya und vier weitere Elfen trafen den Riesen im Thaschgebirge am Rande des Orklands und übergaben ihm als Geschenk einen der legendären Kessel der Urkräfte, den die Elfen lange Zeit eifersüchtig hüteten. Dafür gewährte Gorwindor den Elfen die Macht, mit seinem Blut ein Zeichen zu schaffen, dessen Träger als



„Bundgenossen“ die Fähigkeit erhalten sollen, den Riesen zu rufen und ihm zum gemeinsamen Kampf gegen die Orks zu bitten. Caseya ließ zu Ehren des Bündnisses eine Kultstätte nahe des Ortes der Zusammenkunft in einer gut versteckten Höhle anlegen.

Das Bündnissymbol, mit dem die Bundesgenossen erkoren werden sollten, wenn die Hochelfen die Hilfe des Riesen am dringendsten brauchten, brachte Caseya zu einem Wachtposten in der Nähe des Orklands, um es im Fall eines Krieges schnell einsetzen zu können. Doch nur wenige Jahrzehnte später – also in hochelfischen Maßstäben „kurz darauf“ – begann der Untergang der Hochelfen. Caseya die-vom-Bündnis-singt geriet in die Fänge der verderbten Pardona, einer mächtigen Elfe, die dem namenlosen Gott diente. Über Jahrzehnte folterte sie Caseya und brach die stolze Hochelfe letztlich. Als Pardona ihrer überdrüssig wurde, schuf sie aus Caseya eine der ersten Harpyien, wahnsinnige Mischwesen aus Frauen und Vögeln, und gab ihr den Namen Cassiera.

Die restlichen Wissensträger der Elfen um das alte Bündnis starben, und der Außenposten verfiel mit der Zeit, sodass das Bündnis in Vergessenheit geriet.

Kurz vor Beginn des Abenteuers

Wenige Jahre vor dem Abenteuer verlor Pardona schlagartig an Macht, als sie von menschlichen Helden beinahe besiegt wurde. Sie verschwand aus dem hohen Norden und hinterließ ein Machtvakuum, das sich langsam erst füllen muss.

Gorwindor der-das-Andenken-wahrt

Der Riese **Gorwindor**, heute von den Menschen Neunfinger genannt, ist einer von drei Riesen, die heute noch im Orkland leben. Er tritt in diesem Abenteuer nicht direkt auf, ist aber von zentraler Bedeutung.

Gorwindor ist zwar selbst für einen Riesen nicht besonders klug, doch seit Jahrtausenden geht er einer Aufgabe nach, von der kaum jemand etwas ahnt. Er wacht über mehrere Riesengräber und bewahrt somit das Andenken und die Geschichte seines Volkes. Als die Hochelfen dies vor Jahrtausenden erkannten, entschlossen sie sich, mit ihm ein Bündnis gegen die Orks zu wagen, was Caseya die-vom-Bündnis-singt letztlich auch gelang. Selbst der Riese erinnert sich heute kaum noch an das Bündnis, kommt aber seiner Pflicht als Wächter treu nach. Mit den Ereignissen aus diesem Abenteuer rückt er in den Fokus des orkischen Schamanen Aschepelz und der Harpyienkönigin Cassiera. Sein Schicksal wird in einem folgenden Abenteuer aufgegriffen.

Ihr liebstes Volk, die Nachtalben, machte sich zu Teilen selbständig (siehe das Abenteuer **Klingen der Nacht**). Die neugierige Dunkelelfe **Khydaka Eisblüte** bereiste auf der Suche nach Wissen den Norden und stieß dabei auf die Harpyie Cassiera, die in Gesprächen mit der Dunkelelfe die Möglichkeit erkannte, sich von ihrer Herrin Pardona loszusagen.

Cassiera ist deutlich intelligenter und mächtiger als ihre Artgenossinnen, die sie als Gefolge um sich schart. Auch nach all der Zeit schlummert das eigentlich harmoniebedürftige Wesen der Hochelfe noch in ihr, und sie schwankt häufig zwischen Grausamkeit und Freundlichkeit. Sie erinnert sich bruchstückhaft an die Vergangenheit und weiß um einen mächtigen Ort, den sie einst aufsuchte – die Kultstätte im Thasch. Doch als sie den Ort erreicht, weiß sie nicht mehr, was hier vor tausenden Jahren geschah.

... und was geschehen könnte

Das Abenteuer beginnt

Das Abenteuer beginnt beim Turm Finstertrutz, am Rande des Thasch-Gebirges, in der sogenannten Donnermark. Als die Helden im Gespräch mit dem Wachtritter sind, meldet ein Bote, dass eine Gruppe Siedler von geflügelten Ungeheuern entführt wurde. Da der Ritter sein Dorf nicht schutzlos zurücklassen kann, bittet er die Helden um Hilfe.

Als die den Ort erreichen, an dem der Überfall auf die Siedler stattgefunden hat, bemerken sie eine Gruppe Orks. Die Schwarzpelze werden von aufgebrachten Vogelfrauen daran gehindert, die Höhle zu betreten. In ihrem Innern treffen die Helden auf Cassiera, die selbst ernannte Königin der Harpyien, welche ihnen einen

Hintergrund: Die Pläne der Orks

Drahtzieher der Orks im vorliegenden Band ist der Schamane *Aschepelz*, auch wenn er selbst hier nicht in Erscheinung tritt. Aschepelz ist einer der einflussreichsten Schamanen seines Volkes. Er wird seit Jahren durch eine Nebelkrähe begleitet, in der der Geist des *Vagabunden*, eines mächtigen Orkschamanen fortlebt.

Kurz vor Beginn des Abenteuers bereiste der Geist des Vagabunden das Totenreich des orkischen Totengottes Tairach und traf dabei auf den Geist eines anderen längst verstorbenen Orkschamanen. Dieser hatte einst versucht, das Bündnis zwischen Riesen und Elfen zu verhindern, wurde aber von Caseya getötet. Als Caseya sich langsam zu erinnern begann und ihre alte Kraft wiederentdeckte, schöpfte auch der Geist des Schamanen im Totenreich wieder Kraft, um seiner alten Feindin zu begegnen.

Durch diesen Geist erfuhr der Vagabund (und somit Aschepelz) vom Bündnis zwischen Riese und Elfen und von der alten Bündnishöhle, in der Caseya einst den Schamanen besiegte. Ebenso erfuhr er von versteckten Riesengräbern im Orkland, über die der Riese Neunfinger wacht.

Aschepelz beschloss, das Bündnis ein für alle Mal zu unterbinden und Neunfinger durch den Einsatz orkischer Bündnisträger von seinen Gräbern wegzulocken. So will er Kontrolle über die Körper der toten Riesen gewinnen – ein Plan, den die Helden unbedingt verhindern müssen!



Handel anbietet. Im Gegenzug für die Hilfe der Recken lässt sie die Siedler frei und wird das Dorf nicht mehr beheligen. Sie verrät außerdem, nicht ganz uneigenbürtig, dass unter der Höhle ein verschlossener Keller liegt, den die Harpyien nicht öffnen können, der aber ein Geheimnis birgt.

Lassen sich die Helden auf den Handel ein, können sie das Tor zum Keller öffnen und finden dort seltsame Inschriften und Glyphen. Die Reste eines Elfenliedes künden von einer Waffe im Kampf gegen die Orks, auf die auch die Glyphen des Raumes hinweisen.

Kurz darauf wird die Höhle erneut von Schwarzpellen angegriffen, die der Harpyienkönigin ihren Fund nicht lassen wollen. Helden und Harpyien können den Angriff zurückschlagen, ehe sich ihre Wege trennen. Cassiera bittet die Helden, Nachforschungen zu den gefundenen Glyphen anzustellen.

Nachforschungen

Die Helden begeben sich zurück zum Turm Finstertrutz und dann

weiter nach Lowangen, wo sie nach Hinweisen auf die Glyphe suchen. Bereits auf dem Weg versucht ein menschlicher Spion der Orks, der Händler *Hem*, ihre Mission zu sabotieren, was er in Lowangen fortsetzt. Dort begegnen die Helden der Schwarzmagierin *Ariana Melethaniem*, die zunächst nur als Handlangerin des Spions fungiert, sich in der Folgezeit jedoch zur echten Antagonistin aufschwingt.

In einer der Lowanger Magierakademien, der Akademie der Verformungen, finden die Helden schließlich die entscheidenden Hinweise sowie Unterstützung in Form eines elfsischen Magisters.

Die Spur des Bündnisses

Die Helden reisen in den Gashoker Forst, wo in der Ruine eines hochelfischen Wachpostens des Rätsels Lösung zu warten scheint. Auf dem Weg versuchen Ariana und einige Orks, die Helden aufzuhalten, damit der von Aschepelz beauftragte Orkhäuptling *Kurunak* die Helden im Finale stellen kann. Auch die heute im Gashoker Forst lebenden Auelfen müssen die Helden zunächst überzeugen, ehe sie zum Wachposten geführt werden. In den hochelfischen Ruinen entdecken sie das Bündnisymbol, ein Zeichen in Form eines Rings, das die Hochelfen einst aus dem Blut des Riesen Gorwindor schufen. Es kann aktiviert werden, um würdige Bündnisträger auszuzeichnen, die tapfer genug sind, dem Riesen gegenüberzutreten, um seinen Teil des Bündnisses einzulösen. In der finalen Auseinandersetzung der Helden mit Ariana, den Orks und ggf. Kurunak, erwacht das Bündnisymbol. Im Kampfgetümmel erwählt es die neuen Bündnisträger, darunter mindesten einen der Helden, bevor die Orks mit vereinten Kräften zurückgeschlagen werden können.

Das Abenteuer endet bewusst offen, und das Schicksal der Erwählten wird in künftigen Publikationen erneut aufgegriffen. Bis es an der Zeit ist, die Bündnisträger zu versammeln, können Helden, Elfen und die Harpyienkönigin Cassiera getrennte Wege gehen.





Die Donnermark

Das Abenteuer beginnt in der Donnermark, einer Region, die in den letzten Jahren fest in den Händen der Orks war. Im Jahr 1036 BF gelang es einem vereinten Heerbann aus Rondrageweihten des Ordens der Wahrung und Rittern aus Weiden und Greifefurt, die Orks aus Burg Greyfensteyn zu vertreiben, der einzigen nennenswerten Befestigung der Donnermark. Die Burg diente fortan als Brückenkopf im Kampf gegen die Schwarzelze, und zur Absicherung ließ der neue Burgherr, der rondrageweihte Abt *Geron Fulmidian von Rhodenstein*, drei Wachtürme erbauen.

- ◆ *Herdans Wacht* über dem Saljethweg, der Straße von Yrramis Richtung Teshkal
- ◆ *Grauer Turm* in den äußersten Ausläufern des Thasch-Gebirges
- ◆ *Finstertrutz*, gelegen in der Nähe eines Golgaritenklosters, einem Orden der Boronkirche

Um die drei Türme haben sich in den vergangenen Jahren erstaunlich schnell kleine Siedlungen gebildet. Die wackeren Siedler stellen die Versorgung der Türme und der Feste Greyfensteyn sicher. Die Männer und Frauen sind Pioniere, die darauf hoffen, dass die Donnermark der Stein ist, der die Befreiung des ganzen Svelltlandes von der orkischen Besatzung ins Rollen bringt. Sowohl Siedler als auch Wachtritter und Waffenknechte leben von kargen Erträgen, während so manch fahrender Händler versucht, zu übereuerten Preisen dringend benötigte Waren zu versetzen.

Die Donnermark grenzt in Richtung Südosten an den Finsterkamm, eine mächtige Gebirgskette, die die mittelreichischen Provinzen Weiden und Greifefurt von einander trennt. Aus dem Finsterkamm hat der Orkschamane Aschepelz ein Auge auf das Treiben in der Donnermark, der im Verborgenen hinter der orkischen Bedrohung in diesem Abenteuer steckt.



DIE KÖNIGIN DER HARPYIEN

»Sie nannten dich Bündnissängerin, und du verfügtest über eine gewisse Macht. Du hast gelernt, dass ich kein Bündnis brauche, denn ich herrsche über dich und deinesgleichen. Ich spüre, dass du aufgegeben hast. Wie enttäuschend. Und doch kannst du mir nützlich sein, wenn du deine alte Macht einsetzt, um mir in deiner neuen Gestalt zu dienen. Die Rasse, der du bald angehören wirst, ist sehr streitsüchtig. Ich bin gespannt, wie sich eine Bündnissängerin dort machen wird.« —Pardon zu Caseya die-vom-Bündnis-singt, bevor sie diese in die Harpyie Cassiera verwandelt, vor mehreren tausend Jahren

Im ersten Kapitel kommen die Helden zusammen und reisen in die Donnermark, wo sie beim Turm Finstertrutz verschollenen Siedlern nachsetzen. Im Thaschgebirge stoßen sie schließlich auf eine alte Höhle und die Königin der dort lebenden Harpyien, die ihnen ein Bündnis anbietet.

Achte beim Abenteuerbeginn darauf, dass die Helden später eine gute Motivation haben, einen Handel mit der Harpyienkönigin einzugehen. Dabei können Träume, Visionen und ein entsprechend mystischer oder geradliniger Einstieg helfen.

In der Donnermark

»Die alte Höhle erstrahlt in einem hellen Glanz und wirkt geradezu einladend. Ein Hort der Friedfertigkeit, geschaffen durch unser gemeinsames Wirken. Ein Ort, um zu bewahren. Oder zu herrschen? Um sich zu erinnern. Aber woran? Schmerz erfasst mich, ergreift meinen Körper und zerreißt ihn beinahe. Etwas ist falsch, so falsch. Wer hat mir das angetan? Wen werden wir dafür strafen? Ich vergesse, was nicht vergessen werden darf. Kein Ort mehr zum Bewahren, ein Ort zum Dienen. Sie alle werden mir dienen! Oder werde ich meiner Göttin dienen?«

—von wirren Gedanken getrübte Erinnerung der Harpyienkönigin Cassiera, wenige Tage vor Beginn des Abenteuers

Einstieg ins Abenteuer

Die Donnermark ist kein Ort, an dem Helden zufällig vorbeikommen. Hierher führen weder große Handelsrouten, noch gibt es herausragende Persönlichkeiten, die als Lehrmeister in Frage kommen. Im Folgenden sind vier mögliche Einstiege angegeben, aus denen du den wählen kannst, der für deine Gruppe am besten passt. So oder so sollten die Helden ausreichend motiviert sein, in die Donnermark aufzubrechen und dort den Turm Finstertrutz aufzusuchen.





Profan

Der Greifenfurter Händler **¶ Praiomon Gerster** (Handel 12 (13/12/13), Willenskraft 7 (13/12/13), SK 1) sucht Helden, als Begleitschutz für einen Warentransport in die Donnermark. Sein Ziel ist der Wachturm Finstertrutz, wo er für den Wachtritter **Borckhardt von Irdenstein** sowie die dortigen Siedler dringend benötigte Waren wie Zuckerrüben oder Getreide liefern soll. Praiomon ist besorgt, dass sich Orks vermehrt nahe Finstertrutz herumtreiben könnten, und auch von Räubern hat er gehört. Er bietet jedem Helden pro Tag 3 Silbertaler als Belohnung (für sehr kompetente Helden oder Magier bis zu 6 Silbertaler).

Alternativ kannst du auch die Teshkaler Händlerin **¶ Mia Hilmrada** (Handel 12 (13/12/13), Willenskraft 7 (13/12/13), SK 1) als Auftraggeberin bemühen. Sie will Steineichenholz zum Aufbau des Dorfes liefern und sucht zu gleichen Konditionen nach wackeren Recken. Die Anreise verläuft im Greifenfurter Land (bzw. in Teshkalien) entspannt, doch in der Donnermark kann eine kleine Schar Orks oder eine Räubergruppe den Händlern auflauern. Bei Werten der Räuber kannst du dich an Söldnern orientieren (siehe Seite 58). Dank dem Einsatz der Helden, können sie schnell zurückgeschlagen werden.

Zwölfgötterfürchtig

Die schweigsame Borongeweihte **¶ Boroniane** (40, früh ergraut, zierlich aber resolut, Willenskraft 10 (14/12/12), SK 1) führt einen kleinen Pilgerzug in das Kloster Golgaris Gnade (siehe Seite 28), welches in der Donnermark liegt. Die Helden können sich der Gruppe als Pilger oder Begleitschutz anschließen, wofür es jedoch keine materielle Belohnung gibt. Der Treck zieht weitgehend schweigend bis zum Kloster, lediglich zu Sonnenauf- und Sonnenuntergang wird

mit gesenkter Stimme zu Boron gebetet. Vor Ort tritt ein Geweihter an die Helden heran und bittet sie, einen Teil der Pilger bis zum Turm Finstertrutz zu begleiten, in dessen Schutz sie sich ein neues Heim aufbauen wollen.

Mystisch

Intuitive Helden (IN-Wert 14 oder mehr) oder solche, die den Vorteil **Mystiker** gewählt haben, erhalten verstörende Träume. Sie sehen oder hören bruchstückhafte Erinnerungen Cassieras, wie das Zitat auf Seite 5, gemischt mit Hinweisen auf die Donnermark und den Turm Finstertrutz. Halbfischen und elfischen Helden oder gefühlsbetonten Zauberkundigen wie Hexen oder Druiden gehen die Träume sehr nah, und sie kehren immer wieder, bis die Helden sich auf den Weg zum Turm machen.

Geradlinig

Eine einflussreiche Hexe wie **¶ Gwynna die Hexe** oder **¶ Raxan Schattenschwinge** (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 210) tritt direkt oder über einen vertrauenswürdigen Mittelsmann an die Gruppe heran. Sie berichtet von verstörenden Träumen, und beauftragt die Helden, in die Donnermark zum Turm Finstertrutz zu reisen. Sie selbst ist leider „unabkömlich“, zahlt den Helden aber einen angemessenen Lohn (pro Person 25 Silbertaler).

Begegnung mit einem Wachtritter

Sobald die Helden den Turm Finstertrutz erreichen, beginnt das Abenteuer. Ritter **¶ Borckhardt von Irdenstein** (siehe rechte Seite) nimmt seine Aufgabe sehr ernst und erwartet die Helden – sei es als Handelszug oder einfache Reisende – vor dem Turm, um Neuigkeiten in Erfahrung zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon lange folgt ihr dem steinigen Pfad, der für jeden Karrnen eine Herausforderung ist. Und doch kommt ihr erstaunlich schnell voran. Als der Weg eine Biegung macht, erkennt ihr euer Ziel. Auf einer Erhebung steht ein trutziger Wachturm, um den ein gutes Dutzend Häuser errichtet wurde. An zwei weiteren Häusern wird derzeit gebaut. Ihr seht Männer und Frauen, die Steine bearbeiten und Gerüste aufbauen. Dann ertönt ein kurzes Hornsignal, und für einen Moment kehrt Ruhe ein. Die Arbeiter greifen nach Hämtern und Äxten, doch als man euch als ungefährlich einstuft, entspannt sich die Situation. Die schwere Tür des Turmes öffnet sich, und ein Ritter mit zwei Waffenknechten tritt heraus. Er spricht kurz zu den Leuten, die ihre Arbeit wiederaufnehmen, und kommt euch dann einige Schritte entgegen.

Es kommt nicht allzu oft vor, dass Reisende den Turm Finstertrutz und das dort entstehende Dorf aufsuchen. Umso interessanter ist Ritter Borckhardt an Nachrichten aus der Region. Im Gegenzug kann er die Helden mit Informationen über die Donnermark versorgen. Er verfügt über alle Informationen bis einschließlich QS 3.

Was weiß mein Held über die Donnermark?

Probe auf Geschichtswissen

1 QS – Die Donnermark grenzt an das Orkland und ist der ständigen Bedrohung durch die Schwarzenpelze ausgesetzt. Sie wurde nach der Rückeroberung der Feste Greyfensteyn ins Leben gerufen.

2 QS – Die Rückeroberung erfolgte 1036 BF, maßgeblich initiiert von der Rondrakirche. Seither werden Wachtürme gebaut, und mutige Siedler suchen ihr Glück in der Donnermark. Bislang sind Angriffe der Orks zum Glück eine Ausnahme.

3 QS – Bislang gibt es drei Wachtürme, von denen Finstertrutz der Westlichste ist. Herr des Turmes ist der Wachritter Borckhardt von Irdenstein.

Ritter Borckhardt von Irdenstein 1

Kurzcharakteristik: erfahrener Ritter, Mitte 40, hat schon viele Kämpfe gegen Orks gefochten, wovon auch seine Narben künden; Er nimmt seine Rolle als Herr über Turm und Siedlung sehr ernst und tritt praktisch nie ohne Kettenhemd auf.

Funktion: Auftraggeber zu Abenteuerbeginn, als die Helden den von Harpyien entführten Siedlern helfen sollen, danach möglicher Verbündeter und Ratgeber; Borckhardt kann die Helden darin bestärken, dass ein Bündnis mit den Harpyien zweckdienlich ist, um gegen die Orks zu bestehen.

Hintergrund: Seit mehr als zwei Jahrzehnten streitet der aus dem Greifenfurter Land stammende Ritter bereits gegen die Schwarzenpelze. Mit der Zeit ist aus einem wilden Draufgänger ein nachdenklicher Kämpfer geworden, der der Verantwortung für „sein Dorf“ bei seinen Befehlen einen hohen Stellenwert gibt. Dennoch ist er weiterhin nicht gewillt, den Orks auch nur einen Zoll Boden kampflos zu überlassen.

Schicksal: Borckhardt überlebt das Abenteuer und verteidigt weiterhin die Donnermark gegen die Orks.

Darstellung: Sei freundlich und höre gut zu. Gib dich zwischendurch immer wieder nachdenklich und seufze bisweilen. Greife Ideen der Helden auf und beachte dabei, wie die Umsetzung auf das Leben im Dorf und der Donnermark wirkt. Gib dich ehrenhaft und appelliere an Ehre und Gewissen.

Besonderheiten: Borckhardt wird den Turm Finstertrutz und das umliegende Dorf nur verlassen, wenn er absolut sicher ist, dass Turm und Dorf nicht in Gefahr sind.

Wichtige Werte: Bekehren & Überzeugen 6 (15/11/13), Geographie 5 (11/11/13), Geschichtswissen 4 (11/11/13), Kriegskunst 9 (15/11/13), Menschenkenntnis 5 (11/13/13), Sagen & Legenden 7 (11/11/13), Willenskraft 8 (15/13/13), SK 2

»Wir alle verteidigen unser Land gegen die Schwarzenpelze, als Ritter, Waffenknecht oder braver Siedler. Ich werde keinen meiner Leute ungeschützt den Orks überlassen.«

Borckhardt fragt die Helden neugierig aus und lädt sie schließlich auf seinen Turm ein. Im Gespräch kannst du nach Belieben die folgenden Gerüchte einstreuen.

• Die Orks sind in letzter Zeit verdächtig ruhig, sodass die Siedlung um den Turm Finstertrutz gut gediehen kann. (+) Sicher wird es bald zu einem Angriff kommen! (-)

• Die Türmer haben in den vergangenen Tagen immer wieder vereinzelte Orks in der Nähe gesehen, die aber einen Bogen um den Turm machten. (+, aus der Bande von Kurunak)



- Der Wachturm steht auf dem Fundament einer uralten Befestigungsanlage (+/-, Er wurde auf bestehenden Mauern aufgesetzt, die aber nicht uralt sind), die von den Orks (-), Zwergen (-) oder Elfen (-) erbaut wurde.
- Das Dorf um den Finstertrutz floriert, bald wird es noch mehr Siedler anziehen. (möglich)
- Vor ein paar Nächten flog ein Drache am Turm vorbei. (-) Die kleine Etila hat ihn gesehen (+/-, Sie hat Cassiera gesehen, keinen Drachen) und ist seit-her verängstigt. (+)

Der „Drache“ war in Wahrheit die Harpyienkönigin Cassiera, die die Siedlung bei ihrem Flug in den Thasch passiert hat. Etila (8, Sommersprossen, spricht kaum; Willenskraft 1 (8/12/12), SK 0) hat nur ihre Umrisse gesehen, und wird den „Drachen“ als „großes Flugwe- sen“ beschreiben, wenn die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Seele (Unterdrückung von Ängsten)* –3 ihr Vertrauen gewonnen haben.

Die Helden sollten die Möglichkeit haben, im Gespräch mit Borckhardt oder den Dörflein etwas mehr über die Donnermark und die Bedrohung durch die Orks zu erfahren. Falls die Helden nach einem Ortskundigen fragen, weil du zum Beispiel den Einstieg für eine mystisch orientierte oder sehr geradlinige Gruppe gewählt hast, verweisen die Dörflein auf

den Dorfshulzen Hagen (siehe Seite 21). Er befindet sich derzeit mit einer Handvoll anderen Dörflein auf Erkundung in der Donnermark, wird aber bald zurückwartet.

Der Turm Finstertrutz

Der dreigeschossige Wachturm wird von Ritter Borckhardt mit seinen fünf Waffenknechten und zwei Bediensteten bewohnt. Die schwere Eingangstür aus Steineiche liegt im 1. Obergeschoss und ist über eine Steintreppe zu erreichen. Dahinter liegt der **Durchgang** (04), der zur inneren Treppe sowie zu zwei weiteren Räumen führt. In der **Wachstube** (05) mit angrenzender Waffenkammer hat stets ein Waffenknecht Dienst. Die **Halle** (06) ist mit einem großen Holztisch und zehn Stühlen ausgestattet und dient zugleich als Versammlungs- wie auch Empfangsraum.

Im Erdgeschoss liegt nahe der Treppe die **Küche** (01), in der Waffenknechte und Bedienstete auch speisen. Die **Quartiere der Wachen und Bediensteten** (02) liegen den Flur hinunter, ebenso eine eisenverstärkte Eichen-tür, hinter sich das **Verlies** (03) befindet.

Das 2. Obergeschoss ist Wachtritter Borckhardt vorbehalten. Die Treppe führt zwar noch weiter auf das Dach, wo auf dem Wehrgang stets ein Türmer Wacht hält, doch ansonsten ist lediglich der Ritter selbst hier anzutreffen. An das geräumige **Arbeitszimmer** (07) mit



einigen Büchern schließt sich das **Schlafzimmer (08)** sowie ein für wichtigen Besuch reservierte **Gastkammer (09)** an.

Eine Aufgabe für Helden

Sobald sich die Helden etwas im Dorf umgehört haben, kommt es zu folgendem Ereignis. Passe die Szene an, wenn die Helden den Turm bereits verlassen haben und sich im Dorf umsehen. Falls du das Tempo anziehen möchtest, kannst du diese Szene vorziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wachtritter wird mitten im Satz durch lautes Poltern auf der Treppe unterbrochen, dann klopft es heftig an die Tür. „Herein!“, ruft Borckhardt ungeduldig, und durch die Tür kommt einer seiner Waffenknechte, der einen atemlosen und aus mehreren kleinen Wunden blutenden Siedler mit sich führt.

„Was ist geschehen?“, ruft der Wachtritter und springt auf. „Mein Herr ... wir waren im Gebirge, zur Erkundung.“

Der Siedler spuckt etwas Blut, reißt sich dann sichtlich angestrengt zusammen.

„Und auf der Suche nach einer Stelle für einen neuen Steinbruch. Wir fanden sie ... fanden eine gute Stelle, eine alte Höhle. Doch dort lauerten die Bestien. Geflügelte Ungeheuer!“ Erneut spuckt der Siedler Blut und hält sich stöhnend die Seite. „Sie ergriffen Hagen und die anderen, nur Tjem und ich konnten entkommen. Sie jagten auch uns, und haben Tjem bestimmt erwischt ... sie kommen sicher bald hierher!“

Vor Schmerz stöhnend sinkt der Siedler vor euren Augen in sich zusammen.

Die Ungeheuer hatten gewaltige Flügel und Krallen, aber den Oberkörper und die Gesichter von wilden Weibern. Es waren mindestens ein halbes Dutzend.

Falls einem Helden eine Probe auf *Tierkunde (Ungeheuer)* -1 gelingt, kann er die „geflügelten Ungeheuer“ als Harpyien identifizieren (siehe Seite 16).

Die Bitte eines Ritters

Borckhardt von Irdenstein übergibt den Siedler Kell schließlich in die Obhut der anderen Dörfler und bittet die Helden dann zum Gespräch:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Borckhardt von Irdenstein blickt euch mit ernster Miene an. „Wir haben schlimme Kunde vernommen, und doch danke ich den Göttern, dass sie euch in dieser schweren Stunde gesandt haben. Vier Männer meines Dorfes sind verschwunden, die ich gelobt habe zu schützen. Bei Rondra, ich muss aufbrechen, um sie zu retten!“

Der Ritter seufzt und schaut unglücklich von einem zum anderen.

„Und doch kann ich nicht aufbrechen, denn in diesem Dorf leben noch viel mehr Leute, die ich ebenfalls zu schützen gelobt habe. Auch sie sind von diesen Bestien bedroht, oder von den Orks, die zuletzt gesehen wurden. Für eine Befreiungsaktion und die gleichzeitige Verteidigung dieses Dorfes habe ich zu wenig Männer und Frauen, und doch kann ich nicht tatenlos zusehen!“

Lass den Wachtritter einen Moment innehalten, um den Helden die Möglichkeit zu geben, ihre Hilfe von selbst anzubieten. Falls sie dies nicht tun, bittet Borckhardt sie darum, den Spuren der Siedler zu folgen und die vier vermissten Dörfler zurückzubringen. Er selbst wird die Stellung am Turm halten und Nachricht zur Feste Greyfensteyn schicken, um von dort Verstärkung zu erbitten.

Und wenn meine Helden sich weigern?

Falls die Helden nicht auf die Bitte des Ritters eingehen, wird dieser ihnen eine Belohnung von 5 Silbertalern pro Person anbieten. Alternativ bittet Hagens hübsche Tochter Svelina (18, blonde Haare, umworbene Dorf Schönheit; Betören 10 (12/14/14), Willenskraft 4 (12/13/14), SK 2) mit einem Augenaufschlag und Tränen in den Augen um ihre Hilfe. Wollen die Helden ablehnen, bedarf es einer erfolgreichen Vergleichsprüfung auf Willenskraft (Betören widerstehen) -2 gegen Betören.

Dem verletzten Siedler **Kell** (34, braune Locken, flink; Willenskraft 3 (11/11/11), SK 1) geht es schlecht, aber er ist nicht lebensbedrohlich verletzt. Er leidet unter starken Schmerzen und kann nur weitere Auskünfte geben, wenn eine Probe auf *Heilkunde Wunden (Schmerzen nehmen)* gelingt oder die Helden z. B. mit BALSAM SALABUNDE, HEILSEGEN oder SCHMERZRESISTENZ aushelfen.

Befragen die Helden ihn, gibt er folgende Auskunft:

Er war mit vier Gefährten unter Führung des Dorf schulzen Hagen im Gebirge, um die Umgebung zu erkunden und nach einer geeigneten Stelle für einen Steinbruch zu suchen.

Sie folgten erst einem kleinen Bachlauf und kletterten dann auf ein Hochplateau.

Das Hochplateau erwies sich als Rand eines Talkessels, in dem sie eine Höhle entdeckten, die verlassen schien. Als sie die Höhle betraten, wurden sie von den geflügelten Ungeheuern angegriffen.

Durch den Thasch

Auf der Spur der Siedler

Unter Segenswünschen des Wachtritters können sich die Helden auf die Fährte der Siedler machen. Die Beschreibung des Boten ist gut, und es ist einfach, dem Bachlauf zu folgen, sodass Proben auf *Fährten suchen* (*humanoide Spuren*) um 2 erleichtert sind. Die Gruppe sollte idealerweise einen aus ihren Reihen auswählen, der diese ablegt. Je nachdem, wie lange du die Suche gestalten willst, kannst du an verschiedenen Stellen Proben verlangen.



Bei einer misslungenen Probe können die Helden auf einen Geröllhang geraten sein, der plötzlich ins Rutschen gerät (Probe auf *Körperbeherrschung*, 1W6 SP bei Misslingen), oder sie sind in das Revier eines wilden Tieres geraten, das Anstalten macht, einen zurückbleibenden Helden anzugreifen.

Um den Weg durchs Gebirge auszuschmücken, kannst du die folgenden Szenen nutzen. Falls du weitere Ereignisse einstreuen willst, bedenke, dass auch die Siedler diesen Weg genommen haben und bei allzu großen Hindernissen kehrtgemacht hätten.

Kletterpartie: Der Bachlauf, dem die Helden flussaufwärts folgen, fällt an einer Stelle vier Schritt in die Tiefe. Das Seil, welches Hagen und seine Leute nutzten, hat Kell bei seiner Flucht heruntergerissen und dabei zerstört. Um an dieser vom Wasser sehr glitschigen Stelle nach oben zu kommen und ein neues Seil zu befestigen, muss einem Helden eine Probe auf *Klettern* (*Bergsteigen*) -1 gelingen. Alternativ können die Helden das Steilstück umgehen, verlieren dann aber Zeit und müssen eine Probe auf *Orientierung* (*Sonnenstand*) meistern, um zur Spur zurückzufinden, oder sie verlieren weiter Zeit.

