

AVENTURIEN

Ein ORKLAND-KAMPAGNEBAND FÜR 3 – 6 ERFAHRENE HELDEN

TR. 176
ERFAHREN

ORKENPGOLD



Das Schwarze Auge

GULLI-Edition

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION
THOMAS RÖMER

LEKTORAT
MICHAEL MASBERG,
DANIEL SIMON RICHTER

COVERBILD
JON HODGSON

**UMSCHLAGGESTALTUNG UND
GRAPHISCHE KONZEPTION**
RALF BERSZUCK

INNENSATZ
CHRISTIAN LONSIING

INNENILLUSTRATIONEN
NICOLAS BAV, BOROS/SZIKSZAI, CARYAD,
TRISTAN DEPECKE EVA DÜPZINGER, FANGORI,
INA KRAMER, DON OLIVER MATTHIES,
SVEN PARENBROCK, MIA STEINGRÄBER

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-940424-71-6

Das Schwarze Auge

ORKNEPGOLD

EINE ABENTEUERKAMPAGNE IM REICH DES ROTEN MONDES
FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN

REDAKTION:

MICHAEL MASBERG, DANIEL SIMON RICHTER

AUTOREN/AUTORINNEN:

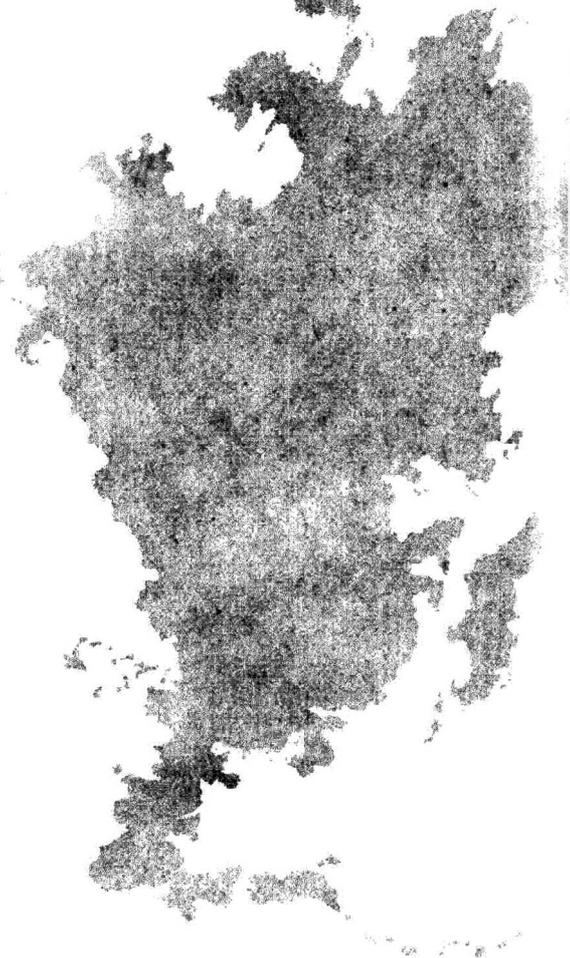
MURIA BERING, FABIAN FLÜSS, DANIEL HEßLER, ULI LINDNER,
MICHAEL MASBERG, ELIAS MOUSSA, DANIEL SIMON RICHTER,
SEBASTIAN THURAU UND STEFAN UPTEREGGER

MIT DANKE AN PETER DIEHL, STEFAN KÜPPERS UND THOMAS RÖMER
SOWIE TIM LASCHINSKY FÜR BALUM

*»Gewiss, der uns mit solcher Denkkraft schuf,
Voraus zu schauen und rückwärts, gab uns nicht
Die Fähigkeit und göttliche Vernunft,
Um ungebraucht in uns zu schimmeln.«
—Shakespeare, Hamlet*

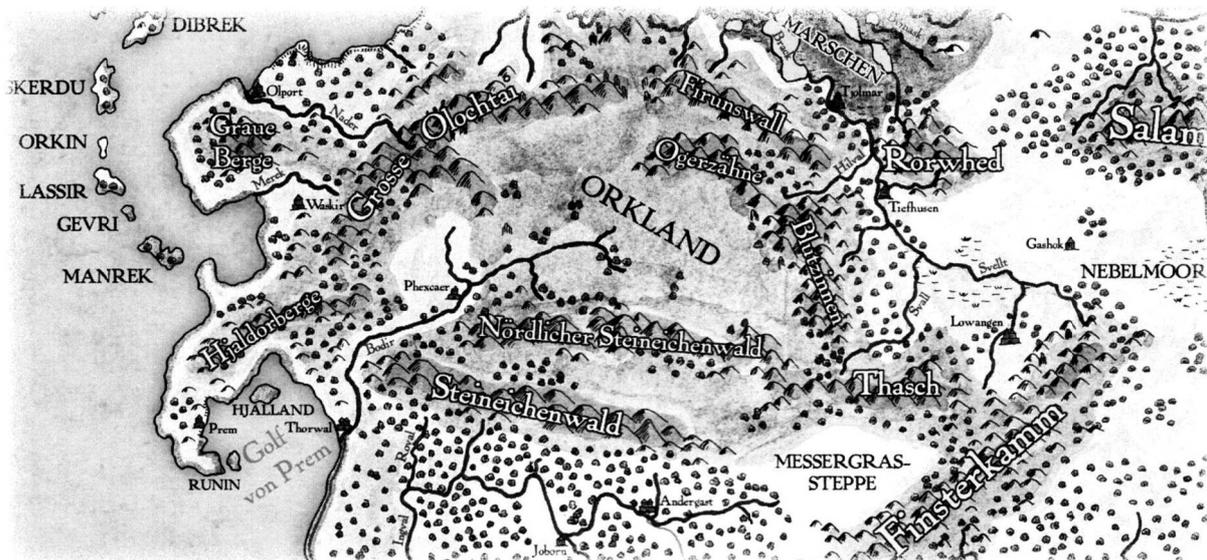
*»Glück ist Talent für das Schicksal.«
—Novalis*

INHALT



DEM MEISTER ZUM GELEIT	5
Sternengaben und Mondkinder	5
DER RUF DER STERNE –	
DER EINSTIEG IN DIE KAMPAGNE.....	8
Vorbereitungen.....	9
STERNEGOLDRAUSCH.....	9
Über den Finsterkamm	10
Das Svelltland	12
Einleitung.....	15
HASS IST IHR GEBET	15
“Zeige keine Schwäche!”	16
“Vertraue niemandem!”.....	22
Wie ein Bolzen vor der Sehne	26
Alles auf eine Karte	29
AUF FUCHSPFOTEN	32
Dem Meister zum Geleit	32
Die Ankunft in Lowangen	33
Der Sternengabe auf der Spur	35
Falsche Verbrecher und verlässliche Freunde	42
Ein Blick in die Sterne	45
Anhang – Fuchskinder	49
MOSKITOS, ORKS UND STRAßENSTAUB.....	50
Hintergrund und Überblick für den Meister	50
Einstieg – Orks auf der Straße!	51
Die Verfolgung – Dramaturgie und Ablauf.....	53
In den Sümpfen am Svellt	58
Auf der Svellt-Straße	61
Durch Wald und Feld	64
Im Gebirge	66
Gestellt!.....	69
Das Kind des silbernen Mondes.....	70
Aus längst vergessenen Tagen.....	71
DIE KINDER TARRAKVASHS.....	71
Von Glatthäuten und Schwarzpelzen	73
Der Weg nach Vashrak	83
Auf den Pfaden Uigar Kais.....	95
Anhang – Personen und Geheimnisse.....	98

EIN TURM AUS HORN	102
Der Mondspeer – Einleitung und Hintergründe.....	102
Sumus Wunde – Tal und Baustelle des Turms.....	103
Das Vermächtnis des Aikar – Der Hornurm	108
Der Gottgesandte – Finale an der Turmspitze	111
GEMEINSAME ANHÄNGE	114
Widersacher und Verbündete	114
Ein Geschenk des Himmels – Die Sternengabe	122
Feinde und Kreaturen	122
Handout ‘Hass ist ihr Gebet’	124
Handout ‘Moskitos, Orks und Straßenstaub’	125
Handout: ‘Die Kinder Tarrakvashs’	126
Handout: ‘Ein Turm aus Horn’	127



DEM MEISTER ZUM GELEIT

Anders als Sie es vielleicht von anderen Anthologien zu Regionalspielhilfen kennen, präsentiert Ihnen **Orkengold** nicht eine lose Sammlung von Abenteuern in der Region, sondern eine durchgängige Kampagne, die die Helden an zwei der größten Mysterien des gegenwärtigen Orklandes heranzuführt. Es steht Ihnen jedoch frei, die Abenteuer auch losgelöst von diesem Hintergrund zu spielen; entsprechende Informationen zur Umgestaltung finden Sie am Anfang eines jeden Abenteuers. Der vorliegende Kampagnenband folgt dem bewährten Aufbau: Zu Beginn eines jeden Abenteuers legt Ihnen ein Einordnungskasten die wichtigsten Informationen zu Ort, Zeit und Anforderungen an die Heldengruppe in Kürze dar, abgerundet durch ein paar Stichworte zur Handlung. Es folgt eine Einführung in die Hintergründe und eine Zusammen-

fassung der Handlung, ehe das eigentliche Abenteuer beginnt. Personen- und Ortsbeschreibungen sind in weiteren Kästen hervorgehoben oder finden sich am Ende des Abenteuers; die wichtigsten Meisterpersonen, die eine abenteuerübergreifende Rolle spielen, versammeln die **Gemeinsamen Anhänge** ab Seite 114.

Vorlesetexte sind mit umrahmten Kästen hervorgehoben. Zur Hervorhebung von Talentproben wird eine *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. **VERSALIEN** kennzeichnen Zauber, **KAPITÄLCHEN** Liturgien. Sind für Meisterpersonen keine Werte angegeben, passen Sie diese bitte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an. Wie gewohnt enthalten graue Kästen im Text weiterführende Informationen.

Da den einzelnen Abenteuern nur ein beschränkter Platz zur Verfügung steht, sind allein die wichtigsten Szenen ausführlich beschrieben, während andere Ihre Ausarbeitung erfordern. Begreifen Sie dies bitte als Freiheit, das Abenteuer nach eigenem Ermessen auszugestalten und an die Wünsche und Gepflogenheiten Ihrer Runde anzupassen. Es ist das Anliegen dieses Bandes, Ihnen möglichst viele Freiheiten zu lassen.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe xxx
Arsenal	Spielhilfe Aventurisches Arsenal
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Licht und Traum	Regionalspielhilfe Aus Licht und Traum
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Roter Mond	Regionalspielhilfe Reich des Roten Mondes
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SRD	Regelergänzung Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

LEKTÜRE UND REGELWERK

Die Kenntnis des Regionalspielhilfe **Reich des Roten Mondes** ist für das Leiten der vorliegenden Abenteuer unabdingbar. Sie ergänzt die hier angeführten Beschreibungen von Land und Leuten und vermittelt einen lebhaften Einblick in die Kultur der Schwarzpelze und des Sveltlandes. Zur Ausgestaltung von Flora und Fauna ist zudem die Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica** unverzichtbar, auf die im Folgenden ebenfalls öfters verwiesen wird. Darüber hinaus ist – von den Regelwerken zu Kampf, Magie und Götterwirken natürlich abgesehen – eine Kenntnis weiterer Spielhilfen und Quellenbücher zwar hilfreich, aber nicht zwingend notwendig.

СТЕРНЕПГАБЕН УНД МОНДКІНДЕР

»So höre denn genau zu, Uigar, denn der Gottgesandte wiederholt sich nicht. Der Herrscher des Nicht-Lebens sammelt seine Streitmacht in Tarrakvash, sich zu holen, was seins ist. Eine Streitmacht, gestählt im Kampf im Diesseits wie im Jenseits, die ihm ermöglichen wird, all jene Götter niederzuringen, welche ihm die Herrschaft über das Totenreich streitig machen. Dann erst kann er sich an dem verräterischen Bruder, von den Glatthäuten Phex gerufen, rächen. Der Verräter, der durch List und Tücke die Macht über die Sterne ergriff, den Schätzen des Blutroten. Dann erst kann er seine gefangene Schwester, von den Glatthäuten Mada gerufen, befreien und an ihrer Seite über Maqavash herrschen, die Letztgültige der Drei Welten, von den Wissenden der Glatthäute sechste Sphäre genannt, Sterne und Kraft. Zahlreich sind die Feinde, denen sich Takhairrach gegenüber sieht, ihm zur Seite steht der Vater des Krieges, der im Gegenzug die Herrschaft über das neue Zeitalter erringen wird. Und ich bin der Träger der gespaltenen Hörner und werde die Herrschaft Brazoraghs über das neue Zeitalter und über das Dies-

seits erringen, und ich bin der Träger der blutroten Mondscheibe und werde Tairach zu seiner Rache und seiner Herrschaft über die Sterne verhelfen. Nun wisse aber, der du dich Meister der Drei Welten nennst und doch den Weg nicht findest, dass der Pfad vom Jenseits zu den Sternen durchs Diesseits führt. Wisse, der du dich Verkünder des Tairach nennst und doch ohne Stimme bist, dass den fremden Göttern alles sehende Wächter zur Seite stehen und der Gott des Roten Mondes sich gezwungen sieht, zu wiederholen, was einst dem Rattenkind gelang, um ungesehen das Diesseits passieren zu können. Geblendet werden sie zu spät erkennen, dass Mochthrovak erobert und die Herrschaft über das neue Zeitalter errungen ist, zu spät erkennen, dass Mada befreit und Takhairrach gerücht ist. Unsere Aufgabe, Hohepriester aller Orks, ist es, dem Herrn des Jenseits den Weg zu den Sternen zu weisen und Mochthrovak zu unterwerfen, auf dass Brazoragh auch weiterhin an der Seite seines Vaters streitet. Nun, da du die Worte des Aikar Brazoragh, Gottgesandter, vernommen hast, gehe hinfort, du, der im Dunkeln der Unwissenheit

Taumelnder, du, der die Gnade erhielt, ein Bruchstück der göttlichen Wahrheit zu errahnen, du, der du an einem anderen Ort zu einer anderen Zeit der blutroten Mondscheibe verhelfen wirst, das Tor zur Letztgültigen der Drei Welten aufzustoßen!
—die letzten Worte des Aikar Brazoragh an Uigar Kai, ehe der Hochschamane Khezzara fluchtartig verließ, 1020 BF

»Frage, ob es Phexens Sinn ist, Kerkermeister zu sein für jene, die den Sterblichen ihr Schicksal in die eigenen Hände legte.«
—Die Chroniken von Ilaris, Zorgan, um 808 BF

Auf der Suche nach dem **Orkengold** entschlüsseln die Helden einige der größten Mysterien der letzten Jahre: den *Sternenregen*, der im Efferd 1029 BF auf das Svelltland niederging und einen wahren Rausch nach den gefallenen Himmelsschätzen auslöste (**Roter Mond 20**), den *Hornturm*, das gigantische Bauvorhaben am Rand der Steppe (**Roter Mond 167**) sowie die Existenz der *Maday'kha*, der wiedergeborenen Mada (**WdZ 411**).

YMRAS SEITEN – DER URSPRUNG DES STERNEPREGENS

Der Aikar Brazoragh (Seite 121), der gottgesandte Streiter der Orks, verfolgt mehrere umfassende und verborgene Pläne, die vor allem drei Zielen dienen: die Macht seiner Götter zu festigen, sein Volk zur Herrschaft über das neue Zeitalter zu führen und die Sechste Sphäre zu erobern (**Roter Mond 172-174**). Dazu sammelt er Artefakte und Talismane vergangener Zeiten, hat die unterschiedlichen Stämme und Sippen zu einem Volk geschmiedet und sucht nach der Primärliturgie (auch Ordination genannt; **WdG 13**) Brazoraghs. Diesem Streben entspringt auch der Bau des Hornturms, jenes Mondspeeres des Brazoragh, der in den Himmel ragen und ihm seine Geheimnisse entreißen soll.

In diesem Zusammenhang steht auch das Himmelsereignis vom 18. Efferd 1029 BF, als eine blutrote Mondfinsternis über ganz Aventurien zu sehen war und im Svell- und Orkland nächtelang Tausende Sternschnuppen niedergingen. Auch wenn beide Ereignisse eng miteinander verwoben sind, so haben hier doch zwei sehr gegensätzliche himmlische Mächte gewirkt.

TAIRACHS GABE

Im Zuge der Mondfinsternis, die den Beginn des Großen Jahres 2001 nach orkischer Zeitrechnung markiert, fand eine kosmische Gabe ihren Weg in die Dritte Sphäre, die der Aikar von Tairach selbst eingefordert hatte. Es handelt sich dabei um einen bemerkenswerten Himmelsstein, der als eine Art Kompass dem Aikar den Weg zu jenem Schicksalsträger weisen soll, der ihm zur Herrschaft über die Sechste Sphäre verhelfen soll. Eine ausführliche Beschreibung dieser 'Sternengabe', die wir fortan auch so nennen wollen, finden Sie auf Seite 122.