Orklager: Auf der anderen Seite des Bachlaufs entdeckt ein aufmerksamer Held die Reste eines Lagers, bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -1 bemerkt er dort Blutspuren. Um den Bach zu überqueren, ist eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung* (*Springen*) notwendig. Bei Misslingen stürzt der Held und fällt ins Wasser.

Untersuchen die Helden die Spuren des Lagers und gelingt eine Probe auf *Fährten suchen* (*humanoide Spuren*), können sie die Spuren Orks zuordnen, die hier vor wenigen Tagen gelagert haben. Die Blutspuren weisen auf einen Streit zwischen ihnen hin.

Kurz vorm Ziel: Kurz bevor die Helden den „Steinbruch“ erreichen, gelangen sie an eine Stelle, an der Orks den Weg gekreuzt haben, die ebenfalls die Höhle auskundschaften wollen. Bei einer gelungenen Probe auf *Fährten suchen* (*humanoide Spuren*) bemerken die Helden die zusätzlichen Spuren (1 QS) und können sie als Spuren von Orks ausmachen (2 QS), und zwar mehr als ein Dutzend (3 QS).

Orks!

Mit Erreichen des „Steinbruchs“ entdecken die Helden die Orks und kurz darauf auch die Harpyien. Den **Plan des Höhlensystems** und seiner Umgebung findest du auf im hinteren Umschlag dieses Buches. Die Werte der Orks findest du auf Seite 25.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Spuren der Siedler verlassen den Bachlauf und führen geradewegs einen Hang voller Geröll empor. Dieser scheint auf einer Art Plateau zu enden – ist dies etwa schon der Ort, den der Siedler euch beschrieben hat?

Ihr kommt nur langsam voran, und als ihr den Rand des Plateaus erreicht, erkennt ihr, dass es sich wirklich um einen kleinen Talkessel handelt. Ihr könnt den Höhleneingang ausmachen, doch ihr seid offenbar nicht die einzigen, die sich dafür interessieren. Eine Gruppe von Orks bewegt sich vorsichtig durch das Tal, direkt auf die Höhle zu!

Noch haben die Orks, eine Gruppe von einem Dutzend Spähern und Kriegern, die Helden nicht bemerkt. Damit dies so bleibt, müssen die Helden eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*sich Verstecken*) gegen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) der Orks bestehen. Aufgrund der guten Versteckmöglichkeiten im Gebirge ist die Probe für die Helden um 2 erleichtert.

Auf sie mit Gebrüll?

Falls die Helden die Orks direkt angreifen wollen, kannst du ihnen eine Probe auf *Kriegskunst* zugestehen, um verschiedene Strategien zu erörtern:

• Da sich die Helden leicht oberhalb der Orks befinden und der Grund voller Geröll unterschiedlicher Größe ist, können sie einen Steinschlag auslösen. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) erforderlich. Um dabei unbemerkt zu bleiben, kann zusätzlich auf *Verbergen* (*sich Verstecken*) gewürfelt werden. Die Steinlawine trifft so viele Orks, wie die Summe der QS aus der *Kriegskunst*- und *Kraftakt*-Probe beträgt. Jeder getroffene Schwarzpelz erleidet jeweils 4W6 SP.

• Ein frontaler Angriff auf die Orks ist weniger erfolgsversprechend, sofern die Helden ihre Gegner nicht durch beeindruckende Magie oder göttliches Wirken einschüchtern können. Verfügen die Helden nicht über diese Mittel und wollen dennoch einen Frontalangriff wagen, sollten sie die Orks durch wilde Schreie und einen furchtlosen Ansturm verunsichern. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Drohung*) gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Orks notwendig.



Die ersten 1W6 Aktionen der Orks sind dann jeweils um so viele Punkte erschwert, wie die Netto-QS aus der Einschüchtern-Probe beträgt.

■ Fernkämpfer unter den Helden können eine Position ausmachen, von der sie ein freies Schussfeld auf die Orks haben und nicht sofort zu entdecken sind. Entsprechende Proben auf *Sinnesschärfe* der Orks sind um 2 Punkte erschwert.

Beobachten

Beobachten die Helden zunächst die Orks, darf jeder Spieler eine Probe für seinen Helden ablegen.

Probe auf *Sinnenschärfe* (Wahrnehmen)

1 QS – Ein Dutzend Orks bewegt sich vorsichtig durch das Tal und nähert sich langsam dem Höhleneingang.

2 QS – Die Orks haben anscheinend Spuren ausgemacht, die sie dazu veranlassen, vorsichtig zu agieren, als würde eine Bedrohung in der Höhle lauern.

3 QS – Am Höhleneingang hängt ein abgerissener Stofffetzen von typisch menschlicher Kleidung. Vermutlich sind die verschwundenen Siedler in der Höhle.

Die Orks wissen um die Harpyien als Wächter der Höhle und haben ihre Spuren ausgemacht. Der Spähtrupp ist unschlüssig, ob die Höhle gestürmt werden soll oder ob sich einzelne hineinschleichen sollen. Wenn die Helden sich Zeit bei ihren Beratungen lassen, bemerken die Harpyien die Orks und es kommt zum Kampf im **Talkessel (1)**.

Magische Analyse

Wirkt ein Held den Zauber ODEM ARCANUM bzw. die Liturgie MAGIESICHT, bemerkt er folgendes Phänomen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Luft um den Höhleneingang scheint für einen Moment zu flimmern, und du spürst eine astrale Turbulenz, die von der Höhle ausgeht. Ehe du dich darauf fokussieren kannst, ist sie wieder verschwunden. Du kannst nicht genau greifen, was du erlebt hast, aber in Einem bist du dir sicher: Für einen Moment konntest du eine mächtige, urtümliche Art der Magie aus der Höhle spüren.

Die Verteidigung der Harpyien

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr ein schrilles Kreischen, und aus dem Höhleneingang drängen sich zwei der von den Siedlern beschriebenen Ungeheuer. Die Kreaturen, halb Greifvogel, halb Frau, erheben sich in die Luft und greifen die Orks sofort mit ihren Klauen an. Die Schwarzelze haben sich schnell formiert und nutzen ihre Überzahl, bis weitere Vogelweiber aus der Höhle kommen und den beiden anderen beistehen. Trotz der deutlichen Überzahl der Orks wirkt der Kampf nun ausgeglichen.

Die Helden können auf einer der beiden Seiten eingreifen. Letztlich sind aus Heldenicht vermutlich jedoch beide Kontrahenten Feinde, weswegen die Gruppe einfach abwarten kann, wie sich der Kampf entwickelt. Neben mehr oder minder unauffälligen Kampfaktionen (Scharfschützen aus dem Hintergrund) könnten die Helden auf die Idee kommen, die Ablenkung zu nutzen, um die Siedler aus der Höhle zu befreien. Verlange von Helden mit passenden Nachteilen wie Prinzipientreue (Schutz der Schwachen) oder Schlechte Eigenschaft (Neugier) eine Probe auf *Willenskraft*, bei deren Misslingen der Held es für seine Aufgabe hält, den Unterlegen beizustehen bzw. die Höhle während des Kampfes zu erkunden.

Beobachten die Helden das Geschehen zunächst, sollte ihnen auffallen, dass die Harpyien nicht nur koordiniert vorgehen. Sie zeigen vielmehr geradezu menschliches Verhalten, z. B. indem sie eine angeschlagene Kameradin schützen. Damit kannst du den Spielern einen Hinweis geben, dass die Harpyien nicht per se böse sind, und so die späteren Verhandlungen erleichtern.

Harpyie

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 26 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 4/12 (am Boden / in der Luft)

Krallen: AT 12 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesstärke 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (kleiner Schwarm) oder 2W6+2 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliche Wesen, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Federn als Trophäe uninteressant, aber das gesamte Federkleid einer Harpyie kann bei einem Alchimisten bis zu 3 Silbertaler wert sein

Kampfverhalten: Harpyien reagieren sehr unterschiedlich auf Zweibeiner. Würfel mit 1W6. Bei 1 geben sie sich freundlich, bei 2 fliehen sie, bei 3 sind sie unfreundlich, greifen aber nicht an, bei 4-6 greifen sie an.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: Bei jeder erlittenen Stufe Schmerz der Harpyie würfele mit 1W6. Bei 1-3 flieht die Harpyie, ansonsten kämpft sie weiter.

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):

QS 1: Harpyien sind intelligent wie Menschen, aber unberechenbar. Ihre Angriffe beginnen und enden oft ohne ersichtlichen Grund.

QS 2: Harpyien sind immer weiblich. Sie entführen Männer, um Nachkommen zu zeugen.

QS 3+: Man erzählt sich, dass diese Wesen einst als Chimären erschaffen wurden, schreckliche Mienschwesen aus Menschenfrauen und Vögeln.



Sonderregeln:

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke der Harpyie ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwere Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprüfung auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* zwischen der Harpyie und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Harpyie, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Bei 1-3 bringt sie es zu ihrem Horst, bei 4-6 lässt sie das Opfer fallen (sobald sie 2W6 Schritt hoch ist) und es erleidet Sturzschaden. Bei der Entführung erhöht sich der Abstand zum Boden jede KR um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 50 Schritt. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei der Harpyie verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Harpyie verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.

Und was machen die Helden?

Die Erkundung der Höhle ist nicht naheliegend und auch nicht notwendig. Viel wahrscheinlicher ist es, dass die Helden einfach abwarten und den Sieger des Kampfes konfrontieren.

Werden die Helden während des Kampfes bemerkt, so agieren die Harpyien wie im folgenden Abschnitt

In die Höhle? beschrieben. Die Orks werden bei Angriffen der Helden schneller die Flucht ergreifen, da sie sich beiden Parteien nicht gewachsen sehen.

Warten die Helden lediglich ab, so vertreiben die Harpyien die Orks. Zwei von ihnen steigen dann auf, um zu beobachten, wohin es die Angreifer zieht. Dabei halten sie Ausschau nach weiteren Orks, wobei sie vermutlich die Helden erkennen:

Ihre Proben auf *Sinnenschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (sich Verstecken)* der Helden sind um 2 erleichtert. Die Vogelfrauen werden sich dann kreischend in die Höhle zurückziehen, ehe es im Abschnitt **Audienz bei einer Königin** (Seite 17) weitergeht.

In die Höhle?

Um die Ablenkung des Kampfes zu nutzen, müssen die Helden äußerst unauffällig agieren. Für den Weg zum Höhleneingang ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* erforderlich, bei deren Misslingen der Held auf dem Geröll ausrutscht und bemerkt wird. Zudem erleidet er 1W6 SP.

Um darüber hinaus nicht aufzufallen, muss dem Spieler eine Probe auf *Verbergen (Schleichen)* –3 gelingen. Mislingt eine der Proben, bemerken die Harpyien die Gruppe und beginnen laut zu kreischen. Die Vogelfrauen greifen zunächst nicht an, solange die Helden nicht attackieren oder in die Höhle drängen. Versuchen die Helden jedoch mit Nachdruck, in die Höhle zu gelangen, stellt sich ihnen eine Harpyie in den Weg, die bis zum Tod kämpft. Die Verteidigung gegen die Orks hat jedoch höhere Priorität, sodass der Weg zur Höhle offensteht, sobald die Helden siegreich waren.

Verlange von allen Helden mit einem IN-Wert von wenigstens 13 eine Probe auf *Willenskraft*, wenn sie die Höhle betreten. Diese Probe ist wie folgt modifiziert.

Der Held ...

- ◆ gehört zur Spezies Elf: -2,
- ◆ gehört zur Spezies Halbelf: -1,
- ◆ hat als Profession Hexe oder Druide gewählt: -1,
- ◆ hat den Vorteil Mystiker: -1,
- ◆ hat den Vorteil Pragmatiker oder ist von Natur aus eher bodenständig: +1.

Alle Helden, deren *Willenskraft*-Probe misslingt, spüren für einen Moment die Macht des Ortes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du die Höhle betrittst, spürst du den Hauch der Vergangenheit. An diesem Ort wurde mächtige Magie gewirkt, hier wurde etwas erschaffen. Für einen Moment glaubst du, die Konturen von fünf - oder sechs? - Menschen zu sehen, die hier wirkten. Lange ist es her, längst ist ihr Tun vergessen. Und doch fühlt es sich an, als wäre es noch nicht vorbei.



Siedlersuche

Zwei der vier vermissten Siedler werden in den **Alten Stallungen (2)** gefangen gehalten, was die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Fährtensuchen* (*humanoide Spuren*) -2 herausfinden können.

Die beiden gefesselten Gefangenen weisen lediglich leichte Blessuren auf. Die Fesseln können durchgeschnitten,

mit *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) zerrissen oder mittels *Körperbeherrschung* gelöst werden.

Die verstörten Siedler reden bei ihrer Befreiung durcheinander, sodass die Helden kaum verwertbare Informationen aus ihnen herausbekommen können. Lediglich von „Vogelfrauen“, einer „Königin“ und deren Wunsch, sich mit den Männern zu paaren, ist die Rede. Zudem wissen sie, dass ihre beiden Kameraden – darunter auch Hagen – von den Vogelfrauen tiefer in die Höhle verschleppt wurden.

Besonders schnellen und unauffälligen Helden kann es gelingen, die beiden Siedler aus der Höhle zu schaffen. Verlange hierzu erneut Proben auf *Verbergen* (*Schleichen*) wie im Abschnitt **Und was machen die Helden?**. Bemerken die Harpyien die Fliehenden, geht es im nächsten Abschnitt weiter.

Falls die Helden die Höhle zunächst zu erkunden versuchen, werden sie von einer Harpyien-Wächterin an der Gabelung zu den **Quartieren (3)** aufgehalten. Diese kämpft zunächst defensiv, da sie in den Gängen nicht fliegen kann, und versucht dabei, die Helden weiter in die **Vorhöhle (4)** zu locken. Hier ist ausreichend Platz zum Fliegen, und sie erhält Unterstützung von zwei weiteren Wächterinnen, sodass es die Helden mit drei Gegnerinnen aufnehmen müssen.

Bevor eine Harpyie bei einem Kampf in der Höhle zu Tode kommt oder die Helden schwer verwundet werden, gehe zum Abschnitt **Audienz bei einer Königin** (Seite 17).

Audienz bei einer Königin

Wenn die Orks vertrieben sind und die Harpyien die Helden bemerken, bzw. sich ihnen nun vollumfänglich widmen können, konzentrieren sich die Vogelfrauen schnell auf die neuen Feinde.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit schrillem Kreischen fliegt ein Vogelweib auf euch zu und dreht dann über euch ihre Kreise. Dabei scheint sie euch genau zu mustern. Sogleich gesellt sich ein zweites Untier dazu, welches weitere Kreise zieht, als würde es überprüfen, dass ihr allein seid.

Täuscht ihr euch, oder können die Biester sprechen? „Fremde!“ und „Diener!“ vermeint ihr zu hören!



Haben die Helden die Harpyien nicht attackiert, ihnen gegen die Orks beigestanden oder falls unter den Helden ein Elf oder Halbelf ist, umschwirren die Vogelfrauen

die Helden nur, ohne sie anzugreifen. Dies geschieht ebenso, wenn die Helden die Siedler gewaltlos befreit haben oder gerade dabei sind, dies zu tun.

Andernfalls attackieren zwei Harpyien die Helden, wobei diese nur vereinzelte Nadelstiche setzen und nicht mit der Wut vorgehen, die sie bei den Orks an den Tag gelegt haben. Mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* kann den Helden dies auffallen. Sobald die Helden durch spektakuläre Manöver ihre Kampfkraft unter Beweis gestellt haben, lassen die Harpyien von Angriffen ab.

Während wenigstens zwei Harpyien die Helden umkreisen, kreischen sie laut und bombardieren die Helden mit verwirrenden Fragen:

- ◆ »Was macht ihr hier? Dient ihr den behaarten Feinden?« (allgemein)
- ◆ »Seid ihr gekommen, um zu dienen?« (allgemein)
- ◆ »Suchst du deine Königin?« (an einen Elfen/ Halbelfen)
- ◆ »Ruf deine Sklaven zurück, oder bringst du sie der Königin dar?« (an eine Kriegerin/Ritterin)

»Bist du gekommen, ihr deine Kraft zu schenken?« (an einen Zauberer)

Die Harpyien antworten nicht auf mögliche Rückfragen. Sollten die Helden allerdings Interesse an der Königin zeigen oder ihre Waffen strecken, lassen die Vogelfrauen schnell von ihnen ab und beobachten sie lediglich. So oder so wird ein Kampf bald unterbunden.

In die Höhle!

Der Harpyienschwarm wird von ihrer Königin **I Cassiera** (siehe Seite 19) angeführt, die in den Helden potenzielle Verbündete sieht. Sobald sie von ihnen erfährt, entsendet sie ihre Stellvertreterin **I Briodala** (Eulengefieder, kurzes Blondhaar, tiefblaue Augen, sehr beherrscht – für eine Harpyie), um die Helden zu sich zu bitten.



DIE BÜNDNISHÖHLE

- | | |
|---|---------------------|
| 1 | Talkessel |
| 2 | Alte Stallungen |
| 3 | Quartiere |
| 4 | Vorhöhle |
| 5 | Obere Bündnishöhle |
| 6 | Zwischenhöhle |
| 7 | Untere Bündnishöhle |

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es reicht! Haltet ein!“, kreischt eine schrille Frauenstimme und lässt die Vogelweiber erschrocken auflattern.

Eine weitere von ihnen ist aufgetaucht, vor der die Ungeheuer Respekt zu haben scheinen. Sie hat das Gefieder einer mächtigen Eule und den Oberkörper einer jungen Frau mit kurzen, blonden Haaren. Aus ihren tiefblauen Augen mustert sie euch und stellt den Kopf dabei etwas schief.

„Ich grüße euch, Fremde!“ Ihr Blick bleibt an [charismatischster männlicher Held] hängen, und sie stößt einen zufriedenen Schrei aus. „Ich bin Briodala, und unsere Königin schickt mich. Sie gewährt euch eine Audienz!“

Die restlichen Vogelweiber kreischen durcheinander, doch Briodala bringt sie mit einem schrillen Schrei zur Ruhe. Dann blickt sie euch erwartungsvoll an.

Sollten die Harpyien die Helden zuvor attackiert haben, stellen sie beim Auftritt Briodalas umgehend das Kämpfen ein und beobachten die Helden umso neugieriger. Diese halten den Vorschlag möglicherweise für eine Falle. Versuchen sie, mit Briodala zu verhandeln, ist die Harpyie bereit, sich als Geisel in die Hände der Helden zu geben, wenn diese auf Sicherheiten bestehen. Helden mit der Schlechten Eigenschaft *Neugier* müssen eine Probe auf *Willenskraft* -2 bestehen, um nicht sofort das Angebot der Audienz anzunehmen. Briodala führt die Helden durch die Gänge zur zentralen Oberen Bündnishöhle (5).

Cassiera, die Königin der Harpyien

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Harpyie führt euch tiefer in die Höhle. Ihr folgt einem kurzen Gangsystem, vorbei an zwei weiteren Vogelfrauen, die wie Wächterinnen auf Stalagmiten kauern.

Dann betretet ihr ein größeres Gewölbe, sicherlich zehn Schritt durchmessend und fünf Schritt hoch. Eine bläulich schimmernde Lichtkugel an der Decke leuchtet die Höhle gut aus. Eine Treppe führt rechter Hand in die Tiefe. Daneben thront auf einem Nest aus Fellen und Decken eine gewaltige Harpyie, die eindeutig elfische Züge aufweist. Auffällig sind ihre großen, grünen Augen, aus denen sie euch unverhohlen anstarrt. „Hier sind die Fremden, meine Königin!“, kreischt die Vogelfrau, die euch hierher geführt hat.

Die Herrscherin der Harpyien nickt ihr kurz zu und beobachtet euch lange. Dann durchbricht sie die Stille.

„Sanya bha*, Fremde. Cassiera, Königin der Harpyien, gewährt euch eine Audienz. Das machen wir nicht oft. Aber ich spüre eure Kraft!“

* Isdira: Ich grüße euch

Bei der Lichtkugel handelt es sich – wie auch bei anderen Lichtkugeln in den tieferen Höhlen – um einen permanent wirkenden FLIM FLAM, was die Helden mit einer erfolgreichen Magischen Analyse mit QS 3 in Erfahrung bringen können.

Die Harpyienkönigin Cassiera

Kurzcharakteristik: einerseits eine meisterliche Anführerin und legendäre elfische Zauberweberin, andererseits eine dem Wahnsinn nahe Chimäre; mehrere tausend Jahre alt: Sie schwankt zwischen Herrschaftsanspruch, Harmoniebedürftigkeit der einstigen Bündnissängerin Caseya, Pflichtbewusstsein gegenüber dem Volk der Elfen und dem jahrelangen, verderbten Einfluss der verkommenen Hochelfe Pardona.

Motivation: Cassiera wird von Visionen und Pflichtbewusstsein getrieben. Zudem will sie eine eigene Machtbasis schaffen und ihre Zauberkräfte wieder vollständig zurückverlangen.

Agenda: Die Harpyie spürt das starke Verlangen, eine lange vergessene Aufgabe (das Bündnis mit Gorwindor) fortzuführen und die Bündnisträger zu sammeln. Dabei kennt sie die Aufgabe zunächst nicht, sondern fühlt sich lediglich zu bestimmten Orten hingezogen. Dariüber hinaus möchte sie als Königin der Harpyien ihr Volk unter sich sammeln.

Funktion: instabile Verbündete und Auftraggeberin der Helden; Cassiera kann den Helden helfen, stellt durch ihre animalische, teils wahnsinnige Art aber eine gewisse Gefahr dar.

Hintergrund: Cassiera ist eine Harpyie, die von der Dunkelelfe Pardona vor Jahrtausenden aus der Hochelfe Caseya die-vom-Bündnis-singt und einem mächtigen Adler erschaffen wurde (siehe Seite 19). Gebrochen und lange Zeit geknechtet, stand sie in Diensten Pardonas, bis diese vor wenigen Jahren verschwand. Cassiera befreite sich aus dem Zwang, unterstützt durch die Nachtalbin Khydaka Eisblüte, die ebenfalls Pardona diente und sich lossagen konnte (siehe das Abenteuer **Klingen der Nacht**). Sie scharte einige Harpyien um sich und folgte einem Ruf aus ihrer Erinnerung, dem einstigen Bündnis mit Gorwindor.

Darstellung: Wechsele mitten im Satz zwischen „wir“ und „ich“ hin und her. Gib dich freundlich und seufze, weil du so viel Leid erlebt hast. Kichere dann wieder irr und gib dich herrisch, indem du andere unterbrichst. Bedanke dich bei männlichen Helden für ihre Hilfe, um danach mit einer weiblichen Helden zu diskutieren, ob sie dir diesen Mann für die Paarung zum Fortbestand deines Gefolges überlässt.

Besonderheiten: Die Harpyienkönigin verfügt über immense magische Macht, die sie aber nicht voll einsetzen kann. Sie lernt im Laufe des Abenteuers dazu, kann die Magie jedoch nicht richtig kanalisieren. In kritischen Momenten kann sie Zauber der Helden unterstützen.

Schicksal: Cassiera überlebt das Abenteuer und geht gestärkt als erste der **Bündnisträger daraus hervor**. Sie erlangt ihre magische Macht zumindest teilweise wieder. Sie wird in einem Folgeabenteuer ihre Rolle im



Bündnis mit Gorwindor annehmen und sich in der Folgezeit als Machtfaktor im Thasch etablieren.

»Wir spüren, dass dies der richtige Weg ist. Wirst du mir helfen?«

Im Gespräch mit Cassiera

Die Harpyienkönigin spricht langsam und ruhig. Schaue die Spieler lange an, ehe du etwas sagst. Cassiera entstand vor Jahrtausenden aus einer mächtigen Hochelfe (siehe Seite 19), weswegen ihr Verstand deutlich schärfert als der von gewöhnlichen Artgenossinnen. Doch Cassiera ist nach Jahrtausenden als Harpyie verwirrt. Zeige dies den Spielern, indem du in ihren Aussagen immer wieder zwischen „ich“ und „wir“ wechselst, und freundliche Rückfragen sowie Erläuterungen mit eigenwilligen Machtgedanken und Bösartigkeit versetzt.

Cassiera, Königin der Harpyien

MU 15 KL 13 IN 18 CH 16

FF 12 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 32 SK 3 AsP 53 ZK 1

KaP - AW 7 GS 4/12 (am Boden/ in der Luft) INI 15+1W6

Schips 3

Sozialstatus: adlig (unter Harpyien)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Sprachen: Asdharia II, Garethi III, Isdira III

Schriften: Zum Zeitpunkt des Abenteuers erinnert sich Cassiera nicht an ihre einstigen Schriftkenntnisse.

Vorteile: Dunkelsicht I, Zauberer; Weitere Vorteile, die sie als Caseya besaß, kann sie noch nicht wieder nutzen.

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue (ihr Volk um sich scharen und schützen, unterbewusst: das Bündnis mit Gorwindor schließen)

Kampftechniken: Raufen 12

Krallen: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 0/0

Talente:

Körper: Fliegen 15, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 10, Singen 9, Sinnesschärfe 14, Verbergen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 5, Einschüchtern 10, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 16

Natur: Fährtensuchen 2, Orientierung 8, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 6, Wildnisleben 6

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 6, Magiekunde 8, Rechnen 2, Sagen & Legenden 10, Spährenkunde 2, Sternkunde 5

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 3

Zauber: Cassiera erinnert sich zum Zeitpunkt des Abenteuers nicht mehr an die Zauber, die sie als Caseya kannte. In den Monaten und Jahren nach dem Abenteuer kommt dieses Wissen zurück.

Rituale: wie Zauber

Ausrüstung: Cassiera besitzt nichts von größerem Wert.

Kampfverhalten: Cassiera stürzt sich auf ihre Feinde und versucht, diese in die Luft zu ziehen, um sie dann wieder fallen zu lassen (*Hoch in die Luft*). Gerät sie in Bedrägnis, zieht sie sich in die Luft zurück oder kommandiert andere Harpyien herbei.

Flucht: Wenn Cassiera zwei Stufen *Schmerz* erlitten hat, beobachtet sie den Kampf aus der Luft und befehligt von dort ihre Harpyien.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
Sonderregeln:

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke Cassieras ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwerete Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) zwischen Cassiera und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Harpyie, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Der Abstand zum Boden erhöht sich jede KR um 1W3 Schritt, ab 20 Schritt lässt Cassiera den Gegner fallen. Der Gegner gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe *Schmerz* bei Cassiera verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, Cassiera verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Gegner stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.



Die folgenden Aussagen dienen als Inspiration für das Gespräch:

- »Sie dienen mir als Zeitvertreib. Meine Untergebenen sollen sich paaren, um uns neue Untertanen zu gebären!« (auf die Frage, was sie mit den Siedlern will)
- »Selbstverständlich, wenn ihr mir helft. Ihr seid besonders, und ein Bund ist für uns alle von Nutzen!« (auf die Frage, ob sie die Siedler freilassen wird)
- »Noch nicht lange. Und vielleicht auch nicht für lange. Unsere Zukunft liegt im Dunkeln. Mein Königreich ist gerade erst im Entstehen.« (auf die Frage, seit wann sie hier lebt)
- »Mich plagen düstere Visionen, die wir uns nicht erklären können. Ich bitte euch um Hilfe. Soviel Gnade einer Königin werdet ihr sonst kaum erlangen.« (auf die Frage, warum sie hier ist)
- »Wir müssen dafür Sorge tragen, dass mein Volk gedeiht. Und ihr Menschen haltet doch auch Vieh!« (auf die Frage, warum sie die Siedler gefangen hält)
- »Du bist von unserem Blute, auch wenn ich anders zu sein scheine. Kannst du mich dennoch als deine Gefährtin anerkennen?« (an einen Elfen oder Halbelfen gerichtet)

Cassiera wird des Gesprächs schon bald überdrüssig und kommt zur Sache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Harpyienkönigin schüttelt unwirsch den Kopf. „Reden, nichts als reden. Wir müssen handeln!“ Dann schaut sie [Wortführerin der Helden] scharf an.

„Vor Urzeiten geschah in dieser Höhle etwas Mächtiges. Unsere Visionen werden intensiver, doch ich kann es nicht ergründen. Eine Tür verschließt uns den Weg. Helft mir, den Weg in die Tiefe zu gehen, und entdeckt mit uns das alte Geheimnis. Dafür werden wir die Siedler und euer Dorf fortan in Ruhe lassen!“

Cassiera weiß mehr, als sie den Helden bereit ist, zu offenbaren. Um dies zu erkennen, kannst du Spielern, die aktiv danach fragen, eine Probe auf *Menschenkenntnis*

(Lügen durchschauen) -4 zugestehen. Für Halbelfen ist die Probe nur um -3 erschwert, für Elfen sogar nur um -2.

Mit 1 QS ahnt ein Held lediglich, dass Cassiera mehr weiß. Bei 3 QS oder mehr ist ihm klar, dass die Harpyienkönigin mehr Wissen über das damalige Geschehen in der Höhle hat. Falls die Helden Cassiera damit konfrontieren, wird sie dies jedoch abstreiten. Die Helden steigen aber in ihrer Achtung, da sie offenkundig kompetent sind.

Sobald die Helden zustimmen, ihr zu helfen, führt Cassiera die Helden sowie eine Wächterin die Treppe hinunter.

Zur unteren Bündnishöhle

Die Treppe führt in die etwa zehn Schritt tiefer gelegene **Zwischenhöhle (6)**. Gelingt eine Probe auf *Steinbearbeitung -1*, so fällt dem Helden auf, dass die Treppe viel zu glatt ist. Sie wurde nicht von Werkzeugen, sondern durch übernatürliches Wirken geformt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch die Höhle am Ende der Treppe wird von einer Lichtkugel erleuchtet, die aber deutlich schwächer scheint. Die Höhle durchmisst etwa drei Schritt in Höhe und Breite, und euch gegenüber steht ihr ein metallenes Portal, das von seltsamen Glyphen überzogen ist. Einige Glyphen leuchten ab und zu im magischen Lichtschein auf. Das Portal sieht vollständig glatt aus, ein Schloss ist nicht zu erkennen.

Vor dem Portal hocken zwei Menschen, bewacht von einer Harpyie, und starren mit bangem Blick auf die sich verändernden Glyphen.

Die Harpyienkönigin stößt ein schrilles Krächzen aus. „Hinter dieser Tür verbirgt sich etwas, wovon unsere Träume künden. Doch ich kann sie nicht öffnen, und diese Menschen vermögen es auch nicht!“

Sie legt den Kopf schief und schaut euch erwartungsvoll an.



Unwillige Helden?

Die Zusammenarbeit mit einer Harpyie ist für einige Helden – und auch Spieler – sicherlich ein gewagter Schritt. Für das weitere Abenteuer ist sie aber unverzichtbar. Gib Helden, die eher für ein Bündnis bereit sind, die folgenden Argumente mit an die Hand:

- Die Zusicherung der Harpyienkönigin bietet zumindest die Chance, mit den Siedlern heil hier heraus zu kommen. Zudem könnte das Dorf dann vor ihnen sicher sein.
- Die Harpyien haben die Orks bitter bekämpft, die Menschen aber kaum verletzt: „Der Feind meines Feindes ist mein Freund!“
- Möglicherweise deuten erlebte Visionen oder Träume der Helden auf eine Zusammenarbeit hin. Es ist also der richtige Weg. Notfalls kannst du auch auf Nachteile der Helden wie Prinzipientreue (Schutz der Schwachen) oder Schlechte Eigenschaft (Neugier) anspielen, um sie zu motivieren.

Bei den beiden Menschen handelt es sich um die zwei weiteren vermissten Siedler. Beiden geht es den Umständen entsprechend gut. **Hagen** (erfahrener Dorf- schulze, Ende 40, blond, Dreitagebart, breite Schultern, packt gern selbst mit an, Willenskraft 5, SK1) ist sogar in der Lage, sich mit den Helden kurz zu unterhalten. Die beiden sollen das Tor öffnen, haben bislang jedoch keinen Weg dazu gefunden. Sprechen die Helden Cassiera darauf an, lässt diese die Siedler bereitwillig frei.

Es gibt drei Wege die Tür in die **Untere Bündnis- höhle (7)** zu öffnen, die Cassiera jedoch allesamt verschlossen sind: durch Geschick und Fingerfertigkeit

(was Harpyien generell nicht vermögen), durch Zauberei (die sie nicht mehr vollständig beherrscht) oder mittels Liturgien (über die sie nicht verfügt).



Mit Fingerspiel und flinker Hand

Auch wenn die Tür kein Schloss aufweist, können Helden sie öffnen. Mit einer Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -1 (Zeitintervall: 5 Minuten, maximal 5 Versuche; Gruppensammelprobe möglich) können sie die gut versteckten Vertiefungen ertasten.

Um die Tür zu öffnen, muss man in die passenden Vertiefungen drücken, sobald eine entsprechende Glyphe aufleuchtet. Da die Glyphen in scheinbar unregelmäßigen Abständen aufleuchten, ist die dafür erforderliche Probe auf *Schlösserknacken* um 3 Punkte erschwert. Falls bei der Sammelprobe auf *Sinnesschärfe* nur ein Teilerfolg errungen wurde, sind es sogar 5 Punkte. Eine Probe auf *Rechnen* erleichtert die Probe auf *Schlösserknacken* um QS/2.

Mit Zaubermacht und Elfengabe

Einst öffneten und verschlossen die Elfen das Portal mit Zauberei. Zwar verfügt Cassiera noch immer über große magische Macht, aber sie ist (noch) nicht in der Lage, diese in Zaubern zu kanalisieren. Wenn sich ein Held daran macht, das Portal mittels Magie zu öffnen, etwa mit Hilfe eines ELEMENTAREN DIENERS oder einem Öffnungszauber, unterstützt Cassiera ihn nach Kräften.

Der Zauber kostet den Helden lediglich die Hälfte der Astralpunkte, die Probe ist um 2 erleichtert. Gelingt der Zauber, steigt die QS dank ihrer Unterstützung um 1. Sollte der Held Cassiera darauf ansprechen, gibt diese sich gleichgültig: „Ihr wolltet uns helfen, da werde ich auch dir helfen!“.

Mit Glaube und Götterwirken

Setzt ein Held die Liturgie GÖTTLICHER FINGERZEIG ein, kann er die Vertiefungen im Portal sofort erkennen. Die QS aus der gelungenen Liturgieprobe reduzieren die Erschwernis der *Schlösserknacken*-Probe. Statt eine Erschwernis von -3, wird sie z. B. mit 2 QS aus der Liturgie nur um -1 erschwert.

Zeugnis eines alten Bündnisses

Sobald die Helden das Schloss auf eine der oben beschriebenen Weisen geöffnet haben, ist der Weg in die **Untere Bündnishöhle (7)** frei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Knacken ist zu hören, die schwere Tür erzittert leicht. Dann leuchtet ein Teil der Glyphen gleichzeitig auf, und die Tür schwingt langsam nach innen auf. Das schwache Licht reicht kaum aus, um die Größe der dahinterliegenden Kaverne zu ermessen. Die Wände des gewaltigen Gewölbes sind mit Wandbildern und Inschriften bedeckt. Erst im Schein eurer Fackeln, die die riesige Kaverne erleuchten, könnt ihr an der gegenüberliegenden Seite ein gewaltiges, viele Rechtschritt großes, dunkles Pergament erkennen, das an der Hölenwand aufgespannt ist - es scheint jedoch nicht beschriftet zu sein. Davon abgesehen ist die imposante Höhle vollständig leer.



Um die Bilder und Inschriften zu sichten, brauchen die Helden mehr Licht (z. B. eine Fackel). Beschreibe ihnen dann die folgenden Informationen. Um die Details zu erkennen, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* pro Wandbild erforderlich.

Wandbild 1

Eine Gruppe von fünf Elfen verlässt auf einer Regenboogenbrücke eine elfische Stadt. Eine weißhaarige, sehr attraktive Elfe schreitet voran, gefolgt von je zwei Elfenmännern und -frauen. Im Hintergrund stehen weitere Elfen und beobachten die fünf, sie lassen sich dabei vom leichten Regen nicht beeindrucken.

Details: Bei genauerer Betrachtung kann man erkennen, dass es nicht regnet, sondern feine Blütenblätter vom Himmel niedergehen. Die Elfen im Hintergrund blicken hoffnungsvoll, die Anführerin wirkt feierlich-ernst.

Wandbild 2

Dieselben fünf Elfen stehen in einer Höhle um einen großen Kessel versammelt und halten sich an den Händen. Sie haben die Augen geschlossen, als würden sie träumen.

Details: Der Kessel weist seltsame Zeichen auf, die bei näherem Hinsehen zu leuchten scheinen. Während die Gesichtszüge der vier restlichen Elfen friedlich sind, ist die Anführerin äußerst konzentriert. Ihre Lippen sind leicht geöffnet als würde sie sprechen.

Die Bedeutung der Glyphen

Die zentrale leuchtende Glyphe wird die Helden das zweite Kapitel dieses Abenteuers begleiten, wenn sie sich dazu entschließen, die Bedeutung des hier Erlebten und des Elfenliedes zu ergründen. Sorge also dafür, dass die Helden sich die Inschrift einprägen oder abzeichnen. Aufgrund von Größe und Gewicht des Pergaments ist es unwahrscheinlich, dass die Helden es unzerlegt transportieren können.

Die Symbole selbst ergeben zunächst keinen Sinn. Nur Helden, die Asdharia-Zeichen und die zugehörige Sprache wenigstens auf Stufe II beherrschen, können einzelne Fragmente entziffern:

- Der Name *Gorwindor* ist im Text mehrfach zu erkennen; die Hauptglyphe weist zudem Ähnlichkeit mit dem Asdharia-Zeichen für *G* auf.
 - Die Glyphen ähneln den Zeichen für *Bund*, *Bündnis* oder *Zeremonie*.
 - Der Bund hat einen Preis, der als *Hort der Macht* oder *mächtiger Ort* beschrieben wird. Hilfreich ist es in jedem Fall, wenn die Helden für weitere Recherchen eine Abschrift des Texts anfertigen. Hierzu ist eine um 2 erschwere Probe auf *Malen & Zeichnen (Zeichnen)* nötig.
- Die QS aus dieser Probe werden für die weiteren Recherchen in Lowangen benötigt (siehe Seite 32).

Wandbild 3

Die Elfen in der Höhle knien nun, und ein großer Schatten liegt über ihnen. Der Kessel ist verschwunden. Die Anführerin blickt dem Betrachter freundlich entgegen, die vier übrigen Elfen halten den Blick gesenkt.
Detail: Die Anführerin blickt nicht auf den Betrachter, sondern etwas weiter nach oben. Ihr ernster Blick weist eine Spur von Stolz und Freude auf.

Inschriften

Um die Inschriften zumindest teilweise entziffern zu können, muss ein Held die Schrift Asdharia-Zeichen sowie die gleichnamige Sprache auf Stufe II oder besser beherrschen. Doch selbst dann scheinen die Texte keinen vollständigen Sinn zu ergeben bzw. weisen Zeichen auf, die der Held nicht kennt. Ein kundiger Held kann aber zumindest einige Textfragmente entschlüsseln:
Gorwindor der-das-Andenken-wahrt, Herr der Steppen, gewaltiger Bruder [...] Freund der Ahnen, Wächter vor dem Vergessen [...] Unser Lied gilt dir [...] Dank dir und deiner Weitsicht Das Bündnis war geschlossen [...] Siehe, die fünf die es vollbrachten [...] Im Geiste der, die vom Bündnis singt [...] Über gab Caseya Bündnissängerin unser Geschenk, das er annahm [...] Schuf er die Verbindung

Erging der Auftrag an uns [...] Von den Städten unseres Volkes gesandt [...] Geeint gegen den Feind, der so zahlreich war [...] Mit großzügiger Gabe ausgestattet [...]

Die Glyphen des Bündnisses

Früher oder später werden die Helden sich sicher dem beeindruckenden Pergament widmen wollen. Eine Probe auf *Lederbearbeitung (Gerben)* eröffnet, dass es aus mehreren wirklich großen Tierhäuten besteht, die fast nahtlos miteinander verbunden wurden. Eine einfache *Tierkunde*-Probe lässt Stierhäute vermuten, gelingt einem Helden gar eine um 2 erschwere Probe, so identifiziert er die Haut als die mehrerer riesiger Minotauren. Sobald sich ein magisch begabter Held das Pergament näher anschaut, beginnt sich dieses zu verändern. Falls dies auf niemanden aus der Gruppe zutrifft oder keiner Interesse zeigt, tritt Cassiera an das Pergament heran und löst so die Veränderung aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal beginnt sich das Pergament zu verändern. Zeichen entstehen, erst schwach und matt, dann hell leuchtend. Ganz klar bildet sich eine zentrale Glyphe heraus, voller Schnörkel und von einer schwer greifbaren Eleganz. Ihr glaubt, Elemente aus ihr wiederzuerkennen, die ihr bereits auf der Tür gesehen habt.

Um sie herum erscheinen weitere Zeichen, die schwach zu leuchten beginnen. Die zentrale Glyphe leuchtet noch stärker auf, und sie taucht die Höhle in ein warmes Licht.

Durch das Erscheinen der Asdharia-Glyphen spüren alle Elfen, Halbelfen sowie Helden mit dem Vorteil Zauberer den verebbenden Klang eines Elfenliedes. Sollte in deiner Gruppe kein Zauberer oder Halbelf sein, erlebt der Held mit dem höchsten IN-Wert den Klang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die Wandlung des Pergaments vollzogen zu sein scheint, hörst du plötzlich leise Klänge, wie von einem Lied, das langsam verebbt. Erst hörst du nur eine Melodie, dann aber einen zweistimmigen Gesang einer einzelnen, glockenhellen Stimme. Du kannst die Worte nicht verstehen, doch es ist, als ob du mit deinen Augen sehen kannst, wovon die Stimme singt. Dir wird gewahr, dass sie vom Kampf gegen die Orks singt, und davon, dass dieser Ort den Weg zu einer mächtigen Waffe weist, mit der die zahlreichen behaarten Feinde zurückgedrängt werden können. Eine Waffe, die hier erschaffen wurde und nun an sicherer Stelle auf ihren Einsatz wartet.

Als Cassiera das alte Elfenlied hört, erkennt sie, dass sie selbst Teil des Liedes ist. Falls ein Held sie beobachtet,

fällt ihm mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* -3 auf, dass die Harpyienkönigin seltsam abwesend wirkt und danach etwas verändert ist. Bei einer gelungenen Probe auf *Sinneschärfe* (*Wahrnehmen*) -2 meint der Held zudem, Tränen in ihren Augen zu

sehen. Wird sie darauf angesprochen, entgegnet sie lediglich, dass das Lied sie sehr bedrückt, und sie wird die Helden umso vehemente darum bitten, das Geheimnis zu entschlüsseln.

Der Angriff der Orks

Während die Helden und die Harpyienkönigin die untere Bündnishöhle erkunden, haben sich die Orks gesammelt. Der Anführer des Spähtrupps, ein besonders grobschlächtiger Ork namens *Orcheggz* (siehe Seite 25), will nicht als Versager vor seinen Häuptling treten und befiehlt daher den Sturm auf die Höhle. Gleichwohl ist er klug genug, einen Boten zu schicken, um Kurunak über die Situation in Kenntnis zu setzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lasst den Zauber der Höhle auf euch wirken, als fremde Geräusche die Harmonie stören. Gedämpfte Schreie und Kreischen – und plötzlich taucht die Harpyie Briadala in der Tür zur Höhle auf.

„Die Orks greifen wieder an, meine Königin!“, kreischt sie aufgebracht. Blut klebt an ihren Klauen, und ein abgebrochener Pfeil steckt in ihrer Brust.

Die Harpyienkönigin spreizt ihre Flügel und streckt sich majestatisch. „Wir werden sie selbst hinfert treiben!“, teilt sie Briadala mit.

nur eingeschränkt fliegen, weswegen die Königin den Angreifern im Talkessel vor der Höhle begegnen will. Lass die Spieler eine Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) -2 ablegen, bei deren Gelingen ihre Helden bemerken, dass Cassiera abwägt, ob sie auf Seiten der Harpyien streiten werden oder nicht. Kämpfen die Helden an der Seite Cassieras, so steigen sie in der Gunst der Harpyienkönigin.

Aufmerksamen Helden kann zudem auffallen, dass die Königin ihre Harpyien todesmutig anführt und möglichst viele Orks töten will. Im Kampf zuvor ging es vornehmlich um die Verteidigung der Höhle.

• Durch das Elfenlied ist Cassiera ihre Aufgabe bewusst geworden, sich gegen die Orks zu stellen. Wofür genau sie kämpft, weiß sie jedoch noch nicht.

Cassiera führt ihre Vogelfrauen sofort in den offenen Kampf gegen die Orks. In der Höhle können die Harpyien

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden sich ebenfalls gegen die Orks wenden. Um den Kampf etwas abwechslungsreicher zu gestalten, kannst du auf folgende Szenen zurückgreifen:

- Ein einzelner Ork stellt für die Harpyienkönigin keine Gefahr dar. Wenn du den Helden aber Gelegenheit zu ihrer Rettung geben willst, kann sie im Kampf zwei sich von hinten nähern Orks übersehen.
- Alternativ kann Cassiera einem Helden zur Seite springen und dessen Gegner kurzerhand in die



- Luft heben, als dieser den Helden schweren Schaden zuzufügen droht.
- Eine Harpyie, z. B. Briadala, wird von drei Orks attackiert und zu Boden gezwungen, wo sie ihren Gegnern unterlegen ist. Eilen die Helden ihr nicht schnell zu Hilfe, wird sie von den Orks niedergemacht.
 - Im Hintergrund halten sich vier orkische Bogenschützen zurück, die den Harpyien in der Luft zusetzen. Einer kommandiert die Schützen, die so immer auf die gleiche Harpyie schießen, bis diese zu Boden geht. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnes schärfe* (Wahrnehmen) können die Helden die Schützen ausmachen und in den Nahkampf drängen.

Der Anführer der Orks

Um einen taktischen Vorteil zu erlangen, könnten die Helden auf die Idee kommen, den Anführer der Orks festzusetzen. Um *Orcheggz* (ungestümer Orkkrieger, grobschlächtig, verzierte Hauer, besonders brutal) als Anführer zu identifizieren, ist eine erfolgreiche Probe auf *Kriegskunst* (Feldschlacht) erforderlich. Bei 3 QS haben die Helden einen guten Plan entwickelt, um den Orkkrieger gefangen nehmen zu können. Dies kann beispielweise ein Angriff des stärksten Helden gegen ihn sein, um von der Harpyie abzulenken, die den Anführer plötzlich in die Luft reißt, um ihn aus der Schlacht fortzutragen.

Der Anführer kämpft in der ersten Reihe, an der Seite seiner Krieger. Gelingt eine um 1 Punkt erleichterte

Vergleichsprobe zwischen *Einschütern* (Provocation) und *Orcheggz' Willenskraft* (Einschütern widerstehen), so gibt der Ork seine Kampfposition auf, um sich auf den Helden zu stürzen.

Rückzug!

Sobald die Helden *Orcheggz* überwältigt haben oder zwei Drittel der Orks besiegt bzw. geflohen sind, endet der Kampf durch den Rückzug der Orks.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bemerkt, dass sich einzelne Orks fluchtartig zurückziehen, dann erklingt ein Hornsignal von außerhalb des kleinen Takkessels. Auch die verbliebenen Schwarzpelze wenden sich nun zur Flucht.

Die Harpyienkönigin Cassiera erhebt sich in die Luft und stößt einen durchdringenden Schrei aus, in den ihr Gefolge kreischend einstimmt: „Siiiiieg!“

Während die anderen Harpyien von einer Verfolgung absehen, jagt Cassiera einem einzelnen Ork hinterher, um diesen zu ergreifen und aus der Höhe in den Tod fallen zu lassen. Dann scheint sie zur Besinnung zu kommen und ruft ihr Gefolge zusammen. Sogleich teilt sie einige

Orkischer Kämpfer

MU 15 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE12 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP –

INI 14+1W6

SK -1 ZK 2 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6

TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Streitaxt: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitaxt)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschütern 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Orks kämpfen fanatisch und setzen praktisch immer Wuchtschläge ein.

Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50 % der LeP)

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Orcheggz, Anführer der Orks

MU 16 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 42 AsP – KaP –

INI 14+1W6

SK -1 ZK 3 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 14 PA 8

TP 1W6+1 RW kurz

Streitaxt: AT 14 PA 7 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Streitaxt)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschütern 9, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 7

Kampfverhalten: siehe Text; *Orcheggz* nutzt abwechseln Finten und Wuchtschläge.

Flucht: *Orcheggz* flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 32 LeP, 21 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: *Orcheggz* beherrscht als einziger der Orks passables Garethi (Stufe II).



der Vogelfrauen als Wachen ein und kümmert sich dabei auch um Verwundete. Aufmerksame Helden können hier Cassieras magisches Potenzial erahnen, als diese sich an einen ihrer alten Zauber erinnert und eine schwer verwundete Artgenossin mit einem BALSAM heilt.

Die Helden können ihre eigenen Wunden versorgen und den Vogelfrauen Hilfe anbieten, um das Band zwischen Menschen und Harpyien weiter zu stärken. Proben auf Heilkunde Wunden sind für die Behandlung der Harpyien jedoch um 1 erschwert.

Verhör von orkischen Gefangenen

Haben die Helden Gefangene gemacht, können diese befragt werden, sofern einer von ihnen die Sprache Oloarkh beherrscht. Ein Held kann hierzu eine Vergleichsprüfung auf *Einschüchtern* (Verhör) gegen die *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Orks ablegen. Die Netto-QS entscheiden über die gewonnenen Erkenntnisse.

1 QS – Die Orks dienen dem Kriegshäuptling Kurunak.
2 QS – Ihr Trupp ist eine Vorhut unter dem Kommando von Orcheggz. Kurunak wird in wenigen Tagen hier erwartet.

3 QS – Kurunak will die Höhle erobern, weil in ihr ein mächtiger Schatz liegen soll.

Verhör von Orcheggz

Konnten die Helden den Anführer Orcheggz festsetzen, können sie noch mehr in Erfahrung bringen. Er beherrscht als einziger mehr als ein paar Brocken Garethi. Ein Held kann eine Vergleichsprüfung auf *Einschüchtern* (Verhör) gegen Orcheggz' *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) ablegen. Die Netto-QS der Helden entscheiden über die gewonnenen Erkenntnisse.

1 QS – Kurunak sucht einen mächtigen Schatz, der in der Höhle liegen soll. Er wird nicht ruhen, bis er ihn bekommt.

2 QS – Kurunak ist zwar ein großer Häuptling, doch das Wissen um den Schatz hat er von einem besonders mächtigen Schamanen erhalten, für den er den Schatz bergen soll.

3 QS – Orcheggz hat einen Boten zu Kurunak gesandt, der diesem von den Harpyien und den Helden berichten soll.

Die Gunst der Königin

Sobald die Helden mit der Wundversorgung und den Verhören fertig sind, bittet Cassieras Vertraute Briodala sie ein weiteres Mal zur Königin.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Die Königin der Harpyien empfängt euch mit stolzem Blick.
„Wir danken für eure Hilfe gegen die Orks und bei der Suche nach dem alten Geheimnis. Wir werden Wort halten und euer Dorf fortan verschonen, Menschen.“
Ihr Blick wandert über euch, als würde sie euch prüfen wollen.*

Was wissen die Helden?

Nutze die Gespräche mit den Siedlern, um die Helden das Geschehene reflektieren zu lassen. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden Folgendes wissen:

• Eine selbsternannte Harpyienkönigin mit elfischen Wurzeln ist auf der Suche nach einem Mysterium, welches in der Höhle schlummert. Auch die Orks haben Interesse an diesem.

• Das Mysterium hat mit einem Bund oder einer Anrufung zu tun.

• In der Höhle hörten zumindest einige Helden Teile eines elfischen Liedes, welches auf eine Waffe im Kampf gegen die Orks hinweist.

• Um das Mysterium zu entschlüsseln, müssen die Helden die Bedeutung der Glyphe(n) aus der Höhle verstehen.

„Wir wünschen, dass ihr mir weiterhelfen werdet. Was hier unten verborgen schlummert, darf nicht in die Hände der Orks geraten. Das wäre ... falsch.“

Das letzte Wort speit sie geradezu aus.

„Ich begreife nicht, was all die Zeichen bedeuten, und unser Volk weiß zu wenig. Seid ihr ein weiteres Mal bereit, uns zu helfen?“



Für den weiteren Verlauf ist es zunächst nicht wichtig, ob die Helden Cassiera hier ihre Hilfe zusagen oder lieber auf eigene Faust dem Geheimnis nachgehen. Helden mit der schlechten Eigenschaft Neugier fühlen sich in jedem Fall dazu berufen, den Spuren weiter zu folgen.

Die Zusammenarbeit mit einer Harpyie ist für manche Heldengruppe eine Herausforderung, sodass du dies hier nicht erzwingen musst. Cassiera kann magischen Helden allerdings altes Wissen über Elfenzauber in Aussicht stellen. Eine materielle Belohnung kann sie nicht bieten.

Unabhängig von der Reaktion der Helden wird Cassiera die „Audienz“ kurz darauf für beendet erklären. Briodala führt die Helden mitsamt den Siedlern aus der Höhle, wo die Menschen dann wieder unter sich sind.

Die Rettung der Siedler

Vermutlich haben die Helden jetzt erstmals die Gelegenheit, sich mit den Siedlern auszutauschen. Die gestandenen Männer sind durch die Gefangennahme der Harpyien und die Kämpfe derzeit sehr verängstigt, aber weitgehend wohlbehalten. Ihr Wortführer Hagen (Seite 21) bedankt sich bei den Helden und bittet sie, ihn und seine Kameraden schnell zurück ins Dorf zu bringen.

DAS GEHEIMNIS DER HÖHLE

»Hör mir zu: Mein Herr Kurunak sucht eine Gruppe Blankhäute, die hier vorbeikommen werden. Sie suchen etwas, das meinem Herrn zusteht. Finde heraus, was es ist, und wo sie hinwollen. Schaffst du das, werden deine Handelszüge verschont, und die Gunst meines Herrn ist dir sicher. Versagst du, bist du tot!«

—ein orkischer Späher von Kurunak zum menschlichen Händler Hem, kurz nach dem Kampf um die Bündnishöhle

Zurück zum Wachturm

Den Rückweg mit den befreiten Siedlern zum Turm Finstertrutz kannst du kurz und erzählerisch abhandeln. Vor den Helden liegen später noch Reisen, bei denen sie gefordert werden.

• Wenn du möchtest, kannst du den Helden, als Belohnung für das bisher erlebte bis zu 2 Schicksalpunkte, aber höchstens bis zu ihrem Maximum, zurückgeben.

Sobald die Helden in Sichtweite sind, bemerken sie bei einer gelungenen Probe auf *Sinneshärfe* (Wahrnehmen) die erhöhte Verteidigungsbereitschaft. Auf dem Wachturm sind zwei Türmer eingeteilt, und die Männer und Frauen des Dorfes arbeiten an einer improvisierten Palisade, die in Richtung des Gebirges weist.

Falls die Helden nicht darauf bedacht sind, sich mit *Verbergen* (Sich Verstecken) -1 besonders unauffällig zu nähern, geben die Türmer ein Signal, und die Arbeiter greifen zu improvisierten Waffen. Sobald die Dörfler die Helden und ihren Dorfshulzen Hagen erkennen, legen sie die Waffen beiseite und begrüßen die Ankömmlinge überschwänglich.

Ritter Borckhardt erscheint ebenso in der Menge und spricht kurz mit dem geretteten Dorfshulzen. Dann nickt er den Helden anerkennend zu und bedeutete ihnen, ihm in den Turm zu folgen. Um die Rettung der Siedler etwas stärker zu thematisieren und den Helden die positiven Auswirkungen ihrer Taten vor Augen zu führen, kannst du auf die folgenden Szenen zurückgreifen:

- Ein kleines Mädchen schiebt sich an den Arbeitern vorbei und rennt freudestrahlend auf ihren Vater zu, der sie mit Tränen in den Augen in die Arme schließt.
- Der Dorfshulze Hagen wird von zwei Männern begrüßt, die ihm mit ihren kräftigen Pranken auf die Schultern klopfen, sodass er fast zu Boden geht. Diese Anerkennungsgeste wiederholen sie



beim nächstbesten Helden (Körperbeherrschung +2, um nicht in die Knie zu gehen).

- Hagens hübsche Tochter **Svelina** (18, blonde Haare, umworbene Dorfschönheit) oder der muskulöse Waffenknecht **Torben** (21, charismatisch, wird von Svelina umworben) machen einem attraktiven Helden oder einer attraktiven Heldin ihre Aufwartung.

Im Gespräch mit Ritter Borckhardt

Die folgende Szene mit Ritter Borckhardt dient dazu, das Geschehene zu reflektieren und die Helden zu motivieren, den Spuren weiter zu folgen. Falls die Helden lieber die Siedlung gegen die Orks verteidigen wollen, oder ein Bündnis mit einer verrückten Harpyie rundheraus ablehnen, kann der Ritter sie bitten, sich der Sache anzunehmen. Die Aussicht auf eine Waffe im Kampf gegen die Schwarzelze ist für den pragmatisch veranlagten Borckhardt Anlass genug, ein Zweckbündnis mit Cassiera einzugehen.

In der Diskussion kann er wie folgt argumentieren:

- Überfälle der Orks kann er mit den verständigten Rondrianern der Feste Greyfensteyn abwehren. Um dauerhaft einen Vorteil gegen die zahlenmäßig überlegenen Orks zu haben, ist eine mystische Waffe förderlich. Sie würde die Moral aller Verteidiger stärken.
- Ein altes Sprichwort sagt: „Der Feind meines Feindes ist mein Freund.“ Die Harpyien scheinen Wort zu halten, da sie Helden und Siedler haben ziehen lassen.
- Die Helden haben selbst berichtet, dass Harpyien und Orks einander bekämpfen. Solange die Helden den Spuren nachgehen besteht eine gute Chance, dass die Harpyien die Orks weiterhin attackieren und so den Siedlern behilflich sind.

- Hinsichtlich der Glyphen kann Borckhardt den Helden leider nicht weiterhelfen. Letztlich empfiehlt der Ritter, dass sie zunächst zur Feste Greyfensteyn reisen sollen, um dort bei den Geweihten nachzufragen. Er gibt jedoch

offen zu, dass er sich wenig Hoffnungen macht. Die beste Anlaufstelle ist Lowangen mit seinen Tempeln und Magierakademien. Der beste Weg nach Lowangen führt indes über den Greyfensteyn.

Ein Scharmütsel?

Falls sich die Helden wenigstens zwei Tage am Turm Finstertrutz aufhalten, kommt es zu einem kleinen Scharmütsel mit einem Trupp von Kurunaks Orks. In den frühen Morgenstunden schlägt der Türmer Alarm, doch der Kampf gegen die 6 Schwarzelze ist schnell vorbei. Sie ziehen sich zurück, sobald Ritter, Waffenknechte und Siedler sich formieren.

Borckhardt ist sicher, dass dies nur eine Prüfung der Verteidigung war, was auch die Helden bei gelungenen Probe auf *Kriegskunst* erkennen. Er bittet die Recken inständig, sich auf den Weg zu machen, und hält den Turm nach der bestandenen Prüfung für sicher – zumindest vorerst.

Das Kloster Golgaris Gnade

Falls du den Einstieg für eine zwölfgötterfürchtigen Gruppe gewählt hast, ist es möglich, dass die Gruppe zunächst zum Kloster Golgaris Gnade reist, welches nur einen halben Tagesritt vom Turm Finstertrutz entfernt ist. In der trutzigen Feste zwischen den zerklüfteten Ausläufern des Gebirges behandelt der Orden der Noioniten geistig Verwirrte. Um von dem Kloster gehört zu haben (sofern sie es nicht vom Einstieg kennen), ist eine Probe auf *Geographie* (Svelltal) erforderlich. Wenn sich die Helden dem Abt Boronian (Mitte 60, Glatze, sonore Stimme, ausgezeichneter Zuhörer, Willenskraft 8 (13/15/14), SK 2) anvertrauen, berichtet dieser, dass er Visionen von einem Kampf zwischen Orks und Menschen hatte, in denen eine Königin eine Rolle spielte. Er ermuntert die Helden, den Spuren nachzugehen und empfiehlt ihnen den Weg nach Lowangen über die Feste Greyfensteyn.

Auf zum Greyfensteyn

Die Reise zur Feste Greyfensteyn dauert etwa einen Tag. Dabei werden die Helden von Orks verfolgt, was ihnen jedoch nur mit einer Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) gegen *Verbergen* (*sich Verstecken*) +2 der sehr vorsichtig agierenden Orks auffällt.

Feste Greyfensteyn

Die **Feste Greyfensteyn** (200 Ew., rondrageweihnte Hofkapelle, kleines Archiv des Ordens der Wahrung zum Rhodenstein) ist erst seit wenigen Jahren nicht mehr in der Hand der Orks.

Die Festung bietet mehreren hundert Leuten Platz, ihr Zustand ist aber nicht mit einer ordentlich ausgebauten mittelreichischen Burg vergleichbar. Bis auf die dicken Mauern und einen Bergfried sind die Gebäude des

Die Verfolger der Helden

Sobald Kurunak von Orecheggz' Versagen erfährt, sendet er Kundschafter aus, die sich an die Fersen der Helden heften. Bis zum Turm Finstertrutz ist der Vorsprung der Helden zu groß, doch durch ihren Aufenthalt dort holen die Orks auf. Drei jeweils 1W6+3 Schwarzelze starke Rotten, allesamt erfahrene Kundschafter, folgen den Helden abwechselnd bis Lowangen. Sie erstatten immer wieder Bericht an Kurunak, der so, mit deutlichem Zeitversatz, über die Aktivitäten der Helden Bescheid weiß.

Darüber hinaus beauftragt Kurunak den jungen menschlichen Händler **Hem** (siehe Seite 29), der zunächst in der Feste Greyfensteyn wartet, um sich den Helden anzuschließen.



Greyfensteins nur mäßig gut in Stand gehalten oder ausgebaut. An vielen Stellen arbeiten Handwerker an der Ausbesserung des Burginneren.

Der Abt  **Geron Fulmidian von Rhodenstein** (Mitte 50, dunkelblond, grüne Augen, eitel, gut aussehend, brillanter Redner mit weitreichenden Geschichtskenntnissen; Geschichtswissen 14 (13/13/14), Willenskraft 10 (14/14/13), SK 2) ist der Herr der Feste. Er möchte sich zunächst nicht mit den Helden abgeben, sodass sie etwa einen Tag verlieren, wenn sie mit ihm persönlich sprechen wollen.

Der Abt – oder ein anderer Geweihter oder Ritter vor Ort – hört den Helden aufmerksam zu und zeigt sich insbesondere am Verhalten der Orks interessiert. Neuigkeiten über eine mystische Waffe gegen die Schwarzpelze werden mit besonderer Neugier aufgenommen. Leider kennt kein Anwesender die Glyphe oder hat irgendetwas mit Elfen zu tun. Die Helden werden daher ermuntert, ihr Glück in Lowangen zu suchen, wo insbesondere der Hesindetempel empfohlen wird.

• In dieser Zeit können Kurunaks Rotten den Vorsprung der Helden verringern.

Hem, ein Händler in Kurunaks Diensten

MU 11 KL 12 IN 14 CH 14

FF 13 GE 12 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP – Kap – INI 12

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Streitkolben: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE 0/0 (normale Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Lowangen und Umgebung von Lowangen)

Vorteile/Nachteile: Vertrauenerweckend / Persönlichkeitsschwäche (Neid), Schlechte Angewohnheit (Duzer)

Talente: Betören 7, Einschüchtern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 5, Sinnesstärke 6, Überreden 11, Verbergen 8, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Hem versucht, einem Kampf zu entgehen. Auch bei Auseinandersetzungen argumentiert er noch und greift nur zaghaft an.

Flucht: sobald sich eine Möglichkeit bietet

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Da das Hauptziel des Ordens der Wahrung der Kampf gegen die Orks ist, kannst du den Helden bereits hier mehr Unterstützung gewähren. Dazu zählt zum Beispiel die Begleitung der Gruppe durch einen Ordensritter mit drei Waffenknachten und einer Rondrageweihten. Diese können in Lowangen bei der Recherche als guter Leumund auftreten und auch im Finale gegen die Orks beistehen, falls die Helden hier Unterstützung benötigen.

Ein Handelszug nach Lowangen

Seit einigen Tagen hält sich ein kleiner Handelszug in der Feste Greyfensteyn auf. Unter den Zug mischt sich auch der junge Tjolmarer Händler  **Hem** (22, weizenblondes Haar, braune Augen, duzt jeden Helden konsequent, sehr gesprächig), der im Auftrag Kurunaks die Helden beobachten soll. Er versucht, sich bei ihnen einzuschmeicheln und bietet ihnen pro Helden einen Dukaten, wenn sie seinen Wagen bis Lowangen begleiten. Er lässt sich bis auf einen Dukaten und fünf Silbertaler hochhandeln, da er unbedingt will, dass die Helden mit ihm reisen.

Hem wird einer Helden Avancen machen oder sich mit einem Helden zu verbrüdern versuchen. Dabei fragt er sie möglichst geschickt nach ihrem Woher und Wohin aus. Gewähre misstrauischen Helden eine Vergleichsprüfung auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* gegen Hems Überreden, bei deren Erfolg sein Verhalten verdächtig vorkommt.

Auf nach Lowangen

Der Handelszug wird kurz darauf nach Lowangen aufbrechen – mit oder ohne die Helden. Die Reise von der Feste Greyfensteyn nach Lowangen dauert etwa zwei Tage. Hem wird alles daransetzen, die Abreise so zu gestalten, dass sich eine Begleitung der Helden geradezu aufzwingt.