PHEXENS STREICH

Als die Sternengabe die Sechste Sphäre verließ, handelte ein anderer Kerkermeister Madas, der listige Gott Phex, und schüttete einen Teil seiner Schatzkammer aus. Der Ruf des Sternengoldes lockte unzählige menschliche und zwergische Glücksritter in das Land am Svellt, das sich seit zwanzig Jahren unter der Knute der Schwarzpelze befindet. Dabei scheint Phex nicht nur das Ziel verfolgt zusammen, allerlei wagemutige, ihm im Wesen verbundene Abenteurer in den Norden zu

locken, die den Orks die Stirn bieten sollen; denn wer nach seinen Himmelsschätzen sucht, der mag auch die Sternengabe finden und das Schicksal zugunsten der Menschen wenden. Gleichzeitig erschwert er dadurch die Suche des Aikar nach dem Desiderat.

In der vorliegenden Kampagne werden es Ihre Helden sein, die die Sternengabe tatsächlich vor den Schergen des Aikar finden. Sie treten damit eine Reihe von Ereignissen los, die sie schließlich tief in das Herz des orkischen Reiches führen werden.

FATAS SEITEN – DIE SUCHE NACH DEM STERNEGOLD

Orkengold präsentiert sich Ihnen als zusammenhängende Kampagne – und so wollen wir die Abenteuer im Folgenden auch betrachten. Die Handlung beginnt im Phex/Peraine 1032 BF und entwickelt sich über etliche Wochen bis zum Finale Ende Rahja. Dabei sehen wir von genauen Datierungen ab, um den Helden die nötigen Freiräume zu lassen.

In **Der Ruf der Sterne** erhalten die Helden einen Auftrag der Phex-Kirche, im Svellttal nach der Sternengabe zu suchen und diese nach Lowangen zu bringen, um ihr Geheimnis zu entschlüsseln. *Muna Bering* entfacht anschließend den **Sternengoldrasuch (1)**, wenn sie die Helden von Greifenfurt über den Finsterkamm in das Land am Svellt führt. Hierbei stellt sie den Helden bereits Meisterpersonen vor, die später noch von Bedeutung sein werden.

Am Fuße des Rorwhedübernehmen *Fabian Flüss* und *Daniel Heßler* das Wort – und **Hass ist ihr Gebet (2)**. In einer rauen Westernatmosphäre suchen die Helden nach der Sternengabe und müssen sich mit allerlei Konkurrenten herumschlagen, die ihnen die errungenen Himmelsschätze streitig machen wollen. Ihr wichtigste Gegenspielerin ist dabei die *Kralle der Macht* (Seite 114), die im Auftrage von *Oswyn Puschinske* (Seite 119) ebenfalls nach der Sternengabe sucht. Wer am Ende siegreich ist, darüber entscheiden Einfallsreichtum, List – und auch eine gewisse Portion Humor.

Auf Fuchspfoten (3) führen *Muna Bering* und *Uli Lindner* die Helden im Weiteren nach Lowangen. Abhängig vom Ausgang des vorherigen Abenteuers müssen die Helden ihren Besitz gegen Puschinske behaupten – oder ihm die Sternengabe entreißen. Doch dies ist alles andere als einfach, denn der uralte Schwarzmagier bietet alle Tricks auf, die ihm zur Verfügung stehen.

Im Abschluss des Abenteuers erfahren die Helden, dass sie *M'Darrsla* (Seite 118) suchen müssen, eine unter Achaz aufgewachsene Menschenfrau, der sie vorher schon einmal begegnet sind; sie steht in einem den Helden noch unbekanntem Zusammenhang mit der Sternengabe. Doch die *Wilden Ur* (Seite 120) haben die geheimnisvolle Frau bereits entführt. Die Helden müssen sich an die Fährte der Schwarzpelze heften – und *Stefan Unteregger* plagt sie dabei mit **Moskitos, Orks und Straßenstaub (4)**. Auch hier ist das Ergebnis vom Erfolg der Helden abhängig, zumindest aber erlangen sie einen Hinweis, der sie ins Orkland führt.

Dort hüten **Die Kinder Tarrakvashs (5)** uralte Geheimnisse und *Elias Moussa* hält einige Prüfungen für die Helden bereit, ehe sie diese lüften können – und erfahren müssen, dass M'Darrsla tatsächlich die wiedergeborene Mada ist.

Doch die Schamanin ist bereits (abermals) dem Aikar in die Hände gefallen. Die Helden müssen nun eilen, sie zu befreien, wollen sie die Pläne des Gottgesandten vereiteln. Auf sie wartet **Ein Turm aus Horn (6)**, den *Sebastian Thurau* mit allerlei He-

rausforderungen gespickt hat. Am Ende müssen sie gar dem Aikar Brazoragh selbst gegenüber treten. Die Helden können viel gewinnen – oder alles verlieren.

Ein Wort zur Dramaturgie der Kampagne

Orkengold spielt mit den Erwartungshaltungen der Spieler und wir wollen Sie, werter Meister, zu diesem Spiel einladen. Bereits durch ihren Auftraggeber werden die Helden (und Spieler) darauf geeicht, dass es gilt, einen wichtigen Himmelschatz zu finden, der anschließend zwei Abenteuer lang prominent im Mittelpunkt der Handlung steht. Abenteuer, die als vermeintlichen Hauptantagonisten den Lowanger Schwarzmagier Oswyn Puschinske einführen; eine weitere Finte der Erzählung, die vom eigentlichen Gegenspieler im Hintergrund ablenkt. Dass das eigentliche Begehren des Aikar keinem magischen Stein, sondern der Schamanin M'Darrsla gilt, erfahren die Helden erst, nachdem sie weiterhin dem Geheimnis des Artefaktes hinterher gejagt sind. Dann ist es jedoch fast zu spät und die Kampagne spitzt sich zu ihrem Finale zu.

Die Abenteuer lassen den Helden viele freie Entscheidungen, die die weitere Handlung beeinflussen: Anstatt einem vorgeschriebenen Weg zu folgen, gilt es vielmehr, bestimmte 'dramaturgische Wegpunkte' zu erreichen – doch welchen Pfad sie dorthin nehmen, ist von ihrem Einfallsreichtum und Können abhängig, was auch ein Scheitern beinhalten kann. In den einzelnen Abenteuern finden Sie ausführliche Hinweise, wie Sie auf die Entscheidungen Ihrer Spieler reagieren können.

Von den Glücksrittern

Die Abenteuer um das **Orkengold** richten sich an eine ausgewogene Abenteuergruppe, die schon ein paar Abenteuer miteinander bestritten hat. Sie sollten mindestens einen wildniskundigen Helden in der Gruppe haben, auch ein Zauberer kann sehr hilfreich sein. Es empfiehlt sich zudem, dass die Gruppe nicht völlig wehrlos ist, allerdings sind die Abenteuer so ausgelegt, dass sich viele Kämpfe vermeiden lassen – aber eben nicht alle. Charaktere, die nur den Weg mit dem Kopf durch die Wand kennen oder (etwa auf Grund starrer religiöser Moralvorstellungen) sich wenig anpassen können, können es in den Abenteuern schwer haben – sind aber dennoch denkbar und können Anlass für spannende Rollenspielszenen sein. Insgesamt sollte die Gruppe gewisse phexische Tugenden pflegen, vor allem List, Einfallsreichtum und Witz – klassische Abenteuerer also, die dem Ruf der Sterne in den Norden folgen.

Es ist zudem möglich, Helden zu spielen, die andernorts als Exoten kaum spielbar sind. Das gilt für Goblins und Barbaren ebenso wie für Halborks und Achaz (zu **Helden im schwarzen Pelz** finden Sie gesonderte Worte). Einzig in **Auf Fuchspfoten** haben diese Helden es etwas schwieriger, sind prinzipiell aber nicht undenkbar. Wenn Sie den vorgeschlagenen Einstieg in die Kampagne wählen (über die Präludien **Der Ruf der Sterne** und **Sternengolddrausch**), können solche Helden etwas später – etwa im Svellttal oder während der Anreise – zu ihren Gefährten stoßen.

Helden im schwarzen Pelz

Da Schwarzpelze eher selten in Spielrunden vertreten sind, sind die Abenteuer dieser Anthologie für 'klassische' Heldengruppen geschrieben – sie erzählen die Handlung für menschliche, zwergische und elfische Charaktere, für die die Orks in

der ersten Linie Feinde sind und der Aikar Brazoragh eine große Bedrohung. Doch bei einer Anthologie im **Reich des Roten Mondes** soll es auch möglich sein, Helden im schwarzen Pelz zu spielen:

☞ Am einfachsten ist es, einen orkischen Helden – etwa einen *Yurach* oder Gefangenen – als 'Ortskundigen' in eine klassische Abenteuergruppe zu integrieren. Nicht jeder Ork folgt dem Aikar Brazoragh und unter ihnen gibt es einige, die dem lockenden Ruf des Abenteurers erlegen sind. Einzig in **Auf Fuchspfoten** wird es für den Schwarzpelz schwierig. Es ist ratsam, dass der Spieler des Orken für dieses Abenteuer einen anderen Helden führt.

☞ Ebenso ist es ohne tiefgreifende Anpassungen der Abenteuer möglich, eine reine orkische Gruppe zu spielen – so diese in Konkurrenz zum Aikar Brazoragh steht. Hier sei Ihnen als möglicher Auftraggeber *Aschepelz* empfohlen, der Hochschamane der Gharrachai im Finsterkamm (**Roter Mond 154, Schild 143**). Er ist tief in den Mysterien Tairachs verwurzelt und beginnt gerade erst, seine Position zum Aikar zu finden. Durch Reisen in die Geisterwelt und den Rat des *Vagabunden* (**Roter Mond 175**) ahnt er, dass mehr hinter dem Sternenregen steckt. Er heuert eine Gruppe orkischer Abenteuer an, die 'Tairachsgabe', die er unter den Himmelsschätzen vermutet, zu finden und ihr Geheimnis zu entschlüsseln. Die Abenteuer lassen sich mit diesem Hintergrund mit leichten Anpassungen spielen, einzig **Auf Fuchspfoten** müssen Sie überspringen und die Vision, die zu M'Darrsla weist, in das Finale von **Hass ist ihr Gebet** integrieren.

☞ Natürlich könnte eine orkische Heldengruppe auch die Rolle der *Wilden Ur* (Seite 120) übernehmen, die ebenfalls nach der Sternengabe und später nach M'Darrsla suchen. Um möglichst viele Abenteuer dieses Bandes spielen zu können, empfiehlt sich eine leicht andere Reihenfolge: Zuerst werden die Schwarzpelze in **Die Kinder Tarrakvashs** ausgeschickt, um die Visionen des Aikar zu deuten, dann reisen sie in das Svellttal, um die Sternengabe zu finden (**Hass ist ihr Gebet**), M'Darrsla zu entführen und ihre Verfolger abzuschütteln (**Moskitos, Orks und Straßenstaub**). Im Finale versuchen (menschliche oder konkurrierende orkische) Feinde, den Hornturm zu infiltrieren. Die Helden können in diesem Fall die teilweise Zerstörung des Turmes verhindern, allerdings gelingt es ihren Gegenspielern, M'Darrsla zu befreien.

Mehrere Heldengruppen

Zumindest für einzelne Abenteuer ist es denkbar, diese mit mehr als einer Heldengruppe als ein so genanntes *Multi-Paralleles Abenteuer* zu spielen, in dem zwei oder mehr Gruppen mit jeweils einem Spielleiter dasselbe Ziel verfolgen. So kann zum Beispiel in **Moskitos, Orks und Straßenstaub** eine Spielrunde die Rolle der Entführer übernehmen, die andere die der Verfolger. Die Entführer wählen selbst den Weg, den sie nehmen, und die Verfolger müssen versuchen, ihnen auf der Spur zu bleiben, ehe man sich im Finale begegnet. (In diesem Fall empfiehlt es sich natürlich, nicht nur an unterschiedlichen Tischen, sondern auch in verschiedenen Räumen zu spielen.) Auch andere Abenteuer dieses Bandes eignen sich dazu, immer wenn eine andere Gruppe – seien es die *Kralle der Macht* oder die *Wilden Ur* – in direkter Konkurrenz gegen die Helden arbeiten.

DER RUF DER STERNE – DER EINSTIEG IN DIE KAMPAGNE

Seit drei Jahren gibt der Sternenregen über dem Svellttland vor allem der Phex-Kirche Rätsel auf und es haben sich verschiedene Positionen herausgebildet. Während bodenständige Geweihte, wie die Garether Vogtvikarin *Neetya Triffon*, darin eine Gabe Phexens sehen, den seit Jahren brach liegenden Handel anzukurbeln, vermuten Mystiker wie die Tralloper Vogtvikarin *Lynkeä von Winhall* dahinter einen höheren Plan. Wieder andere versuchen, in den gefallenen Sternen den Willen des Listigen zu lesen oder schlicht, sie zurück ans Firmament zu bringen. Seit einigen Monaten weisen Sterndeutungen, Traumgesichter und andere göttliche Zeichen darauf hin, dass tatsächlich mehr hinter dem Sternenregen steckt. Wenn sich in Ihrer Gruppe ein dem Phex geweihter Held befindet, können Sie ihn ebenfalls Zeichen widerfahren lassen: So kann er ein stets wiederkehrendes Blatt im Boltan ziehen oder auffällig vielen Svelltländern begegnen, bei denen er entweder ein glückliches Schnäppchen macht oder die ihm in einer Notsituation helfen und jede Gegenleistung mit den Worten *“zu anderen Zeit an einem anderen Ort”* zurückweisen. Aber auch Träume vom Sternenregen, in dem ein Stern besonders hell leuchtet, oder die Bibliomantie bietet sich an: Neunmal hintereinander stößt der Held, wenn er zufällig ein Buch aufschlägt, auf einen Bericht über das Svellttal oder gefallene Sterne. Wenn er sich von sich aus an die Kirche des Grauen wendet, ist darüber der Einstieg in die Kampagne möglich (und sie schaffen so einen persönlicheren Bezug zu der Handlung).

Schließlich erwächst in einzelnen, herausragenden Geweihten die Gewissheit, dass Phex eine besondere ‘Sternengabe’ unter den fallenden Himmelsschätzen verborgen hat. Der Ort des Niedergangs lässt nur einen Schluss zu: Es muss sich hierbei um einen bedeutenden Talisman handeln, um den Vormarsch der Orkgötter aufzuhalten.

DIE ANWERBUNG

Die Anwerbung der Helden kann irgendwo in Aventurien außerhalb des Svellttals stattfinden, idealerweise südlich von Greifenfurt. Wenn es Ihnen für Ihre Spielrunde passender erscheint, ist es auch möglich, die Helden aus dem Bornland, Weiden, Thorwal, Riva oder den Streitenden Königreichen kommen zu lassen, allerdings müssen Sie dann im Präludium **Sternengoldrausch** die Reiseroute anpassen – vor allem aber die Begegnung mit *Ariana Melethaniem* (Seite 11) sollten Sie beibehalten.

Nachfolgend präsentieren wir Ihnen eine Auswahl möglicher Auftraggeber aus der Phex-Kirche, die den Helden aus anderen Abenteuern bereits Bekannte oder gar Vertraute sein können. In der Tat gibt es nur *einen* Auftraggeber, der diese konkrete Spur der Sterne verfolgt. Sie wählen aus, welche Meisterperson in diese Rolle schlüpft.

☉ Im zentralen Mittelreich bietet sich vor allem *Neetya Triffon* an, die Vogtvikarin des Tempels der Sterne in Gareth (**Herz 81**). Sie hat bereits einmal einen Geweihten in die von den Orks dominierten Lande geschickt, um einen wichtigen Auf-

trag zu erfüllen (siehe den Heyne-Roman **Das Greifenopfer**).

☉ Auch der ‘Schattenprinz’ *Timor Horathio Firdayon* (*992 BF, 1,78, braune Haare, grüne Augen, brillanter Intrigant und Betrüger, kann in beliebigen Verkleidungen auftreten; siehe **Hinter dem Thron** und **Masken der Macht** sowie **Reich des Horas**) ist ein idealer Auftraggeber und den Helden vielleicht ein Vertrauter. Auch wenn er vorrangig im Horasreich agiert, kann er nahezu überall erscheinen.

☉ In den Tulamidenlanden wird sich der Mystiker *Mharbal al’Tosra* (*988 BF, feines, langes braunes Haar, trägt fließende graue Roben mit Silberfäden und einen traditionellen Gesichtschleier; **Erste Sonne 152**) an die Helden wenden. Alternativ bietet sich die Mondsilbersultana *Sybia al’Nabab von Zorgan* (*962 BF, 1,70, silberne Haare, braune Augen, brillante Staatsfrau und meisterliche Falknerin; **Erste Sonne 154**) an.

☉ Wenn die Helden zu anderen Phex-Geweihten einen engen Kontakt haben, diese aber eher aus dem Norden stammen und sie das Präludium **Sternengoldrausch** nicht abändern wollen, kann es sein, dass sich diese Geweihte auf eine Reise begeben hat, um sich zum Beispiel mit einem der oben genannten Personen zu beraten.

Die Anwerbung findet zu einem Zeitpunkt im Jahre 1032 BF statt, dass die Helden etwa Ende Phex in Greifenfurt sein können. Wenn sie der Phex-Kirche noch nicht bekannt sind, können Sie im Vorfeld eine phexgefällige Prüfung einbauen, in der die Helden ohne ihr Wissens ihre Tauglichkeit beweisen müssen, ehe sich ihr Auftraggeber zu erkennen gibt. Von ihm erhalten die Helden folgende Informationen (mit denen er nur teilweise richtig liegt), verbunden mit einer klaren Aufgabe.