Solange die Helden mit Hem reisen, halten sich die orkischen Verfolger sehr zurück. Auf der Reise wird der Händler versuchen, das Vertrauen der Helden zu gewinnen, ohne dabei zu sehr aufzufallen. Du kannst eine der folgenden Szenen einbauen, um Hem etwas Profil zu geben.

Alternativ: Reise ohne Hem

Haben sich die Helden hingegen entschieden, nicht mit dem Handelszug zu reisen, kommen die Orks wieder näher. Wenn du möchtest, kann es auch zu einem nächtlichen Überfall auf die Helden kommen, zu dem Hem die Schwarzelze angestiftet hat. Er hofft, dass sich die Helden danach doch noch der Sicherheit des Handelszuges anschließen, und er Kontakt zu ihnen aufbauen kann.

Verbrüderung: Am Abend des ersten Tages erreicht der Zug einen kleinen Wehrhof, dessen Besitzer **▀ Kerol** (40, sehr groß, Vollbart; Willenskraft 6 (12/11/11), SK 1) Hem gut kennt. Der Händler zieht sich kurz mit Kerol zurück und einige Waren werden abgeladen, bevor die Gäste in bequemen Zimmern im Nebengebäude einquartiert werden. Der Anführer der Helden, oder eine sozial höher gestellte Person unter ihnen, wird zum Boltanspiel mit Hem und Kerol eingeladen, bei dem reichlich Schnaps und Bier fließen und Hem sich mit dem Helden zu verbünden versucht.

Mittfahrgelegenheit: Während der Reise bietet Hem einem – vorrangig Svellttaler – Helden, der marschieren muss oder dem das Reiten sichtlich unangenehm ist, den Platz neben sich auf dem Kutschbock an. Hem beginnt ein fröhliches, aber nicht zu aufdringliches Gespräch und teilt mit ihm eine kleine Flasche Schnaps.

Händlerzwist: Ein erfahrener Händler gerät mit Hem in Streit über Land und Leute. Während der Alte beharrt, dass die Zeiten früher viel besser waren, hält Hem mutig dagegen: Die Orks seien schlimm, aber durch ihre Bedrohung können wagemutige Händler zu Helden werden – und gute Gewinne einstreichen. Der Alte fühlt sich als feige und unfähig bezeichnet, und beschimpft den „Emporkömmling“ böse.

Bedrohung und Hilfe

Die Helden werden beobachtet, seit sie vom Turm Fins-tertrutz aufgebrochen sind. Der orkische Häuptling Kurunak sendet den Helden Späher hinterher, und hat zudem mit dem Händler Hem einen menschlichen Vasallen angeheuert, der Vertrauen zu den Helden aufzubauen versucht. Dieser wird später in Lowangen seinerseits die Schwarzmagierin *Ariana Melethaniem* (siehe Seite 33) anwerben, die den Helden zunächst hilft, aber eine ganz eigene Agenda verfolgt.

Aber auch die Harpyienkönigin Cassiera hat die Bedeutung der Helden für ihre Zwecke erkannt und schickt einige Harpyien aus, die den Helden in weiter Entfernung folgen und ihnen zur Hilfe eilen können.

Orkische Verfolger

Kurunak hat gleich drei Rotten orkischer Späher ausgesandt, die den Helden auf ihrem Weg nach Lowangen folgen sollen. Jede Rote besteht aus 1W6+3 Orks und hat den Auftrag, die Helden zu beobachten und – so sich eine Gelegenheit bietet – einzelne Helden gefangen zu nehmen oder zu töten.

Sollte es den Helden gelingen, eine Rote auszuschalten, werden die beiden anderen deutlich vorsichtiger agieren. Wird sogar eine zweite Spähergruppe besiegt, konzentriert sich die verbleibende auf die Beobachtung der Helden und folgt diesen ohne weitere Zwischenfälle bis nach Lowangen. Die überlebenden Späher schließen sich später Ariana an und werden den Helden im Finale begegnen.

Du kannst nach Belieben die folgenden Szenen einbauen, um die Bedrohung durch die Orks auf der Reise spürbar zu machen. Haben die Helden Lowangen erreicht, ziehen sich die Orks zurück. Die Stadt betreten sie nicht.

- Am ersten oder zweiten Tag können die Helden erstmals die Orks bemerken. Mit einer Probe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* -1 erkennen die Helden in einiger Entfernung Schemen, die sich bei einer QS von 2 als humanoide Wesen herausstellen. Mit QS 3 können sie die genaue Anzahl ausmachen, bei einer QS von 4 sind sie die Wesen eindeutig als Orks zu bestimmen.
- Halten die Helden an den Folgetagen aktiv Ausschau (Probe auf *Sinneschärfe (Suchen)* -1), bemerken sie die Verfolger. Mit QS 3 können sie feststellen, dass die Anzahl leicht zu variieren scheint, was daran liegt, dass sich die Rotten abwechseln.
- Wenn sich einzelne Helden von der Gruppe absondern – zum Beispiel zur Jagd – kommt es zu einem schnellen Angriff einer Rote. Diese versucht zunächst, den oder die Helden lebend zu fangen, was dem Opfer nach einer Probe auf *Kriegskunst* auch klar wird. Falls es später noch einmal zu einer solchen Situation kommt, gehen die Orks weniger zimperlich vor.
- Reisen die Helden allein und haben sich keinem Handelszug angeschlossen, kommt es nachts zu einem direkten Angriff der Rotten. Die Orks schleichen sich an das Nachtlager heran und versuchen, die Wache auszuschalten, um dann die restlichen Helden gefangen zu nehmen. Mit einer Vergleichsprobe auf *Sinneschärfe (Wahrnehmen)* des wachenden Helden gegen *Verbergen* der Orks (FW 6, Probe auf 14/11/13) können solche Attacken rechtzeitig bemerkt werden.
- Reisen die Helden mit einem Handelszug, versucht eine Rote einen Hinterhalt zu legen, z. B. durch einen Baumstamm auf dem Weg. Die Orks verstricken die Händler in einen Kampf, den sie schnell abbrechen und versuchen dabei, einzelne Helden vom Treck fortzulocken. Ihr Ziel ist es, sie zu isolieren und gefangen zu nehmen.

Der Plan der Harpyienkönigin

Die Harpyienkönigin Cassiera ist sehr am Vorankommen der Helden interessiert und hat daher einige ihrer Harpyien ausgesandt, die Helden zu beobachten und ihnen zu helfen. Die Harpyien meiden zwar die Stadt Lowangen, aber auf dem Weg dorthin können sie den Helden behilflich sein. Dafür kannst du folgende Szenen verwenden.

- Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) +1 bemerken die Helden eine Harpyie, die sich ihnen schnell nähert, sehr hoch über ihnen kreist und mit einem Kreischen wieder davonfliegt. Dies wiederholt sich an einem Tag bis zu dreimal.
- Kommt es zu einem Angriff der Orks oder lauern diese einzelnen Helden auf, werden die Helden unerwartet von einer laut kreischenden Harpyie unterstützt, die sich hasserfüllt auf die Orks stürzt. Einem magisch begabten Helden wird sogar Cassieras Stellvertreterin Briodala beistehen, die der Held sofort erkennt. Die Harpyie sollte dem Helden genügend Zeit geben, um aus der Gefahr zu

entkommen – oder sie lockt mit ihrem Kreischen die restlichen Helden zum Ort des Geschehens.

- Eine Harpyie landet vor den Helden und warnt diese vor einem Hinterhalt der Orks oder schlicht davor, dass eine Gruppe Orks ihnen folgt. Achte bei der Darstellung dieser Szene darauf, dass die Harpyien zwar von ihrer Königin entsandt wurden, aber dennoch unzuverlässige und außerordentlich launische Verbündete sind. So mag die Harpyie während des Überbringens der Botschaft lüsterne Blicke auf einen Helden werfen oder eine Heldin als vermeintliche Rivalin mit bösen Blicken und einem Klauenschlag bedenken.

In Lowangen

Lowangen besteht aus drei Stadtteilen, die sehr unterschiedlich sind:

In **Alt-Lowangen** ist der Geist des Handels allgegenwärtig. Mit dem Marktplatz und vielen zentralen Einrichtungen wie dem Magistratsgebäude, dem Phex- und Hesindetempel und der Akademie der Verformungen wird Alt-Lowangen bisweilen als Herz der Stadt bezeichnet. Ordentliche Fachwerkhäuser zeichnen das Bild einer größeren Stadt mit einflussreichem Bürgertum.

In der **Bunten Flucht** geht es freimütiger zu. Hier leben Elfen und viele kreative und künstlerische Köpfe Lowangens. Neben dem Tsa- und Rahjatempel befinden sich in der Bunten Flucht auch die Halle der Macht und die Ordensburg der Grauen Stäbe.

Ganz im Gegenteil dazu ist **Eydal** ein sehr traditionsreicher Ortsteil, in dem die Tempel von Ingerimm und Peraine stehen. Hier trifft der Reisende auf viele Zwerge, die meist wenig von der Bunten Flucht und ihren Bewohnern halten.

Ankunft in Lowangen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die mächtigen Mauern passiert habt, befindet ihr euch in einer anderen Welt. Die Wildnis der letzten Tage scheint weit weg: Alte Backsteinbauten wechseln sich mit weiß verputzten und getünchten Häusern ab. Viele Gebäude weisen mehrere Stockwerke auf, die ab dem Obergeschoss häufig in Fachwerkbauweise ausgeführt wurden.

Schon auf den ersten Schritten seht ihr Dutzende von Menschen. So groß wie die Stadt wirkt, müssen hier mehrere Tausend von ihnen leben.

Lowangen

Einwohner: etwa 11.500 Menschen, dazu rund 500 Zwerge und 500 Elfen

Herrschaft: freier Stadtstaat, Stadtmagister und Magistrat; zweimal im Jahr Tributabgaben an die Orks des Aikar Brazoragh

Tempel: alle Zwölfgötter (Rondra nur als Schrein)

Handel & Gewerbe: Eisen, Silber, Pelze, Vieh, Pferde (Svelltaler Kaltblut), viele Handwerksbetriebe, mehrere Handelskontore

Gasthäuser: Herberge Hammer & Amboss (Q3/P3/S44), Hotel Bunte Flucht (Q5/P5/S20), Hotel Kreuzer und Dukat (Q5/P4/S25), Herberge Große Freiheit (Q1/P2/S6), Herberge Zum Grabenbruch (Q2/P2/S38), Schänke Orkentod (Q2/P2/S-), Bordell Wunderland (Q3/P3/S-)

Militär: 400 Gardisten, 100 Leichte Reiter, im Ernstfall eine etwa 1.000 Mann starke Bürgerwehr

Besonderheiten: Akademie der Verformungen (Magierakademie, grau, Verwandlungsmagier), Halle der Macht (Magierakademie, schwarz, Beherrschungsmagier), Ordensburg des graumagischen Ordens der Grauen Stäbe (Ordo Defensores Lecturia, kurz ODL), große Pferdezucht (Svelltaler Kaltblut)

Stimmung in der Stadt: standhaft und stur, abgeklärt, ständig auf der Suche nach Verbündeten gegen die Orks, seit der Zerstörung Tiefhusens deutlich erschüttert; Die durch Tributzahlungen erkaufte Freiheit der Stadt gilt als ein wichtiges Gut der Städter.

in welcher Reihenfolge aufzusuchen werden. Erkundigen sich die Helden, wird man ihnen als Anlaufstelle zunächst den Hesindetempel, die Akademie der Verformungen oder die Ordensburg der Grauen Stäbe nennen. Ebenso wird – für einige Helden sicherlich überraschend – der Phextempel sehr offen als zentraler Ort genannt. Beachte beim Rechercheteil in Abschnitt **Orte der Recherche** (Seite 36), dass in keiner der Institutionen die Wissensträger nur darauf warten, mit Informationen

Wohin geht es zuerst?

Der folgende Teil des Abenteuers ist modular angelegt, weil nicht vorherzusehen ist, welche Orte die Helden



auszuhelfen. Die Helden sind fremd und vielleicht gar von zweifelhafter Reputation, sodass sie möglicherweise gar nicht vorgelassen werden. Die passende Regeltechnik für die Suche findest du im Kasten **Regeln zur Recherche** ab Seite 36.

Insgesamt sollte die Recherche in Lowangen einige Tage in Anspruch nehmen. Während des Aufenthalts sollte es unbedingt zur Szene **Kontakt mit einer Magierin** (Seite 33) kommen.

Wissen über Lowangen

Sofern die Helden zum ersten Mal in Lowangen sind und sie nicht auf den Rat von vermeintlichen Freunden wie dem Händler Hem hören können oder wollen, müssen sie sich selbst zurechtfinden.

Misslingt den Helden die Probe deutlich, führt ihr Weg sie in die Herberge *Große Freiheit* (Q1/P2/S6), eine billige Kaschemme mit zwielichtigen Besuchern.

Probe auf Gassenwissen (Ortseinschätzung)

1 QS – Der Held findet sich in Alt-Lowangen zurecht: Er kann den Weg zum Marktplatz ausmachen, wo Phex-, Praios- und Hesindetempel stehen. Außerdem befindet sich dort die Akademie der Verformungen, die bekanntere der beiden Magierschulen. Eine günstige und zweckmäßige Unterkunft bietet die Herberge *Zum Grabenbruch* (Q2/P2/S38) im Stadtteil Eydal.

2 QS – Der Held weiß, wo sich Rahjatempel, die Halle der Macht als zweite Magierschule sowie der Tempel der Tsa im Stadtteil Bunte Flucht befinden. Er kann zudem

den Borontempel in Alt-Lowangen leicht ausfindig machen und eine besser Unterkunft finden: die Herberge *Hammer & Amboss* (Q3/P3/S44) am Marktplatz, in der viele Reisende einkehren und die weithin bekannt ist.

3 QS – Der Held findet auch zur Ordensburg der Grauen Stäbe in der Bunten Flucht, sowie zu den Tempeln von Ingerimm und Peraine in Eydal. Das Hotel *Bunte Flucht* (Q5/P5/S20) ist eine gute Adresse für betuchte Reisende und bietet großen Komfort.

Sofern die Helden mit Hem gereist sind, lädt dieser sie für einige Tage ins Hotel *Kreuzer und Dukat* (Q5/P4/S25) ein, wo er während seines Aufenthalts selbst residiert, um Geschäfte zu tätigen.

So will er stets ein Auge darauf haben, was die Helden machen. Er gönnt sich ein Einzelzimmer, während seine neuen Freunde Doppelzimmer auf seine Kosten beziehen können.

• In Wahrheit knüpft er Kontakte zur Schwarzmagierin Ariana Melethanien (siehe Seite 33) und lässt die Helden beschatten.



Szenen in Lowangen

Mit der Ankunft in Lowangen beginnt ein neuer Abschnitt, da sich die Helden nicht länger in der Wildnis gegen Orks erwehren müssen, sondern sich als Fremde gegen Vorbehalte in einer großen Stadt durchsetzen müssen. Um den Wechsel des Settings für die Spieler sichtbar zu machen, kannst du auf die folgenden Anregungen und Szenen zurückgreifen

- Jägern, Waldläufern oder Söldnern unter den Helden, die im ersten Teil durch ihre Fähigkeiten glänzen konnten, werden in Alt-Lowangen kritische Blicke zugeworfen. An Marktständen wollen misstrauische Händler erst sehen, ob solche Personen wirklich Geld besitzen, ehe sie zum Feilschen bereit sind.
- In der Bunten Flucht wirbt ein Halbelf um eine hübsche Heldin oder einen attraktiven Helden. Er verspricht, ihnen bei ihrer Suche zu helfen, stellt sich dann aber als unzuverlässig und wenig hilfreich heraus.
- Das Angebot an Handelswaren in Lowangen wirkt nach den Tagen in der Wildnis für die Helden wie ein überbordendes Füllhorn. Ständig versuchen gewiefte Händler, den Helden neue Kleidung („So könnt Ihr doch in der Stadt nicht herumlaufen!“) oder Schmuck anzubieten. Zahnreißer, Barbiere und Schänken locken mit günstigen Angeboten.

Kontakt mit einer Magierin

Der Händler Hem konnte in Lowangen Kontakt zu *Ariana Melethaniem* (siehe Seite 34) aufnehmen und die ehrgeizige Schwarzmagierin mit guten Argumenten und viel Gold überzeugen, mit ihm gemeinsame Sache zu machen. Die skrupellose Karrieristin beißt sofort an und hofft, dass sie den Helden ihr Geheimnis entreißen kann, indem sie ihre Hilfe anbietet.

Diese Szene kannst du einbauen, um die Helden schon frühzeitig in Lowangen mit Ariana bekannt zu machen. Sie kann in einer Bibliothek oder Schänke stattfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Gewährt Ihr mir einen Augenblick Eurer kostbaren Zeit?“
Die schlanke Frau in schwarzer Robe steht plötzlich vor euch und schenkt [männlicher Held] ein freundliches Lächeln. Eine Magierin, ohne Zweifel – und eine äußerst attraktive dazu. Ihre langen hellblonden Haare stehen in starkem Kontrast zur schwarzen Robe und den rehbraunen Augen. Und sie ist perfekt frisiert, als wäre sie gerade einem horasischen Salon entsprungen.

„Ich hörte, dass ihr auf der Suche seid und vielleicht Unterstützung brauchen könnet. Von jemandem, der sich hier sehr gut auskennt.“

Erneut lächelt sie breit und zeigt ihre strahlend weißen Zähne.
„Habt Ihr Zeit für ein Gespräch?“

Dabei betont sie, dass ohne ihre Hilfe die Türen für die Helden dort verschlossen bleiben würden.

- Sie kann ein Gespräch mit der Stadtarchivarin *Fiorana Nerall* (siehe Seite 37) arrangieren.
- Schließlich bietet sie auch an, die Gruppe direkt bei der Suche zu unterstützen. Durch ihre herrische Art wird sie sehr bald versuchen, das Kommando zu übernehmen.

■ Ariana Melethaniem

Kurzcharakteristik: kompetente Schwarzmagierin mit Spezialgebiet Beherrschung, Mitte 30, berechnend, sehr gepflegtes Auftreten, trägt stets eine tief ausgeschnittene Magierrobe

Motivation: Die einstige Lieblingsschülerin von Spektabilität Oswyn Puschinske wird von Ehrgeiz getrieben. Sie will beweisen, dass sie die Beste ist, und strebt nach Macht und Wissen.

Agenda: Ariana will zunächst im Auftrag von Kurunaks Spion Hem das Geheimnis der Helden ergründen, bis sie sich selbst aus ihren Erkenntnissen einen Wissens- und Machtgewinn erhofft.

Funktion: menschliche Antagonistin und Zeichen dafür, wie Machtgier und Ehrgeiz einen Menschen verleiten können

Hintergrund: Das magische Talent der Tochter einer Kaufmannsfamilie aus Riva wurde früh entdeckt, und so wurde Ariana in die Halle der Macht nach Lowangen zur Ausbildung gesandt. Dort reifte die kluge wie hübsche Adeptin zur Lieblingsschülerin des Akademieleiters und



Ariana wird mit attraktiven Helden oder Heldinnen flirten und sich gegenüber weltgewandten Helden und Magiern freundlich und kollegial geben. Wenn sich die Helden nicht darauf einlassen, wird sie allerdings schnell unbeherrscht, da sie keinen Widerspruch gewohnt ist. Offenbaren die Helden hingegen wie erhofft mehr über ihre Ziele, bietet Ariana aktiv ihre Hilfe an:

- Ariana verspricht den Helden Zugang zur Bibliothek in der Magierakademie Halle der Macht.

Ariana Melethaniem

MU 13 KL 16 IN 14 CH 16

FF 12 GE 10 KO 13 KK 11

LeP 33 SK 3 AsP 41 ZK 1

KaP - AW 5 GS 8 INI 12+1W6

Schips 2**Sozialstatus:** Frei**Sonderfertigkeiten:** Bindung des Stabes, Eiserner Willen I, Ewige Flamme, Fertigkeitsspezialisierung Überreden (Manipulieren), Kraftfokus, Merkmalskenntnis (Einfluss), Seil des Adepten**Sprachen:** Bosparano III, Garethi III, Isdira III, Oloarkh II**Schriften:** Isdira-Zeichen, Kuslike Zeichen**Vorteile:** Gutaussehend I, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I, Zauberer**Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen II (Halle der Macht zu Lowangen)**Kampftechniken:** Stangenwaffen 12, Raufen 10**Magierstab (lang):** AT 12 PA 9 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE 0/0

Talente:**Körper:** Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Reiten 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 11, Singen 4, Sinnesschärfe 7, Tanzen 4, Verbergen 5, Zechen 3**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 4, Betören 8, Einschüchtern 9, Etikette 9, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 6, Überreden 12, Verkleiden 4, Willenskraft 10**Natur:** Fährtensuchen 1, Fesseln 5, Orientierung 6, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 2**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 4, Geographie 5, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 2, Magiekunde 14, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 12, Spährenkunde 8, Sternkunde 7**Handwerk:** Alchimie 6, Fahrzeuge 2, Handel 3, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 1, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 1, Malen & Zeichnen 7, Musizieren 2, Schlosserknacken 1, Stoffbearbeitung 1**Zauber:** Duft, Schminken, Analys 10, Armatrutz 11, Band und Fessel 14, Bannbaladin 16, Blitz dich find 10, Disruptivo 11, Duplicatus 10, Fulminictus 9, Gadianum 9, Horriphobus 15, Imperavi 13 (inkl. Variante *Mehr Befehle*), Memorabia Falsifir 16 (inkl. Variante *Andere Erinnerung*), Odem Arcanum 8, Respondami 14, Somnigravis 17, Transversalis 10**Ausrüstung:** Neben ihrem Magierstab trägt Ariana nach dem Aufbruch aus Lowangen 3 Zaubertränke der QS 4 (geben jeweils 1W6+4 AsP zurück) mit sich.**Kampfverhalten:** Ariana geht Kämpfen aus dem Weg. Lässt sich dies nicht vermeiden – wie im Finale – schützt sie sich mit ARMATRUTZ oder nutzt den TRANSVERSALIS, um dem Kampfgeschehen zu entkommen.**Flucht:** Ariana flieht, wenn sie erkennt, dass sie zu unterliegen droht, spätestens aber, wenn sie drei Stufen Schmerz erlitten hat.**Schmerz +1 bei:** 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

nahm nach der Abschlussprüfung ihren neuen Magiernamen an: ein Anagramm von Nahema ai Tamerlein (siehe **Aventurischer Almanach Seite 208**), einer der wohl berüchtigsten und legendärsten Magierinnen Aventuriens.

Um Ihren Wert im Auftrag Oswyn Puschinskes zu belegen, sollte sie als Anführerin des Spezialkommandos *Kralle der Macht* Teile eines Meteoriten bergen. Doch scheiterte sie damals an einer Heldengruppe. Seither hat sie ihre Favoritenstellung eingebüßt und ist begierig, sich erneut zu beweisen. Mit einem spektakulären Fund will sie ihre Karriere an der Akademie und in der schwarzen Gilde wieder ankurbeln.

Ariana tritt vermeintlich einflussreichen Personen gegenüber sehr freundlich auf. Sie achtet stets auf ihr gepflegtes Äußeres und verbringt auch auf Reisen viel Zeit mit Schminken und Frisieren.

Darstellung: Lächele freundlich und gib dich nett und großzügig, wenn du etwas willst – und werde zickig und arrogant, wenn du es nicht bekommst. Nutze eindrucksvoll klingende Fremdwörter, um dein Gegenüber zu verwirren oder zu beeindrucken. Begutachte deine Fingernägel, wenn dein Gegenüber langatmig erzählt und schenke ihm ein Lächeln, wenn er aufhört zu reden.

Besonderheiten: Ariana führt einen Magierstab mit mehreren Stabzaubern und hat stets einen Vorrat an Zaubertränken (siehe Wertekasten) bei sich.

Schicksal: Ariana überlebt das Abenteuer und wird sogar zur Bündnisträgerin. Sie spielt eine wichtige Rolle in einem folgenden Abenteuer.

»Das ist alles sehr schön, aber mir reicht es nicht. Ich spüre, dass die Zeit für eine große Entdeckung gekommen ist!«

Ariana durchschauen

Falls ein Held ihr misstraut, kann er eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) gegen Arianas Überreden (Manipulieren) ablegen. Bedenke, dass die Probe für Ariana wegen des Vorteils Gutaussehend I um 1 erleichtert ist. Die Netto-QS der erfolgreichen Partei entscheiden über die gewonnenen Erkenntnisse.

Scheitern der Proben / Unentschieden: Ariana ist eine kluge Frau, die sich in Lowangen auskennt und eine Hilfe sein könnte. Ihre Motivation ist jedoch nicht zu durchschauen.

Die Helden gewinnen

1 QS – Die schöne wie kluge Ariana versucht, den Helden zu umgarnen und ist dabei nicht so selbstlos wie sie tut. Hilfreich könnte sie aber schon sein.

2 QS – Hinter der Fassade der hübschen Frau verbirgt sich eine skrupellose Schwarzmagierin, die nur auf ihren



eigenen Vorteil bedacht ist. Sie kann dem Helden vielleicht helfen, wird dies aber nur tun, um selbst an mehr Informationen zu kommen.

Ariana gewinnt

1 QS – Ein Glück, dass ihr auf diese Magierin getroffen seid. Sie kann euch eine große Hilfe sein und ist ehrlich bemüht, euch zum Ziel zu bringen. Natürlich hat auch sie eigene Ziele, die aber in Einklang mit den euren zu sein scheinen.

2 QS – Nicht zu glauben, dass diese Frau eine Schwarzmagierin sein soll – ein Glücksfall, sie zu treffen. Sie kann euch sicher manche Türen öffnen und steht voll hinter eurer Sache.

Lassen sich die Helden auf eine Zusammenarbeit mit Ariana ein, wird sie ihnen Zugang zur Halle der Macht gewähren (siehe Seite 40). Sie wird die Helden bisweilen von sich aus aufsuchen und drängt sich als Auftraggeberin im dritten Kapitel geradezu auf.

Weitere Szenen in der Stadt

In der Stadt schlägt die Stunde des Händlers Hem sowie der Schwarzmagierin Ariana. sobald sie von Hem beauftragt wurde, beginnt die Schwarzmagierin, die Aktionen der Orks zu koordinieren. Sie tritt dabei jedoch noch nicht als direkte Gegnerin auf, sondern agiert im Hintergrund. Falls du den Helden einen Teilerfolg gönnen willst, können sie Hem als Schurken entlarven und dingfest machen oder sogar töten.

Hem und Ariana

Hem beauftragt zunächst Ariana und bezahlt diese dafür, dass sie ihm hilft. Sobald die ehrgeizige Schwarzmagierin aber erkennt, dass die Helden etwas Großem auf der Spur sind, dreht sie den Spieß um. Ariana will den Helden zuvorkommen, um an Wissen und Macht zu gelangen.

Mittels BANNBALADIN und ihrem hohen Wert in Überreden (Manipulieren) ist es ihr ein Leichtes, Hem zu beeinflussen. Nach außen ist es der Händler, der mit Kurunaks Orks interagiert, doch in Wahrheit lenkt die Schwarzmagierin bereits die Aktionen der Gegner. Im weiteren Verlauf übt sie mittels Zauberei ebenfalls Einfluss auf die Orks aus.

Du kannst die folgenden Szenen nach Belieben einbauen.
Schlägertrupp: Ariana beauftragt [Anzahl der Helden] Schläger, der Gruppe in einer dunklen Gasse aufzulauern oder bei einem Kneipenbesuch einen Streit zu fingen. Sie sollen die Helden einschüchtern und ihnen entlocken, was sie genau suchen. Du kannst folgende Werte annehmen: LE 29, AT 11, PA 6, TP 1W6 (waffenlos). Werden sie überwältigt, gestehen sie nach eindringlicher Befragung der Helden (Probe auf Einschüchtern (Verhör) -1), dass „eine hellblonde Schöne, für die man gerne arbeitet“ ihnen viel Silber gezahlt hat, damit sie die Helden angehen. Falls dies die Helden zu früh auf Arianas Schliche bringt, können die Schläger auch von Hem angeworben worden sein. Es sollte ihnen aber prinzipiell möglich sein, hier bereits Hinweise auf Arianas doppeltes Spiel zu entdecken.

Käufliche Liebe: Hem bezahlt einen oder eine Prostituierte, um mit einem Helden anzubändeln und so an Informationen zu gelangen. Verlange Vergleichsproben auf Betören (Anbändeln) der Prostituierten (FW 10, Probe auf 12/13/13) gegen Willenskraft (Betören widerstehen) des Helden. Falls die Probe des Helden misslingt, gibt er etwas zu ihrer Suche preis. Einer späteren Befragung hält der/die Liebesdiener(in) jedoch nicht lange stand und verrät, dass der Auftrag die Helden auszuhorchen von einem „reichen Mann“ erteilt wurde. Die Beschreibung des mysteriösen Auftraggebers können die Helden dem Händler Hem zuordnen.

Fachsimpeln: Ariana sucht den Kontakt zu magisch begabten Helden der Gruppe und vertieft diese in ein Fachgespräch. Dabei will sie gezielt heraushören, was die Helden suchen und wo sie es zu finden hoffen. Je nachdem, wie der Held oder die Heldin auf Ariana reagieren, wird sie diese mittels Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch), Betören (Anbändeln) oder Überreden (Manipulieren) zu beeinflussen versuchen. Den Helden steht eine entsprechende Probe auf Willenskraft zu. Falls Ariana ihren Willen nicht bekommt, wird sie schnell zickig. Später entschuldigt sie sich honigsüß beim Helden und überreicht ihm ein kleines Präsent – um danach erneut zu versuchen, mehr herauszubekommen.

Regeln zur Recherche

Für die Spurensuche in Lowangen werden im Folgenden die im **Aventurischen Kompendium** vorgestellten Rechercheregeln verwendet, die an dieser Stelle kurz zusammengefasst werden.

Die Recherche erfolgt in der Regel in Bibliotheken. Sämtliche Orte weiter unten sind als „Bibliothek“ gekennzeichnet, auch wenn es sich mitunter nicht um eine solche handelt. Recherchiert wird mittels einer Sammelprobe, die auch als Gruppensammelprobe abgelegt werden kann.

Bei der jeweiligen Bibliothek ist angegeben, auf welche Fertigkeit geprobt wird, wie viele Proben erlaubt sind, wie lange eine Probe dauert, ob sie ggf. erschwert ist und was die Helden bei einem Teilerfolg (6 QS) und einem vollständigen Erfolg (10 QS) erreichen. Zudem ist angegeben, auf welches Talent die Sammelprobe abgelegt werden muss. Dies ist aufgrund der Suche nach einer magischen Spur in der Regel *Magiekunde*.

Zusätzlich dazu gelten die folgenden Modifikationen:

- Beherrscht der recherchierende Held die notwendige Sprache (hier: Garethi) lediglich auf Stufe I, sind alle Proben um 5 Punkte erschwert, und die Suche dauert fünfmal so lange wie angegeben. Bei der Recherche in Büchern (überall, außer im Rahjatempel) muss der Held zudem mit Kuslike Zeichen über die passende Schrift verfügen.

Beherrscht der recherchierende Held Garethi auf Stufe II und Kuslike Zeichen für die Buchrecherche, sind alle Proben lediglich um 1 erschwert.

Verfügt ein Held über die Sonderfertigkeit Garethi III sowie die zugehörige Schrift-Sonderfertigkeit für Buchrecherchen, sind die Proben nicht weiter erschwert.

Damit du weißt, wie deine Helden an die Bibliotheken gelangen können, findest du bei allen Orten folgende Angaben:

- Vorangestellt werden zwei Zitate.** Eines stammt von einem beliebigen Bürger Lowangens, das andere von einem Spezialisten, der sich mit der jeweiligen Örtlichkeit näher befasst hat.
- Kennen die Helden diese Bibliothek?** Hier ist aufgeführt, ob die Helden die Bibliothek kennen können oder welche Proben sie dafür ablegen müssen.
- Wie können sie davon erfahren?** Hier ist aufgeführt, welche Personen den Helden helfen können oder wie Proben in der Stadt erschwert sind, um an Informationen zu gelangen.

Wenn du zusätzlich eigene Bibliotheken einführen willst, kannst du dich an den Vorgaben aus der vergleichsweise kleinen Bibliothek des Borontempels orientieren.

Orte der Recherche

Lowangen verfügt an verschiedenen Stellen über Bibliotheken oder andere Orte, an denen eine Recherche möglich ist. Im Folgenden sind die wichtigsten Orte aufgeführt, kurz beschrieben und es wird angegeben, was die Helden über die Glyphen dort herausfinden können.

Weltliche Einrichtungen: die städtische Bibliothek und das Stadtarchiv

Kirchliche Einrichtungen: die Tempel von Hesinde, Phex, Praios, Rahja und Boron

Magische Einrichtungen: die Magierschulen Akademie der Verformungen sowie Halle der Macht und die Ordensburg der Grauen Stäbe

Zögere nicht, bei Interesse der Helden weitere Orte wie z. B. die Privatsammlung eines reichen Kaufmanns oder das Stadthaus eines Magiers hinzuzufügen. Diese Orte sollten aber nur einen Hinweis darauf geben, dass der Schlüssel in der Akademie der Verformungen zu finden ist. Helden, die sich schon einmal etwas länger in Lowangen aufgehalten haben, kennen alle der folgenden Orte.

Die öffentliche Bibliothek des Hesindetempels

»Die Bibliothek ist ein Ort, an dem alle Bürger ihr Wissen in Hesindes Namen vergrößern können. Gepriesen sei die Weisheit Hesindes und ihrer Diener!«

—ein Bürger

»Ein Ort für das Volk. Viele Bücher, doch der Inhalt ist dürf-
tig. Wahres Wissen findet Ihr dort nicht.« — Ariana Meletha-
niem oder ein anderer (Schwarz-)Magier

Kennen die Helden diese Bibliothek? Helden, die 2 QS aus einer Probe auf *Geographie (Svelltal)* übrig behalten, kennen die vom Tempel verwaltete Bibliothek.

Wie können sie davon erfahren? im Gespräch mit Bürgern der Stadt, bei einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen (Ortseinschätzung)* +3 oder vom Händler Hem

Diese Bibliothek ist die erste Anlaufstelle, die Lowanger Bürger den Helden nennen. Sie gehört zum Hesindetempel, der direkt am Marktplatz liegt, und ist offen zugänglich. Die Bibliothek wird vom Archivar Roderik Madion (60, grauer Haarkranz, Brille, leicht schwerhörig; Willenskraft 11 (13/14/15), SK 2) geleitet, der von mehreren Novizen des Tempels unterstützt wird.

Tatsächlich ist die Bibliothek zwar groß, aber sie enthält fast keine relevanten Informationen für die Helden.

Probe: Aufgrund der Größe und des sehr speziellen Themas sind maximal 5 Versuche auf *Magiekunde* -4 erlaubt. Jeder Versuch dauert 4 Stunden.

Teilerfolg: In dieser Bibliothek gibt es praktisch keine Hinweise.

Erfolg: Die Helden finden die Notiz eines Hesindegeweihten, in der eine ähnliche Glyphe von unkundiger Hand skizziert ist. Diese habe der Geweihte „bei einer Magierexpedition“ gesehen, ohne dabei mehr darüber zu verraten.

Das Stadtarchiv im Magistratsgebäude

»Das Stadtarchiv? Ja, da findet man sicher alles, was für Lorange und die Umgebung wichtig ist.«

—ein Bürger

»Im Stadtarchiv findet Ihr Vieles über die Stadt und ihre Geschichte. Über magische Phänomene werdet Ihr dort wohl kaum etwas finden.«

—ein Hesindetempelgeweihter oder Magier

Kennen die Helden diese Bibliothek? Helden, denen eine Probe auf *Geographie* (Svelltal) gelingt, wissen von dem Stadtarchiv, bzw. davon, dass große Städte üblicherweise ein solches Archiv haben.

Wie können sie davon erfahren? im Gespräch mit Bürgern der Stadt, bei einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen* (Orts Einschätzung) +1 oder vom Händler Hem

Das städtische Archiv gehört zum Magistratsgebäude, das direkt neben der großen Markthalle steht. Die mittelgroße Bibliothek enthält lediglich Einträge ab dem Jahr 951 BF, da das Gebäude zuvor einem Brand zum Opfer gefallen war.

Von den sechs Stadtsekretären kümmert sich derzeit **Fiorana Nerall** (36, langes Blondhaar, etwas eitel, reserviert; Willenskraft 8 (12/12/12), SK 1) um das Archiv, welches sie zunächst nicht bereit ist, den Helden zu öffnen. Nur mit einer Empfehlung eines Tempels oder einer der Magierakademien gewährt sie Einlass, oder wenn die Helden ihre Position mit *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung) glaubhaft vertreten können.

Die Suche im Archiv muss dennoch nicht vollends erfolglos gewesen sein. Konnten die Helden Fiorana von ihrer Sache überzeugen, wird sie ihnen ein Empfehlungsschreiben ausstellen, welches bei der weiteren Suche und im letzten Kapitel hilfreich sein kann.

Probe: Es sind maximal 7 Versuche auf *Magiekunde* -1 erlaubt. Jeder Versuch dauert 2 Stunden.

Teilerfolg: Das Stadtarchiv ist auf die Geschehnisse in der Stadt ausgerichtet. Die Einträge der Chronik reichen nicht weiter zurück als 951 BF.

Erfolg: Im Stadtarchiv sind definitiv keine Informationen zu holen.

Der Hesindetempel

»Der Hesindetempel ist ein guter Ort, um Wissen zu erlangen. Sucht am besten die Bibliothek dort auf!«

—ein Bürger

»Fragt im Tempel der Schlange nach und nehmt Euch Zeit. Im Gespräch lässt sich mehr herausfinden als in verstaubten Büchern.«

—Elayoë Tausendschön oder ein anderer pragmatischer Geweihter

Kennen die Helden diese Bibliothek? Helden, denen eine Probe auf *Götter & Kulte* (Hesinde) +2 gelingt, wissen vom Hesindetempel.

Wie können sie davon erfahren? im Gespräch mit Bürgern der Stadt oder vom Händler Hem; Diese werden die Helden an die öffentliche Bibliothek verweisen.

Der Hesindetempel ist ein unscheinbares Gebäude, welches direkt am Marktplatz gelegen ist. Fragen die Helden nach der Bibliothek, werden sie an den Archivar verwiesen (siehe Seite 36).

Mit einer Probe auf *Steinbearbeitung* -1 kann aufmerksamen Helden die Bauweise des Tempels auffallen. Das Göttingenhaus wurde aus Thasch-Granit erbaut – dem Gestein, aus dem einst auch die Bündnishöhle geformt wurde!

Wenn sich die Helden im Inneren des Tempels genauer umschauen, können sie mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) -3 ein Relief im Innern entdecken, welches eine von Wald überwucherte Ruine und die Andeutung der gesuchten Glyphe zeigt.

Sprechen die Helden die Geweihten darauf an, können diese dazu zunächst nicht viel sagen. Erzählen die Helden allerdings bereitwillig ihre Geschichte, nimmt sich eine Geweihte die Zeit und identifiziert die Glyphe als ein spezielles Asdharia-Zeichen. Die Geweihte kann den Helden die Informationen geben, die im Kasten **Die Bedeutung der Glyphen** (siehe Seite 23) beschrieben sind. Ebenso ermöglicht sie den Helden, den für die Öffentlichkeit nicht zugänglichen Teil der Bibliothek im Keller des Tempels zu besuchen.

Probe: In dieser eher kleinen Bibliothek sind maximal 7 Versuche auf *Magiekunde* -1 erlaubt. Jeder Versuch dauert 1 Stunde.

Teilerfolg: Das Relief wurde wie viele andere vor etwa 200 Jahren von einem handwerklich sehr begabten Geweihten erschaffen, der sich mit verschiedenen Expeditionen und Reiseberichten beschäftigt hat.



Erfolg: Die Helden finden die alten Notizen des Geweihten, der das Relief als „Bild einer Elfenruine“ beschreibt, die er „nach einem alten Expeditionsbericht der Magierakademie“ anfertigte.

Der Phextempel

»Phex wacht über den Handel in unserer Stadt. Altes Wissen? Naja, es gibt nichts, was die Phexdiener nicht können, oder?« –ein Bürger

»Einen Handel könnt ihr dort gut abschließen. Mit Wissen handelt man aber nicht.« –ein Hesinde- oder Praiogeweihter

Kennen die Helden diese Bibliothek? Der Phextempel ist praktisch jedem in der Stadt bekannt. Helden wissen mit einer Probe auf *Gassenwissen (Ortseinschätzung)* +2 oder *Götter & Kulte (Phex)* um den Standort des Gotteshauses. Der Tempel beherbergt keine Bibliothek, die Geweihten können aber befragt werden.

Wie können sie davon erfahren? im Gespräch mit Bürgern der Stadt (keine Probe erforderlich)

Phex wird in Lowangen als Händlergott verehrt, und so liegt sein Tempel direkt am Marktplatz und ist ein öffentliches, weithin bekanntes Gebäude.

Vogtvikarin Karnilia Gilian (etwa 45, rote Haare, zwei Schritt groß; Bekehren & Überzeugen 13 (14/14/14), Willenskraft 11 (14/14/14), SK 2) hat alle Hände voll zu tun und wird für die Helden nur zu persönlich zu sprechen sein, wenn diese ein Empfehlungsschreiben der Stadtsekretärin Fiorana Nerall aufweisen können. In diesem Fall wird sie sich für die Helden Zeit nehmen und ihre Geschichte anhören.

Damit sie ihnen hilft, muss einer der Helden sehr überzeugend sein und sich bei einer Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* gegen *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* tapfer schlagen. Jeder Held kann einmal versuchen, sie zu überzeugen. Ist Karnilia vom Ansinnen der Helden überzeugt, kann sie ihnen den Weg in beide Magierakademien öffnen und empfiehlt ein Gespräch mit der halbelfischen Hochgeweihten der Rahja, Elayoë Tausendschön.

Falls die Helden nicht ins Gespräch mit Karnilia kommen, müssen sie mit einem anderen Geweihten Vorlieb nehmen. Dieser kann gegen eine Spende von wenigstens fünf Silbertalern ebenfalls Kontakt zu Elayoë herstellen und verweist zumindest auf die beiden Magierschulen.

Der Praiostempel

»Nach einem Besuch im Praiostempel werdet Ihr wissen, ob Ihr einer gerechten Sache folgt!« –ein Bürger

»Dort wird mehr Wissen vernichtet als preisgegeben.« –Ariana Melethaniem oder ein anderer (Schwarz)-Magier

Kennen die Helden diese Bibliothek? Helden, denen eine Probe auf *Götter & Kulte (Praios)* gelingt, wissen vom Praiostempel. Nur wenn ein Spieler aktiv danach fragt, sollte der Tempel als Quelle in Betracht gezogen werden.

Wie können sie davon erfahren? Bürger der Stadt können vom Tempel berichten. Als „Bibliothek“ wird er nur auf hartnäckige Nachfrage und nach einer Probe auf *Gassenwissen (Ortseinschätzung)* -1 empfohlen.

Das prächtige Haus des Götterfürsten wurde erst im Jahr 1028 BF fertig gestellt. Tempelvorsteher Erlan Falkenbach (Anfang 50, schütteres Haar, volltönende Stimme, Willenskraft 7 (14/14/15, SK 2) ist hocherfreut über Spenden, tritt den Helden aber eher argwöhnisch entgegen. Nur wenn sie über eine Empfehlung von Stadtsekretärin Fiorana Nerall und mindestens einem Tempelvorsteher verfügen, ist er bereit, sich ihre Geschichte anzuhören. In allen anderen Fällen wird er den Helden das Leben jedoch eher schwermachen. Obendrein verfügt der Praiostempel letztlich nicht über Informationen, die ihrer Sache dienlich sind.

Probe: -

Der Rahjatempel

»Der Tempel im Rahjagarten ist ein Ort der Schönheit und Erholung – und die Hochgeweihte ist eine wunderbare Fraul« –ein Bürger

»Unterschätzt nicht das Wissen der Rahjakirche. Tretet Ihr richtig auf, kann man Euch dort sicher helfen.« –Karnilia Gilian oder eine andere pragmatische Geweihte

Kennen die Helden diese Bibliothek? Helden, denen eine Probe auf *Götter & Kulte (Rahja)* gelingt, kennen den Rahjatempel. Bei einer QS von 2 wissen die Helden zudem, dass die Tempelvorsteherin eine Halbelfe ist und somit eine interessante Gesprächspartnerin sein könnte.

Wie können sie davon erfahren? Bürger der Stadt oder der Händler Hem können vom Tempel berichten. Mit einer Probe auf *Gassenwissen (Informationen erlangen)* -1 erfahren die Helden von der halbelfischen Hochgeweihten.

Der Rahjatempel liegt im Stadtteil Bunte Flucht, inmitten einer großen Parkanlage, dem *Rahjagarten*. Die gesamte Anlage bietet eine wohltuende Abwechslung für die von der täglichen Bedrohung durch Orks verunsicherten Lowanger. Die Hochgeweihte Elayoë Tausendschön, (scheinbar Alterslos, goldblondes, glänzendes Haar, liebt Musik, Willenskraft 8 (13/15/16), SK 2) steht dem Tempel bereits seit über 20 Jahren vor. Die Halbelfe mit waldelfischen Wurzeln ist eine gute Ansprechpartnerin für die Helden, aber sie ist vielbeschäftigt.

Der Tempel hat keine Bibliothek, vielmehr ist die Hochgeweihte eine hilfreiche Quelle. Um ihre Aufmerksamkeit

zu erlangen, müssen die Helden wie bei einer *mittleren* Suche in einer *sehr kleinen* Bibliothek vorgehen.

Probe: Jeweils um 1 Punkt erschwerte Proben auf rahjagd-fällige Talente wie *Betören* (*Anbändeln*), *Etikette* (*Leichte Unterhaltung*) oder Überreden (*Schmeicheleln*) helfen hier weiter. Es sind maximal 7 Versuche erlaubt, und jeder Versuch dauert eine halbe Stunde.

Teilerfolg: Elayoë Tausendschön führt ein kurzes Gespräch mit den Helden, hört interessiert zu und empfiehlt ihnen einen Besuch der Akademie der Verformungen.

Erfolg: Die Helden haben die volle Aufmerksamkeit der Tempelvorsteherin gewonnen. Elayoë lädt sie zum Abendessen ein und schaut sich die Glyphen näher an. Sie identifiziert sie als Asdharia-Zeichen und gibt Hinweise auf die Deutung, wie sie im Kasten **Die Bedeutung der Glyphen** (siehe Seite 23) beschrieben sind. Zudem händigt Elayoë ihnen ein Empfehlungsschreiben aus, verweist sie an die Akademie der Verformungen und dort speziell an den Lehrmeister  Visalyar Wassertänzer (siehe Seite 41).

Der Borontempel

»*Boron schütze uns vor den Orks!*«

—ein Bürger

»*Sie reden kaum, doch sie bewahren umso mehr Geheimnisse.*«

—Karnilia Gilian

Kennen die Helden diese Bibliothek? Helden, denen eine Probe auf *Götter & Kulte* (*Boron*) gelingt, wissen vom Borontempel. Bei einer QS von 2 bemerken die Helden, dass der Tempel eine gute Quelle für die Visionen sein könnte, die Cassiera und möglicherweise auch die Helden hatten.

Wie können sie davon erfahren? Bürger der Stadt oder der Händler Hem können vom Tempel berichten.

Der Borontempel liegt etwas abseits und ist von vier Schritt hohen Mauern aus weißem Granit umgeben. Er wirkt unheimlich und ist wenig frequentiert. Die Leitung des Tempels obliegt Hochwürden  Belona Aldare Hemriken (Ende 40, 1,64, füllig schwarzer Pagenschnitt, liebt die Stille und ausgedehnte Nickerchen), die lange Erklärungen der Helden mit unwirschen Handzeichen abwürgt. Nur wenn die Helden über die Harpyienkönigin sowie von Visionen berichten, wird Belona umgänglicher und gewährt ihnen einen Einblick in die beklemmende Tempelbibliothek.

Probe: Die Bibliothek ist sehr klein, daher sind maximal 5 Versuche auf *Magiekunde -1* erlaubt. Jeder Versuch dauert eine halbe Stunde. Für Helden mit dem Nachteil Angst vor Toten oder Angst vor engen Räumen ist die Probe um zusätzliche 2 Punkte erschwert.

Teilerfolg: Die Helden finden zwar keine hilfreichen Informationen, fühlen sich aber durch ihr angeleseenes

Wissen zu Visionen bestärkt, dass die Hilfe für die Harpyienkönigin nicht gegen die zwölf göttliche Ordnung ist.

Erfolg: Die Helden stoßen auf den undatierten Bericht über das Begräbnis eines Magiers, der einst an einer Expedition teilgenommen hat und kurz vor seinem Tod darum bat, die gesuchte Glyphe in sein Boronsrad einzufügen. Das Grab lässt sich noch finden, ist aber inzwischen, wie auch die nur noch Bruchstückhaft zu erkennende Glyphe auf dem Grabstein, stark verwittert. 

Der damals Verstorbene ist der Verfasser des **Expeditionsberichts** (siehe Seite 44).



Die Akademie der Verformungen

»*Die Akademie ist ein mächtiger Ort, und Spektabilität Elcar-na schützt die Stadt!*«

—ein Bürger

»*Ein Ort des Wissens, was aber nicht jedem preisgegeben wird.*«

—ein Geweihter der Hesinde

Kennen die Helden diese Bibliothek? Helden, die bereits in Lowangen waren oder denen eine Probe auf *Magiekunde +1* gelingt, haben von der Akademie gehört.

Wie können sie davon erfahren? von jedem Bürger der Stadt; Hem wird die Helden nicht auf die Akademie hinweisen.

Die Akademie der Verformungen ist weit über die Grenzen von Lowangen bekannt und sicherlich eine der ersten Anlaufstellen für die Helden. Das vierstöckige, weiß getünchte Prachthaus liegt an der Nordseite des Lowanger Marktplatzes. Betreten die Helden die Magierschule durch das große Doppelportal, gelangen sie in die Eingangshalle und zum Empfang, wo man ihr Anliegen aufnimmt. Zugang zur Bibliothek gewährt man lediglich Magiern, die Mitglied der Grauen Gilde sind in Begleitung einer Person ihres Vertrauens. Falls unter den Helden keine Graumagier sind, bedarf es einer Empfehlung, zum Beispiel durch die Stadtarchivarin Fiorana Nerall, vom Orden der Grauen Stäbe oder eines Tempels.

Probe: Die Bibliothek ist sehr groß (wenn auch nicht vollständig für die Helden zugänglich). Aufgrund des speziellen Themas und der schieren Größe sind Proben auf *Magiekunde -2* erforderlich. Es sind maximal 7 Versuche erlaubt. Jede Probe dauert 8 Stunden.

Teilerfolg: Die Helden finden zahlreiche Berichte zu Elfen und elfischen Zeichen. Die meisten von ihnen wurden zuletzt vom elfischen Lehrmeister Visalyar Wassertänzer eingesehen oder gar von diesem der Sammlung zugefügt.

Erfolg: Durch ihre Suche gewinnen die Helden zwar keine weiteren Erkenntnisse, dafür aber die Aufmerksamkeit von Magister Visalyar Wassertänzer. Fahre dazu mit dem Abschnitt **Das Geheimnis wird gelüftet** (siehe Seite 41) fort. Falls dir die Suche in Lowangen zu schnell

geht, kann der Magister noch selbst auf einer Expedition sein, und die Helden erst nach zwei bis drei Tagen kontaktieren.

Die Halle der Macht

»Die Magier dort sind mächtig, und sie haben Lowangen geholfen. Ich halte mich dennoch lieber fern!«

—ein Bürger

»Geballte Macht. Altes Wissen. Nirgendwo sonst werdet Ihr mehr erfahren – oder grandioser scheitern!«

—Ariana Melethaniem

Kennen die Helden diese Bibliothek? Waren die Helden bereits in Lowangen und gelingt ihnen eine Probe auf *Gassenwissen* (*Ortseinschätzung*) –1, haben sie von der Akademie gehört. Alternativ ist dieses Wissen mit einer Probe auf *Magiekunde* –1 verfügbar.

Wie können sie davon erfahren? Bei einer bestandenen Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) –1 berichten Bürger hinter vorgehaltener Hand von der Akademie. Die Schwarzmagierin *Ariana Melethaniem* (Seite 33) wird die Helden allerdings kontaktieren und auf die Schule hinweisen.

Das dreistöckige Backsteinhaus im Stadtteil Bunte Flucht ist eher unscheinbar und deutet kaum auf eine Magierakademie hin. Eherne Lettern verkünden den Namen der Schule, die Eingangshalle selbst ist schmucklos. Beeindruckend ist einzig eine Marmorstatue des Stifters der Schule, des als besonders grausam überlieferten Kaiser Perval.

In der Halle der Macht werden die Helden verhalten begrüßt. Sofern sie nicht mit Ariana Melethaniem gemeinsam auftreten, werden sie zum Magus  **Angrond von Lowangen** (39, brauner Vollbart, streng nach Codex Albyricus gekleidet, stechender Blick, liebt Fangfragen, spielt ständig mit seinem Zauberstab, Willenskraft 10 (15/13/14), SK2) geführt, der die Helden zunächst nach ihrem Begehr fragt. Gestalte dies zu einem echten Verhör, bei dem Angrond nachbohrt und Details wissen will. Wollen die Helden gezielt Informationen zurückhalten oder die Unwahrheit sagen, verlange Vergleichsproben auf Überreden (Manipulieren) der Helden gegen *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) des Magus (FW 11, Probe auf 14/13/13). Werden die Helden durchschaut, wird er sie beim ersten Mal streng ermahnen und beim zweiten Mal der Akademie verweisen.

Haben die Helden diese Prüfung bestanden, dürfen maximal zwei von ihnen – bevorzugt Schwarzmagier, keine Weißmagier – in Begleitung eines Scholaren die Bibliothek aufsuchen. Man räumt den Helden höchsten zwei Tage für den Besuch ein (unbegrenzt, wenn Ariana sie begleitet).

Probe: Die Bibliothek ist gut ausgestattet, jedoch nur zum Teil für die Helden zugänglich. Es sind maximal 7 Versuche erlaubt. Jeder Versuch dauert zwei Stunden.

Aufgrund des speziellen Themas, des eingeschränkten Zugangs sowie wiederholter Störungen durch den Aufpasser sind Proben auf *Magiekunde* –3 erforderlich.

Teilerfolg: Es gibt nur wenige Berichte zu Elfen und Asdharia-Zeichen, dafür Hinweise auf magische Glyphen. Andron nimmt jedoch an, dass solche von Elfen kaum genutzt werden.

Erfolg: Die gesuchte Glyphe können die Helden nicht finden. Ihre Hartnäckigkeit bringt ihnen aber Achtung von der Schwarzmagierin *Ariana Melethaniem* (Seite 33) ein. Alle Proben auf Gesellschaftstalente gegenüber Ariana sind künftig um 1 Punkt erleichtert.

Sollte Ariana die Helden noch nicht aufgesucht haben, wird sie nach dem Besuch der Halle der Macht bei den Helden vorstellig.

Die Ordensburg der Grauen Stäbe

»Der Magierorden? Ja, die haben hier sogar eine ganz wichtige Burg. Fast so wichtig wie unsere Akademien!«

—ein Bürger

»Die Grauen Stäbe sind eine gute Adresse. Meister Radobrecht ist eine absolute Koryphäe auf dem Gebiet der Orks und deren Magie.«

—ein Graumagier oder Hesindegeweihter

Kennen die Helden diese Bibliothek? Helden, die bereits in Lowangen waren und denen eine Probe auf *Gassenwissen* (*Ortseinschätzung*) –1 gelingt, oder solche, denen eine Probe auf *Magiekunde* –2 gelingt, haben von der Ordensburg gehört.

Wie können sie davon erfahren? auf gezielte Nachfrage zu magischen Institutionen bei Bürgern der Stadt, ansonsten durch eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) –1

Auf einem aufgeschütteten Hügel nahe der nördlichen Stadtmauer steht die Ordensburg des ODL (Ordo Defensores Lecturia), einer der vier Hauptsitze des graumagischen Ordens. Großmeister  **Barngrimm Radobrecht** (etwa 55, Vollbart, sanfte Stimme, kräftig; Willenskraft 14 (15/15/14), SK 2) ist für die Helden auch persönlich zu sprechen. Ihn interessiert im Gespräch jedoch mehr die Rolle der Orks.

Visalyar und Cassiera

Wenn die Helden in ihren Erzählungen auf die Harpyienkönigin zu sprechen kommen, zeigt sich Visalyar erstaunt. Er glaubt zunächst nicht, dass eine uralte Elfe zur Harpyie werden kann und fragt die Helden dann nach Cassiera aus. Schließlich bittet er sie, ihn nach ihrer Queste zur Königin zu führen, damit er sich mit ihr austauschen kann.

Probe: Um die Bibliothek der Ordensburg zu durchsuchen, sind maximal 7 Versuche erlaubt, die je 2 Stunden in Anspruch nehmen. Die Helden müssen Proben auf *Magiekunde -1* ablegen.

Teilerfolg: Zur gesuchten Glyphe und elfischer Magie finden die Helden wenig. Dafür erhalten sie Einblicke in das Wirken der orkischen Schamanen und können in Erfahrung bringen, dass im Finsterkamm der mächtige Schamane *Aschepelz* sein Unwesen treibt.

Erfolg: Die Bibliothek der Grauen Stäbe enthält keinerlei Informationen zur Glyphe. Den Helden wird aber nahegelegt, bei der Akademie der Verformungen nachzufragen. Sie bekommen eine entsprechende Empfehlung ausgestellt.

Das Geheimnis wird gelüftet

Die Helden kommen dem Geheimnis schließlich in der Akademie der Verformungen auf die Spur – oder wenn du der Meinung bist, dass die Helden lang genug gesucht haben. Entscheidend ist der Kontakt mit dem steppenelfischen Lehrmeister *Visalyar Wassertänzer* (siehe Seite 41). Auf diesen können die Helden treffen, wenn sie die Bibliothek in der Akademie der Verformungen (siehe Seite 39) lange untersuchen und so die Aufmerksamkeit des Magisters gewonnen haben.

Ebenso können sie die Magierschule mit einem Empfehlungsschreiben der halbelfischen Rahjahochgeweihten *Elayoë Tausendschön* aufsuchen (siehe Seite 38).



Der elfische Magister

Die Helden werden in den Innenhof der Akademie geführt, wo Magister Visalyar sie in einem kleinen Pavillon erwartet, der von Weinreben umrankt ist. Mit wenigen Worten bittet er die Helden, ihm zu berichten und hört ihnen geduldig zu. Wenn sie die Glyphen beschreiben, wird er neugierig und bittet die Helden, ihm die Glyphen aufzumalen, wofür eine Probe auf *Malen & Zeichnen (Zeichnen)* notwendig ist. Ab 2 QS erkennt Visalyar sofort das Zeichen und führt die Helden in die Bibliothek. Andernfalls lässt sich der Magister die Geschichte bis zum Ende berichten und bittet die Helden um Bedenkzeit. Am Folgetag wird er sie rufen lassen und mit ihnen die Bibliothek aufsuchen.

Visalyar Wassertänzer

Kurzcharakteristik: meisterlicher Elfenmagier, mehr als 130 Jahre alt, bunte Perlen im geflochtenen schwarzen Haar, geduldiger und etwas verspielter Lehrmeister, der lediglich bei der Erwähnung von Orks seine steppenelfische Wildheit durchblicken lässt; Naturverbundene Zauberer wie Hexen, Druiden und Elfen tritt er besonders aufgeschlossen gegenüber.

Funktion: Türöffner zu den entscheidenden Informationen über die Elfenglyphen und Informationsgeber über Elfen und ihren Konflikt mit Orks; Verbündeter im Finale

Hintergrund: Der Steppenelf ist nach Jahrzehnten des nomadischen Lebens – für Elfen eine recht kurze Zeit – in Lowangen sesshaft geworden und lehrt seither an der Akademie der Verformungen die elfische Art der Magie. Er wirkt sehr geduldig, was schlicht daran liegt, dass für ihn Zeit keine große Rolle spielt. Visalyar hat sich noch nicht entschieden, ob sein Wirken in Lowangen nur ein kurzes Intermezzo von einigen Jahrzehnten sein wird, oder ob er langfristig die ihm so verhassten Orks aus nächster Nähe erleben und ihnen dereinst vielleicht entgegentreten wird.

Schicksal: Visalyar überlebt das Abenteuer und wird zum Bündnisträger. Danach zieht es ihn als Lehrmeister an die Akademie der Verformungen zurück, bis er einst seiner Bestimmung als Bündnisträger folgen wird.

Darstellung: Höre zu und unterbreche dein Gegenüber nie. Nicke bedächtig, ehe du zunächst Rückfragen stellst. Sprich dann in wenigen Worten und nutze bildhafte Gleichnisse, um Sachverhalte zu erklären. Ändere abrupt dein Verhalten, wenn es im Gespräch um Orks geht: Greife zu deinem (imaginären) Messer und knurre tief, verenge deine Augen und schaue den Redner genau an.

Besonderheiten: Visalyar ist als Magister Extraordianrius der Akademie der Verformungen verpflichtet und hält sich daher praktisch nur dort auf. Wenn er die Helden in den Gashoker Forst begleitet, muss er diese Exkursion erst mit der Akademieleitung abstimmen, was einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

Wichtige Werte: Geographie 8 (14/14/16), Geschichtswissen 9 (14/14/16), Handel 2 (14/16/14), Magiekunde 11 (14/14/16), Menschenkenntnis 7 (14/16/14),

Sagen & Legenden 12 (14/14/16), Selbstbeherrschung 9 (14/14/13), Sinnesschärfe 13 (14/16/16), Willenskraft 10 (14/16/14); mehrere elfische Zauber, u.a. Adlerauge 12 (14/16/13), Axxeleratus 10 (14/16/13), Balsam Salabunde 12 (14/16/13), Fulminictus 13 (14/16/13), Nebelwand 11 (14/14/14), Somnigravis 14 (14/16/14); SK 3

»Gehe in dich und denke an Wärme und Licht, die ein Feuer spendet. Öffne dich für sie. Dann erst konzentriere dich auf die Formel und zaubere.«

Der Expeditionsbericht

Der elfische Magister führt die Helden in die Bibliothek und dort in einen Bereich, der ihnen bislang nicht zugänglich war. Visalyar erklärt, dass er vor Jahren einen Expeditionsbericht einer fremden Magierschule gelesen hat, der genau das von den Helden beschriebene Zeichen aufwies.

• Ein Handout für die Spieler findest du im hinteren Umschlag dieses Buches.



Wenn deine Spieler Spaß daran haben, kannst du von den Helden noch weitere Proben auf Magiekunde zum Durchsuchen der Bibliothek verlangen. So oder so finden die Helden oder der Lehrmeister bald den gesuchten Bericht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Eorla*, dieser ist es!“

Zufrieden zieht der Elf ein altes Pergament aus der Mappe und legt es vorsichtig auf den Tisch. Er streicht es glatt, und sogleich erkennt ihr die Glyphe, die euch in der Höhle erschienen ist.

„Ein Bericht der alten Akademie aus dem Nebelmoor. Lest selbst!“



Bei der Akademie aus dem Nebelmoor handelt es sich um eine vor rund 700 Jahren aufgelöste Magierakademie, die nur wenige Jahrzehnte Bestand hatte. Mit 3 QS aus einer Probe auf Magiekunde oder Geschichtswissen ist dies den Helden bekannt, andernfalls kann Visalyar dies berichten.

Schließlich stellt sich die Frage, wo der Ort ist, von dem im Bericht die Rede ist.

• In Geographie sehr bewanderte Helden können das „große Waldstück“ als den Gashoker Forst ausmachen, zumal dort noch heute Elfen leben. Dazu sind allerdings 3 QS aus einer Probe auf Geographie (Svellttal) -3 erforderlich.

Entschlüsselung der Glyphen

Mithilfe des elfischen Lehrmeisters Visalyar Wassertänzer oder einschlägigen Büchern zu Asdharia aus den Bibliotheken und sehr viel Zeit, können die Helden den Text aus der Bündnishöhle (Seite 22) weitgehend entziffern.

Im Folgenden sind zwei Qualitätsstufen des Textes angegeben.

Stufe 1: eigene Recherchen (mindestens 7 Tage, Schrift Asdharia-Zeichen und Kenntnis der Sprache Asdharia II erforderlich); Visalyar eine mäßige Abschrift vorlegen mit höchstens 1 QS; Nach intensivem Studium von etwa 2 Tagen kann er den Text übersetzen.

Stufe 2: Visalyar eine gute Abschrift des Textes mit mindestens 2 QS vorlegen; Nach intensivem Studium von etwa einem Tag kann er ihn übersetzen.

Stufe 1: Der Vater des wilden Landes verbündet sich gegen die Orks, die tausend Elfen bedrohen. Es wird die Zeit kommen, einen Bund zu schließen und zu kämpfen.

Der Schlüssel dazu ist an einem fernen Ort den Feinden entzogen!

Stufe 2: Hier wurde das Bündnis mit Gorwindor, dem Vater des wilden Landes, gegen die Schwarzpelze geschlossen, die zu Tausenden die Völker der Elfen bedrohen. Wenn die Zeit gekommen ist und die Bedrohung durch die Schwarzpelze zu groß sein wird, dann soll das Bündnis vollzogen werden und der Kampf Seite an Seite folgen.

Der Schlüssel zum Bündnis ruht an einem sicheren Ort, auf dass er unseren Feinden auf immer entzogen ist!

• Mit etwas weniger geographischen Vorkenntnissen, aber der Nutzung von Kartenwerken aus der Akademie oder der öffentlichen Bibliothek, können die Helden das Gebirge mit 2 QS aus einer Probe auf Geographie (Svellttal) oder Magiekunde -2 als Rorwhed ausmachen. Der einzige nennenswerte Wald zwischen Nebelmoor und Rorwhed ist der Gashoker Forst. Bei einer Probe auf Sagen & Legenden (Svellttal) -2 haben die Helden zudem gehört, dass dort eine Elfensippe leben soll.