☉ Mitte Efferd 1029 BF ging, nach einer blutroten Mondfinsternis, ein nächtelanger Sternenregen auf das Svellttal nieder. In den letzten Monaten haben sich die Zeichen gehäuft, dass Phex unter den Himmelsschätzen, die er nie leichtfertig preisgegeben hätte, eine besondere Sternengabe verborgen hat. (+/–). Nur die Mutigsten und Listigsten werden sie finden können. (+)

☉ Die Geweihten vermuten in der Sternengabe einen Talisman, um die Macht der Zwölfgötter im Norden zu stärken und die orkischen Götzen zu bekämpfen. (–) Es muss sich dabei um ein besonderes Stück aus Phexens Schatzkammer handeln (–), das aber nicht zwingend geweiht sein muss. (+, in der Phex-Kirche umstritten)

☉ Alle Zeichen deuten daraufhin, dass es sich dabei um einen ‘Stern’ handeln muss, also ein Stück Stein oder Metall aus einem besonderen Material. (+) Die Sternengabe wird unter allen anderen Himmelsschätzen hervorstechen. (+)

☉ Wenn die Sternengabe im Svellttal niedergegangen ist, wird sie dort auch ihre Bestimmung erfüllen müssen. (+/–)

☉ Man bittet die Helden, die Sternengabe unter den Himmelsschätzen zu finden und nach Lowangen zu bringen, der größten Stadt im Svellttland, die als besonders von Phex gesegnet gilt, da sie sich mit Mut, List und Verhandlungsgeschick

die Orks vom Leibe hält. Ihr Ansprechpartner dort ist Erzmagus *Elcarna Erilion von Hohenstein* (**Roter Mond 163**), Spektabilität der *Akademie der Verformungen* und Convocatus Primus der Grauen Gilde.

Karnilia Gillian vom Lowanger Phex-Tempel (Seite 49 sowie **Roter Mond 164**) wurde übrigens nicht eingeweiht – hier spielt das Konkurrenzdenken der Phex-Geweihten untereinander eine entscheidende Rolle.

☞ Die Belohnung sollten Sie den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde anpassen – und sie ist vor allem von dem Verhandlungsgeschick der Helden abhängig. Von Gefälligkeiten über Beziehungen und Handelsverträgen hin zu besonderen Gegenständen, Tränken, Büchern und harten Dukaten ist alles denkbar. Ebenso ist es möglich, dass die Helden sich mit einem Schreiben der Kirche verbilligt für ihre Mission ausrüsten dürfen. Bieten Sie dies nur nicht von sich aus an – wenn die Helden sich mit wenig zufrieden geben, sind sie selbst schuld. Lassen Sie sie feilschen – und erweisen Sie sich als harter Verhandlungspartner.

Natürlich legt schon dieser Einstieg eine falsche Fährte. Er richtet den Fokus auf die Sternengabe, so dass die Spieler bis fast zum Schluss glauben werden, alles drehe sich um dieses Desiderat – umso größer ist die Überraschung, wenn sie ihren Irrtum erkennen.

IM ZEICHEN DES MONDES

Alternativ können Sie den Mada-Kult für einen Einstieg nutzen, legen dann aber vielleicht sehr früh eine Spur, die Richtung M'Darrsla weist. Als Auftraggeberinnen bieten sich vor allem *Rinaya von Punin* (*988 BF, Halb-Zahori, schwarze Locken, volle Brüste, schlanke Finger, in Belhanka ausgebildete Magierin; **WdG 88** sowie **Masken der Macht 22**), die Erste Schwester der Mada (**WdG 90**), sowie *Yanis di Rastino* (*990 BF, 1,60, schwarze Auge, bernsteinfarbene Augen, in schlichtes Schwarz gehüllt; **WdG 112**) an, Meisterin der Sekte *Sha'ay Mada*. Sie können dann als Ansprechpartnerin der Helden Lowangen die Mada-Schwester *Lleanne* (Seite 120) ausweisen.

Ebenso ist es denkbar, dass der Almadaner Kaiser *Selindian Hal von Gareth* (**Herz 182**) von der Sternengabe träumt und den Wunsch äußert, dass danach gesucht wird. Die Helden reisen dann in kaiserlichem Auftrag nach Norden. Oder aber die Spione der Kaiserin haben von dem Begehren Selindians erfahren, so dass Reichsgrößenrat *Rondrigan Paligan* (**Herz 170**) und Hofmagus *Melwyn* (**Herz 169**) besorgt die Helden ausschicken, das Desiderat zu finden und zu Elcarna von Hohenstein zu bringen.

STERNEGOLDRAUSCH

von Muna Bering

Mit Dank, wie immer, an Jan und meine Geschwister – und an Michael, der seine Versprechen hält.

Das Abenteuer im Überblick

Schwerpunkt: Reise ins Svellttland

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden reisen über den Finsterkamm ins Svellttal, um das begehrte Sternenmetall zu finden. Ihr Weg führt sie über Yrramis, Lowangen und Gashok bis in die junge Goldgräberstadt Sternfeld, wo sie ihre Suche beginnen können.

Ort und Zeit: Finsterkamm / Svellttland, Ende Phex bis Mitte Peraine 1032 BF

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel

Das Präludium **Sternengoldrausch** bildet den Auftakt zur **Orkengold**-Kampagne, kann aber auch als allein stehendes Reiseabenteuer gespielt werden.



VORBEREITUNGEN

In Greifenfurt sollte die Gruppe sich für die Überquerung des Finsterkamms ausrüsten und sich, sofern sie über keinen *gebirgskundigen* Helden verfügt, einen Führer suchen. Erkundigt sie sich in Tavernen oder auf dem Markt nach einem solchen, gerät sie bald an die Jägerin *Alrike* (*999 BF, wilder Blondschopf, schlagfertig, fröhlich, leicht abgewetzte Lederkleidung, Kurzbogen).

Alrike ist Jägerin des Barons *Herdan Lucius Keilholtz zu Finsterkamm*, dessen Lehen am äußersten Nordzipfel Greifenfurts liegt. Für 2 Silbertaler pro Tag würde sie die Helden bis kurz vor Yrramis bringen.

Hinweise zur Gebirgsüberquerung kann die Gruppe von Händlern, von anderen Reisenden oder von Alrike bekommen; aber auch ein *ortskundiger* Held, dem *Geographie*- bzw. *Wettervorhersage*-Proben nach Maßgabe des Spielleiters gelingen, verfügt über folgende Informationen:

☞ Ende Phex ist im Finsterkamm noch mit Frost, Schnee und Lawinen zu rechnen, entsprechend winterfest sollte man sich ausrüsten.

☞ Immerhin bietet der *Saljethweg*, der von Weihenhorst nach Yrramis führt, dem Wanderer in regelmäßigen Abständen Schutzhütten und Portenstationen. Bei Letzteren handelt

GREIFENFURT

Innerhalb der trutzigen Mauern der schwer befestigten Reichsstadt leben etwa 5.000 Menschen. Wie kaum eine andere Stadt hat Greifenfurt unter den Schwarzpelzen gelitten, und man ist stolz darauf, dass man sich nicht hat unterkriegen lassen. Zäher Widerstandsgeist, unerschütterlicher Götterglaube und Hass auf alles Orkische schmieden die Greifenfurter fest zusammen.

Einkehrmöglichkeiten bieten der *Stiefel* (Q4/P5/S12), *Zum durstigen Pferd* (Q5/P6/S24) oder der *Greif* (Q6/P6/S8).

Ausführliche Informationen zu Greifenfurt finden Sie in **Schild** ab Seite 41.

es sich um Wehrgasthöfe oder kleine Dörfer, die den Warenverkehr über das Gebirge sichern, indem sie Händlern eine

ÜBER DEN FINSTERKAMM

»Seid auf der Hut, die Berge wollen Blut!«
—Redewendung am Fuße des Finsterkamms

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei Tage reist ihr entlang der Breite gen Nordwesten, stetig dem mächtigen Finsterkamm entgegen. Hinter den Weilern *Greifenberg* und *Weihenhorst* beginnt schließlich der Saljethweg nach Norden und damit der Aufstieg zu den Gipfeln des Gebirges.

Schmal schlängelt sich der Pass durch dichten Lärchen- und Föhrenwald, steile Bergkuppen hinauf und hinein in tiefe Schluchten, in denen weiß wabernd der Nebel steht. Still und verwunschen ist es um euch, als wärt ihr die letzten Menschen auf der Welt. Kein Laut dringt an eure Ohren bis auf das Plätschern des Schmelzwassers, den fernen Ruf eines Adlers und euer eigenes Keuchen.

Mühsam ist zu dieser Jahreszeit die Überquerung des Finsterkamms, dessen steil aufragende Kalksteinformationen bis zu 2500 Schritt hohe, zerklüftete Gipfel bilden. Gefahr geht von *Harpyien*, *Sturmfalken*, *Berglöwen*, *Trollen*, *Goblins* oder *Tiefenzwergen* aus. Bitte entnehmen Sie bei Bedarf die entsprechenden Werte der **Zoo-Botanica**.

Schroffe Bergkämme ragen aus waldigen Schluchten hervor, fruchtbare Täler liegen verborgen. Weiter unten ist der Pass vom Schmelzwasser aufgeweicht, schlammig und rutschig. In höheren Lagen machen Schnee und Frost den Helden zu schaffen. Die Schutzhütten und Portenstationen bieten durchaus Erleichterung, lassen sich aber auf Grund des Wetters nicht immer rechtzeitig vor Einbruch der Dunkelheit erreichen (*Wildnisleben*-Probe+3, um einen Platz für ein Nachtlager zu finden; mit SF *Gebirgskundig* ohne Zuschlag). Zuweilen ist auch der Weg von einem Steinschlag verschüttet und muss umklettern werden (*Orientierung*- und *Klettern*-Proben). Alrike erweist sich in solch heiklen Situationen als kompetente Führerin, die jeden Kreuzer wert ist.

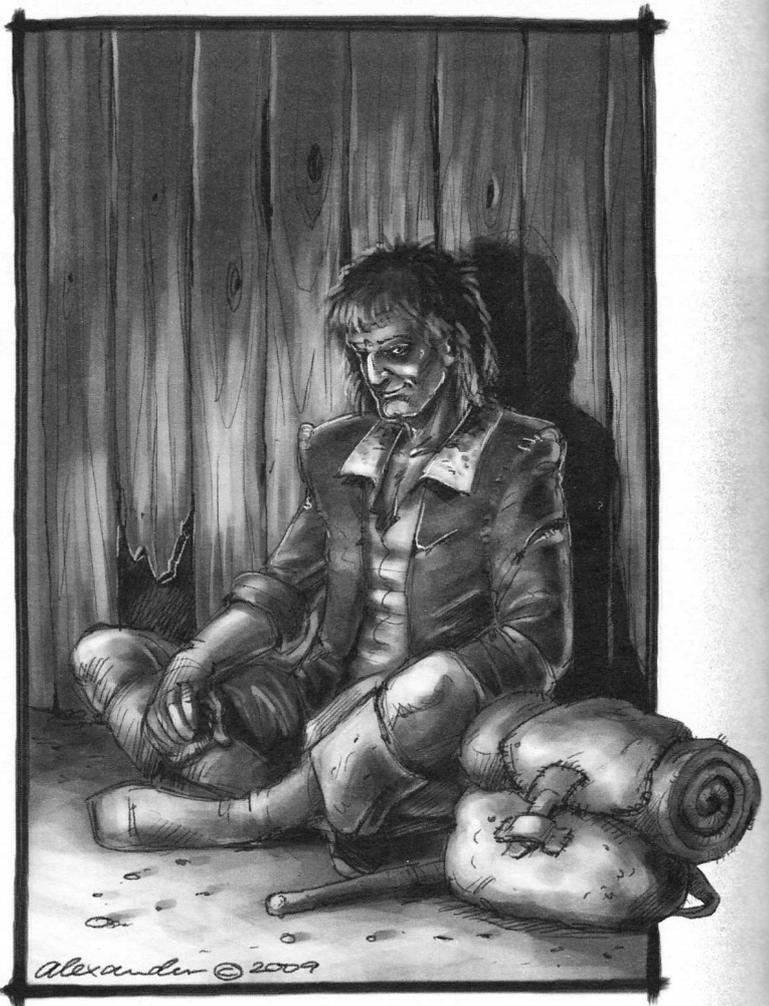
Etwa am fünften Tag, auf Höhe des ehemaligen Praios-Klosters *Arras de Mott* (**Schild 29**), in dem die Geweihte *Lechmin von Hartsteen* eifrig Gefolgsleute um sich versammelt (**Schild 171 D**), überquert die Gruppe die Baumgrenze. Nun schützt kein Wald die Wanderer mehr vor eisigem Wind und Hagel. Langsam mühen sie sich durch eine Landschaft wie ein Schat-

Schlafstätte, Führer und frische Ponys zur Verfügung stellen (weitere Informationen dazu finden sich in *Vom Rodverkehr* in **Schild 29f.**).

☞ Die Wanderung dürfte auf Grund der Wetterverhältnisse 10 bis 12 Tage dauern.

☞ Gefahr geht von wilden Tieren, Goblins und Tiefenzwergen (siehe **Angrosch 85f.**) aus. Auch gibt es etliche Schauernären über Vampire, Drachen und Geister, die in den lichtlosen Schluchten ihr Unwesen treiben.

☞ Etwa eine Tagesreise vor Yrramis muss man sich vor den aggressiven Drughash-Orks in Acht nehmen, die von der auf einem Passrücken thronenden *Feste Greifensteyn* (siehe **Roter Mond 51**) aus die Umgebung unsicher machen. In Yrramis selbst drohe hingegen keine unmittelbare Gefahr mehr – seit der Schwarzpelz *Attrazan Ogerschelle* die Drughash verjagt habe, sei die Situation in der Grenzstadt viel erträglicher geworden.



tenriss: schwarze Felskanten ragen aus glitzernden Schneeflächen in einen kalten, blinden Himmel.

GESPRÄCH AM FEUER

Die Gruppe erreicht eine Schutzhütte am Rande einer Schlucht erst kurz nach Einbruch der Nacht. Als sie die Hütte betritt, begrüßt sie eine Stimme aus dem Dunkel: *„Bitte erschreckt nicht, Fremde. Mein Name ist Vitus Rogel. Ich bin ein Wanderer auf dem Weg nach Neulowangen. Und wer seid Ihr?“*

Im Schein ihrer Laternen erblicken die Helden einen jungen Mann, der lächelnd an der rückwärtigen Hüttenwand hockt.

VITUS ROGEL

Vitus ist ein Geist, dem sein Zustand allerdings nicht bewusst ist – er hält sich selbst für lebendig.

Geboren wurde er im Travia 996 BF als ältester Sohn der Rogels aus Neulowangen. Schon früh zeigte sich, dass der lebenslustige Vitus sich vom sittenstrengen Dualismus seiner Familie erdrückt fühlte, und mit 16 Jahren entfloh er seiner Heimatstadt. Einzig seiner Schwester Vana sagte er Lebewohl und blieb unregelmäßig über wenige Briefe mit ihr in Kontakt.

Im Efferd 1031 BF war es, dass ihn ein Schreiben von Vana erreichte, in dem sie ihn von ihren Heiratsabsichten unterrichtete. Gemäß einer alten Tradition müsse sie, so schrieb sie, am Altar vom ältesten Mann der Familie an ihren Bräutigam übergeben werden. Da der Vater zwischenzeitlich verstorben sei, fiel diese Aufgabe dem ersten Sohn zu. Inständig bat Vana Vitus, die alten Streitigkeiten ruhen zu lassen und heimzukommen, um sie zu vermählen.

Natürlich wollte Vitus dem Glück seiner Schwester nicht im Wege stehen. Noch Ende Efferd brach er auf. Leider überraschte ihn im Finsterkamm ein früher Wintereinbruch: In einem Schneesturm kam er vom Weg ab, stürzte in eine Schlucht und zertrümmerte sich den Schädel – keine 10 Schritt von der Hütte entfernt, in der die Helden schließlich seinem Geist begegnen. Vitus ist eine *Gefesselte Seele* (**WdZ 204**), gebunden an die dritte Sphäre durch den Wunsch, Vana die Ehe zu ermöglichen.

Vitus ist offen und gesprächsbereit. Auch ungefragt wird er erzählen, warum er sich auf den Weg nach Neulowangen gemacht hat. Wenn er hört, dass die Helden in dieselbe Richtung reisen wie er, bittet er darum, sich anschließen zu dürfen.

In der allein von Feuerschein erhellten Hütte fällt nicht auf, wie blass Vitus ist, und da er mit dem Rücken zur Wand sitzt, ist sein zertrümmerter Hinterkopf nicht zu sehen. Dennoch dürften die Helden bald ahnen, dass irgendetwas an dem jungen Mann seltsam ist (*Sinnenschärfe*- oder *IN*-Proben):

☞ Vor der Schutzhütte sind keinerlei fremde Spuren zu finden, obwohl Vitus sie kurz vor den Helden betreten haben will.

☞ Er ist zu schlecht ausgerüstet, um zu dieser Jahreszeit alleine den Finsterkamm zu überqueren.

☞ Er fasst nichts an, isst nichts und wirft keinen Schatten.

☞ Er kann den Helden einiges über das Svellttland erzählen – allerdings nur Ereignisse vor Travia 1031 BF. So weiß er beispielsweise nichts von der zweiten Belagerung Lowangens und von deren Zerschlagung (**Roter Mond 66** sowie **AB 130 bis 132**). Für ihn ist Yrramis noch immer ein Stützpunkt der Drughash, um den man besser einen Bogen macht.