• Suchen die Helden noch einmal die halbelfische Rahjageweihte Elayoë Tausendschön auf, kann diese ihnen von der Elfensippe im Gashoker Forst berichten. Eine Probe auf Geographie (Svellttal) liefert den Helden die Information, dass dieser der einzige nennenswerte Wald östlich des Svellts ist. Visalyar kennt die Auelfensippe nicht.

Damit haben die Helden ihr Ziel in Lowangen erreicht: Die Spur der Glyphe führt in den Gashoker Forst, wo das Geheimnis in einer alten Elfenruine liegt.

* Isdira: rituelle Bekräftigung; So sei es!

DAS VERGESSENE BÜNDNIS

»Caseya – Cassiera. ICH bin die Bündnisführerin, ich war es zumindest einmal. Sind die Menschen Freunde oder Feinde? Bin ich selbst Freund oder Feind, was tat die Zunge des dhaza* mir an? Nur Eines ist sicher: Ich muss das Bündnis schließen. Die Zeit ist gekommen, dass ich meine Verbündeten sammle!«

—Gedanken der Harpyienkönigin Cassiera nach der Erforschung des hochelfischen Wachtpostens

Ziel der Helden nach ihrer Recherche in Lowangen ist der Gashoker Forst, wo sie in einer Ruine aus der Zeit der Hochelfen die mythische Waffe gegen die Orks finden können.

Im folgenden Abschnitt sind mögliche Helfer aufgeführt, die eine Expedition der Helden ausstatten oder sie anderweitig unterstützen können. Falls die Helden direkt aus Lowangen aufbrechen, ohne sich weiter auszurüsten, kannst du den nächsten Abschnitt überspringen und musst entscheiden, ob Visalyar Wassertänzer den Helden aus einer Ahnung heraus folgt.

Als Kurunaks Orks außerhalb der Lowanger Stadtmauern den Aufbruch der Helden beobachten, informieren sie umgehend Hem und/oder Ariana. Die Schwarzmagierin schart eine Handvoll Söldner um sich und folgt ihnen etwas zeitversetzt, gegebenenfalls in Begleitung von Hem, sollten die Helden diesem nicht bereits auf die Schliche gekommen sein.

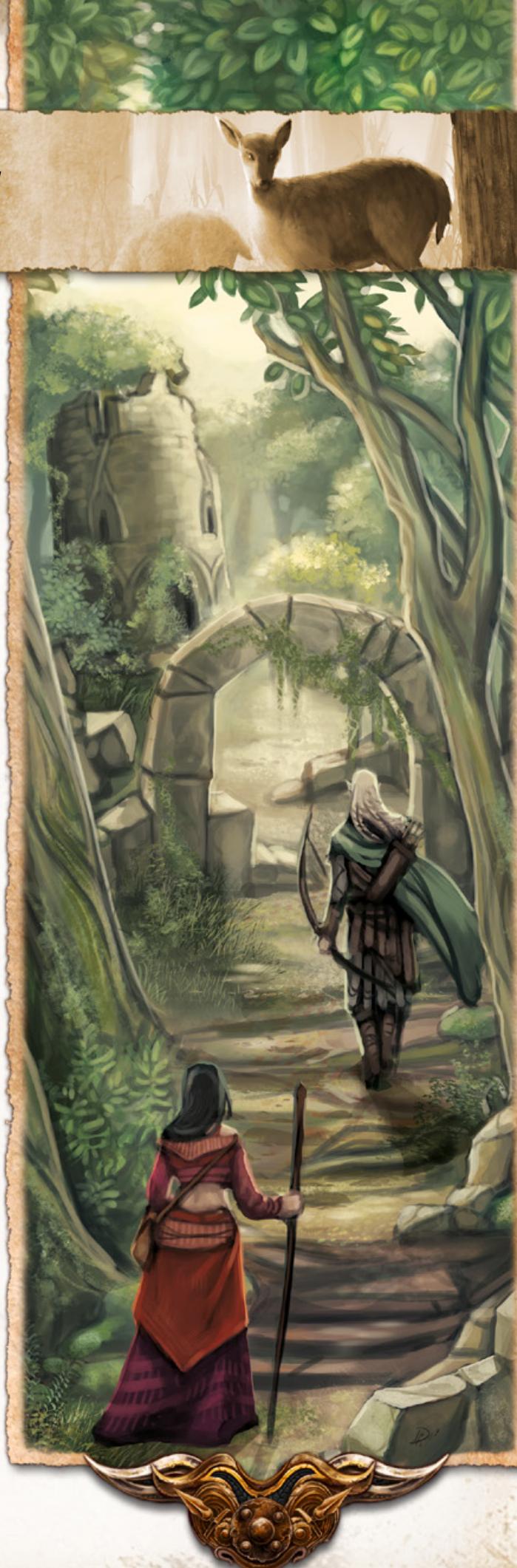
Was weiß mein Held über den Gashoker Forst und den Weg dorthin?

Probe auf Geographie (Svellttal)

1 QS – Der Gashoker Forst liegt nahe der Stadt Gashok, nordöstlich von Lowangen.

2 QS – Bis Gashok sind es etwas mehr als 100 Meilen, also zu Fuß etwa drei Tagesmärsche auf dem leidlich gut befestigten Weg, der dorthin führt.

3 QS – Gashok wird von Orks kontrolliert. Die Versorgung der Helden sollte aus Lowangen sichergestellt werden. Der Gashoker Forst gilt als verhext und wird von Holzfällern gemieden.



* Isdira: des Namenlosen, gemeint ist hier Pardona

Vorbereitung in Lowangen

Je nachdem, wie erfolgreich die Helden bei ihrer Recherche waren, gibt es verschiedene mögliche Unterstützer, die sie ansprechen können.

Brauchen meine Helden Unterstützung?

Selbstverständlich können die Helden auch auf eigene Faust losziehen, vor allem wenn deine Heldengruppe sehr schlagkräftig ist oder generell nur ungern auf fremde Hilfe zurückgreift. Durch Cassiera und ihre Harpyien kannst du ihnen im Notfall dennoch jederzeit Unterstützung zukommen lassen. In Lowangen können sich die Helden mit Heil- oder Zaubertränken ausstatten, und Gildenmagier können durch eine der Magierakademien zusätzliche Ressourcen erhalten.

Gleich wie sie sich entscheiden, den Helden sollte bewusst sein, dass außerhalb von Lowangen Orks auf sie lauern, die noch dazu in dieser Region über eine Vielzahl an Ressourcen und Kontakten verfügen.



Magister Visalyar (Akademie der Verformungen)

Erster Ansprechpartner ist der elfische Magister Visalyar Wassertänzer. Ob die Helden ihn direkt aufsuchen oder bei der Akademie der Verformungen um Unterstützung bitten, macht keinen Unterschied, denn sie werden letztlich ohnehin an ihn verwiesen.

Der Steppenelf ist sogleich Feuer und Flamme und entschließt sich, die Helden zu begleiten. Graumagiern oder besonders naturverbundenen Zauberern übergibt er jeweils einen Zaubertrank der Qualitätsstufe 3 (reageneriert einmalig 1W6+2 AsP, siehe **Regelwerk** auf Seite 274). Darüber hinaus stellt er einem Graumagier für die Ausfertigung eines Expeditionsberichts im Nachgang eine Zahlung von 25 Dukaten in Aussicht.

Die Helden können versuchen, Visalyar zu einer größeren Investition zu bewegen. Dazu ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* erforderlich. Helden können stattdessen auch eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* ablegen, als Vergleichsprobe gegen Visalyars *Willenskraft*.

Die Netto-QS der Helden entscheiden, zu welchen Zugeständnissen der Magister bereit ist.

1 QS – Einer der Zaubertränke hat eine QS von 4 anstatt 3 (1W6+4 AsP).

2 QS – Visalyar stellt einen weiteren Heiltrank mit QS 3 (1W6+2 LeP, siehe **Regelwerk** auf Seite 272) zur Verfügung.

3 QS – Die Helden erhalten noch einen zusätzlichen Zaubertrank mit QS 3.

Ariana Melethaniem (Halle der Macht)

Falls sich die Helden an die zweite Magierschule wenden, werden sie direkt zu Ariana Melethaniem gebracht. Ebenso ist es denkbar, dass die Helden sie direkt ansprechen.

Ariana erbittet einen Tag Bedenkzeit und stellt den Helden am Folgetag 30 Dukaten für ihre Ausrüstung zur Verfügung. Dafür bittet sie um einen Bericht im Nachgang der Expedition.

Sollten die Helden sie bitten mitzukommen, lehnt sie mit großem Bedauern ab, da sie in Lowangen im Dienste ihrer Akademie gebunden sei. Dafür bietet sie ihre Expertise zur Region oder magischen Phänomenen an.

Was weiß Ariana?

Letztlich nutzt Ariana auch diese Situation, um die Helden gezielt auszufragen („Wohin geht es denn genau? Was erwartet Ihr, woher wisst Ihr davon?“). Die Bedenkzeit benötigt sie, um heimlich Absprachen mit Hem und den Orks zu treffen.

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Schwarzmagierin wenigstens vom Ziel der Reise, dem Gashoker Forst, erfährt. Dies mag im direkten Gespräch mit den Helden geschehen, oder sie hat gezielt Kontakt Personen der Helden ausgehört, etwa Stadtsekretäre, Schüler der Akademie der Verformungen oder gar Tempelpersonal. Dabei bedient sie sich durchaus auch des Zaubers Bannbaladin, um ihr Gegenüber gewogen zu stimmen.



Die zwölf göttlichen Kirchen

Von den Lowanger Kirchen signalisieren lediglich zwei besonderes Interesse an der Geschichte der Helden.

Die **Hesindekirche** ist naturgemäß an Expeditionen und dem Erforschen von alten Geheimnissen interessiert. Man bietet den Helden an, dass die junge Novizin *Hesinja* (17, lange rotblonde Haare, extrem neugierig; Willenskraft 5 (13/13/12), SK 1) die Expedition als Chronistin begleitet. Hesinja bekommt ein Budget von 24 Dukaten zugeteilt, über dessen Verwendung sie nach eigenem Ermessen entscheidet. Die etwas penible Novizin wird jede einzelne Ausgabe der Helden ausdauernd und kritisch hinterfragen.

Die **Rahjakirche** ist durch die Verbundenheit der Hochgeweihten Elayoë Tausendschön zum Elfenvolk interessiert, insbesondere, wenn die Helden sie im Vorfeld bei den Recherchen befragt haben. Elayoë vermittelt bei den örtlichen Händlern bessere Konditionen für die Helden, sodass diese stets 10 % Nachlass auf den Listenpreis erhalten. Zudem übergibt sie dem rahjage-fälligsten Helden einen Heiltrank mit QS 4 (1W6+4 LeP) mit auf den Weg.

Der Magistrat der Stadt

Der Magistrat gibt sich uninteressiert, die Helden zu unterstützen. Nur falls sie im Rahmen ihrer Recherchen die Sekretärin *Fiorana Nerald* (siehe Seite 37) überzeugen konnten und von ihr ein Empfehlungsschreiben erhalten haben, hört man die Helden an.

Können die Helden Fiorana und zwei weitere Sekretäre überzeugen, dass ihre Expedition Hilfe gegen die

orkische Bedrohung verspricht (z. B. durch eine gelungene Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* -2), stellt man ihnen 25 Dukaten zur Verfügung.

Die Harpyienkönigin Cassiera

Die Helden können Cassiera nicht direkt erreichen, aber sobald sie die Stadt Lowangen verlassen, wird eine ihrer Harpyien, etwa ihre Stellvertreterin Briodala, sie aufsuchen. Sobald sie die Helden befragt hat, bricht sie auf, um Rücksprache mit ihrer Königin zu halten. Dies dauert einige Zeit, aber die Helden erhalten kurz vor Erreichen des Gashoker Forsts Unterstützung von bis zu 4 Harpyien, die ihnen gegen die Orks beistehen und Erkundungsflüge ausführen können.

Durch das Svelltland

Mit Verlassen der Stadt geraten die Helden wieder in das Visier von Kurunaks Orkrotten. Diese versuchen, den Helden in der Folgezeit Steine in den Weg zu legen. Dabei werden sie subtil von Ariana Melethaniem beeinflusst, die als Frau zwar von den Orks nur wenig Achtung erfährt, aber mit magischen Mitteln die Kontrolle übernehmen kann.

Für das anstehende Finale ist es wichtig nachzuhalten, wie schnell die Helden im folgenden Abschnitt sind. Ariana legt alles darauf an, die Expedition auszubremsen, damit Kurunak aufholen und die Helden im Gashoker Forst stellen kann.

Ein erstes Scharmützel

Sobald Lowangen außer Sicht ist und die Helden auf dem Weg nach Gashok sind, kommt es zu einem Scharmützel mit Kurunaks Orks. Eine der verbleibenden Rotten, bestehend aus 1W6+3 Orks (siehe Seite 58) hat an einer leicht bewaldeten Stelle einen Hinterhalt gelegt und begrüßt die Helden mit einer Pfeilsalve.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der mäßig befestigte, sehr ausgetretene Weg führt durch ein lichtes Waldstück, in dem man die Arbeit von Generationen von Holzfällern rund um Lowangen gut sehen kann. An vielen Stellen hat man neue Bäume gepflanzt, der Wald wirkt geradezu idyllisch und friedlich.

Doch die Ruhe trügt. Ihr hört einen heiseren Schrei, dann fliegen Pfeile auf euch zu!

Die Ritter der Donnermark und der Orden der Wahrung

Weitere Alternativen sind Ritter Borckhardt von Irdenstein und andere Wachtritter der Donnermark, sowie der rondragefähige Orden der Wahrung auf der Feste Greyfensteyn. Bis diese erreicht werden können, dauert es entsprechend lange. Je nachdem, ob sie einen Boten bemühen oder nicht, müssen die Helden auf Antwort warten und treffen deutlich später im Gashoker Forst ein. Borckhardt selbst wird die Wacht am Finstertrutz nicht aufgeben, kann aber die Ordensritter benachrichtigen, die allenfalls als rettende Kavallerie zum Finale eintreffen könnten.

Überzahl sein, harren die Orks in ihren Verstecken aus und schießen eine zweite und dritte Pfeilsalve ab, ehe sie in den Nahkampf gehen. Andernfalls stürmen sie direkt auf die Helden zu.

Die Orks haben nicht vor, bis zum Tod zu kämpfen, sondern wollen die Helden nur verlangsamen, damit Kurunak aufholen kann. Ein Schwarzpelz flieht daher schon, wenn er 50% seiner LeP verloren hat. Die

Arianas Plan

Die Schwarzmagierin dient offiziell Hem, hat aber faktisch bereits die Kontrolle über ihn und die anwesenden Orks übernommen. Zudem hat sie fünf Söldner zu ihrem Schutz verpflichtet, die für Geld und eine hübsche Anführerin nicht nach den Göttern fragen. Ariana gibt sich zunächst unterwürfig gegenüber Häuptling Kurunak, um diesen zum richtigen Zeitpunkt mit Hilfe ihrer Magie zu kontrollieren, und so das von den Helden gelüftete Geheimnis um die Glyphen für sich zu beanspruchen.

Das Vorgehen von Cassiera und Kurunak

Cassiera wird spätestens durch ihre Späherinnen oder die hier am Kampf beteiligten Vogelfrauen vom Aufbruch der Helden erfahren und beschließt, den Helden mit ihrem gesamten Hofstaat zu folgen. Die Harpyien fliegen die Strecke zum Expeditionstreck in einer Nacht und folgen diesem dann in gebührendem Abstand.

Sobald die Harpyien die Höhle im Thasch verlassen haben, stürmt Kurunak mit seinen Orks das Refugium und besetzt dieses. Dann bricht er mit rund 30 erfahrenen Orkriegern auf, um Helden und Harpyien zu folgen. Obwohl er seine Truppen zu Eilmärschen antreibt, hat er damit wenigstens vier Tage Rückstand auf die Helden. Er verlässt sich jedoch darauf, dass die Schwarzmagierin Ariana und seine vorausgesandten Orkrotten deren allzu schnelles Vorrücken unterbinden.

Passe den Text an, wenn die Helden sehr vorsichtig sind und entsprechende Maßnahmen (z. B. Späher vorweg) ergriffen haben. Sollten die Heldengruppe mit möglichen Begleitern mehr als drei Leute in der

Angreifer blasen zum Rückzug, sobald die Hälfte von ihnen geflohen ist oder besiegt wurde.



Nach fünf Kampfrunden erscheinen am Himmel zwei Harpyien, die auf Seiten der Helden in den Kampf eingreifen.

Der überfallene Handelszug

Die Orks sehen im Angriff auf einen kleinen Handelszug die ideale Möglichkeit, die Helden aufzuhalten. Der Zug, bestehend aus drei Karren, dem Händler selbst, seinen drei Bediensteten sowie zwei Wachen, wird von den Schwarzpelzen überfallen und teils geplündert. Sie töten die Wachen und lassen den Händler **█ Rik** (45, Schnauzbart, norbardische Wurzeln; Willenskraft 5 (13/11/12), SK 1) sowie einen seiner Leute schwer verwundet zurück.

Mit der Beute, Riks Magd **█ Korina** (21, rote Haare; Willenskraft 2 (11/10/11), SK 0) und der Waldläuferin **█ Svenna** (35, leicht elfische Züge; Willenskraft 7 (14/13/11), SK 1) ziehen sich die Orks in ein nahegelegenes Sumpfgebiet zurück.

Ariana, die hinter dem Angriff steckt, aber nicht direkt eingegriffen hat, verspricht sich davon, dass die Helden zunächst die Verwundeten versorgen werden und dann die beiden Frauen nicht in den Händen der Orks belassen wollen. Auf ihre Anweisung hin haben sich die Orks keine große Mühe gegeben, ihre Spuren zu verwischen, sodass die Helden ihnen mit einer einfachen Probe auf *Fährten suchen* (*humanoide Spuren*) folgen können.

Im Sumpf kann es durchaus noch zu einem weiteren Angriff der Orks auf ihnen nachsetzende Helden kommen. Je nachdem, was du deiner Runde zumuten willst, haben die Orks entweder Arianas Befehl befolgt, die

Menschenfrauen unversehrt im Sumpf zurückzulassen. Vielleicht haben sie ihnen aber auch kurzerhand die Kehlen durchgeschnitten. Wenn du deinen Helden ein Erfolgserlebnis gönnen willst, können sie auch gerade noch rechtzeitig zur Rettung der beiden Frauen eilen, bevor ihnen schlimmeres widerfährt. Hier treffen die Helden höchstens noch zwei Orks an, der Rest ist längst weitergezogen.

Ein Wehrhof in der Wildnis

In der einsamen Gashoker Steppe liegt der Wehrhof *Alte Mühle* (Q3/P3/S15), der Reisenden *Gastung* gewährt. Das Gehöft ist so gut befestigt, dass die Orks es bisher in Ruhe gelassen haben.

In diesem Gasthof haben sich Hem und Ariana kurz vor Ankunft des Expeditionstrecken einquartiert und die Helden als Helfer der Orks denunziert. Den Helden weht daher eisiger Wind der Verachtung entgegen, wenn sie den Hof erreichen.

Ariana verlässt den Wehrhof, noch vor Ankunft der Helden. Hem bleibt mit einem loyalen Schläger dort versteckt, um die Helden nach Möglichkeit zu sabotieren, z. B. indem er ihren Pferden etwas Unbekömmliches ins Futter mischt. Spätestens hier sollten die Helden ihm auf die Schliche kommen können und ihn stellen. Im weiteren Abenteuer wird er daher nicht mehr erwähnt.



Ariana gibt dem ebenfalls anwesenden Waldläuferin **█ Sim** (40, graue Haare, Stoppelbart, trinkt viel) mittels *MEMORABIA* (siehe Seite 64, Zaubererweiterung *Andere Erinnerung*) eine falsche Erinnerung ein. Er ist felsenfest davon überzeugt, zwei der Helden beim Verkauf von Waffen an eine Gruppe Orks gesehen zu haben.



Hem betört die hübsche Schankmaid **█ Lina** (28, blonde Haare, schrilles Lachen; Willenskraft 3



(11/11/12), SK 1), um sich ihr vertrauen zu erschleichen. Für teure Geschenke verspricht sie ihm zudem, ein Treffen zwischen Orks und Helden zu bezeugen und sie als „Orkspione“ zu verunglimpfen.

◆ Sowohl Hem als auch Ariana lassen in Gesprächen mit Anwesenden fallen, dass menschliche Verbündete der Orks sich in der Gegend herumtreiben und den Wehrhof als Ziel zu haben scheinen.

Den Helden schlägt im Wehrgasthof eine feindselige Stimmung entgegen, die nach Linas Bezeichnung in einer handfesten Schlägerei zu enden droht. Sim wird gar zur Waffe greifen, um die „feige Bande“ zur Rede zu stellen. Mit guten Argumenten und Verhandlungsgeschick kann es jedoch gelingen, die Szene zu entschärfen.

Wie schnell waren die Helden (I)

Neben den oben beschriebenen Szenen kannst du zusätzliche Elemente einbauen, wenn die Helden zu schnell sind, etwa weitere Hinterhalte der Orks oder Zauber von Ariana.

Mit Erreichen des Gashoker Forsts im nächsten Abschnitt ist es wichtig, zu wissen, wie schnell die Helden waren. Kurunak ist etwa 7 Tage nach der Benachrichtigung von Cassiera durch ihre Harpyien am Forst. Die Orks um Ariana wissen nicht genau, wann Kurunak eintreffen wird. Sie versuchen aber, die Reise der Helden durch verschiedene Aktionen von den geplanten rund 3 Tagen auf etwa 6 Tage zu verzögern.

Für das Finale ist es von Bedeutung, ob Kurunak den Helden persönlich entgegentritt und seine erfahrenen Orkrieger mitbringt oder nicht.

Weitere Hinweise zur Bedeutung des Zeitelements findest du auf den Seiten 50 und 55.

Die Elfen des Gashoker Forsts

Sobald das etwa 30 Meilen lange und 20 Meilen breite Waldstück in Sicht kommt, solltest du die Schlagzahl erhöhen. Eventuell kommt es noch einmal zu einem Angriff der Orks. Mit Betreten des Forsts werden außerdem die Auelfen auf die Eindringlinge – Helden wie Orks – aufmerksam.

Ein königliches Bündnisangebot

Optionaler Inhalt

Harpyienkönigin Cassiera wird, sofern sie nicht ohnehin schon mit den Helden reist, noch einmal für ein Bündnis werben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vom Himmel nähern sich fünf Punkte, die schnell größer werden. Bald schon erkennt ihr, dass es Harpyien sind, und die erste, größte von ihnen muss ihre Königin sein. Majestatisch landet sie vor euch und stolziert ein paar Schritte auf euch zu. Mit erhobenem Haupt blickt sie euch an, ehe sie den Kopf leicht senkt.

„Wir sind gekommen, um euch noch einmal ein Bündnis anzubieten. Gemeinsam können wir das Rätsel lösen, und ich verspreche euch, dass wir fest an eurer Seite stehen. Unser gemeinsamer Feind sind die Orks, und diese Elfen hier werden wir auch nur gemeinsam bewegen können, uns zu vertrauen!“

Dann blickt sie herausfordernd von einem zum anderen.

Im Folgenden geht das Abenteuer davon aus, dass die Helden spätestens jetzt ihr Angebot annehmen und sich daher gemeinsam mit Cassiera und vier ihrer Harpyien durch den Wald bewegen. Da die Harpyien natürlich fliegen und dies im dichten Wald nicht immer möglich ist, werden sie dennoch nicht die ganze Zeit bei den Helden verweilen. Sollten die Helden auch diesen Bündnisversuch ablehnen, zieht sich Cassiera zurück. Aus der Luft beobachtet sie das weitere Vorgehen und wird zum Finale notfalls auch ungebeten auf Seiten der Helden eingreifen.

In den Forst

Der Gashoker Forst ist ein lichter Mischwald, der von Holzfällern der Region gemieden wird. Abergläubisch berichtet man davon, dass es dort spuken soll, und auch die Orks der Umgebung trauen sich nicht in den Wald. Grund für beides ist die Auelfensippe, die ihren Wald gegen Eindringlinge verteidigt – und als solche sehen die Elfen auch die Helden an.

Zunächst können sich die Helden recht frei durch den Wald bewegen, doch nach einiger Zeit haben sich die Auelfen formiert und versuchen, die Helden zu verjagen. Dazu kannst du beliebig auf folgende Szenen zurückgreifen. Die Elfen sollten wenigstens drei Versuche unternehmen, ehe sie sich offen zeigen.

Wallende Nebel

Eine plötzlich auftretende, unglaublich dichte NEBELWAND (elfischer Zauber, siehe **Regelwerk** auf Seite 295) verhindert das Vorankommen der Helden. Visalyar weiß zu berichten, dass der Zauber üblicherweise nicht allzu lange wirkt, sodass die Helden nach einer etwa einstündigen Pause weitergehen können. Die Elfen wiederholen den Zauber zu einem späteren Zeitpunkt nochmals und





senden dieses Mal eine Drohung: Im zurückweichenden Nebel liegt ein Wildschwein, von einem halben Dutzend Speere durchbohrt, welches mit der Schnauze in die Richtung weist, die die Helden gehen.

Scharfschützen

Ein meisterlicher Pfeilschuss trifft den Wasserschlauch eines Helden und zerstört diesen, oder ein Schuss trennt einen Trageriemen, sodass die Ausrüstung eines Helden auf den Waldboden purzelt. Weitere Pfeilschüsse sollten signalisieren, dass die Elfen den Helden schaden könnten, wenn sie es wollten – und dass die Helden hier nicht erwünscht sind.

Gefangen!

Bis zu acht Helden werden Opfer eines elfischen BAND UND FESSEL (siehe Seite 63) und können sich – sofern der Zauber gelingt – für mehrere Stunden nicht aus einem sieben Schritt durchmessenden Gebiet entfernen. In dieser Zeit sind immer wieder vereinzelt Gestalten im Dickicht auszumachen, und Pfeile fliegen nur knapp an den Helden vorbei in einen nahegelegenen Baum.

Wildschwein-Stampede

Die Elfen treiben eine Rote Wildschweine auf die Helden zu. Die Anzahl der Helden + 3 Tiere sind äußerst aggressiv und versuchen, die Helden niederzurennen. Sofern die Tiere nicht in einen Nahkampf verwickelt werden, rennen sie jedoch weiter und verschwinden im Grün. Werte für diese Begegnung findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 170.

Dorniges Dickicht

Mithilfe des Zaubers HASELBUSCH (siehe Seite 63) lassen die Elfen binnen weniger Aktionen die Büsche und Dornenranken um die Helden herum wachsen, sodass sich ein undurchdringliches Dickicht ergibt. An drei Seiten schießen die Büsche in die Höhe, lediglich die zum Waldrand liegende Seite bleibt unberührt. Es dauert einen Tag, ehe sich das Wachstum zurückbildet.

Die Helden können sich mit einer Gruppensammelprobe -2 auf Kraftakt (*Eintreten & Zertrümmern*), als Holzfäller betätigen. Das Zeitintervall beträgt 15 Minuten, maximal sind 5 Proben erlaubt. Jeder Held, der wenigstens 2 Proben ablegt, erhält 1 Stufe Schmerz.

Alternativ kann das verwachsene Dickicht mit einigem Zeitverlust weiträumig umgangen werden.

Die Elfen zeigen sich

Waren die Helden sehr hartnäckig oder konnten sie z. B. auf magische Weise Kontakt zu den Elfen herstellen, ändern diese ihre Strategie und zeigen sich offen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erneut wallt dichter Nebel auf, der sich dieses Mal aber schon nach wenigen Augenblicken verzieht, und den plötzlichen Besuch euren Blicken preisgibt. Wo eben noch Nebelschwaden hingen, stehen nun zwölf Elfen mit gesenkten Bögen in einem Halbkreis und beobachten euch. Zwei von ihnen – sind es Mann und Frau? – treten vor und deuten in die Richtung, in der ihr den Waldrand vermutet.

*„Sanyaza, telora!“**

Beide Elfen sprechen zugleich, und ihre Worte klingen melodisch, aber scharf in euren Ohren, fast wie eine Ohrfeige. Dann warten sie auf eure Reaktion.

Ein Held, der die Sprache Isdira wenigstens auf Stufe II beherrscht, kann den Ausspruch als „Gehe hinfort, Mensch!“ mit deutlich aggressivem Unterton übersetzen. Visalyar Wassertänzer kann dies notfalls übernehmen. Er mahnt die Helden zu Besonnenheit und erklärt ihnen, dass sie sich ohne Duldung der Auelfen im Forst niemals zurechtfinden werden.

Verhandlung mit den Auelfen

Wenn die Helden ruhig auftreten, wird der elfische Legendsänger  Silgurian Nebelträumer sie tatsächlich anhören. Silgurian ist einer der beiden, die vorgetreten sind, und er spricht Garethi, was die Kommunikation vereinfacht.

Zu Beginn des Gesprächs hegt er eine gewisse Abneigung gegenüber den Helden. Im Laufe der Verhandlungen muss es den Helden gelingen, dass Silgurian sie zunächst als neutral ansieht und ihnen schließlich eine gewisse Verbundenheit entgegenbringt.

* Isdira: Weicht zurück, Menschen! (Der Ausdruck Telora wird im Isdira für potentiell feindlich gesonnene Menschen verwendet)

Die Helden haben einige gute Argumente im bisherigen Abenteuerverlauf angesammelt.

- Sie sind einem hochelfischen Bündnis auf der Spur, seit sie im Thasch auf die alte Höhle gestoßen sind und die Inschriften gedeutet haben.
- Es gibt den Bericht einer Magierexpedition, laut dem die Elfenglyphe aus der Höhle in einer Ruine im Gashoker Forst angebracht sein soll. Diese Ruine wollen die Helden lediglich aufsuchen.
- Die Helden werden möglicherweise von Träumen und Visionen geleitet (z. B. zum Einstieg des Abenteuers, aber auch in der Höhle im Thasch). Damit können sie auch Silgurian konfrontieren, denn der Legendensänger hatte zuletzt ähnliche Gesichte.
- Schließlich sind sie einer Harpyie begegnet, die behauptet, einst eine Hochelfe gewesen zu sein, und haben sich wahrscheinlich sogar mit ihr verbündet.
- Die Orks sind ebenfalls auf dem Weg hierher. Gemeinsam können Helden und Elfen die verhassten Schwarzpelze zurückschlagen.

Der Verweis auf eine „hochelfische Harpyie“ erzürnt Silgurian zunächst, die anderen Argumente lässt er aber gelten. Er neigt dazu, die Helden passieren zu lassen, als die Harpyienkönigin selbst auftritt.

■ Silgurian Nebelträumer

Kurzcharakteristik: brillanter Legendensänger der Auelfen, über 300 Jahre alt, hat in seine blonden Haare acht Zöpfe geflochten, sehr neugierig, aber misstrauisch gegenüber Nicht-Elfen; Silgurian steht für das Erbe der Hochelfen ein und kennt sich in der Geschichte seines Volkes recht gut aus.

Funktion: Verhandlungspartner im Gashoker Forst, der zunächst überzeugt werden muss; danach Verbündeter gegen die Orks

Hintergrund: Silgurian ist im Gashoker Forst geboren und lebt fast ausschließlich dort. Alle 30-40 Jahre zieht es ihn für zwei, drei Jahre auf Wanderschaft in die Salamandersteine oder zu Orten, an denen er Hinterlassenschaften aus der Vergangenheit seines Volkes vermutet. Der Legendensänger befasst sich schon lange mit den Mythen der Hochelfen und ist wie besessen vom längst verfallenen Außenposten im Gashoker Forst. Seit Cassiera sich aus Pardonas Gefangenschaft befreite, befiehlt ihm eine seltsame Unruhe, sodass er bereits auf die Helden wartet – aber nicht weiß, ob sie Gutes oder Böses bringen werden.

Schicksal: Silgurian überlebt das Abenteuer und wird zum Bündnisträger. Danach begleitet er Cassiera auf ihrem Weg.

Darstellung: Verziehe keine Miene im Gespräch und schaue immer ein Stück an deinem Gegenüber vorbei, wenn du mit ihm sprichst. Stelle viele Nachfragen und gehe in Details, wenn es um die Geschichte der (Hoch-) Elfen geht. Sei zunächst reserviert, aber tue langsam auf, wenn du Informationen erhalten hast.

Besonderheiten: Silgurian verlässt während dieses Abenteuers den Gashoker Forst nicht. Er ist von den Elfen dort als Unterhändler **für die Heldengruppe** auserkoren.