☞ Wiederholt kommt er auf die Vermählung seiner Schwester zurück, in einem halb erwartungsfrohen, halb dringlichen Ton. Hier offenbart sich der gebundene Geist, den ein unerfüllter Wunsch umtreibt.

Verlangen Sie Totenangst-Proben, sobald den Helden dämert, womit sie es zu tun haben. Außerdem kommt in diesem Moment auch Vitus' Geist-Eigenschaft *Schreckgestalt I* zum Tragen (**WdZ 235**).

Spricht jemand Vitus darauf an, dass er ein Geist ist, wird er erst belustigt reagieren, dann ungläubig und schließlich verärgert. Erst ein Beweis – zum Beispiel ein Held, der durch Vitus' nicht stofflichen Körper greift (*MU*-Probe+5) – lässt ihn die Wahr-

heit begreifen. Weinend bittet er die Helden, seiner Schwester Kunde über sein Schicksal zu bringen, dann löst er sich auf.

Vitus löst sich auch auf, wenn er angegriffen wird, oder von alleine bei Tagesanbruch. Am nächsten Abend erscheint er erneut – ohne sich an die vorhergegangene Nacht zu erinnern. Sollten die Helden versuchen, ihn zu exorzieren, beachten Sie die Hinweise in **WdZ 188**.

Derzeit ist es auf Grund des hohen Schnees nicht möglich, Vitus' Körper zu finden. Sollte Alrike die Helden als Führerin begleiten, wird sie anbieten, den Leichnam im Sommer, wenn hier oben das Tauwetter eingesetzt hat, zu suchen.

ORKS!

Gegen Ende der Gebirgsüberquerung, nahe der Feste Greyfens-teyn, werden die Helden eines Nachts von Kampfgeräuschen geweckt. Eilen sie dem Lärm passabwärts nach, geraten sie in eine Auseinandersetzung zwischen sechs Drughash-Orks und der Magierin *Ariana Melethaniem* (Seite 114) mit ihrem Begleitschutz. Letzterer umfasst (noch) zwei Personen: den Thorwaler *Lif* (stattlich, tätowierte Glatze, blonder Vollbart, Orknase) und die drahtige, Bastardschwert schwingende *Firre* (kurze dunkle Locken, Narben im Gesicht). Beide sind schon schwer verwundet, und ihr Kumpan *Ubarox*, ein rothaariger Ambosswerg, liegt bereits tot am Boden.

Ariana hingegen steht gut geschützt zwischen *Lif* und *Firre*. Ein Held mit der *SF Aufmerksamkeit* bemerkt, dass sie nur zu ihrem eigenen Schutz in den Kampf eingreift.

Eilt die Gruppe den Bedrängten sofort zur Seite, mag es ihr noch gelingen, *Lif* und/oder *Firre* zu retten (Sie können dies davon abhängig machen, wie rasch die Helden handeln) – ansonsten kommt leider jede Hilfe zu spät. Verwenden Sie für die Drughash die Werte *erfahrener Kurkhach* auf Seite 123, wobei ihre LeP durch den Kampf bereits reduziert sein können. Sie ziehen sich bald zurück, nachdem die Helden in den Kampf eingegriffen haben.

Daraufhin dankt die Magierin den Fremden knapp, stellt sich vor und lamentiert über die Unfähigkeit ihrer Söldner. Ihr Ziel sei Lowangen, erklärt sie dann, und bittet die Helden ohne Umschweife (und recht fordernd), da man offenbar in dieselbe Richtung unterwegs sei, ihr als Ersatz für ihre verstorbenen bzw. soeben entlassenen Mietschwerter Begleitschutz zu gewähren. Als Lohn bietet sie 2 S pro Kopf – fällig in Lowangen.

ARIANA MELETHANIEM

Die intelligente und attraktive Schwarzmagierin, Schülerin von Magister *Oswyn Puschinske*, ist hart gegen sich und andere, ehrgeizig und skrupellos. Den Helden gegenüber tritt sie überheblich und kontrollierend auf.

Ariana hat im Auftrag Puschinskes im Süden zwei seltene Schriften über Artefaktmagie (*Artefakte und Alchemika*, Bd. 2, und der *Codex Emeraldus*, siehe **WdZ 85** und **87**) erstanden, die ihr Meister für seine Forschungen benötigt. Von sich aus wird sie wenig mit ihren neuen Begleitern sprechen, aber auf Nachfrage kann sie einiges über die jüngsten Ereignisse im Svellttal erzählen.

Weitere Informationen zu Ariana finden Sie auf Seite 114.

DAS SVELLTLAND

»Unterwirf dich Brazoraghs Gesetz des Stärkeren, Glatthaut, oder stirb wimmern!«

—unbekannter Khurkach in Yrramis

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit Tagen wandert ihr stetig bergab. Schnee und Eis habt ihr lange hinter euch gelassen und stapft so wieder auf von Schmelzwasser aufgeweichten Waldpfaden daher.

Hinter einer Biegung öffnen sich die Bäume zu einem Felsplateau, das euch einen weiten Blick gewährt auf das Land nordwestlich des Finsterkamms – das Ziel eurer Reise! Leuchtend im Licht der Praiosscheibe, von blauen Flussbändern durchzogen und gesprenkelt von grünen Auwäldchen, liegt das Svellttal zu euren Füßen.

Unter euch, gar nicht weit, hinter einer bewaldeten Hügelkette, erkennt ihr, winzig noch, einen runden Palisadenwall. Darin finden sich einige Hütten, von denen dünne Rauchfahnen in den Himmel steigen. Yrramis, das ihr heute Abend erreichen werdet.

DAS SVELLTTAL

Zwischen Finsterkamm, Thasch, Blutzinnen, Firunswall und Rorwhed liegt das Svellttal, durchzogen vom 380 Meilen langen Svellt und seinen Quell- und Zuflüssen. Jetzt im Frühjahr sind die Grassteppen und Birkenwälder wegen der Schneeschmelze aus den Bergen morastig, zahlreiche Gewässer treten über die Ufer und überfluten die ohnehin oft schlechten Wege.

Das Leben am Svellt ist hart. Seit dem Einfall der Orks sind die Ortschaften hier vom zivilisierten Aventurien meist abgeschnitten, nur wenige Städte sind frei. Die diversen Sippen- und Stammesverbände der Schwarzpelze herrschen über das Land; unter den Menschen entscheidet vielerorts das Faustrecht. In diesem rauen Klima verfallen nicht nur Straßen und Dörfer mehr und mehr, sondern auch Moral, Mut und der Glaube an die Zwölfe.

Erst der Sternenregen im Efferd 1029 BF und die Kunde, dass die niedergegangenen Himmelssteine wertvolle Metalle enthalten, lockt seit Langem wieder Menschen aus anderen Teilen Aventuriens an.

Weitere Informationen zum Svelltland finden Sie in **Roter Mond 58ff.**

YRRAMIS

Einwohner: 430 (davon 60% Schwarzpelze)

Herrschaft: Hauptmann *Attrazan Ogerschelle* als Statthalter des *Aikar Brazoragh*

Garnison: 40 Kurkhach, diverse Söldner

Tempel: Tairach, Kor

Stimmung: Handelsposten in der Wildnis, bestimmt durch ein raues Leben und die Herrschaft der Orks. Auf der anderen Seite aber auch ein Ort im Svellttal, in dem die Tyrannei aufgebrochen ist und die Völker nebeneinander leben.

Weitere Informationen zu Yrramis finden Sie im **AB 133.**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein hoher Palisadenzaun umschließt Yrramis, einen wichtigen Knotenpunkt, an dem vier Passstraßen zusammenlaufen,

DAS SVELLTTAL

Zwischen Finsterkamm, Thasch, Blutzinnen, Firunswall und Rorwhed liegt das Svellttal, durchzogen vom 380 Meilen langen Svellt und seinen Quell- und Zuflüssen. Jetzt im Frühjahr sind die Grassteppen und Birkenwälder wegen der Schneeschmelze aus den Bergen morastig, zahlreiche Gewässer treten über die Ufer und überfluten die ohnehin oft schlechten Wege.

Das Leben am Svellt ist hart. Seit dem Einfall der Orks sind die Ortschaften hier vom zivilisierten Aventurien meist abgeschnitten, nur wenige Städte sind frei. Die diversen Sippen- und Stammesverbände der Schwarzpelze herrschen über das Land; unter den Menschen entscheidet vielerorts das Faustrecht. In diesem rauen Klima verfallen nicht nur Straßen und Dörfer mehr und mehr, sondern auch Moral, Mut und der Glaube an die Zwölfe.

Erst der Sternenregen im Efferd 1029 BF und die Kunde, dass die niedergegangenen Himmelssteine wertvolle Metalle enthalten, lockt seit Langem wieder Menschen aus anderen Teilen Aventuriens an.

Weitere Informationen zum Svelltland finden Sie in **Roter Mond 58ff.**

über die ein bedeutender Teil des Svelltlandhandels abgewickelt wird. Am Tor stehen orkische Wachen. Mit roten Augen mustern sie euch grimmig, lassen euch aber passieren.

Fauliger Gestank schlägt euch entgegen, als ihr die Stadt betretet. Ihr seht auffällige kleine Häuser, einige heruntergebrannt oder eingestürzt. Die Gassen dazwischen werden gleichermaßen von Schwarzpelzen wie von Menschen bevölkert – Söldner, Händler- und Handwerkervolk, Huren, Lustknaben und bettelndes Gesindel – allesamt lärmend und schmutzig.

Während ihr euch zum Wirtshaus *Am Kreuzweg* durchfragt, fällt euer Blick auf geschändete Tempel, schwer bewaffnete Ork-Patrouillen, Prostituierte in den Armen von Schwarzpelzen und menschliche Söldner, die mit Orks um Münzen würfeln. In einem Hinterhof balgen sich ein paar Menschenkinder fröhlich mit einigen Schwarzpelzjungen im Dreck.

Konfrontieren Sie die Helden drastisch mit der Situation in Yrramis. Wer noch nie das Svelltland bereist hat, wird sich hier fast in einer anderen Welt wähnen – und vielleicht erst jetzt begreifen, was orkische Besatzung wirklich bedeutet.

Die Menschen, die hier leben, sind pragmatisch bis verroht. Moral oder Zwölfgötterglaube dünkt ihnen unnützlich und gefährlich. Im alten Boron-Tempel wird dem orkischen Totengott Tairach gehuldigt, in den Ruinen des ehemaligen Praios-Tempels hat der Kor-Geweihte *Kornax de Rysvik* (*990 BF, wirres Schwarzhaar, angespitzte Zähne, sieht Brazoragh als Kors Waffenbruder gegen das Chaos jenseits der Sphären) damit begonnen, einen Kor-Tempel zu errichten.

Trotz alledem werden Helden, die sich bei den menschlichen Siedlern umhören, zu hören bekommen, dass die Lage unter Attrazan Ogerschelle erträglich geworden sei, seit dieser der brutalen Herrschaft der Drughash ein Ende gesetzt hat.

Hartgesottene Helden können in Yrramis vielleicht sogar eine vergnügliche Zeit verbringen: Lautstark wird im *Kreuzweg*

(Wirtin ist der dralle, derbe Rotschopf *Mywara Alberg*) bis tief in die Nacht hinein gespielt, gesoffen, gehurt und geprügelt. In der Ruine eines Nachbargebäudes versammeln sich am Abend außerdem einige menschliche Söldner und orkische Khurkach, um sich in Wettkämpfen miteinander zu messen. Wen das Gebrüll der Schaulustigen anlockt, wird Zeuge folgenden Schauspiels:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Flammend geht die Sonne hinter den Gipfeln des Thaschs unter und taucht den kräftigen Ork und den bärtigen Söldner, die sich schwer gerüstet zwischen rußigen Mauerresten gegenüberstehen, in blutiges Rot. "Wenn ich mit dir fertig bin, Krummzahn, wird dir dein Pelz in Fetzen vom fetten Leib hängen!", höhnt der Bärtige. "Spar deinen Atem, Glatt-haut", knurrt sein Gegenüber, "du wirst ihn noch brauchen, um mich um Gnade anzuwünseln." Er hebt seinen Arbach, und brüllend gehen die Kontrahenten aufeinander los. Die Umstehenden – Söldner, Schwarzpelze und Huren – grölen begeistert und prostern den Kämpfenden mit Bier und Blut zu.

Gekämpft wird bis zur Kampfunfähigkeit eines Kontrahenten. Es kommt aber durchaus vor, dass die recht brutalen Zweikämpfe außer Kontrolle geraten. "Und so wurde manch tapfere Seele zu früh zu Boron befördert – oder zu Tairach, je nachdem", verrät ein Betrunkener lallend. Die Zuschauer verfolgen die Kämpfe mit regem Interesse und schließen Wetten auf ihre Favoriten ab. Gesellt sich ein Held zu ihnen, bestürmen sie ihn mitzuwetten. Sieht man ihm eine gewisse Kampfkraft an, fordert einer der Khurkach (Seite 123) ihn heraus. Sollte der Held gewinnen, stellen Sie eindringlich dar, wie die Orks darauf reagieren (oder auf einen gewinnenden Söldner): Urplötzlich wird ihm Respekt zu Teil und die Orks machen ihm Platz. Hier zählt das Recht des Stärkeren und wenn ein Khurkach einem Menschen unterliegt, dann hat dieser sich alle Achtung verdient.



VON YRRAMIS BIS LOWANGEN

Auf Grund der teilweise überfluteten Straße entlang des Svellts brauchen die Helden und Ariana von Yrramis bis Lowangen zwei Tage.

Während dieses Marschs werden sie Zeugen eines Überfalls: Soeben treten sie aus einem Wäldchen hinaus, da sehen sie, wie Wegelagerer – zwei Orks und zwei menschliche Schurken (Spielwerte siehe Seite 123 – den Karren einer Pelzhändlerin überfallen. Die zwei Söldner der Frau verteidigen sie tapfer, sind aber sichtlich unterlegen.

Ariana weist die Helden an, sich nicht einzumischen. Ignorieren diese ihren Befehl, bleibt sie abseits stehen und beobachtet schmolldend den Kampf.

Die Räuber ziehen sich zurück, sobald einer von ihnen zu Boden geht. Auf ihrer Flucht Richtung Wäldchen stoßen sie

Ariana um, die daraufhin mitsamt Gepäck in den Svellt stürzt. Nachdem die Helden sie wieder aus dem Fluss gefischt haben, stellt die Magierin fest, dass den *Codex Emeraldus* für Puschinske durch Wasserschaden zerstört wurde. Wütend gibt sie den Helden die Schuld für diesen Verlust, ehe sie sich bis Lowangen in Schweigen hüllt.

LOWANGEN

Lowangen ist den Orks gegenüber zwar tributpflichtig, aber frei. Hier blühen wie nirgendwo sonst im Svellmland, trotz aller Widrigkeiten, Handel, Wissenschaft, Kunst und Zwölfgötterglaube. Die etwa 11.500 Lowanger sind entsprechend stolz auf ihre Stadt, sie eint kämpferische Sturheit und Hass auf die Schwarzpelze.

Einkehren können die Helden im berühmten *Hammer und Amboss* (Q4/P5/S44), in der Absteige *Große Freiheit* (Q2/P3/S6) oder in der Pension *Haus Eydal* (Q5/P4/S12).

Weitere Informationen zu Lowangen finden Sie auf Seite 34 und in *Roter Mond* 65–73.

Als Erstes werden die Helden Ariana zur *Halle der Macht* (*Roter Mond* 70, WdZ 279), einem dreistöckigen Backsteingebäude im Stadtteil *Bunte Flucht*, begleiten, um die Dame dort abzuliefern und ihren Lohn einzustreichen.

Leider soll dies nur teilweise gelingen: Die Gruppe wird vom greisen Leiter der Akademie Oswyn Puschinske (kahl bis auf wenige weiße Haarbüschel, flackernder Blick; Seite 119) empfangen, und Ariana berichtet ihm von ihrer Reise. Schließlich kommt sie auf die zerstörte Schrift zu sprechen – und schiebt die Schuld dafür wieder den Helden zu. "Wenn Ihr nicht Retter in der Not hättet spielen müssen, wäre nichts passiert!" Die derart Angeklagten können protestieren, soviel sie wollen – Puschinske, der weder etwas für Nicht-Zauberkundige noch für moralische Argumente übrig hat, stellt sich auf Seiten seiner Schülerin und kürzt den Helden den ausgehandelten Lohn mindestens um die Hälfte (wie sehr, hängt sicherlich von der Reputation der Gruppe ab; einlenken wird Puschinske aber auf keinen Fall). "Ihr kommt noch glimpflich davon! Wenn ich ungnädig wäre, würde ich Euch das Buch auf Kreuzer und Heller ersetzen lassen."

Die Helden können ihren Aufenthalt in Lowangen nutzen, um ihre Ausrüstung auszubessern und sich ein wenig mit der Stadt vertraut zu machen. Folgendes lässt sich in dieser Zeit in Erfahrung bringen:

☞ in der grauen *Akademie der Verformungen* (*Roter Mond* 69, WdZ 279), einem vierflügeligen Prachtbau in *Alt-Lowangen*: Der Akademieleiter *Elcarna Erillion von Hohenstein* sei vor wenigen Tagen in Begleitung zweier Magister gen Rashdul gereist (siehe Seite 34).

☞ auf Märkten, in Tavernen: Der Sternenregen sei vor allem im Norden des Landes niedergegangen. Sternengoldsucher sollten sich Richtung Gashok und Große Öde orientieren. Am Fuß des Rhorweds soll erst kürzlich eine Goldgräberstadt namens Sternfeld entstanden sein. Sie sei eine sichere Anlaufstelle, da sie von den Rhorwed-Orks geduldet werde.

☞ Darüber, was sie vom Sternenregen halten sollen, sind sich die Lowanger uneins. Einige sehen darin ein böses Omen, ein Erstarken der Orks, andere glauben an ein Geschenk Phexens.

☉ Nach Gashok führt eine Straße durch die Gashoker Steppe. Diese Route ist in einem recht guten Zustand, weil sie von den Dualisten Gashoks und Neulowangens instand gehalten wird (entsprechend hoch ist der Zoll für die Fähre über den Finsteren Svellt). Von Gashok nach Sternfeld gibt es einen Weg nach Westen durch die Große Öde.

LOWANGEN BIS PEULOWANGEN

Auf dem eintägigen Marsch bis Neulowangen können die Helden sich mit anderen Goldsuchern zusammentun, einem Wagenzug aus Glücksrittern, Händlern und Flüchtlingsfamilien aus dem Osten, die auch nach Gashok oder Sternfeld unterwegs sind. Wilde Gerüchte über das Sternenmetall kursieren unter diesen einfachen Leuten:

☉ "Wenn du einen Stern findest, kratze vorsichtig den silbernen Staub von dem Stein. Den Sternestaub wirf mit beiden Händen in die Luft und nenne deinen innigsten Wunsch – und die Götter werden ihn dir erfüllen."

☉ "Der Nachbar meiner Base zweiten Grades verließ Ferdok zu Fuß und in Lumpen, um auf den Sternenfeldern im Norden nach Himmelschätzen zu graben. Keinen Götterlauf später kehrte er in einer Kutsche zurück, als reicher, fein gekleideter Herr!"

☉ "Die Nichte eines Bekannten atmete aus Versehen etwas Sternestaub ein. Bald darauf wurde sie wunderbar, sie erkannte ihre Familie nicht mehr und sprach in einer fremden Sprache. Am Ende ging ihr Kopf einfach in Flammen auf, und sie starb."

Des Weiteren wird gemunkelt, dass die Steine von innen leuchten wie kleine Sonnen, nie abkühlen oder zu summen beginnen, wenn man sie berührt. Andere hätten lähmende Kräfte oder übertrügen Krankheiten.

PEULOWANGEN

In diesem etwa 500 Einwohner umfassenden, gepflegten Städtchen leben die Menschen nach den strengen Glaubensgrundsätzen des Lowanger Dualismus'. Von Durchreisenden wird erwartet, dass sie sich den Sitten und Regeln ihrer Gastgeber unterwerfen. Wer dies nicht tut, riskiert, mit einem Steinhagel vertrieben zu werden.

Weitere Informationen zu Neulowangen finden Sie in **Roter Mond 61**.

In Neulowangen können die Helden die Rogels aufsuchen und ihnen vom Schicksal ihres Sohnes berichten. Die vielköp-

LOWANGER DUALISMUS

Die ernsten, in schwarze Lodenkleidung gewandeten Dualisten glauben an einen Antagonismus zwischen dem strengen, guten Herrn Praios und seinem Gegenspieler Boron, der alles Schlechte verkörpert. Die anderen Zwölf haben in dieser Vorstellung nur als Randfiguren Platz. Die Götzen der Orks gelten als Aspekte Borons.

Um in Praios' Sinne zu leben, unterwerfen sich die Dualisten einer eisernen Sittenmoral. Fleiß und Verzicht gelten als höchste Tugenden, Vergnügungssucht und Faulheit als größte Sünden. Alkohol und Spiel sind verboten, der Fleischeslust darf nur innerhalb des Ehebands gefrönt werden.

fige Familie Rogel bewohnt ein kleines Bauernhaus am Rande von Neulowangen. Ansprechpartner für die Helden sind Vitus' Mutter *Dela* (*979 BF, grau melierter Dutt, kalter Blick, bitter) und die Schwester *Vana* (*998 BF, mollig, Grübchen, Vitus wie aus dem Gesicht geschnitten, herzlich). Dela Rogel ist anfangs argwöhnisch den Fremden gegenüber; Charisma- oder *Überzeugen*-Proben sind nötig, um ihr Vertrauen zu gewinnen. Wenn sie schließlich vom Los ihres Ältesten erfährt, konstatiert sie nur vergrämt: "So hat mein seliger Mann Recht behalten, dass es ein schlimmes Ende mit dem Jungen nehmen würde. Zu wenig Demut, zu wenig Respekt." Vana hingegen ist erschüttert und gibt sich selbst die Schuld am Tod ihres Bruders (*Heilkunde Seele*-Probe+2, um sie zu beruhigen). Nur wenig tröstet sie das Wissen, dass Vitus den Zwist mit der Familie ihr zuliebe hatte ruhen lassen wollen. Sie will dafür Sorge tragen, dass sein Leichnam geborgen und beigesetzt wird.

Helden, denen in der nächsten Nacht eine IN-Probe gelingt, erscheint Vitus im Traum: Lächelnd hebt er eine Hand zum Gruß und löst sich dann auf. Wem diese Vision zuteil wird, erwacht am nächsten Morgen in friedlicher, heiterer Stimmung.

PEULOWANGEN BIS GASHOK

Etwa drei Tage wandern die Helden von Neulowangen bis Gashok, zuerst durch helle Auwäldchen und später, nach Überqueren des Finsteren Svellts, durch das Grasmeer der Gashoker Steppe.

Als Begegnungen bieten sich hier an: weitere *Sternengoldsucher*, *Kopfgeldjäger*, die in einem der Helden einen gesuchten Verbrecher zu erkennen meinen, *Orkpatrouillen*, die Wegzoll verlangen, *Waldlöwen* oder *Goblins*.

Entnehmen Sie die jeweiligen Werte bei Bedarf bitte der **Zoobotanica**.

GASHOK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr Gashok betreten, spürt ihr Unruhe in euch aufsteigen, ein angespanntes Unwohlsein. In den staubigen Gassen zwischen maroden Hütten summt es wie in einem Nest wütender Wespen. Ihr seht patrouillierende Schwarzpelze und auffallend viele Halborks, Dualisten und gleich daneben Huren, Trinker und Bettler. Händler preisen aggressiv ihre Waren an, durchreisende Sternengoldsucher tauschen fiebrig Neuigkeiten aus, irgendwo prügeln sich zwei Männer über einem Kartenspiel.

Jedes Gesicht, in das ihr schaut, erscheint euch nervös, gewaltbereit oder frustriert.

Tatsächlich ist die Stimmung im von Korogai-Orks besetzten Gashok angespannt. Die gegensätzlichen Weltanschauungen seiner 900 Einwohner, die hier zusammengepfercht leben, prallen täglich aufeinander, und allein das harte Durchgreifen der Besatzer verhindert offenen Aufstand.

Die zwölfgöttlichen Tempel sind im Zuge der Eroberung geschändet worden. Der Ritualplatz des Tairach erfreut sich dagegen eines wachsenden Zulaufs auch von Menschen, die Ork- und Zwölfgötterglauben vermischen oder sich gänzlich von ihren Göttern abgewandt haben.

Seit dem Sternenregen wird Gashok von Goldsuchern überlaufen, die sich von hier aus auf den Weg in die Sternenfelder machen.

Das einzige Gasthaus vor Ort ist *Der wilde Mann* (Q5/P7/S12) direkt am Marktplatz, an Schänken gibt es den *Stertaler* (Q4/P5) und die Ork-Spelunke *Bruzugh's Saufhalle* (Q2/P1).

Weitere Informationen zu Gashok finden Sie in **Roter Mond 80**.

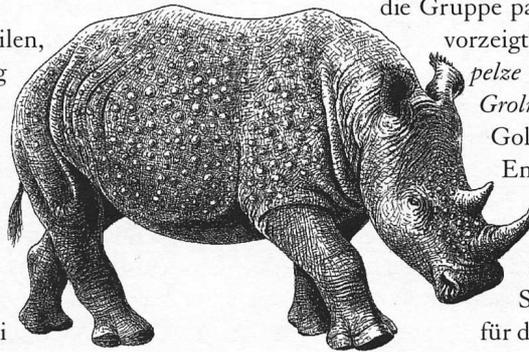
„PIEDER MIT DEM SÜPDEPRFVHL!“

Als die Helden sich in der Stadt umsehen, beobachten sie, wie sich ein Mob von zehn wütenden Dualisten mit Fackeln und Messern bewaffnet vor dem Bordell *Rote Laterne* zusammenschlingt und es zu stürmen versucht. *„Diese schamlosen Weiber treiben es mit den Orks und zeugen gottlose Bastarde mit ihnen!“* Ein halbes Dutzend Huren sowie ein paar halb bekleidete Freier halten die Angreifer nur mühsam mit Besen und Stühlen zurück.

Wenn die Helden den Huren zu Hilfe eilen, erhalten sie bald auch Unterstützung von einigen Khurkach, und gemeinsam gelingt es, den Mob zu zerstreuen.

Anschließend lässt *Tuzzugh*, der Hauptmann der Garnison (kräftig, einäugig, trägt Kettenhemd und Armbach), die Helden zu sich rufen. Sich an den stärksten Krieger der Gruppe wendend, dankt er für die Hilfe. Es sei nicht immer einfach, für Ordnung in der Stadt zu sorgen. Man müsse schnell handeln, um jede Unruhe im Keim zu ersticken. Und wenn ausgerechnet das Bordell zerstört worden wäre ...! Tuzzugh ist kein Narr. Er selbst hat wenig übrig für die haarlosen Lustsklavinnen, aber er weiß, dass für viele Gashoker Männer – seine Khurkach inbegriffen – die *Rote Laterne* der einzige Ort ist, an dem sie sich relativ gewaltfrei abregieren können.

Der Hauptmann entlohnt die Fremden mit einem Gefallen ihrer Wahl. Das kann ein kostenfreier Besuch der *Roten Laterne* sein – oder auch das Wegerecht zwischen Gashok und Sternfeld.



Entscheiden sich die Helden für Letzteres, überreicht Tuzzugh ihnen den fein gravierten Reißzahn eines Waldlöwen an einem Lederband. Dieser zeige, dass die Glatthäute sich den Respekt des Gashoker Hauptmanns verdient hätten, und Stammesmitglieder der Gravachai würden sie nicht behelligen.

GASHOK BIS STERNFELD

Weitere vier Tage ziehen die Helden von Gashok nach Sternfeld durch das gräserne Niemandsland der Großen Öde. Wind pfeift unentwegt über die Steppe und zerrt säuselnd an Haaren, Kleidung und Nerven. Der graublau Himmel ist beängstigend weit. Mögliche Begegnungen sind *Gravachai-Orks* (die die Gruppe passieren lassen, wenn diese den Zahn vorzeigt), andere Wegzollfordernde *Schwarzpelze* (die der Zahn nicht beeindruckt), *Grolme*, ein *Warzennashorn* oder weitere Goldsucher.

Endlich, im Laufe des vierten Tages, als die Höhen des Rhorweds schon sehr nah sind, sehen die Helden in der Ferne Rauch aufsteigen. Sie haben Sternfeld erreicht, den Ausgangspunkt für das Folgeabenteuer **Hass ist ihr Gebet**. Die Jagd nach der Sternengabe kann beginnen!

DER REISE LOHN

Jeder Held bekommt **120 Abenteuerpunkte** sowie *Spezielle Erfahrungen* in den Talenten *Wildnisleben* und *Geographie*, so er die zurückgelegte Wegstrecke erstmalig bereist hat. Helden mit *Angst vor Geistern* dürfen diese *Schlechte Eigenschaft* verbilligt um 1 Punkt senken.

HASS IST IHR GEBET

von Fabian Flüss und Daniel Heßler

Mit besonderem Dank an Bud Spencer, Terrence Hill und Franco Nero sowie an unsere Testspieler auf dem RatCon 2009: Melanie, Muna, Sarah, Dirk, Jan, Lars, Locke, Marco und Richard.

Ort: Sternfeld, östlicher Rorwhed und Umgebung

Zeit: Peraine 1032 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Stichworte zum Abenteuer: Schatzsuche in Spaghetti- und Bohnenwestern-Ästhetik; Auseinandersetzung mit einer von Tairachs Wirken besessenen Travia-Akoluthin.



EINLEITUNG

Hass ist ihr Gebet ist ein Goldsucherabenteuer, das in der jungen Siedlung Goldklamm spielt und sich an Glücksritter und Phexensjünger richtet, die den Goldrausch im Svellttal erleben wollen. Es fordert den Helden einiges ab: Das Umland ist feindlich, die Gegner sind erfahren, und zusätzlich wird eine grobe Kenntnis von Travias Geboten ebenso vorausgesetzt wie grundlegende Kenntnis von Naturtalenten.

Das Abenteuer ist modular gehalten. Es kann sich für jede Gruppe anders entwickeln, weswegen ein gewisses Improvisationsgeschick notwendig ist, insbesondere bei der Darstellung der unterschiedlichen Meisterpersonen.

HINTERGRUND

Kurz vor dem Sternenregen zog die Travia-Akoluthin *Lieb-*

linde Honigkern in mildtätiger Mission durch die Sümpfe und Gebirge des Svellttals. Östlich des Rhorweds wurde sie von einer kleinen Rotte Orks aufgehalten, die sich an Lieblindes Leib und Leben vergehen wollten. Die Akoluthin erflachte die Hilfe Travias, und just in diesem Augenblick stürzte ein rätselhafter Stein vom Himmel und erschlug einen Kriegsogger, den die Schwarzpelze mit sich geführt hatten. Die übrigen Orks bekamen es mit der Angst zu tun und flohen. Bei den Stämmen der Gegend verbreitete sich ein Tabu um jenen Ort. Kein Schwarzpelz wagte sich fortan hierher.

Lieblinde verstand die Sternengabe als Zeichen ihrer Göttin. Sie erklärte den milchiggrünen Stein zum göttlichen Artefakt, verwendete ihn als Grundstein eines neuen Altars und schlug ihr Zelt darüber auf. Lieblindes Schrein blieb lange unbeachtet, sogar von der Sternfelder Travia-Geweihten *Ysilda von Zwerch*, die seit ihrem ersten Besuch eine unbestimmte Abneigung gegen Lieblinde empfindet. *Ysilda* hat die Konsekration (WdG 256) des Schreins immer wieder verschoben und auch Gerüchte über angebliche Wundertaten Lieblindes ignoriert sie.

Erst als in der Umgebung Sternfelds die Sternengoldfunde rarer wurden, wuchs um Lieblindes Zeltstatt, unter anderem auf Betreiben des *Müden Rik*, eine kleine Siedlung namens *Goldklamm*. Je größer und sündiger die Siedlung wurde, desto fanatischer predigte Lieblinde und geißelte mit feurigen Reden die Spielsucht, den Schnaps und nicht zuletzt die Hurerei. Nach anfänglichem Befremden ließ man sie gewähren, und mittlerweile sehen die meisten Anwohner in Lieblindes Auftritten ein unterhaltsames Spektakel. Niemandem ist bisher aufgefallen, dass sich Lieblinde, besonders zu Zeiten des Vollmonds, zunehmend vom sanften Wesen Travias entfernt. Grund dafür ist die Sternengabe, die die Predigerin langsam korrumpiert und die im Laufe des Abenteuers eine Eskalation verursacht, die die Helden auf ihre Spur lockt.

VERLAUF

Die Helden beginnen ihre Suche nach der Sternengabe in den Orten Sternfeld und Goldklamm. Unter den Goldsuchern ist die Konkurrenz groß. Jedem Hinweis wird sofort nachgerannt, damit der beste Fund in die eigene Tasche wandert. Die Helden geraten bei ihren Expeditionen durch die Wildnis zwangsläufig immer wieder mit anderen Abenteurern aneinander, mit ansässigen Orken und insbesondere mit der *Kralle der Macht* (Seite 114).

“ZEIGE KEINE SCHWÄCHE!”

IM STERNFELD

Die Handlung beginnt in Sternfeld, wo die Helden in einem relativ geschützten Raum erste Erfahrungen mit potenziellen Konkurrenten und den, für Goldsucherstädte typischen, Umgangsformen machen sollten. Auch können sie sich hier ausrüsten, bevor es in Goldklamm richtig losgeht. Das Spiel mit den Sternfeldern können Sie nach den Anregungen in **Roter Mond 56** gestalten.

MURSCHAIS MACHT

Dramaturgie: Die Szene zeigt, dass Sternfeld im Gegensatz zu Goldklamm dem Willen der Orks ausgeliefert ist, dass die Orks ihr martialisches Auftreten nutzen, um Privilegien zu erlangen, und dass in der näheren Umgebung von Sternfeld nichts

HELDEN IM SCHWARZPELZ

Hass ist ihr Gebet kann auch mit orkischen Helden gespielt werden. Ihre Spieler können dabei die Rolle der Hilvalorks um *Oxbrull Schlitzohr* (Seite 18) übernehmen, um möglichst viel Sternengold für ihren Häuptling zu finden. Konflikte mit anderen Orken gibt es in Goldklamm nicht, und gerade der Umstand, dass keiner der ansässigen Stämme Anspruch auf die Siedlung erhebt, sollte orkischen Helden zu denken geben. Lieblinde stürzt die Anwesenheit von Orks in *ihrem* Ort in eine mittlere Glaubenskrise – und lässt sie noch fanatischer auftreten. Auf die Spur der Sternengabe kann orkische Helden ein von Grolmen gefangen genommener, altersschwacher Schamane führen, der diese in einer Vision sah (Seite 23).