Wichtige Werte: Geschichtswissen 11 (11/11/18), Magiekunde 9 (11/11/18), Sagen & Legenden 16 (11/11/18), Selbstbeherrschung 10 (15/15/12), Sinnesschärfe 15 (11/18/18), Willenskraft 8 (15/18/14), mehrere elfische Zauber, u.a. Axxeleratus 9 (11/18/15), Band und Fessel 13 (11/14/11), Falkenauge 13 (15/11/18), Fulminictus 10 (11/18/12), Haselbusch 14 (18/14/15), Nebelwand 12 (15/11/14); SK 3

»Wir sind ein altes Volk, doch wir haben viel verlernt. Die Hochelfen wussten einst so viel mehr als wir.«

Cassieras Erscheinen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ai!“, ertönt ein schriller Schrei von oben. Es rauscht in den Blättern, und die Elfen um euch reißen ihre Bögen hoch. Direkt neben euch landet elegant die Harpyienkönigin Cassiera und mustert den Wortführer und die übrigen Elfen. Diese richten ihre Bögen auf sie und scheinen nur darauf zu warten, dass die Harpyie ihnen einen Grund gibt, sie zu töten.

„Diese gehören zu uns, Wächter des Waldes!“, bemerkt Cassiera und führt dabei einen Flügelschlag aus, der in eure



Richtung geht. „Lasst uns passieren und schließe dich mir an. Die Zeit drängt!“

Der Elf starrt die Harpyie mit durchdringendem Blick an. „Ich soll dir folgen? Sag mir, warum ich dich nicht sogleich töten sollte?“



Den Helden sollte klar sein, dass die herrische Harpyienkönigin und der elfische Verhandlungsführer ohne ihre Vermittlung kaum übereinkommen werden.

Gewähre den Helden eine Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) -4, um die Situation richtig einzuschätzen. Für halbelfische Helden sinkt die Erschwernis auf -3, für elfische auf -2. Silgurian ist einerseits vom hochelfischen Erbe Cassieras beeindruckt, verachtet aber andererseits ihr Dasein als Chimäre.

Falls ein Held die Probe erfolgreich besteht, kann er QS/2 Punkte als Erleichterung für Proben auf *Bekehren & Überzeugen* (*Einzelgespräch*) gegen Silgurian einsetzen, die der Vermittlung zwischen ihm und Cassiera dienen. Diese Proben sind ansonsten um 2 Punkte erschwert.

Können die Helden auf diesem Weg durch eine Sammelprobe (Zeitintervall: 2 Minuten, maximal 5 Versuche erlaubt) eine QS von 6 erzielen, akzeptiert Silgurian die Anwesenheit Cassieras und lässt die Helden passieren. Dies ist ebenso möglich, wenn ein vertrauenswürdiger Held (Elf, Hexe, Druide) sich für die Harpyienkönigin verbürgt, oder falls die Helden weitere gute Argumente vorbringen.

Die Entscheidung des Legendensängers



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange Zeit blickt euch der elfische Wortführer an. Immer wieder schweift der Blick seiner hellblauen, beinahe weißen Augen zu Cassiera. Dann nickt er [Wortführer der Helden] zu. „Eorla, so soll es sein. Ich bin Silgurian Nebelträumer. Und ich werde euch zum alten Wachtposten führen!“

Sein Blick wandert zur Harpyienkönigin, und beide sehen sich fest in die Augen.

„Ich vertraue auf deinen hochelfischen Teil, Vogelweib. Du musst mir von damals berichten!“

Cassieras Züge sehen beinahe hochmütig aus. „Das werden wir tun, wenn du uns führst!“



Auf einen Wink Silguriens entfernen sich die anderen Elfen bis auf drei, die ihm und den Helden in einigem Abstand folgen. Der Legendensänger führt die Helden auf direktem Weg zum alten Wachtposten, den sie nach einer guten Stunde erreichen.

Wie schnell waren die Helden (II)

Der weitere Weg durch den Forst hängt davon ab, wie schnell die Helden den Gashoker Forst erreicht haben.

Haben sie **maximal drei Tage** gebraucht, liegt der Wald relativ unberührt vor ihnen. Der Weg durch den Forst verläuft ohne weitere Vorkommnisse.

Haben die Helden **vier Tage** benötigt, sind erste Späher der Orks bereits in den Forst eingedrungen. Die Helden können vereinzelt Spuren ausmachen oder die Leiche eines Orks finden, der von den Elfen getötet wurde.

Bei einer Reisedauer von fünf Tagen hat Ariana den Wald schon erreicht und ihn ein wenig ausgespäht. Die Orks haben sich im Wald verteilt, die Helden finden ihre Spuren. Es kann zu einem Hinterhalt der Orks auf die Gruppe kommen.

Haben sie gar **sechs oder mehr Tage** gebraucht, hat Ariana die Ruine bereits erreicht und ausgespäht. Neben zahlreichen Orkspuren im Wald hat die Schwarzmagierin die Köpfe von zwei Elfen auf Speeren vor der Ruine aufgespießt. Wenn die Helden diese untersuchen, geht ein Pfeilregen der Orks auf sie nieder. Die Schwarzpelze ziehen sich aber sogleich zurück.



Der alte Wachtposten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Silgurian verlangsamt seine Schritte und schiebt einen großen Ast zur Seite. Wortlos bleibt er stehen und bedeutet euch, an seine Seite zu kommen.

Als ihr an ihm vorbeiblickt, erkennt ihr die Reste einer Wehranlage, die sich in ihrem filigranen Baustil sehr von den euch bekannten Burgen unterscheidet. Eine sicherlich drei Geschosse umfassende Turmruine hat die Jahrhunderte am besten überstanden, doch der allgegenwärtige Pflanzenwuchs verdeutlicht euch, dass der Wald den Wachtposten zurückeroberth.

„Erweist euch würdig!“, flüstert Silgurian, während über euch der Flügelschlag Cassieras von ihrer Ankunft kündet. „Finden wir das Zeichen!“, krächzt sie schrill aus der Luft.

Das am besten erhaltene Gebäude ist die **Turmruine (1)**. Das **Erdgeschoss (1a)** ist noch vollständig ummauert, ein schmaler Durchlass führt zum ehemaligen **Innenhof (4)**. An der inneren Wand entlang führt eine schmale Treppe ohne Geländer in das **Zwischengeschoss (1b)**, welches lediglich aus einem etwa anderthalb Schritt breiten Ring besteht. Von diesem Ring aus können Fernkämpfer Personen im Erdgeschoss genauso gut ins Visier nehmen, wie Personen außerhalb des Turms, da schmale Schießscharten in alle Richtungen weisen. Die weitere Treppe ins **Obergeschoss (1c)** ist brüchig; ab dem Obergeschoss ist der Turm verfallen.

Unterhalb der Turmruine ist eine langgezogene **Stallruine (2)** lediglich zu erahnen. Hier stehen nur noch wenige Grundmauern, von Ranken überwuchert, und im Inneren hat sich Dornengestrüpp breitgemacht.

Oberhalb der Turmruine liegt das ehemalige **Eingangstor (3)** zum Wachtposten, von dem auf beiden Seiten nur noch ein etwa anderthalb Schritt hoher Rest des Torbogens übrig ist.

Im **Innenhof (4)** schließlich ist der Brunnen kaum noch zu erkennen, dafür wächst eine gewaltige **Blutulme (4a)** in der Mitte, die seit einigen Wochen blüht.

Rechter Hand steht die **Ruine des Zauberweberturms (5)**, der weniger stark befestigt ist. Seine Mauern weisen dafür an verschiedenen Stellen verblasste Zeichen und Glyphen auf. Im Inneren stehen die Reste einer schmalen Wendeltreppe, bereits die obere Zwischendecke ist aber weitgehend eingestürzt. An der Ostwand führt eine Treppe in den **Vorkeller (5a)**, welcher erstaunlich gut erhalten ist. An einer Wand Richtung Süden prangt die bekannte Glyphe und verbirgt dort eine Geheimtür. Hinter der Tür befindet sich der **Bündniskeller (5b)**: Der Ort, an dem das Zeichen des Bündnisses ruht.

Mit dem Erreichen des Wachpostens sind die Helden dem Finale des Abenteuers sehr nahe. Lass ihnen dennoch Zeit, die Anlage zu erkunden, wenn sie dies wünschen – in dieser Zeit kann Ariana sich mit den Orks in Stellung rund um die Ruinen bringen.

Weitere Angriffe der Orks erfolgen zunächst nicht, unabhängig von der Geschwindigkeit der Helden.

Der Aufbau der Anlage

Bei den hochelfischen Ruinen handelt es sich um einen ehemaligen Wachtposten, der seit Jahrtausenden verlassen ist. Die Gebäude haben keine Dächer mehr, überall wachsen Bäume und Ranken, die einst sorgfältig angelegten Wege sind kaum mehr auszumachen.



Caseyas Blutulme

Die Ulme wurde von Caseya gepflanzt, als diese einst das Bündnissymbol herbrachte. Ab dem Tag, an dem sie von Pardona unterjocht wurde, hörte die Ulme auf zu wachsen und zu blühen. Doch nun steht sie wieder in voller Blüte, was zumindest Silgurian nachdenklich stimmt.

Falls das Finale zufordernd für die Helden sein sollte, kann der Baum sie unterstützen.



Zauber, die ein Held wirkt, wenn er die Blutulme berührt, kosten nur die Hälfte der üblichen AsP. Die Blutulme teilt dies dem Helden telepathisch in Bildern mit. Um die Anweisung zu verstehen und diesen Umstand gezielt zu nutzen, muss eine Probe auf *Menschenkenntnis* -3 gelingen.



Die Ulme sondert eine harzige, tiefrote Flüssigkeit ab, welche dem Helden bei Kontakt Kraft gibt und ihn stärkt. Er verliert eine Stufe *Betäubung*, *Furcht* oder *Schmerz* und gewinnt 1W6 LeP zurück.

Cassieras Erinnerungen

Optionaler Inhalt

Wenn du die Erforschung der Ruine etwas ausschmücken und Vorahnungen auf das Finale geben willst, kann Cassiera immer wieder von Erinnerungen der Vergangenheit eingeholt werden. Flechte dazu die folgenden Szenen nach Belieben ein

- Am **Eingangstor** (3) verharrt Cassiera. Mit ihren Flügeln berührt sie den Bogen, und für einen Moment sehen aufmerksame Helden das durchscheinende Abbild eines verzierten Torbogens, an dessen Spitze die bekannte Glyphe kurz aufleuchtet. „So sah ich es in meinen Träumen. Oder Erinnerungen?“, flüstert die Königin mehr zu sich selbst.
- Als sie **Blutulme** (4a) sieht, stutzt sie. „So groß? So klein? Was ist mit dir geschehen?“, kreischt sie verärgert. Sie schlägt mit ihren Krallen nach Helden, die sich ihr nähern, ehe sie sich kurz darauf beruhigt hat. „Dieser Baum ist nicht, wie er sein sollte!“, erklärt sie kurzangebunden.
- Wenn Cassiera den **Zauberweberturm** (5) erstmals betreten will, taumelt sie und sackt in sich zusammen. „Magie ... Bund ... nicht genug“, murmelt sie. In ihren Augen flackert der Wahnsinn, und sie ist für den Moment kaum ansprechbar.

Das Geheimnis offenbart sich

Wenn die Helden den Wachtposten etwas näher untersucht haben und sich die Ruine des Zauberweberturms vornehmen, können sie das letzte Puzzleteil um das Bündnis der Elfen mit dem Riesen Gorwindor lösen. Doch erst wenn es zum Angriff der Orks und dem eigentlichen Finale kommt, erwacht das alte Bündnis und offenbart einige Überraschungen.

Zauberweberturm (5)

Der ebenerdige Teil der Ruine offenbart keine Besonderheiten. Es führt jedoch eine Treppe in den **Vorkeller** (5a). Dorthin fällt nur wenig Licht (Sichtmodifikator Stufe 3, siehe **Regelwerk Seite 239**), sodass die Helden eine Fackel oder andere Lichtquelle benötigen.

Im **Vorkeller** (5a) fällt den Helden sogleich die hochelfische Glyphe auf, die an der südlichen Wand eingeschlossen ist. Auf den ersten Blick scheint es dort nicht weiterzugehen.

Nur wenn die Helden aktiv suchen, können sie durch eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) -2 eine Vertiefung in der Wand entdecken.

Falls ein Held einen ODEM ARCANUM wirkt, erkennt er, dass Magie an der Glyphe wirkt. Mit diesem Wissen ist die Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) um 1 Punkt erleichtert statt um 2 erschwert.

Gelingt dies keinem der Helden, kann entweder Cassiera ihnen weiterhelfen, da sie sich an die hier verborgene Geheimtür erinnert, oder Silgurian weist sie auf die Vertiefung hin.

Wenn die Helden mit ihren Fingern in die Vertiefung fassen, ist die Geheimtür zwar zu erkennen, aber sie muss noch geöffnet werden:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein leises Klicken ertönt, dann verändert sich das Aussehen der Wand vor euren Augen. Plötzlich ist dort eine Tür zu sehen, in deren Mitte die euch bekannte Glyphe aufleuchtet. Um sie herum bilden sich verschlungene Linien, die teils leuchten, teils dunkel sind. Die Zeichen wirken irgendwie unvollständig.



Die Helden können sich automatisch an das Portal in der Bündnishöhle im Refugium der Harpyien erinnern (siehe Seite 22). Dort leuchteten Symbole auf, und die Helden mussten einige Vertiefungen eindrücken, bis die Bündnisglyphe aufleuchtete. Eine ähnliche Vorgehensweise ist auch hier erforderlich, nur dass es keine Vertiefungen gibt. Die Helden müssen lediglich jene Symbole berühren, die Teil der Bündnisglyphe sind.

Es gibt mehrere Wege, wie die Geheimtür geöffnet werden kann:



- Wenn deine Spieler Spaß an Rätseln haben, kannst du sie mit dem Bilderrätsel knobeln lassen. Das **Bilderrätsel** findest du als Handout im vorderen Umschlag dieses Buches. Welche Symbole berührt werden müssen, damit sich die Tür öffnet, erfährst du in der obenstehenden Lösung.
- Ebenso können die Helden durch eine Sammelprobe auf *Schlösserknacken -1* (Zeitintervall: 1 Minute, maximal 7 Versuchen erlaubt) versuchen, die passenden Symbole zum Leuchten bringen.
- Schließlich kann ihnen auch Cassiera als einstige Bündnisführerin helfen. Wenn sich die Harpyienkönigin der Geheimtür nähert, beginnen alle Zeichen zu leuchten und scheinen sich zu verformen. Mit einer gelungenen Probe auf *Malen & Zeichnen* können die Helden dann die richtigen Zeichen identifizieren und berühren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Symbole leuchten sanft auf, und endlich öffnet sich die Tür. Eine weitere Treppe führt nach unten, und als ihr sie betretet, beginnen über euch Kugeln schwach bläulich zu leuchten. Ihr folgt der Treppe und gelangt in einen etwa sechs auf sechs Schritt großen Raum, der ebenfalls von mehreren Lichtkugeln erleuchtet wird. An den Wänden seht ihr an vielen Stellen die bekannte Glyphe, und wie schon in der Höhle gibt es zahlreiche Inschriften und Wandbilder.

Euer Blick wird aber von der Mitte des Raumes wie magisch angezogen. Dort schwebt über einem steinernen Sockel eine Art Ring, der rötlich schimmert und zugleich ein wenig durchscheinend ist. Sein Durchmesser beträgt gut zehn Finger. Als Cassiera den Ring erblickt, beginnt sie zu schluchzen. Tränen rinnen der stolzen Harpyienkönigin über das Gesicht.

Der Bündniskeller (5b)

Die Helden betreten schließlich den Ort, an dem Caseya die-vom-Bündnis-singt vor Jahrtausenden das

Bündnissymbol, den Ring Gorwindors, zur Aufbewahrung hinterlegte. Eine Welle der Erinnerung durchflutet Cassiera, die zunächst kaum agieren kann. Regeltechnisch erhält sie den Zustand *Handlungsunfähig*, Zweifel übermannen sie.

Silgurian Nebelräumer und sehr intuitive, magiebegabte Helden (Elfen, Halbelfen, Hexen mit IN 15+) können ihre innere Zerrissenheit beinahe körperlich spüren. Wie sie Cassiera beistehen könne, ist im Kasten **Das Schicksal der Harpyienkönigin** beschrieben.

Dieser Raum ist, ähnlich wie die Bündnishöhle im Thasch, voller Inschriften und Bilder, die von der Geschichte um Caseya und Gorwindor künden. Die Aufzeichnungen sind noch immer golden verziert, hervorragend erhalten und daher deutlich weniger nebulös, sodass die Helden hoffentlich die letzten fehlenden Informationen zusammentragen können.

Falls sich die Helden die Wandbilder und Asdharia-Inschriften genauer anschauen, kannst du folgende Beschreibungen verwenden. Silgurian oder Visalyar können notfalls bei Übersetzungen zur Hand gehen.

Wandbild 1

Auf einem Bild steht eine weißhaarige Elfe vor dem Sockel und hält beide Hände über den schwebenden Ring. *Inschrift:* „Caseya die-vom-Bündnis-singt bringt das Symbol des Bundes mit Gorwindor der-das-Andenken-wahrt.“

Wandbild 2

Dargestellt ist eine weißhaarige Elfe, die eine Hand zu einer riesenhaften, bärigen Gestalt ausstreckt, und mit der anderen auf einen großen Kessel deutet. Der Riese hält seine rechte Hand nach vorn, und über ihr schwebt ein Ring, der dem Bündnissymbol ähnelt. *Inschrift:* „Der Bund wird geschlossen.“

Wandbild 3

Schließlich stehen die weißhaarige Elfe und ein hochgewachsener Elf, der sehr entfernt an Silgurian erinnert, vor dem Keller und deuten auf die Tür. Das Portal ist bereits halb verschwommen und geht in der Glyphe auf. *Inschrift:* „Der Raum wird versiegelt, bis die Zeit für das Bündnis gekommen ist.“

Die Bilder von Caseya die-vom-Bündnis-singt in diesem Keller sind sehr detailliert. Mit einer Probe auf *Sinnes schärfe (Wahrnehmen) -1* können die Helden die einstige Bündnisführerin zweifelsfrei als die Hochelfe identifizieren, die heute Teil der Harpyienkönigin Cassiera ist.

Das Bündnissymbol

Das Bündnissymbol ist ein Artefakt, welches die Hochelfen um Caseya aus dem Blut des Riesen Gorwindor erschaffen haben. Es muss aktiviert werden, um dann die Bündnisträger zu erwählen. Gib den Helden hier nur wenig Zeit, denn mit dem Beginn der Erforschung spüren auch Ariana und

Das Schicksal der Harpyienkönigin

Falls die Helden der von Erinnerungen übermannten Cassiera helfen wollen, können sie sich nicht nur ihres Dankes sicher sein, sondern im Finalkampf auf die volle Unterstützung der Harpyienkönigin zählen. Sprechen die Helden sie auf ihren Zustand an oder bitten sie um ihre Hilfe, antwortet Cassiera mit kurzen Sätzen und zeigt sich abweisend. Mit viel Einfühlungsvermögen können sie das Verhalten Cassieras einzuordnen versuchen. Magische Unterstützung (z. B. durch BLICK IN DIE GEDANKEN) vereinfacht die folgende Probe, die pro QS aus dem Zauber um 1 erleichtert wird.

Probe auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen) -2

1 QS – Die Harpyienkönigin ist von irgendetwas abgelenkt. Sie nimmt Aktionen der Helden gar nicht wahr.

2 QS – Etwas scheint Cassiera zu belasten, seit sie den Bündniskeller betreten hat. Dieser Ort hat bei ihr Erinnerungen geweckt. Sie kann den Helden derzeit nur bedingt helfen.

die Orks, dass etwas vor sich geht, und sie beginnen den Angriff auf den Wachtposten (siehe Seite 55)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Ring pulsiert und scheint dabei leicht unterschiedliche Rottöne anzunehmen. Täuschen euch eure Augen, oder ist die Glyphe auf dem Ring zu erkennen?

Der Ring durchmisst gut zehn Finger und ist etwa drei Finger breit. Wenn ihr näherkommt, wird sein Leuchten intensiver. Ihr spürt, dass vom Ring eine Verbindung ausgeht, die im Nichts zu zerfasern scheint.



Magische Analyse des Rings

Wahrscheinlich wollen sich die Helden mit Zauberei oder Liturgie an einer Analyse des Rings versuchen (siehe **Regelwerk Seite 269**). Die Probe ist aufgrund der Fremdartigkeit der Zauberei (Wirken von Riesen und Hochelfen) um 3 Punkte erschwert.

Sobald ein Held das Bündnissymbol analysiert, scheint dieses zu pulsieren, was Helden mit dem Vorteil Zauberer bei einer gelungenen Probe auf Willenskraft bemerken.

Probe auf Magiekunde (Artefakte) -3

1 QS – Der Ring ist ein Artefakt, welches der Verständigung zwischen dem Träger des Ringes und dem Erschaffer des Ringes dient.

2 QS – Der Träger kann keine Einzelperson, sondern muss eine Personengruppe sein. Damit jemand Träger sein kann, muss der Ring zunächst aktiviert werden.

3 QS – Sie scheint beinahe zu zweifeln, ob die Erkundung der Höhle richtig ist – oder vielmehr, ob die Erkundung gemeinsam mit den Helden richtig ist!

Die Helden können Cassiera auf verschiedene Art und Weise beistehen, wenn sie ihren Zustand bemerken oder ob ihres Verhaltens stutzig werden. Wurde die Menschenkenntnis-Probe erfolgreich abgelegt, sind die nachfolgenden Proben um die erzielte QS erleichtert.

• Wenn die Helden auf sie einreden und von ihren Zweifeln abbringen wollen, ist eine Probe auf *Heilkunde Seele -4* erforderlich. Insgesamt sind bis zu drei Versuche möglich. Führen diese nicht zum Erfolg, verschließt sich Cassiera vor den Helden.

• Geweihte können durch die Liturgie **BANN DER FURCHT** ebenso helfen, wenn sie eine QS von 3 erzielen.

Ist eine der Aktionen erfolgreich, kann Cassiera in der Folgezeit ganz normal agieren und wird sich im Finale unerbittlich auf die Orks stürzen. Dem Helden, der ihr besonders geholfen hat, wird sie im Kampf zur Seite stehen.

3 QS – Die dem Ring innewohnende Magie ist permanent, bis eine Gruppe als Träger gekürt wird. Auf diese Gruppe geht seine Macht über.

4 QS – Der Ring wurde von keiner heute bekannten Zauberertradition erschaffen. Eine Ähnlichkeit zur Tradition der Elfen ist jedoch erkennbar. Es wohnt ihm keine gebundene Astralkraft inne, vielmehr scheint er durch eine Art



Blutmagie geschaffen zu sein. Diese weist keine dämonische Komponente auf.

5 QS – Durch Aktivierung des Ringes wird ein permanentes Band zwischen dem Erschaffer des Ringes und der Personengruppe, die als Träger erwählt wird, geschaffen. Fortan können diese untereinander auf magischem Weg kommunizieren.

6 QS – Der Ring wurde gemeinsam von Hochelfen und einem Riesen erschaffen. Dieser Riese hat mit seinem Blut eine Art Bündnis besiegt. Die Träger können den Riesen rufen, um seinen Teil des Bündnisses einzufordern.

Von Riesen, Elfen und dem Namenlosen

Eine lange Inschrift im Bündniskeller ist für Helden von Interesse, die sich besonders für die Geschichte vergangener Zeitalter interessieren. Denn vor vielen tausend Jahren galten die Riesen als Diener des namenlosen Gottes, insbesondere im Kampf gegen die Hochelfen. Dieser Umstand kann einem Helden jedoch nur mit einer Probe auf *Geschichtswissen* -4 bekannt sein.

Dennoch entschieden sich die Hochelfen damals offenbar, ein Bündnis mit dem Riesen Gorwindor zu wagen, was in einer der Inschriften erläutert wird.

Unsere Feinde sind zahlreich. Orks vermehren sich wie Karnickel, Oger sind zwar dumm, aber stark. Und die Riesen sind gewaltig. Einige von ihnen folgen dem dhaza und bedrohen unsere Städte. Andere aber, die sich als Söhne und Töchter Raschtuls sehen, haben dem dhaza entsagt. Sie, die dem Geiste des Ersten von Ihnen folgen, können mächtige Verbündete für uns sein. Dazu zählen Gorwindor der-das-Andenken-wahrt oder Chalwen die-in-die-Zukunft-blickt.

Es ist unser Ratschluss, aufzubrechen und mit Gorwindor zu verhandeln, auf dass dieser uns gegen Orks und Oger beistehen mag.

Der Kampf um die Ruine

Auch Ariana Melethaniem spürt nun, dass die Helden etwas entdeckt haben müssen. Sie gibt den Orks den Befehl zum Angriff, wodurch der finale Kampf beginnt. Dramaturgisch passt er gut an diese Stelle, natürlich kannst du das Finale aber auch beliebig früher stattfinden lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein dumpfer Ton zerreißt die Stille. Es folgt ein weiterer. Und noch einer. Trommelschläge. Erst langsam, dann immer schneller.

„Orks!“, zischt Visalyar Wassertänzer, und zieht mit hasserfülltem Gesicht sein Messer.

„Sie greifen an!“, kreischt auch die Harpyienkönigin.

Wie schnell waren die Helden (III)

Für den finalen Kampf ist es entscheidend, wie schnell die Helden im bisherigen Abenteuer vorangekommen sind.

Konnten Ariana und die Orks die Anreise der Helden zum Forst auf **mindestens sechs Tage** herauszögern (siehe Seite 61), ist Kurunak nun zugegen und führt die Schwarzpelze an. Er hat mehrere erfahrene Ork-krieger mitgebracht, die den Helden mit ihrer Übermacht schnell gefährlich werden können. Neben Kurunak, Ariana und ihren 5 Söldnern, haben sie es mit rund 30 Orks und den Überresten der Spähtrupps zu tun, so sie diese nicht bereits dezimiert haben.

Haben die Helden **vier oder** fünf Tage zum Forst gebraucht, ist Kurunak noch zu weit entfernt. Ariana liegt jedoch mit mehreren Orks schon auf der Lauer und hat diese strategisch gut positioniert. Die Helden müssen dann gegen Ariana, ihre 5 Söldner und etwa 10 Orks kämpfen.

Waren die Helden **schneller**, erreichen die Orks und Ariana mit ihren Söldnern erst in letzter Sekunde den Wachposten. Reduziere die AT- und PA-Werte der Gegner um jeweils 1 Punkt und Arianas AsP um 15 Punkte.

Um die Situation einzuschätzen, kann die folgende Probe den Helden weiterhelfen.

Probe auf Kriegskunst (Belagerung)

1 QS – Der Bündniskeller hat zwar nur einen Zugang, ist aber im Falle einer feindlichen Übermacht schwer zu halten. Ein Rückzug ist nicht möglich.

2 QS – Der Zauberweberturm und die Reste des elfischen Wachpostens bieten bei der Verteidigung Geländevoorteile. Wenigstens Fernkämpfer und Späher sollten sich dort aufhalten.

3 QS – Eine strategisch optimale Verteilung der Helden auf die Ruine ist für den Kampf unabdingbar. Der Bündniskeller kann allenfalls als Rückzugsort dienen. Die Helden können sich so gut positionieren, dass ihre Nahkampf- und Fernkampfproben um einen Punkt

erleichtert sind, solange sie ihre Position in der Ruine halten und nicht zu einem Ausfall übergehen.

Für den nachfolgenden Kampf solltest du die Helden bis zur Erschöpfung fordern. Kurunak oder Ariana werfen ihnen alles Verfügbare entgegen, um das Bündnis zu verhindern. Die Überzahl der Orks liegt zwischen 2:1 (Kurunak ist noch nicht eingetroffen) und etwa 5:1 (Kurunak ist da).

Sobald der Kampf seinen Höhepunkt erreicht oder eine der Parteien zu unterliegen scheint, entfaltet das Bündnisymbol seine volle Kraft und bringt als ungewollten Nebeneffekt zusätzliche Verwirrung in den Kampf. Diesen Moment kannst du auch jederzeit vorziehen. Fahre dann mit dem Abschnitt **Bündnis mit einem Riesen** fort (siehe Seite 59).

Der Kampf findet voraussichtlich in der Ruine des elischen Wachtpostens statt. Nutze den Plan der Ruine, um die Aktionen der Helden und Gegner nachzuhalten. Beachte dabei, dass große Teile des Areals von Büschen und Ranken überwuchert ist. Dadurch sind die Gegner oft schwer zu erkennen und befinden sich nach einem erfolgreichen Ausweichen vielleicht schon wieder in Deckung. Lasse die Helden zunächst im Unklaren, um wie viele Gegner es sich überhaupt handelt. Verlange um bis zu 3 erschwerte Proben auf *Sinneshärfe* (*Wahrnehmen*), und gib den Helden je nach erreichter QS ein mehr oder minder präzises Bild der Lage.

Für den Fernkampf gilt eine eingeschränkte Sicht der Stufe 2 (siehe **Regelwerk** auf Seite 242), d. h. FK-Proben sind um 4 Punkte erschwert. Je nachdem, wie sich die Helden positionieren (z. B. auf einem Gebäude), kannst du diesen Malus jedoch reduzieren.

Arianas nächster Auftritt

Die Schwarzmagierin hat sich lang genug zurückgehalten und will die Helden dank ausreichendem Geltungsdrang nun wissen lassen, wer die ganze Zeit im Hintergrund die Fäden gesponnen hat. Gleich zu Beginn des Kampfes oder nach einem ersten Schlagabtausch zeigt sie sich den Helden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr seid dem Ziel so nahe, und doch werdet ihr scheitern!“
Die helle Frauenstimme kommt euch bekannt vor, und tatsächlich zeigt sich in etwa 20 Schritt Entfernung die Schwarzmagierin Ariana Melethaniem, flankiert von zwei Kämpfern. Selbst in der Wildnis wirkt sie wie frisch aus einem Vinsalter Modesalon getreten. Sie zeigt ein spöttisches Lächeln und fügt gönnerhaft hinzu: „Ihr habt ganze Arbeit geleistet, und ich hege keinen Groll gegen euch. Jeder, der um Gnade bittet, wird verschont. In Ketten gelegt, aber am Leben!“ Erwartungsvoll und siegessicher blickt sie in eure Richtung.

Die Feindin muss überleben!

Falls die Helden mit der Schwarzmagierin eine Rechnung offen zu haben glauben, oder weil sie sie als primäre Bedrohung identifiziert haben, könnten sie alles daran setzen, Ariana im Kampf zu töten. Im offiziellen Aventurien wird Ariana den Kampf jedoch überleben und später noch eine Rolle spielen.

Damit dies gelingt, kannst du auf folgende Elemente zurückgreifen.

◆ Ariana schützt sich vor dem Kampf durch einen **ARMATRUTZ** (RS +2). Zudem hält sie stets zwei Söldner an ihrer Seite, die sie mit ihrem Leben schützen.

◆ Die Schwarzmagierin kennt die Gefahr, die von den Helden ausgeht, und belegt mögliche Angreifer (Zauberer, Fernkämpfer, heranstürmende Helden) mit einem **HORRIPHOBUS**. Kommen ihr Helden zu nahe, wirkt sie einen **DUPLICATUS**, um Angriffen zu entgehen oder flieht mittels **TRANSVERSALIS**.

◆ Wenn du weißt, dass deine Spieler Schwierigkeiten damit haben, dass Ariana entkommen wird, kann sie sich auch aus dem Kampf heraushalten und nur aus der Ferne die Orks unterstützen. Ihr Auftritt beim Bündnis wird dann eine besondere Überraschung für die Helden sein.

Darüber hinaus ist Arianas Einfluss auf die Orks nicht unbeschränkt. Als Menschenfrau genießt sie bei ihnen keinerlei Achtung. Allein der Umstand, dass sie zaubern kann, verschafft ihr Respekt. Nutze dies aus, damit Arianas Pläne nicht alle aufgehen. Sie kann sehr wohl scheitern, weil die Orks ihren Befehlen mitunter nicht gehorchen.

In ihrer Überheblichkeit erwartet Ariana, dass die Helden, bis auf zwei oder drei Querulanten, ihre Waffen strecken werden. Ein plötzlicher Angriff oder eine fulminante Erwiderung bringen sie für einen Moment aus dem Konzept. Schnell zieht sie sich hinter dichtes Buschwerk zurück und hält sich für einige Kampfrunden aus dem Geschehen heraus, während die Orks die Helden berennen.

Szenen des Kampfes

Im Unterschied zu einer offenen Feldschlacht liegt die Bedrohung weniger in der Masse oder Stärke der Orks, sondern im unübersichtlichen Gelände. Gegner können wie aus dem Nichts auftauchen oder sich unbemerkt hinter die Helden bringen. Ebenso gefährlich ist das Nachsetzen, weil man nicht weiß, was hinter den nächsten Ranken lauert. Solche Situationen können die Helden aber auch zu ihrem Vorteil nutzen, und so ihre Position unbemerkt ändern und Orks auflauern.

Verlange immer wieder Vergleichsproben auf *Sinnes schärfe* (*Wahrnehmen*) gegen *Verbergen* (*Schleichen*). Gönne den Helden kleine Erfolge, nach denen Ariana oder Kurunak vor Wut toben, weil die Helden nicht da sind, wo die Kampfgruppe der Orks sie erwartet. Lasse aber auch die Anführer der Feinde nicht als Statisten verkommen, sondern mache den Helden durch empfindliche Nadelstiche der Gegner das Leben schwer.