Bei fast jeder Rückkehr nach Goldklamm erregt *Lieblinde Honigkern* mit ihren Predigten Aufmerksamkeit. Was als Göttinnendienst mit vorgehaltener Armbrust beginnt, endet als Brandstiftung. Im Zelt der Akoluthin werden die Helden schließlich fündig und müssen versuchen, die Sternengabe an sich zu bringen. Ein Konflikt mit der *Kralle der Macht* und anderen Goldsuchern ist unvermeidlich, bis der Müde Rik ein Machtwort spricht und im Namen Goldklamms verfügt, dass die Parteien die Sache wie echte Svellttaler regeln sollen: Bei einem Boltan-Turnier.

DAS ABENTEUER ALS EINZELSTÜCK

Das Abenteuer lässt sich ohne weitere Anpassungen aus der Kampagne *Orkengold* losgelöst spielen. Sie sollten den Auftrag, der die Helden nach Goldklamm führt, so formulieren, dass er ausgiebige Schatzsuchen ermöglicht und die Nebenhandlungen in Goldklamm die Helden nicht zu massiv binden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, Lieblindes Kreuzzug zu streichen und die Helden einfach auf Schatzsuche zu schicken.

Außerdem bietet sich das Abenteuer zum multiparallelen Spiel mit zwei konkurrierenden Heldengruppen und Meistern an – hier sollte jedoch der Zeitaufwand nicht unterschätzt werden –; in einer einzigen Sitzung ist das Abenteuer keinesfalls befriedigend abzuhandeln.

mehr zu holen ist. Eine Begegnung mit Ariana Melethaniem und Teilen ihrer neuen Bande etabliert die wichtigsten Konkurrenten bei der Schatzsuche.

Szene: Einmal die Woche erscheint der Okwach *Murschai* mit drei bis an die Hauer bewaffneten *Khurkach* in Sternfeld. Er stellt sich vor dem Bordell *Sternenregen* auf, äußert ein paar großmäulige Sätze und stößt seinen Speer tief in den Staub. Dann betritt er das Bordell und fordert einen Blick auf die mickrigen Funde der Besucher. *Murschai* lässt den Großteil der bescheidenen Ausbeute ihren Findern, lediglich *Cupritan* (**Roter Mond 84**) konfisziert er. Er scheint sich nicht recht dafür zu interessieren, sondern schießt immer wieder zu den Freudenmädchen hinüber und zerrt schließlich zwei von ihnen in eine Kammer. Sollten sich Spieler hier zu Heldenta-



ten berufen fühlen, lassen Sie deren Einwürfe an Murschais Trägheit scheitern. Bei Handgreiflichkeiten kann er das Zeitliche segnen, was Sternfeld jedoch große Probleme und seinem Mörder einen Sternfelder Lynchmob bescheren wird.

Ariana Melethaniem (Seite 114) ist bei der Szene anwesend (wenn Sie wollen, kann sie Murschais Gier wecken, um ihn dann mittels **BANNBALADIN** abzuservieren). Augenscheinlich gerade angekommen, hat sie sich für den Weg hierher neuer Bedeckung versichert: Einen Halbelf (*Leriel*) und einen Brillantzwerg (*Fobosch*). Sie tuschelt mit ihren neuen Söldnern, *“Sternfeld scheint abgegrast”* (Sinnenschärfe+5), und wünscht den Helden mit einem fast höhnischen Lächeln: *“Herzlich viel Glück bei eurer Suche in Sternfeld!”*

Wie auch immer sich die Folgen dieser Schmähung gestalten, sobald die Helden wieder allein sind, steht ein Goldsucher (der *alte Stu*, siehe Seite 19) vom Boltantisch auf und spricht sie an: *“Die Kleine hat Recht. Wo die Orkkrieger dekadent werden und man nur noch ein paar Skrupel aus dem Boden hackt, da lohnt sich das Suchen nur noch, wenn man Frischlinge ausnehmen will.”* Stu bietet den Helden an, sie nach Goldklamm zu führen, wo sich die Suche eher lohnt.

EINE HÖHNISCHE HERAUSFORDERUNG

Dramaturgie: Mit dieser Szene vertiefen Sie die Konkurrenz zur *Kralle der Macht*. Das Auftreten Arianas liefert einen wichtigen Hinweis, dass sie nicht nur nach beliebigem Sternmetall sucht.

Szene: Am Morgen ihres Aufbruchs aus Sternfeld beobachten die Helden, wie Ariana Melethaniems Leute die Pferde zur Abreise satteln. Die Magierin hat ihre Söldner in Sternfeld offenbar aufgestockt. Hinzugekommen sind ein Halbork (*Chakko*) und eine Kriegerin (*Rosshilde*). Als Ariana bemerkt, dass auch die Helden Sternfeld verlassen wollen, spricht sie eine Herausforderung aus. *“Bemüht Euch nicht! Wir reiten schneller,*

wir graben schneller – und wir werden es schneller finden als Ihr!” Rosshilde fügt hinzu: *“Denn wir sind die Kralle der Macht!”* Eine peinliche Stille entsteht – dieser Ausruf war nicht abgesprochen. Dann preschen sie auf ihren Pferden los. Mit dem alten Stu und seinem vollgepackten Esel ist an eine schnelle Verfolgung nicht zu denken.

Die *Kralle* nutzt ihren Vorsprung, um bereits eine kleine Schatzsuche zu unternehmen, die aber erfolglos bleibt. Kurz vor der Ankunft Ihrer Helden in Goldklamm sollten Arianas Leute aber dorthin zurückkehren. So können Sie vermeiden, dass die Helden bei deren Verfolgung den Ort gleich wieder verlassen.

NACH GOLDKLAMM

Dramaturgie: Die Helden reisen in vier Tagen nach Goldklamm und können viel über das Svellttal erfahren. Geben Sie ihnen ruhig einige Tipps für eine erfolgreiche Schatzsuche und die Möglichkeit, das Boltanspiel zu erlernen.

Szene: Am Lagerfeuer sitzend bittet der alte Stu die Helden, mit ihm zu spielen und zieht ein Päckchen Karten heraus. *“Boltan! Svellttaler Regeln.”*

Erklären Sie Ihren Spielern die Grundzüge der Boltanregeln und lassen Sie die Helden ihre Boltan-Werte bestimmen (Seite 29). Spielen Sie einige Runden um Heller oder Kreuzer.

An den ersten Abenden verliert der Alte Stu absichtlich, um den Helden den Spaß am Spiel nicht zu nehmen. Am letzten Abend aber gewinnt er so viel, dass er nicht nur seine Verluste wieder ausgleicht, sondern sich einen Pott sichern kann, der seine Verluste weit übertrifft. Tatsächlich lässt sich Stu so seine Dienste bezahlen, was er den Helden nach der letzten Partie auch erklärt: *“Nix ist umsonst, auch die Reise nach Goldklamm nicht. Im Svellttal gilt vor allem eine Regel: Traue niemanden!”*

Am Ende der Reise können die Helden die Sonderfertigkeit *Boltanvisage* verbilligt erwerben (25 AP) und erhalten eine Spezielle Erfahrung auf *Kartenspiel* oder *Falschspiel*.

GOLDKLAMM

Goldklamm ist eine typische Sternengoldsucherstadt. Unter den etwa 70 Einwohnern tummeln sich Falschspieler, Geschäftemacher, Huren, gesuchte Halunken, Kopfgeldjäger und dergleichen mehr. Jeder geht seinen eigenen Geschäften nach und muss sich auf eigene Faust durchsetzen, wobei man froh ist, dass die Orks Goldklamm scheinbar übersehen. Nutzen Sie für die Beschreibung gängige Westernmotive. Schlägereien und Kartenspiele mit hohem Einsatz sind an der Tagesordnung.

Der *Müde Rik* ist der Erste gewesen, der in Nachbarschaft zu Lieblindes Travia-Schrein zog, und letztlich ist das Wachstum Goldklamms, das er als seine eigene Stadt bezeichnet, hauptsächlich seiner Sturheit und seinen Verbindungen zu verdanken. Seine Mutter *Nalla* zog ihm mit ihren Huren nach, viele andere folgten.

Im Süden Goldklamms wird der Reisende von der bunten Fassade des **Bordells Goldritze** (Q3/P6/S8) empfangen. Direkt gegenüber befindet sich der **Spielesalon Klunkerbude** (Q4/P6/S16), in dem neben dem norbardischen Wirt *Finstjoff Ziegenbart* oft auch der Müde Rik zu finden ist. Weiter nördlich markieren einige an die Hauswand gelehnte Särge die **Tischlerei** (Q6/P4), in der *Holz-Bo* mit seinen Kindern haust. Daran grenzt *Billem Wirns* erst vor zwei Monden erbaute **Bakkhraz-Destille** mit angeschlossener **Brennbar** (Q3/P6). Von Wirns Erfolg profitiert auch das benachbarte **Bordell Stoßburg** (Q4/P5/S6), das von *Pfirsich-Lina* geleitet wird. Erwähnenswert ist außerdem das 'Bad' von **Haarschneider Mew** (Q3/P4), ein Zelt, vor dem ein einzelner Barbierstuhl unter einer löchrigen Plane steht. Als **Heiler** werden *Pfirsich-Lina* (Q5/P7) oder *Magister Losch* (Q4/P6) herangezogen.

Am Nordende der Siedlung steht **Lieblindes Zelt**. Für Götinnendienste wird das Vorzelt geöffnet und gibt den Blick auf einen kleinen Altar und einen merkwürdig aussehenden Kessel über dem Herdfeuer frei. Sitzgelegenheiten sind von den Gläubigen selbst mitzubringen.

Wenn Sie möchten, können Sie auch die hier stattfindenden Ereignisse nach Sternfeld verlegen und mit den in **Roter Mond 56** beschriebenen Einwohnern weitere Konflikte konstruieren.

KLEINE MENAGERIE DER GENREFIGUREN

Goldklamm ist die Basis, zu der die Helden nach einer Schatzsuche immer wieder zurückkehren sollten. Nutzen Sie die Auswahl an Meisterpersonen, um Gerüchte zu verbreiten, stagnierende Situationen aufzubrechen und Atmosphäre zu erzeugen. Sie können auch Ratschlägen zum 'richtigen' Verhalten im Svellttal geben sowie als Konkurrenten bei der Schatzsuche oder als Informanten auftreten. Fühlen Sie sich nicht verpflichtet, alle unterzubringen, sondern sehen Sie sie als Anregung.

☛ Der Zimmermann *Boronmil Büttengeher* (Mitte 30, hager, Geheimratsecken) wird von allen nur **Holz-Bo** gerufen. Der Vater von sechs Kindern hat seine liebe Not, über die Runden zu kommen. Deshalb provoziert er gelegentlich Schlägereien unter den Schatzsuchern, um sein Geschäft zu beleben. Je gewalttätiger die Helden in Goldklamm vorgehen, umso zuvorkommender wird Holz-Bo.

☛ Der bornische **Bauer Mew** (26, dreckigblond, feist, Säufer) stammt ursprünglich aus Jarlak im Sewerischen, hat aber wegen eines Konfliktes mit seinem Bronnjaren die heimische Scholle verlassen. In Goldklamm verdingt er sich als Barbier. Gelegentlich rutscht Mew beim Rasieren eines erfolgreichen Schatzsuchers die Klinge ab – bisher fand sich jedoch nie ein Ankläger.

☛ Der Schnapsbrenner **Billem Wirn** ist ein gerissener Geschäfts-

mann, der Gerüchte schneller verbreitet als jedes Waschweib und fast ununterbrochen die Namen von Travia oder Rahja im Munde führt. Wirn gilt als einer der Honoratioren von Goldklamm, weil er den gesamten Alkoholverkauf in der Siedlung kontrolliert. Der Schnapsbrenner brachte das Rezept für Bakkhraz aus Enqui mit (**Westwind 104**), einen suchterzeugenden orkischen Branntwein, dessen Name übersetzt so viel wie *Fiebertraum* bedeutet und der regelmäßige Trinker schneller altern lässt.

☛ Unter den Huren in der *Goldritze* ist besonders die Besitzerin **Nalla** hervorzuheben, eine erfahrene Frau mit derbem Humor. Sie hat die schüchterne **Pardella** unter ihre Fittiche genommen, ein junges Mädchen, das durch Lieblindes Predigten massiv verunsichert wird. Dazu kommt **Miezi**, die "*hübscheste Hure von Goldklamm*" – dem tut auch ihr anatomisch korrekt geschnitztes Holzbein keinen Abbruch.

☛ Die Huren und Lustknaben in der *Stoßburg* wechseln häufig. Die so genannten *Burgfräulein* scharen sich um **Pfirsich-Lina**, die stets einen süßlichen Duft auflegt und behauptet, in Wirklichkeit eine Hexe zu sein. Die maraskanischen Bruderschwestern **Rhojid** und **Rhazida** beklagen sich ununterbrochen über schlechte Behandlung und Bezahlung und führen einen Wettbewerb, wem von beiden es schlimmer ergeht. Erwähnenswert ist zudem **Morka**, eine Norbardin, die ihre Schwangerschaft zu verbergen sucht und ein Glasauge hat.

DU REIßEST NIE ALLEIN

Die folgenden Meisterpersonen sind die direkten Konkurrenten der Helden. Setzen sie diese Parteien entsprechend den Spielmechanismen auf Seite 22 oder nach Ihrem Belieben ein. Ab Seite 20 finden Sie außerdem Module, die Ihre Helden mit den Konkurrenten bekannt machen sollen.

Die Kralle der Macht

Die Abenteurer um Ariana Melethaniem sind die wichtigsten Gegenspieler der Helden in diesem Szenario. Sie werden im Laufe der Kampagne wiederholt auftauchen. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie im Anhang (Seite 114).

Die Marrykai

Die Hilvalorks (**Roter Mond 113**) wurden von ihrem Häuptling *Gurukh Goldzahn* (**Roter Mond 152**) hergeschickt, um Sternenschatze für ihn zu sammeln oder zu rauben. Der Okwach *Oxbrull Schlitzohr* (30, eingerissene Ohrmuscheln, silberne Fellsträhnen, wuchtige Statur; *erfahrener Khurkach*, Seite 123) hat sechs Krieger (*unerfahrene Khurkach*, Seite 123), darunter den menschlichen Söldner *Tiftan Gerbhold* (22, einäugig, kahl, starke Körperbehaarung) mitgebracht. Eine Besonderheit der Marrykai ist, dass sie ihre Kriegsbemalung mit aus einem Bordell entwendeter Schminke auftragen. Menschlichen Goldsuchern gegenüber gebärden sie sich martialisch. Mit einem Pfeilhagel vor deren Füße kündigen sie ihr Kommen an, um dann aus der Deckung zu stürmen und sie zu vertreiben. Sollte sich Oxbrull ernsthafter Widerstand entgegenstellen, versucht er jedoch zu verhandeln.

Die Marrykai vermeiden es, Goldklamm zu betreten, weil sie das Tabu vom durch die Sternengabe erschlagenen Kriegsogers gerüchteweise kennen. Oxbrull lässt die erfolgreichsten Goldsucher aber gelegentlich durch 'seine Glatthaut' beschatten, da er glaubt, Menschen wären Ihresgleichen gegenüber weniger misstrauisch als bei einem Ork. Ist Tiftan erfolgreich, versucht Oxbrull den Abenteurern ihre Beute mit Drohungen und Diebstählen streitig zu machen.

Die Geschwister Galton

Alvarella, Wilke, Jinka und Jasse Galton (Anfang bis Ende 20, schwarze Haare, kantige Gesichter) sind vier gebrandmarkte (zu Kerkerhaft verurteilte und mit Brandmarkungen gezeichnete) Schwestern aus der Mark Greifenfurt. In absteigender Größe aufgereiht erscheinen sie wie die Orgelpfeifen, wobei Jasse als Kleinste und Jüngste die heimtückischsten Pläne ausheckt und ihre älteren Schwestern Jinka und Wilke als Handlangerinnen einsetzt. Alvarella ist ein bisschen dumm, bringt die Pläne regelmäßig zum Scheitern und erzählt mit Vorliebe merkwürdige Witze.

Die vier Galton-Schwestern

Herausragende Eigenschaften: KO 15; Goldgier 8, Jähzorn 8

Wichtige Talente: Fährtsuche 7, Fallenstellen 11, Reiten 10, Schleichen 10, Wildnisleben 7

Säbel: INI 11+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Ringen: INI 10+1W6 AT 15 PA 10 TP(A) 1W6 DK H

Leichte Armbrust: INI 10+1W6 FK 16 TP 1W6+6

LeP 27 AuP 33 RS 3 (Krötenhaut) WS 8 MR 3 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Waffenlos: Bornisch, Wuchtschlag

Der alte Stu

Der alte Stu(rgrein) (72, rothaarig, Zahnücke), ein Flüchtling aus der Wildermark, ist ein hervorragender Boltanspieler und Schatzsucher der ersten Stunde, der all seine Funde schnell verprasst hat. Die meiste Zeit verbringt er in rotem Flanellunterzeug beim Barbier oder im Badewasser mit einer nach Pferdemit riechenden Pfeife im Mund.

Während gemeinsamer Rasuren versucht Stu, seinen Sitznachbarn Informationen zu entlocken. Seine Stärken sind seine Erfahrung und eine überraschend gute Ausrüstung. An Fundorten behauptet er, Kaiser Reno hätte ihm hier das Land übertragen, und zeigt eine gefälschte Besitzurkunde vor.

Strata Klangwild Sappenstiel

Die nostrische Raubritterin (25, brünett, Pagenschnitt, Aknenarben) versteht zwar nichts von der Edelmetallen, hat aber andere Wege gefunden, ihre Börse aufzubessern. Sie taucht unverhofft an Fundorten auf und fordert den Schatz für sich. Zumeist stellt sie die Schatzsucher vor die Wahl, ihr einen Teil abzugeben oder die Sache in einem Duell zu klären.

Strata Sappenstiel

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KO 14, KK 15, Eisern; Goldgier 10

Wichtige Talente: Etikette 7, Reiten 12, Selbstbeherrschung 8

Schwert: INI 9+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+5 DK N

Raufen: INI 10+1W6 AT 12 PA 12 TP(A) 1W6+1 DK H

Lanzenreiten: AT 17 TP(A) 1W6+4 bis 3W6+4 (Turnierlanze)

LeP 33 AuP 40 RS 5 (Kette) WS 7 MR 5 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Meisterparade, Schildkampf I (PA 14) Turnierreiterei, Wuchtschlag

PFADWEISER UND HECKENFINDER

Die gängigen Fundstellen in Goldklamm's nahem Umfeld sind abgegrast und die Natur erholt sich langsam von den Spuren der Einschläge. Machen Sie den Helden in Gesprächen mit Einheimischen klar, dass sie auf eigene Faust wenig Aussicht haben, wirklich wertvolle Funde zu machen. Da es den anderen Abenteurern hier nicht besser ergeht, scharen sich, sobald ein Gerücht über einen neuen Fundort die Runde macht, quasi alle Schatzsucher um eine Handvoll Exzentriker, die unter bestimmten Umständen bereit sind, ihr Wissen zu teilen.

Setzen Sie die hier vorgestellten Informanten ein, um die Helden an die unten beschriebenen Fundorte zu lenken. Es ist auch möglich, dass sie die Informanten vergrätzen oder sich bei einem von ihnen besonders beliebt machen.

Das Bakkhraz-Orakel

Orakel-Al (42, sieht aus wie Ende 60, Alkoholfahne, wirrer Blick, ausgefallene Zähne) prophezeit unter Alkoholeinfluss erstaunlich zuverlässig unentdeckte Fundorte des Sternengoldes. Wenn er nüchtern ist, kann er sich an nichts erinnern. Für Helden mit kleiner Geldkatze ist er die beste Anlaufstelle, auch wenn er eine Menge verträgt.

Orakel-Al besitzt die Gabe *Prophezeien* (TaW 4, im Rauch +1W6) und den Nachteil *Wahnvorstellungen*.

Der Müde Rik

Waldläufer und Stadtgründer *Rik* (36, strahlend blaue Augen, blondes lockiges Haar, Grübchen beim Lächeln) vergibt seine Informationen an den Sieger der von ihm gestellten Aufgaben. Er veranstaltet Zielspucken, Bohnenwettessen und andere Wettbewerbe. Er profitiert dabei mehrfach, und zwar neben dem Startgeld für seine Spiele auch durch deren Nebenwir-



kungen: Zum einen kann er sich dadurch ein klares Bild von Neuankömmlingen machen, zum anderen hilft er damit seinen Freunden. Ein Fresswettbewerb beispielsweise bringt Finstjoff Geld ein, und für Kakerlakenrennen müssen die Goldsucher bei Holz-Bos Kindern bunte Rennschaben kaufen.

Libussa Meerschaum

Die neugierige Agentin (25, brünett, maugesichtig, nervöses Augenzucken, kariertes Überwurf) spioniert im geheimen Auftrag des bornischen Freibundes alles und jeden aus. Sie setzt viel daran, den Ort als Fundgrube für die Festumer Pfeffersäcke zu fördern, um ihre Provision in die Höhe zu treiben. Meerschaum analysiert Gerüchte, Wetterlage, orkische Bewegungen, Fundfrequenzen und vieles mehr. Sie verkauft ihre Informationen nicht nur gegen Geld, sondern sammelt auch Gefallen, die sie später für sich oder ihren Auftraggeber einlöst. So kann es im Laufe des Abenteuers vorkommen, dass die Helden von ihr unverhofft verpflichtet werden, einen anderen Informanten zu sabotieren oder eine nächstgelegene kampierende Orkpatrouille von Goldklamm weg zu locken.

Libussa gibt sich stets sehr geheimnisvoll und wichtig. Wer sie sucht, muss ihr unter einem beliebigen Tisch in Goldklamm eine möglichst verschlüsselte Nachricht hinterlassen – sie wird sie finden.

Magister Losch

Der fahrigere Kampf- und Hellsichtmagier (52, ergrauter Haar-kranz, dicke Nickelbrille, Brandnarben) lehrte viele Jahre am Stoerrebrandt-Kolleg in Riva. Er war immer fasziniert vom Fliegen und unternahm viele alchemistische Experimente, um Flugwasser oder Schwebetränke zu entwickeln. Wenn er unter den Helden eine Hexe zu erkennen glaubt, wird er sie sehr zuvorkommend behandeln und versuchen, sie auf ihrem Besen zu beobachten.

Wie viele andere packte auch ihn das Sternengoldfieber. Bald erkannte der Theoretiker jedoch, dass er für lange Expeditionen in der Wildnis nicht geschaffen und der Handel mit Informationen lohnender ist. An der Decke seiner Hütte, in der er sich fast immer aufhält, hängt zwischen Bücherstapeln und alchemistischen Apparaturen ein Wagenrad mit verschiedenen götteraffinen Gegenständen (Löwenzahn, getrocknete Seesterne, die Haut einer Eidechse) und einigen Sieben und Trichtern. In *“mago-physikalischen Fallstudien”* stellt Losch hier am Modell den Sternenregen nach, um Informationen über unbekannte Einschlagstellen zu verkaufen. Dabei hat er eine ganz passable Trefferquote.

DAS SPIEL IN GOLDKLAMM

Anhand der folgenden Module können Sie Ihren Helden Informanten und Konkurrenten vorstellen. Nutzen Sie sie auch, um die Atmosphäre von Goldklamm zu vertiefen und die Sympathien Ihrer Helden zu lenken. Die folgenden Szenen ereignen sich in beliebiger Reihenfolge, möglichst dann, wenn der Spielfluss zu stagnieren droht oder sich die Helden an Nebensächlichkeiten festgebissen haben.

Im Anschluss daran finden Sie einige Regelmechanismen, die Ihnen helfen sollen, Konkurrenten und Informanten effektiv und fair einzusetzen. Für Helden, die ganz auf teure Informanten verzichten wollen, können Sie das Modul **Auf eigene Faust** (Seite 24) verwenden.

INFORMANTEN

Keine Bewegung!

Eine bunt bemalte Schabe krabbelt in das Hosenbein eines Helden. Als dieser sie loswerden will, werden plötzlich von einigen Goldklammern Waffen gezogen und Armbrüste auf ihn gerichtet: *“Hose runter!”*

Nach kurzer Zeit quetschen sich ein paar Kinder mit Farbe an den Fingern zwischen den Umstehenden durch und klären die Helden auf, dass es sich um eine Rennschabe handelt, die ihr eigentliches Ziel, eine tote Katze, verfehlt hat. Wenn sich der Held bewegt, verfälscht er ein Wettbewerbsergebnis. Sobald die Schabe wieder aus dem Hosenbein gekrabbelt ist, können die Helden von den Kindern erfahren, dass Rik das Kakerlakenrennen veranstaltet, und der Gewinner einen Tipp bekommen soll, wo noch Schätze zu finden sind.

Ein Fass voller Wahrheiten

Billem Wirn veranstaltet vor der *Brennbar* eine Versteigerung: Wer die meisten Gläser des frisch gebrannten Bakkhratz für seinen Bruder Al spendet, darf dabei sein, wenn dieser den Schnaps in einem Nebenzimmer vernichtet. Die Gebote schrauben sich bei einem Preis von drei Hellern pro Glas langsam nach oben, während irritierte Helden in der Menge der Bietenden folgende Gerüchte aufschnappen können:

☞ *“Dieser Orakel-Al hat echt Gold in der Kehle, aber er singt leider nur, wenn er besoffen ist. Seine Arien sind ganz reizend. Schade, dass für uns Liebhaber der hohen Künste hier so wenig geboten wird.”* (gelogen, aber metaphorisch doch wahr)

☞ *“Orakel-Al ist so was wie ein Grubenvogel. Wenn er den neuen Bakkhratz verträgt, kann ihn jeder trinken. Er opfert sich für die Stadt buchstäblich auf.”* (gelogen)

☞ *“Viele Goldsucher glauben, dass Orakel-Al in die Zukunft sehen kann, wenn er besoffen ist.”* (wahr)

☞ *“Glaubt diesem Orakel-Al kein Wort! Wegen dem seiner Prophezeiung bin ich drei Wochen durch die Wildnis gefallen und hab gar nix gefunden!”* (wahr)

☞ *“Vor einem Mond hab ich die Versteigerung gewonnen. Al hat mir prophezeit, wo ich suchen soll, und ich hab da wirklich Mondsilber gefunden. Hab’ den Kram aber beim Boltan wieder verloren.”* (wahr)

Wissen ist das neue Gold

Vor der *Klunkerbude* fällt den Helden eine Frau in kariertem Überwurf – Libussa Meerschaum – auf, die den *Aventurischen Boten* liest; eine völlig veraltete Ausgabe, in der sich bei genauerer Betrachtung zwei Gucklöcher ausmachen lassen. Als Strata Sappenstiel mit finsterner Miene die Spielhalle verlässt – sie hat gerade einige Unzen Silber verloren –, fängt die Zeitungsleserin sie unauffällig ab. Beide tuscheln kurz, schauen sich um, und die Ritterin erhält einen kleinen Zettel, den sie ungeschickt in ihren Panzerhandschuhen verschwinden lässt. Als sie davon reitet, lässt sich die Zeitungsleserin betont unauffällig zu den Hufspuren nieder, vermisst diese eilig und notiert dann etwas in ihrem Notizbuch.

Wenn die Helden sie ansprechen, stellt sich Libussa vor, tut sehr geheimnisvoll und weicht den meisten Fragen aus, oft mit der Bemerkung *“Wenn ich euch das sagen würde, müsste ich euch töten”*. Über die vorangegangene Szene schweigt sie sich aus, Ihnen sei aber verraten, dass Libussa Strata (gegen einen Gefallen) verraten hat, wohin sie ihren nächsten Kunden schicken wird.

Magie und Spitzenhöschen

Am späten Vormittag treffen sich die Huren am Marktplatz, um am dortigen Brunnen ihre Leibwäsche zu waschen und sich gegenseitig zu bekritteln. Während die Helden dies beobachten, spricht sie ein älterer Herr mit Nickelbrille und Magierrobe an: Magister Losch. Verlegen bittet er sie, von den Huren ein Stück Unterwäsche zu besorgen, das in der letzten Nacht benutzt wurde, und dieses in seiner Hütte abzugeben. Es soll nicht zu ihrem Schaden sein, insbesondere wenn Loschs Name dabei unerwähnt bleibt.

Nehmen die Helden den Auftrag an, können sie die Huren außerhalb der Geschäftszeit kennen lernen und für den Preis einiger Silberstücke und eines unterhaltsamen Gesprächs auch die Unterwäsche erhalten. Wenn sie diese abliefern, zahlt ihnen Losch satte zwei Dukaten. Weiterhin klärt er sie über die merkwürdigen Apparaturen in seiner Hütte auf und bietet seine Dienste an.

Kinderkeile

Ein kleiner Wagenzug *Lowanger Dualisten (WdG 147)* aus Enqui erreicht Goldklamm. Die Siedler, die sich auf der Durchreise nach Neulowangen befinden, werden misstrauisch beäugt, insbesondere von Lieblinde Honigkern, und schon bald entladen sich die Vorbehalte auf ein sechsjähriges Dualistenmädchen namens Irinja (7, blond, abgewetzte Stoffpuppe im Arm): Einige Dorfkinder spielen *Orken und Pilgerin*, wobei sie Irinja in die Ecke einer ausrangierten Reisekutsche drängen. Nach Art der Dualisten erduldet Irinja jede Demütigung, doch das Spiel steigert sich gnadenlos. Bald gibt es Tränen und sogar Prügel. Greifen die Helden ein und retten das Mädchen, ruft ihnen eines der einen Ork spielenden Kinder lediglich ein beleidigtes *“Es gibt aber zwölf Götter und nicht nur zwei! Und wenn ihr nicht dran glaubt, dann seid ihr doof! Das hat die Travia-Tante gesagt!”* hinterher.

Irinja will nur noch zu ihrer Mutter, einer sittenstrengen Dualistin namens *Rondriga (23, blond, sehr attraktiv)*. Nach einer kurzen Umarmung der Tochter folgt eine Rüge, dass sie sich mit den *“Ungläubigen”* nicht hätte einlassen dürfen, und dass es sich nicht ziemt zurückzuschlagen.

Aus dieser Szene kann sich ein interessantes Gespräch über den Dualismus entwickeln. Die kleine Gemeinde ist extrem misstrauisch, und wenn die Helden ein wenig nachforschen, finden sie heraus, dass die Siedler einen Schatz mit sich führen (Seite 24), der ihnen den Neuanfang im Süden erleichtern soll. Sie halten den Fund aber geheim und brechen bald wieder auf.

КОПКУРЕНТЕП

Wasser ist für Weichlinge

Wilke Galton macht sich über die Trinkgewohnheiten eines möglichst schwächlich aussehenden Helden lustig. Alvarella unterstützt sie mit einigen unbeholfenen Wortspielen. Sobald die Helden reagieren, mischt sich Jasse mit der Hand am Säbelgriff ein und der Ton der Auseinandersetzung wird schärfer. Wirklich handgreiflich wird man jedoch nicht und die Galton-Schwester verziehen sich mit den Worten: *“Pass auf deinen Rücken auf, du Grünholz!”*

Kurz darauf nähert sich Holz-Bo ungefragt den Helden und nimmt schon mal Maß für ein paar neue Särge: *“Man sollte doch vorbereitet sein.”*

Abgefüllt und angezapft

Als Neuankömmlinge in Goldklamm werden die Helden von *Tiftan Gerbhold* zu einer Runde Bakkhraz eingeladen. Er versucht sie auszuhorchen. Tiftan erwähnt, dass Goldklamm bisher von den Orken verschont blieb, wobei er glaubt, dass dies sich bald ändern wird.

Wenn die Helden später in der Wildnis unterwegs sind, werden sie von Oxbrulls Leuten aufgehalten, die lautstark Wegzoll für eine Brücke verlangen, die gar nicht existiert. Mit einem gewissen Maß an Ortskenntnis können die Helden wissen, dass die Marraykai in der Gegend ebenfalls fremd sind, und mit einer *Sinnenschärfe +4* entdecken sie zudem Tiftan, der sich im Gebüsch versteckt. Wenn Oxbrulls Bluff erst durchschaut wurde, versuchen die Orken, ihr Gesicht zu wahren und sich aus der Affäre zu ziehen.

Kratzen und Beißen

Sicherlich wollen die Helden nach einer anstrengenden Expedition Mews Badezuber in Anspruch nehmen. Mew lotst sie in eine durch ein Tuch abgetrennte Umkleidekabine. Nachdem die Helden nackt zum Zuber treten, erwartet sie eine Überraschung. Aus der zweiten Umkleidekabine tritt die *Kralle der Macht* – ebenfalls nackt und ebenfalls mit dem Ziel, ein Bad zu nehmen.

Mit dem Gedanken, die beiden Gruppen würden das schon untereinander regeln, hat Mew zweimal kassiert und ist mit seiner Ausbeute Richtung *Brennbar* aufgebrochen – und das, obwohl höchstens fünf Leute in den Zuber passen. Zumindest Ariana, die ihrer Anführerrolle gerecht werden will, und eine erboste Rosshilde werden den Helden den Badezuber nicht kampfflos überlassen – sehr zum Vergnügen der Lustknaben der gegenüberliegenden *Stoßburg*.

Mit Horn und Haaren

Wenn die Helden mit reicher Beute unterwegs sind, bringt Ariana eines Nachts mittels *BANNBALADIN (Tierfreund)* ein *Wollnashorn (ZooBotanica 142)* unter ihre Kontrolle und hetzt es direkt zu deren Lagerfeuer. Instinktiv trampelt das Tier das Feuer aus und nimmt dabei wenig Rücksicht auf die Liegeplätze der Helden. Auf eine Fackel des Magus oder einen *FLIM FLAM* reagiert es ebenfalls aggressiv und verfolgt fliehende Helden anschließend für kurze Zeit. In der so entstehenden Verwirrung schleichen Fobosch, Leriell und Chakko ins Lager, um die Beute der Helden zu stehlen. Sie hinterlassen nur einen Zettel mit der Aufschrift *“Ihr könnt nichts finden, was wir euch nicht wieder wegnehmen können”*, unterzeichnet mit einer fünfvingrigen Kralle.