Damit der Kampf nicht zu einer reinen Würfelorgie verkommt, kannst du die folgenden Szenen einbauen, um die Helden zu fordern.

• Mehrere Orks halten die Helden durch Pfeil beschuss in ihrer Deckung, während zwei Orks sich vorsichtig der Ruine nähern und einen Helden zu bedrängen versuchen. Ein oder zwei weitere Helden müssen einen Ausfall wagen, damit ihr Kamerad nicht plötzlich einer Übermacht gegenübersteht.

• Ein Söldner Arianas schleicht sich an die Stellung der Helden heran und versucht, einen von ihnen zu überraschen. Nach wenigen Schlagabtäuschen streckt er die Waffe und bietet den Helden seine Dienste an, wenn sie ihn vor der „götterverlassenen Schwarzkünstlerin“ schützen. Ob dies nur eine Finte ist oder der Söldner wirklich überlaufen will, kannst du frei entscheiden.

• Eine Handvoll Orks setzt zu einem Sturmangriff auf die Helden an, den die Söldner als Ablenkung nutzen, um Ruinen zu erklettern und von dort eine gute Angriffsposition zu haben. Falls die Helden dies nicht bemerken oder es geschehen lassen, werden sie kurz darauf mit Pfeilen beschossen.

• Ariana Melethaniem zeigt sich, geschützt von zwei ihrer Söldner, und versucht, einen Horriphobus auf einen magisch begabten Helden oder einen Fernkämpfer zu zaubern. Den Zauber können die Helden mit einer Probe auf *Magiekunde* erkennen. Ihnen bleiben zwei Aktionen Zeit (die Dauer des Zaubers), um den Zauber zu unterbinden, indem sie z. B. Ariana unter Beschuss nehmen oder das Ziel des Zaubers aus dem Sichtbereich Arianas entflieht. Alternativ müssen sie sich zügig aus der Reichweite des Zauberspruchs herausbewegen.

• Die skrupellose Schwarzmagierin hat einen Späher der Auelfen mit Hilfe des IMPERAVI (Zaubererweiterung *Mehr Befehle*, Seite 64) unter ihren Willen gezwungen. Unterstützt mit FALKENAUGE feuert er nun Meisterschüsse auf die Helden ab. Der Elf wehrt sich verzweifelt gegen die Beherrschung und könnte von den Helden überwältigt und in Sicherheit gebracht werden.

• Falls Kurunak zugegen ist, hat er auf einem Hügel in Sichtweite des Wachtpostens ein orkisches



Orkischer Kämpfer / Kurunak

MU 15 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE12 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK –1 ZK 2 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6

TP 1W6 RW kurz

Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Streitaxt: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 5, Fährtensuchen 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Orientierung 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 3, Verbergen 7, Wildnisleben 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Orks kämpfen fanatisch und setzen praktisch immer die Kampfsonderfertigkeit *Wuchtschlag I* ein. Kurunak kämpft bis zum bitteren Ende, denn er fürchtet Aschepelz' Zorn.

Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50 % der LeP)

Schmerz +1 bei: Orks: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger; Kurunak: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Söldner in Arianas Diensten

MU 13 KL 11 IN 11 CH 11

FF 13 GE12 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP –

INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 6

TP 1W6 RW kurz

Schwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Streitaxt: AT 11 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 11 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 3/1

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

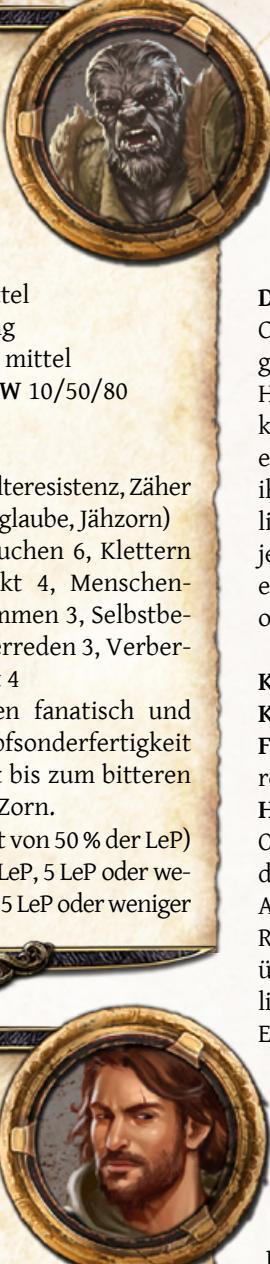
Vorteile/Nachteile: – / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn oder Goldgier)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Überreden 3, Verbergen 6, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Söldner halten sich zurück und überlassen den Orks die Dreckarbeit. Sie schützen ihre Auftraggeberin, befolgen ihre Befehle, gehen aber kein unnötiges Risiko ein.

Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50 % der LeP)

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Banner aufgestellt, das die Orks ermutigt (alle Orks +1 AT). Ein Ausfall der Helden könnte das Banner zum Ziel haben und bei Zerstörung oder Eroberung den Mut der Orks dämpfen (alle Orks –2 AT für den Rest des Kampfes).

Die Harpyienkönigin greift ein

Cassiera bleibt zunächst im Bündniskeller zurück und greift erst nach einiger Zeit in den Kampf ein. Falls die Helden sie nicht aus ihrer Handlungsunfähigkeit reißen könnten (siehe Seite 60), kämpft Cassiera zwar prinzipiell auf Seiten der Helden, wird aber immer wieder von ihren Zweifeln übermannt und kann sich so auch plötzlich gegen die Helden stellen. Würfel in diesem Fall vor jedem Angriff der Harpyienkönigin mit einem W6. Bei einer 1 oder 2 attackiert sie unvermittelt einen Helden oder Verbündeten, etwa Visalyar oder Silgurian.

Kurunak

Kurzcharakteristik: Orkischer Häuptling und Kämpfer

Funktion: Anführer der Orks in diesem Abenteuer; direkter Gegner, der besiegt werden kann

Hintergrund: Kurunak ist ein mächtiger Kämpfer der Orks, der mehrere Rotten unter sich vereint hat. Er wurde kurz vor Beginn des Abenteuers vom Schamanen Aschepelz dazu erkoren, das erneute Bündnis mit dem Riesen zu verhindern und Aschepelz den Weg zur Macht über alte Geheimnisse zu ebnen. Damit ist Kurunak letztlich nur ein Spielball des Schamanen, ohne dies zu ahnen. Er selbst glaubt, zu Höherem berufen zu sein, und sieht in dieser Queste seine ultimative Reifeprüfung.

Schicksal: Kurunak stirbt entweder im Finale durch Heldenhand oder für sein Versagen durch Aschepelz' Zorn.

Darstellung: Schaue verächtlich und behandle andere von oben herab. Sprich nur einzelne Worte und diese als Befehl.

Besonderheiten: Kurunak führt die Orks an.

Wichtige Werte: siehe Wertekasten; Kurunak hat +3 LeP, +2 KK (bitte auf entsprechende Erhöhung seiner TP durch die Schadensschwelle achten, Kurunak benutzt eine Streitaxt und erzielt damit dann 1W6+5 TP), +2 AT und +1 PA.

»Stirb!«

Weitere Verbündete?

Sofern die Helden im Vorfeld zusätzliche Bündnisse geschmiedet haben, können Verbündete im Kampf dabei sein oder als rettende Kavallerie eingreifen. Dazu zählen die Ritter des Ordens der Wahrung vom Greyfensteyn, wenn die Helden diese oder Borckhardt benachrichtigt haben, oder mehrere Harpyien aus Cassieras Gefolge.

Ebenso können die Auelfen des Gashoker Forsts eingreifen, wenn die Lage für die Helden schwierig wird, oder wenn sie diese bei den Verhandlungen beeindrucken konnten.

Bündnis mit einem Riesen

Als der Kampf seinen Höhepunkt erreicht, entfaltet sich die Macht des Bündnisses. Das Bündnissymbol beginnt sich aufzulösen und ruft nach seinen Trägern, die es unter den kämpfenden Parteien erwählt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich vernehmt ihr ein Geräusch, das eben noch nicht da war. Eine leise Melodie, die euch sanft umschmeichelt. Eine Melodie, die langsam anschwillt und in der ihr eine Botschaft erkennen könnt.

Es sind viele Stimmen, die auf euch eindringen. Einige hell und klar, eine sehr tief und dröhnend. Sie sprechen in fremden Sprachen, und doch glaubt ihr, sie langsam zu verstehen.

Die Melodie vernehmen alle am Kampf Beteiligten, doch sie entfaltet unterschiedliche Wirkung bei den Zuhörern.

Orks: Sie empfinden den Klang als schmerhaft, sodass sie rasend vor Wut werden und unkontrolliert agieren. Erhöhe ihre Attacke um 2 Punkte und reduziere die Parade um 2. Jeder weitere Angriff wird als *Wuchtschlag I* durchgeführt.

Menschen, Elfen und Cassiera: Sie fühlen sich abgelenkt und erhalten eine Stufe *Verwirrung*.

Zwerge, Harpyien: Die Melodie wird von ihnen nur am Rande wahrgenommen und entfaltet keine weitere Wirkung.

Die Bündnisträger werden erwählt

Einen ganz besonderen Effekt hat die Melodie auf diejenigen, die auserkoren sind, als Bündnisträger das Bündnissymbol zu tragen. Seine Magie bestimmt die künftigen Bündnisträger, ohne dass diese sich dagegen wehren können.

Wenigstens ein Held sollte zum Bündnisträger erkoren werden. Besonders bieten sich magisch begabte oder sozial kompetente Helden an. Ein Zwerg ist als Bündnisträger eher nicht geeignet.

Ein Bündnis – und dann?

Das Schicksal der Bündnisträger wird in diesem Abenteuer nicht aufgelöst, sondern ist Teil von künftigen Publikationen. Falls dies für deine Spieler unbefriedigend ist, kannst du auch darauf verzichten, einen Helden zum Bündnisträger zu machen.

Neben möglichen Helden erwählt das Bündnissymbol vier weitere Bündnisträger:

- die Harpyienkönigin Cassiera
- den elfischen Legendensänger Silgurian Nebelträumer
- den elfischen Magister Visalyar Wassertänzer
- die Schwarzmagierin Ariana Melethaniem

Die Wahl Arianas führt dazu, dass ein weiteres chaotisches Element hinzukommt. Denn sobald die Schwarzmagierin erkennt, dass sie erwählt wurde, ist sie nicht länger bereit, gegen die Helden zu agieren. Sie befiehlt ihren Söldnern, nicht weiter zu attackieren, sondern nur noch ihr Leben zu schützen.

Die Bündnisträger vernehmen die Melodie deutlicher und können die Botschaft schließlich in ihrer Muttersprache verstehen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (für die Auserwählten):

Die Melodie wird mit einem Mal leiser, und die Stimmen sprechen im Chor zu dir:

„Sei gegrüßt, Bündnisträger, Auserwählter! Es ist so weit, das Vermächtnis von Caseya die-vom-Bündnis-singt und Gorwindor der-das-Andenken-wahrt wartet auf euch. Einst schlossen wir hohen Elfen und der Riese einen Bund, damit Gorwindor uns im Kampf gegen die Schwarzpelze beisteht. Die Zeit ist gekommen, dass ihr die Essenz des Bündnisses in euch aufnehmt, um den Riesen rufen zu können und ihn an sein Wort zu erinnern. Gehet weise mit dem um, was ihr erhaltet!“

Durch die Stimmen in ihren Köpfen, die zwar zunächst als Chor sprechen, aber immer wieder einzeln herausbrechen, erhält jeder Auserwählte eine weitere Stufe *Verwirrung*. Zugleich legt sich die Magie des Bündnisses schützend um die Träger. Bis zur Kür der Bündnisträger werden sie dadurch wie von einem **ARMATRUTZ** (RS +3) und einem **GARDIANUM** (absorbiert je Träger 18 AsP) geschützt.

Diese Boni gelten anstelle bereits gewirkter Zauber, falls sie höher ausfallen als diese.

Zudem fühlen sich alle Auserwählten magisch

Die Hochelfen konnten dank dem Blut des Riesen einen zusätzlichen Schutz für die Auserwählten in das Artefakt weben. Dieser Schutz passt sich den Umständen der Kampfsituation an. Du kannst ihn modifizieren, wenn dir das besser gefällt, und zum Beispiel den CH-Wert der Helden und ihre SK erhöhen.

zum Bündniskeller hingezogen. Begibt sich ein Auserwählter nicht dorthin, muss er nach 3 Kampfrunden eine Probe auf *Willenskraft* ablegen, die alle 3 Runden um 1 schwerer wird.

Cassiera, Silgurian und Visalyar ziehen sich sofort zum Bündniskeller zurück. Ariana versucht einen Moment, sich zu widersetzen, erkennt dann aber ihre Bestimmung. Begleitet von zweien ihrer Söldner eilt sie ebenfalls zum Keller und hilft dabei falls nötig auserwählten Helden gegen die Orks.

Die Kür der Bündnisträger

Erst wenn alle Auserwählten in Reichweite des Bündnis-symbols sind, beginnt es sich aufzulösen, um die Bündnisträger zu küren. Idealerweise befinden sich dazu alle Auserwählten vor Ort. Es kann gut sein, dass nicht ausgewählte Helden, den Keller erbittert gegen die Orks und möglicherweise auch Ariana verteidigen wollen. In diesem Fall versucht Ariana entweder, die Verteidiger mittels **HORRIPHOBUS** aus dem Weg zu bekommen, oder sie lässt ihre Söldner die Verteidiger binden und teleportiert sich mittels **TRANSVERSALIS** zum Eingang in den Bündniskeller, sobald sie einen Blick auf ihn erhaschen konnte.

Sowohl auf dem Weg der Auserwählten in den Bündniskeller als auch bei der nun folgenden Kür kommt es zu wilden Angriffen der Orks. Falls Kurunak zugegen ist, wird er selbst in vorderster Front gegen die Verteidiger antreten. Er sollte einem Helden einen würdigen Kampf liefern, bei dem er sein Leben aushaucht.

- ◆ Ein Ork stürmt wild auf einen Helden zu und holt mit seiner Waffe aus, nur um irritiert innezuhalten. Einen möglichen Gegenangriff des Helden nimmt er ohne zu parieren hin. Dann versucht er, einen der Bündnisträger zu erreichen, um stattdessen auf diesen einzuschlagen. Attacken anderer Helden ignoriert er und geht daher bald zu Boden.
- ◆ Ein oder mehrere Orks greifen in der Nähe Arianas die Verteidiger an. Die Schwarzmagierin versucht, an ihnen vorbeizukommen und deutet mit einer fahriegen Geste auf die Orks. Einer ihrer Söldner greift daraufhin auf Seiten der Helden gegen die Schwarzelze ein.
- ◆ Eine von Cassieras Harpyien lässt sich von der Raserei der Orks anstecken und verfällt in einen wilden Rausch. Sie versucht, einen charismatischen Helden oder Silgurian Nebelträumer zu greifen und in die Luft zu ziehen (Sonderregel *Hoch in die Luft*).
- ◆ Harpyienkönigin Cassiera stimmt in die Melodie ein, und was zunächst ein schrilles Kreischen ist, wird zu hellem Gesang, der ein wenig an ein elfisches Friedenslied (siehe **Regelwerk** auf Seite 283) erinnert. Für einen kurzen Moment (3 Kampfrunden) lassen alle Beteiligten die Waffen sinken, ehe die Kampfeslust mit voller Wucht zurückkehrt. Um

kein aggressives Kampfmanöver (wie z. B. Wuchtschlag) anzusagen, ist in den nächsten 3 Kampfrunden eine Probe auf *Willenskraft -2* erforderlich.

Es ist soweit!

Schließlich kommt es zur Kür der Bündnisträger.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der rötlich schimmernde, schwelende Ring pulsiert immer schneller und verliert plötzlich an Farbe. Zeitgleich beginnt er zu zerfasern. Es bilden sich dünne Fäden aus, die vom Ring auf die umstehenden Personen übergreifen: auf Cassiera, die Königin der Harpyien, Silgurian, den Auelfen, Visalyar, den elfischen Magister, (Namen und Charakteristika der ausgewählten Helden) – und auf Ariana, die Schwarzmagierin. Sie alle verharren einen Augenblick wie betäubt, als die Fäden sich um sie zu wickeln scheinen, und der große schwelende Ring sich langsam auflöst.

Dann verblassen die Fäden, und es wird still. Die Melodie, die euch zuletzt begleitet hat, verstummt mit einem Mal.

Mit dem Ende der Melodie verlieren die Nicht-Bündnisträger ihre Stufe *Verwirrung*, und auch die Raserei der Orks endet. Die verbliebenen Schwarzelze ergreifen sofort die Flucht.

Die Bündnisträger selbst brauchen einige Zeit, um sich zu sammeln. Um ihre linken Unterarme tragen sie alle nun ein Abbild des Rings, in dem die Glyphe des Bündnisses zu erkennen ist. Das Hautbild verbleibt dauerhaft und lässt sich nur mittels mächtiger Antimagie oder durch göttliches Wirken wieder entfernen.

Als eine der Ersten begreift Ariana Melethaniem, was gerade geschehen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Bei den Göttern, das war ... überwältigend!“, haucht die Schwarzmagierin. Sie hat Tränen in den Augen und blickt fassungslos auf ihren linken Unterarm, den ein Bildnis zierte, das wie das Bündnissymbol aussieht.

Dann blickt sie auf und schaut erschrocken in eure Augen. Sie schlingt ihre Arme schützend um ihren Körper, von ihrer Überheblichkeit ist keine Spur mehr zu erkennen.

„Transversalis!“, flüstert sie und verschwindet vor euren Augen.

Auch die anderen kommen zu sich, wobei Cassiera am längsten braucht. Die Harpyie, die als Einzige das Abbild

um den Hals trägt (da sie keinen Unterarm hat), bedankt sich mit erstickter Stimme bei den Helden und den anderen Bündnisträgern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„*Ihr habt vollbracht, wofür ich einst gelebt habe!*“, flüstert die Harpyienkönigin bedächtig. „*Die Zukunft wird zeigen, was dies bedeuten mag, und ob das Bündnis das bewirkt, was wir uns so sehr erhofft haben. Doch nun ...*“

Ihre Stimme versagt. Es ist Silgurian, der neben sie tritt und weiterspricht.

„*Die Zukunft ist ungewiss, doch hier und heute haben wir viel erreicht. Ich ahnte immer schon, dass dieser Ort etwas Besonderes ist. Aber das hier habe ich in meinen kühnsten Träumen nicht erwartet.*“

Der Auelflächelt, als er seinen nun geschmückten Unterarm anschaut.

„*Für heute haben wir genug gekämpft. Kommt mit und genießt die Gastfreundschaft meines Volkes!*“

Gorwindors Bündnisruf

Mit Hilfe dieses Rituals wird Kontakt zum Riesen Gorwindor der-das-Andenken-wahrt aufgenommen. Die Bündnisträger begeben sich an einen Ort in der Wildnis, wo sie sich auf das Bündnissymbol konzentrieren. In Gedanken versuchen sie, Kontakt mit dem Riesen aufzunehmen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Gorwindor vernimmt den Ruf desjenigen, der ihn mit diesem Ritual zur Erfüllung des einst versprochenen Bündnisses auffordert. Je nach Anzahl der Bündnisträger, die ihn gemeinsam rufen, fällt dieser Ruf lauter oder leiser aus. Erbittet lediglich ein Bündnisträger seine Hilfe, ist es ein leises Flüstern. Bei fünf Bündnisträgern schallt der Ruf dröhnend wie aus einem Alarmhorn. Berühren sich mehrere Bündnisträger zur Durchführung des Rituals, können sie ihre QS addieren.

Ritualdauer: 1 Stunde

AsP-Kosten: 4 AsP (Bündnisträger, die über keine AsP verfügen, müssen dafür 4 LeP investieren) (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 350 Meilen

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen (nur Gorwindor / Neunfinger)

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Hochelften, ausschließlich bei den Bündnisträgern; das Ritual kann nicht weitergegeben werden

Steigerungskategorie: A

Ausklang

Silgurian führt die Helden in das Elfendorf des Gashoker Forsts, wo man sie neugierig empfängt. Ohne große Erklärungen kümmern sich die Elfen mittels BALSAM SALABUNDE um Verletzungen.

Hier haben die Helden noch einmal die Möglichkeit, das Erlebte zu rekapitulieren. Cassiera und Silgurian bitten Bündnisträger unter den Helden zum Gespräch. Beide glauben, dass es noch nicht an der Zeit ist, Gorwindor zu rufen und erinnern an die Botschaft, die davon sprach, dass die Träger weise mit ihrer Gabe umgehen sollen. Beide geloben, den Riesen nicht ohne die Hilfe der Helden zu rufen, und sie bitten ihrerseits darum, dass die Helden auf ein Zeichen von Cassiera warten werden.

Wie reagieren die Bündnisträger auf Ariana?

Die Tatsache, dass eine Schwarzmagierin Bündnisträgerin geworden ist, die zudem bislang gegen die Helden gekämpft hat, mag zu Gesprächsbedarf mit den anderen Bündnisträgern führen.

Cassiera gibt sich gelassen: „Ich habe das Bündnis vor Jahrtausenden vorbereitet und habe selbst die

Harmonie in den Bund gewoben. Die kleine Magierin wird dies bald begreifen!“

Silgurian ist beunruhigt, was aber nur bei einer Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* -2 auffällt. Sprechen ihn die Helden darauf an, äußert er sich besorgt, dass Ariana versuchen könne, den Bund zu stören. Eine konkrete Gefahr sieht er aber nicht.

Visalyar, der die Schwarzmagierin aus Lowangen flüchtig kennt, will sich in der Stadt nach ihr umschauen und sie nach Möglichkeit zur Rede stellen. Er ist vorsichtig, aber durch die Wirkung des Bündnisses geradezu euphorisch: „Sie kämpft nicht für uns, aber durch das Bündnis kann sie sich uns nicht entgegenstellen!“

Nach Ablauf eines Tages hat sich Cassiera ausreichend erholt und verlässt das Dorf und somit auch die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem mächtigen Flügelschlag landet die Harpyienkönigin vor euch. Täuscht ihr euch, oder ist ihr Antlitz um einiges

friedlicher und freundlicher geworden? Jedenfalls lächelt sie euch warmherzig zu.

„Ich schulde euch großen Dank, Helden der Menschen. Ihr habt mir geholfen, meine Bestimmung zu ergründen und Cassiera wiederzufinden, die ich einst war. Doch nun bin ich Cassiera, die Königin der Harpyien, und dies werde ich bleiben. Ihr dürft euch daher Freunde einer Königin nennen!“

Cassiera beugt das Haupt vor euch, ehe sie ihn wieder hoheitlich hebt.

„Für mich ist die Zeit zum Aufbruch gekommen. Wir werden uns wiedersehen, wenn Gorwindor gerufen wird. Lebt wohl, Helden der Menschen!“

Ohne eine Antwort abzuwarten, breitet die Harpyienkönigin ihre Flügel aus und erhebt sich mit einem schrillen Schrei in die Luft. Schrill, aber sehr viel elfischer als noch vor einigen Tagen.



Kurz nach Cassieras Abschied bietet der elfische Magister Visalyar Wassertänzer den Helden an, sie zurück nach Lowangen zu begleiten. Der Magister erklärt freimütig, dass er sich mit dem Leiter der Akademie, Spektabilität Elcarna von Hohenstein, der zugleich Vorsteher der Grauen Magiergilde ist, über das Geschehene austauschen will. Er teilt Cassieras Einschätzung, dass es zum jetzigen Zeitpunkt zu früh ist, Gorwindor zu rufen.

Falls die Helden mehr Interesse an dem Riesen zeigen, kann Visalyar ihnen bereits seine These unterbreiten, dass es sich bei Gorwindor um den heute als Neunfinger bekannten Riesen handelt. Dieser lebt Legenden der Menschen nach im Orkland, und Visalyar vermutet, er sei ein Wächter.

Mit dem Verlassen des Gashoker Forsts endet dieses Abenteuer. Sollten in deiner Runde materielle Belohnungen üblich sein, können die Auelfen einzelnen Helden elfische Waffen oder gar Relikte aus dem Wachtposten nach deiner Maßgabe überlassen.

Kurunaks Ende

Der Orkhäuptling Kurunak überlebt das Abenteuer nicht. Falls die Helden ihn nicht selbst den Garaus gemacht haben, etwa da er nicht rechtzeitig zum Finale

eingetroffen ist, statuiert der erboste Schamane Aschepelz ein Exempel an ihm. In diesem Fall stolpern die Helden bei Verlassen des Gashoker Forsts über ein Dutzend hingerichteter Orks, von denen einer ein hochrangiger Anführer gewesen zu sein scheint. Bündnisträger unter den Helden erkennen ihn als Kurunak, obwohl sie den Ork noch nie zu Gesicht bekommen haben. Ihnen ist, als hätten sie dieses Wissen beim Bündnisschluss mit Ariana gewonnen ...

Das Ende – und jetzt?

Das Ende des Abenteuers lässt einige Handlungsstränge offen. Entscheidend ist, dass es den Helden gelungen ist, den Orks ein Schnippchen zu schlagen. Zudem haben sie die Möglichkeit geschaffen, mit einem Riesen ein Bündnis gegen die Schwarzenpelze einzugehen – eine gewaltige Machtpotenzial im Svelltland!

Falls die Helden nicht lockerlassen, können sie im Nachklang des Erlebten einige Dinge in Erfahrung bringen:

Ariana Melethaniem gilt als verschwunden. Sie wurde weder in der Halle der Macht noch an anderer Stelle in Lowangen gesehen. Ihr Schicksal wird in einer folgenden Publikation aufgegriffen.

Die **Harpyienkönigin Cassiera** hat das Thasch-Gebirge wieder verlassen. Rund um die Gipfel der Blutzinnen werden häufiger Harpyien gesichtet, doch an eine so große und auffällige Harpyie wie Cassiera kann sich niemand erinnern.

Die gezielte Suche nach dem Namen **Gorwindor** bei den Elfen des Gashoker Forsts und in Lowanger Bibliotheken ergibt schließlich, dass es sich tatsächlich um den heute als Neunfinger bekannten Riesen handeln muss.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält pauschal **25 Abenteuerpunkte** für das Bestehen des Abenteuers. Zusätzlich gibt für jeden Helden weitere **4 Abenteuerpunkte**, um in diesem Abenteuer häufig eingesetzte Talente (oder Zauber bzw. Liturgien) wie *Magiekunde*, *Menschenkenntnis*, *Sinnesschärfe*, *Willenskraft* oder *Geographie* zu steigern.

Bündnisträger unter den Helden können zudem das Ritual Gorwindors Bündnisruf (siehe Seite **61**) erlernen.

ANHANG



Neuer Zaubertrick

Schminken

Durch diesen Zaubertrick tragen Schminkutensilien die Schminke so wie gewünscht auf, ohne dass der Zauberer seine Hände benutzen muss. Das Ziel muss in einem ruhigen Zustand verharren, bis der Schminkvorgang vollendet ist.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Telekinese

Anmerkung: Gildenmagier, Hexen, Scharlatane, Zaubertänzer

Neue Zaubersprüche

Zaubererweiterungen

Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber und muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär wie der Grundzauber durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Band und Fessel

Der Zauber macht es einem Wesen unmöglich, einen vom Zauberer bestimmten Bereich zu verlassen. Er eignet sich besonders gut dafür, Gefangene an der Flucht zu hindern.

Probe: KL/CH/KK (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel ist während der Wirkungsdauer nicht dazu in der Lage, sich weiter als 7 Schritt von dem Ort zu entfernen, an dem es sich am Ende der Zauberdauer aufhält. Wird es mit Gewalt herausgedrängt, erhält es solange 1 Stufe des Zustands *Schmerz* pro KR, bis es wieder in den Wirkungsbereich zurückkehrt.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Haselbusch

Der Spruch lässt nicht nur Blumen blühen und Bäume in die Höhe schießen, man kann diese auch hervorragend als Kletterhilfen nutzen.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Zauber regt das Wachstum von Pflanzen an. Der Zauberer muss eine Pflanze oder Pflanzensamen an dem Objekt, das er erklettern will, ablegen und warten. Am Ende der Zauberdauer wächst die Pflanze pro KR 1 Schritt (bis maximal QS x 3 Schritt) hoch und erleichtert Klettern-Proben an der ausgewählten Stelle um QS/2 Punkte.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Tag

Zielkategorie: Pflanze

Merkmale: Elementar

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B



Imperavi

Der Spruch zwingt eine Person für kurze Zeit unter die Kontrolle des Zauberers.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zauberers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine einzige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen.“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste.“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Der Meister hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterung:

- ◆ **Mehr Befehle** (FW 12, 6 AP): Der Zauberer kann dem Opfer QS/2 Befehle geben.

Memorabia Falsifir

Mit diesem Ritual kann der Zauberer Geschehenes einfach aus dem Gedächtnis einer Person löschen.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zauberer entfernt Erinnerungen aus dem Gedächtnis des Ziels. Dabei kann er jedoch keine bestimmte Erinnerung festlegen, sondern lediglich einen Zeitraum von maximal QS x 3 Tagen ab einem von ihm gewünschten Anfangszeitpunkt.

Ritualdauer: 2 Stunden

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: Druiden

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterung:

- ◆ **Andere Erinnerung** (FW 16, 9 AP): Das Opfer erhält eine andere Erinnerung an den gelöschten Zeitraum, deren Qualität abhängig von den QS ist.



Handout: Der Bericht der Nebelmoor-Expedition

... führte uns in die uralte Gegend zum Fluss Sveilt. unser Ziel war ein Gebirge, in dem die magische Kraft ungehindert fließen sollte. Doch so weit kamen wir nicht. Der Landstrich, in dem keine Menschen wohnten, war bevölkert von wilden Elfen und kriegerischen Schwarzpelzen. unsere Expedition wurde bald dezimiert, bis wir in ein großes Waldstück fliehen konnten, das sich über den ganzen Horizont erstreckte. Dorthin folgte uns niemand. Noch während wir uns erholtet, machten wir eine bedeutende Entdeckung. Der Wald barg eine Ruine aus alter Zeit, die von Magie durchdrungen war. Wir fanden einen gut erhaltenen Keller, der mit einer Glyphe verziert war, die uns seltsam berührte. Wir spürten ihre Magie, doch konnten wir sie nicht greifen. Es schien uns, als würde dort etwas bewahrt.



Nicht mehr als zwei Tage hielten wir uns hier auf, da tauchten plötzlich die Elfen wieder auf. Mindestens ein Dutzend war es, das uns feindselig anstarrte. Einer von ihnen trat hervor und erklärte, dass wir ihren Wald nun verlassen müssten. Wir verstanden ihn sogleich, denn er sprach Recht: Wir hatten dort nichts verloren. So gaben wir also die Suche nach dem Gebirge auf und kehrten heim.

Handout: Hochfische Quelle

Unsere Feinde sind zahlreich. Orks vermehren sich wie Karnickel, Oger sind zwar dumm, aber stark. Und die Riesen sind gewaltig. Einige von ihnen folgen dem dhaza und bedrohen unsere Städte. Andere aber, die sich als Söhne und Töchter Raschuls sehen, haben dem dhaza entsagt. Sie, die dem Geiste des Ersten von Ihnen folgen, können mächtige Verbündete für uns sein. Dazu zählen Gorwinder der-das-Andenken-wahrt oder Chalwen die-in-die-Zukunft-blickt.

Es ist unser Ratschluss, aufzubrechen und mit Gorwinder zu verhandeln, auf dass dieser uns gegen Orks und Oger beistehen mag.



Zeichen der Macht - Donnerwacht I

von Rafael Knop

Südlich des Orklands liegt die Donnermark, ein kleiner Landstrich, der erst vor wenigen Jahren aus den Klauen der Schwarzpelze befreit werden konnte. Seither halten hier Ritter in vereinzelten Wachtürmen die Stellung, um die tapferen Siedler zu schützen, die den Bau kleiner Dörfer begonnen haben.

Das Dorf um den Turm Finstertrutz wird von düsterer Kunde ereilt, und es bedarf aufrechter Männer und Frauen, um im Thasch-Gebirge nach verschwundenen Siedlern zu suchen. Dabei machen die Helden eine überraschende Entdeckung und stoßen auf die Spur eines uralten Geheimnisses. Doch sie sind nicht die Einzigsten, die es ergründen wollen, und nicht immer ist offensichtlich, wer Freund und wer Feind ist.

Können die Helden der Spur aus dem Gebirge durch das Svelltland folgen und das Rätsel der Vergangenheit lösen?

Dieses Abenteuer richtet sich an eine wildniserfahrene Helden-Gruppe, die aber auch Zeit in der Stadt und in staubigen Studierstüben verbringen kann.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Entdecker und Mysterienfreunde.

Genre: Erforschen alter Mysterien, Kampf-, Recherche- und Wildnisszenarien

Voraussetzungen: Neugier und Bereitschaft zur Verhandlung

Ort: Donnermark und Umgebung

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf

Natur

Wissen

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventuriens Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25322PDF