Wollnashorn

INI 5+W6	PA 3	LeP 95	RS 4	KO 19
Horn	DK H	AT 10	TP 1W6+5	
Trampeln	DK H	AT 5	TP 2W20	
GS 14	AuP 40	MR 0* / 7	GW 14	

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (10), Überrennen (10, 3W6+1), Trampeln, großer Gegner

*) Beherrscht von *BANNBALADIN (Tierfreund)* mit 6 ZFP*

“VERTRAUE NIEMANDEM!”

Das folgende Kapitel gibt Ihnen Vorschläge und Regeln für die Suche der Helden nach dem Sternengold an die Hand. Diese Szenen dienen nicht nur der Ablenkung vom eigentlichen Ziel ihrer Suche, der Sternengabe, auf die sie schrittweise durch Lieblindes Auftritte (Seite 26) aufmerksam gemacht werden. Die Helden sollen auch genügend Schätze sammeln können, um später beim Boltanturnier eine gute Figur zu machen.

СПИЕЛМЕЧАПИСМЕР

Die Module beginnen jeweils mit einem Gerücht, das sich in Sternfeld herumspricht und das Sie phantasievoll ausschmücken können.

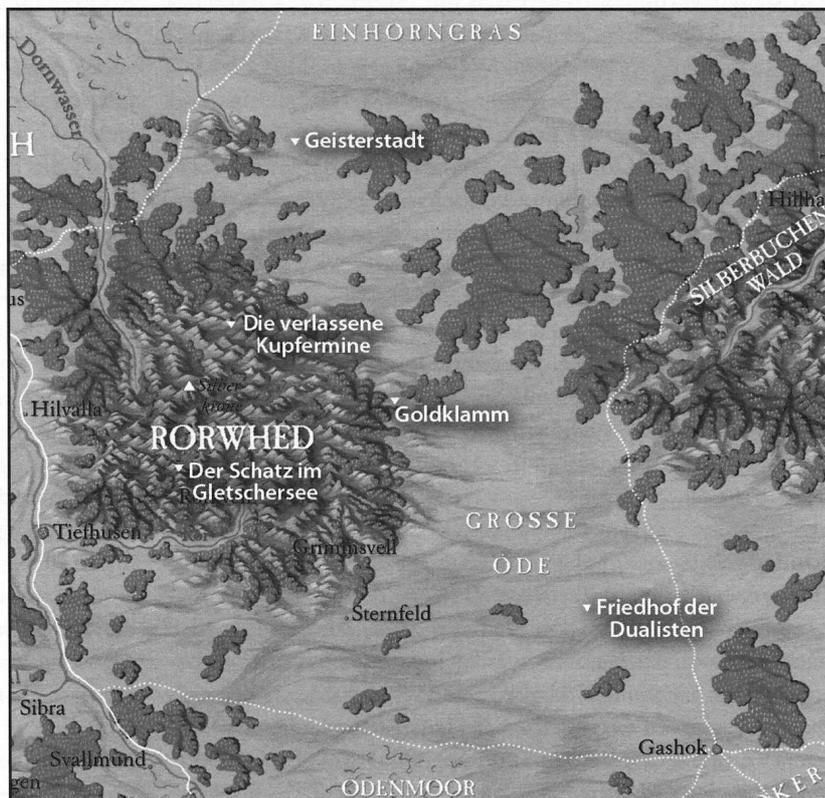
Die Helden können dann einen der oben beschriebenen Informanten aufsuchen, um sich die bestmöglichen Informationen über den neuen Fundort zu sichern. Sie können auch mehrere Informanten befragen, bestechen, gegeneinander ausspielen oder andere Schatzsucher von der Befragung abhalten. Das bringt ihnen Vorteile, kostet aber auch Zeit, in der sich andere Parteien einen Vorsprung erarbeiten können.

Wenn die Helden sich für einen Informanten entschieden haben, bestimmen Sie für die Konkurrenten einen anderen Informanten oder würfeln Sie 1W20 (1-5 Losch, 6-10 Meerschaum, 11-15 Orakel, 16-20 Rik). Wir empfehlen, mit einer konkurrierenden Gruppe zu beginnen und die Anzahl langsam zu steigern. Die *Kralle der Macht* sollte von Anfang an auftauchen.

Die Qualität der Informanten ist von 1 bis 4 abgestuft. Würfeln Sie für jede der suchenden Parteien mit 1W20, multiplizieren Sie das Ergebnis mit der jeweiligen Qualität der Information und ordnen Sie die Zahlen nun aufsteigend. Die Partei mit der höchsten Zahl erreicht den Fundort als erstes, die zweite danach und so fort. Die Differenz zwischen den einzelnen Zahlen entspricht ungefähr der Anzahl Spielrunden, die die Verspätung der jeweiligen Partei ausmacht.

Es folgt die Suche nach der bezeichneten Stelle. Gestalten Sie die Reiserouten nach Ihrem eigenen Ermessen und nutzen Sie die Hindernisse im gleichnamigen Kapitel rechts. Unterwegs können die Helden Verfolger ablenken, abschütteln oder einen eventuellen Vorsprung der Konkurrenten aufholen. Gerade wildniskundige Helden sollen hier glänzen. Alles ist möglich, wozu sich die Helden Zeit nehmen: Von gezielter Desinformation über Wetten, Verführung und Erpressung bis zu Fallen, Hinterhalten und Überfällen. Ermutigen Sie Ihre Spieler zu diesem Verhalten, sie müssen schließlich bei ihren Konkurrenten mit Ähnlichem rechnen. Belohnen Sie Eigeninitiative der Helden und bestrafen Sie Zögern mit großzügiger Veränderung der Zahlen.

Am Fundort ist zunächst der Schatz zu finden und in diesem Zusammenhang eine bestimmte Aufgabe zu lösen. Die Menge ist jeweils angegeben, den Materialwert entnehmen Sie bitte der Tabelle auf Seite 25. An diesem Ort bleiben die Helden nie allein, sondern müssen sich mit den Konkurrenten auseinandersetzen, die je nach Situation zu ihren Feinden oder Unterstützern werden können.



Nach ihrer Rückkehr nach Goldklamm können die Helden ihre Beute unters Volk bringen. Für das Boltanturnier am Ende des Abenteuers ist es aber notwendig, dass die Helden mit Einsätzen in ausreichender Höhe an den Spieltisch gehen können.

Beachten Sie, dass es einen soliden Wert in *Gesteinskunde* erfordert, um Beschaffenheit und Wert eines Fundes richtig einzuschätzen. Gute Ansprechpartner sind hier *Magister Losch*, *Libussa Meerschaum* und der *Alte Stu* – selbstverständlich gegen angemessene Bezahlung. Lassen Sie den Helden etwas Zeit zur Erholung und zum Fortführen von Nebenhandlungen, bevor Sie ein neues Gerücht streuen.

НИПДЕРНІСІЕ

- Der Informant wurde von der Gegenseite bestochen und hat einen falschen Weg gewiesen. Erst durch einen mürrischen Fallensteller kann der Irrtum aufgeklärt werden.
- Orks mit einem betrunkenen Oger verlangen Wegzoll oder brauchen Hilfe.
- Es gibt Angriffe durch wilde Tiere, beispielsweise *Todeshörnchen* (*ZooBotanica* 141), *Scheinbasilixen* (*ZooBotanica* 166), *Waldspinnen* (*ZooBotanica* 178), *Orklandbären* (*ZooBotanica* 73) oder brünftige *Steppenrindbullen* (*ZooBotanica* 159).
- Eine andere Partei hat einen Hinterhalt gelegt. Entweder blockieren Steine und Stämme den Weg oder es folgt ein Überfall.
- In einer Schlucht hat ein Unwetter Bäume und Geröll umgestürzt. Ein Durchgang muss mühsam gebahnt werden.
- Die Entdeckung einer *Grünen Schleimschlange* (*ZooBotanica* 238) verängstigt einen Reisenden so sehr, dass er nur mit Mühe zum Weitergehen zu bewegen ist.
- Die Reise wird durch *Jagdgras*, *Orkland-Boviste* oder *Waldweben* gestört (*ZooBotanica* 242, 258, 272) gestört.

DIE KUPFERMINE

Gerücht: In der letzten Nacht gab es eine magische Erschütterung (für magisch begabte Helden bedeutet das *Albträume*, auch *Magiegespür* macht sich bemerkbar). Das passiert manchmal, wenn ein verfluchtes Stück Sternengold entdeckt wird und seine Kräfte entlädt. Danach ist der Entdecker zwar meistens tot, aber dafür kann der Schatz gefahrlos geborgen werden.

Info-Qualität: Losch 3, Meerschaum 1, Orakel 4, Rik 2

Bester Informant: Das Orakel, weil es im Rausch die Entladung am intensivsten erlebt hat. Auch Losch hat die Erschütterung gespürt, muss aber länger nach der Ursache forschen. Rik kennt die Mine, die Meerschaum bastelt sich etwas aus Gerüchten zusammen.

Route: "Zieht einen Tag nach Nordwesten, dann einen durch den Wald. Seht euch am Fuß des nördlichen Rhorweds nach Wegen zu Stollen in die Berge um. Am richtigen Weg sind zwei Buchen verwachsen. Steigt von dort etwa drei Stunden nach oben. Die Erschütterung geschah unterirdisch, drang aber schnell nach draußen. Wahrscheinlich sind dort einige Nichtmenschen."

Fundort: Auf dem Weg zu einer verlassenen Kupfermine, bei der eine Einschlagstelle direkt neben einem alten Stollen sichtbar ist, begegnen die Helden einer scheinbar verwirrten, fast durchsichtig bleichen Frau mit schneeweißen Haaren: *M'Darrsla* (Seite 118 und **Roter Mond 156**) ist auf der Suche nach Sternengold, um das Wesen *M'Darrs* zu entschlüsseln. Die magische Entladung, die sie hierher geführt hat, wurde von einer Gruppe *Grolme* (**Roter Mond 128** sowie **ZooBotanica 104**) ausgelöst, die einige Klumpen *Illuminium* gesammelt haben. *M'Darrsla* hofft, dass der Schatz ihr neue Erkenntnisse über den Mond bringt. Die Schamanin versuchte bereits, mit den *Grolmen* zu verhandeln, wurde aber kurzerhand wieder hinaus geprügelt.

M'Darrsla versucht, die Helden vor den *Grolmen* zu warnen und ihnen die Dringlichkeit ihrer Reise klarzumachen.

☞ "Ichh sztamme auss Ssumpf von Bod'r, dochh ichh lesze und folg M'Darrs Spuren, wo ssie krooch."

☞ "G'rolme ssind blind vor Gier. Ssagt: Irr auch?"

☞ "'Ss gibt Hinterloch, dochh dass Brennmoos wächst dorrt." (Ein zweiter Eingang in den Stollen ist mit *Feuermoo*s (**ZooBotanica 236**) bewachsen.)

M'Darrsla hat nach eingehender Analyse des Fundes kein materielles Interesse an dem Schatz. Gegebenenfalls kann sie die Erkenntnisse der Helden vervollständigen. Wenn zuvor Konkurrenten eingetroffen sind, haben sie zwar mit *M'Darrsla* gesprochen, ihre Hinweise aber als verwirrtes Geschwätz abgetan.

Wenn die Helden die *Grolme* angreifen, kann *M'Darrsla* sie mittels der Rituale *Schlangengeist* und *Schützende Rotte* (**WdZ 162**) unterstützen. Ihr stehen derzeit 25 AsP zur Verfügung.

14 Grolme

MU 12 KL 14 IN 12 CH 8 FF 12 GE 9 KO 10 KK 6

Kampfstab: INI 10+1W6 AT 8 PA 9 TP 1W6+1 DK NS

LeP 17* AuP 25* AsP 18* RS 0 WS 5 MR 9

Vor-/Nachteile: Vollzauberer; Geiz, Goldgier, Jähzorn, Zwergenwuchs

Wichtige Talente: Überreden 12

Wichtige Zauber:** Auris Nasus 12, Caldofrigo 8, Duplicatus 11, Ignorantia 7, Unitatio 15, Zwingtanz 10

*) Geschwächt durch die magische Entladung.

**) Es handelt sich um Wirkungen, die den genannten Spruchzaubern ähnlich sind, im Detail aber abweichen können.

Schatz: mehrere Klumpen *Illuminium* (etwa 80 Unzen), die von innen heraus leuchten. Eine magische Analyse zeigt Reste von Astralenergie, Hellsichtsmagie enthüllt Strukturen grolmischer Meta- und Objektmagie. Ab 15 ZfP* sind die letzten Reste der darunter liegenden ursprünglichen Matrizen zu erkennen, die auf eine mächtige Wirkung, ähnlich dem **MAGISCHEN RAUB**, schließen lassen. Die Astralenergie, die die *Grolme* an den Stein verloren haben, verpufft langsam und zieht für 1W20 Tage Mindergeister an.

DIE GEISTERSTADT

Gerücht: Die Geschwister Galton sind völlig verängstigt von einer Schatzsuche zurückgekommen. *Libussa Meerschaum* hat *Alvarella* ausgehört, und die erzählte, dass im verlassenen Ort *Rattenloch* ein Ungeheuer den letzten Schatz bewacht, den die Bewohner dort zurückließen.

Info-Qualität: Losch 2, Meerschaum 4, Orakel 2, Rik 3

Bester Informant: Die *Meerschaum*, weil sie die Information aus erster Hand erhielt. Rik kennt die Stadt selbst recht gut und weiß wie *Libussa*, dass bisher kaum jemand wagte, in *Rattenloch* zu suchen, weil es dort spukt. Losch und das Orakel geben Gerüchte von einer Geisterstadt im Nordosten wieder.

Route: "Der Schatz liegt in der Geisterstadt. Geht den alten Pfad zwei Tage nach Nordosten, benutzt die verfallene Trollbrücke, durchquert den Sumpf, lasst zwei Teiche hinter euch und schlägt euch durch eine Meile Messergras (**ZooBotanica 250**), das die Ruinen umgibt. Am Blutblatt (**ZooBotanica 230**) werdet ihr den Ort erkennen."

Fundort: Direkt neben einer von Verfall und Zerstörung gezeichneten Geisterstadt finden sich die Überreste aufwändiger Grabungen – ein gutes Dutzend beeindruckender Löcher im Boden, die vom Regen nur allmählich wieder zugespült werden. Der Bewuchs von Blutblatt (*Pflanzenkunde*+4) ist zwar nicht üppig, erstreckt sich aber über den gesamten Grabungsbereich. Hier ohne konkreten Anhaltspunkt zu suchen, dürfte wohl mehrere Wochen in Anspruch nehmen. Richten Sie es ein, dass die Helden dieses Feld erst abends erreichen, und konfrontieren Sie sie in der kommenden Nacht durch Träume vom Ertrinken und Ersticken mit *Reo Dreifäuste*, einem Nachtalb (**WdZ 204**).

Nachtalb Reo Dreifäuste

Beschwörung: +1 **Beherrschung:** +9 **Austreibung:** +24

INI 22+1W6 PA 10 LeP 473 RS 6

Angriff: DK HN AT 15* TP 1W6 SP**

GS 10 MR 12 GW 15

Besondere Eigenschaften: Lebensraub, Schaden auf belebte Materie.

*) Bei unparierter glücklicher AT umhüllt Reo seinen Gegner und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP. Diesem muss danach eine MU+10 gelingen, um nicht panisch zu fliehen.

**) Die Hälfte aller angerichteten SP werden zu Reos LeP addiert. Bei 500 LeP verwandelt er sich langsam in einen nackten Kneipenschläger vom Kaliber Chakkos.

Zu Lebzeiten war Reo ein gefürchteter Schläger und Tunichtgut. Als die hiesige Siedlung zugrunde ging, stießen er und seine Kumpane *Messer-Laiika* und *Val die Zwille* auf den letzten Schatz der Umgebung. Im Streit erschlug Reo die beiden und brach sich das Genick, als er unglücklich über den Schatz

stolperte. Seitdem geht er als Nachtalb um. Reo wird demjenigen den Standort seines Schatzes verraten, der ihm die hierfür fehlenden 54 LeP (*„das Blut von anderthalb Erwachsenen“*) verschafft. Er gibt gerne und selbstgefällig Auskunft über die vergangenen Vorkommnisse und seine Pläne, nach der Auferstehung wieder ins Geschäft einzusteigen.

Schatz: Mehrere kindskopfgroße Brocken verfluchtes Gold und Silber. Beim Besitzer entwickeln oder steigen in den nächsten Tagen die Nachteile *Geiz, Goldgier, Jähzorn* und *Grausamkeit*, wobei 10 D Materialwert einem GP entsprechen. Der Fluch baut sich langsam ab, wenn man den Schatz wieder los wird. Ein zu seinem Todeszeitpunkt Verfluchter wird zu einem Nachtalb.

FRIEDHOF DER DUALISTEN

Dramaturgie: Setzen Sie dieses Modul erst mindestens zwei Tage nach dem Aufbruch der Dualisten aus Goldklamm ein.

Gerücht: Jemand hat einen Ochsen gesehen, der das Brandzeichen der Dualisten trug. Das Tier lief frei herum, war völlig desorientiert und hat sich, wahrscheinlich auf der Flucht, an Ogerbeerenranken einige Verletzungen zugezogen. Wenn nicht die Helden, dann hat jemand anderes herausgefunden, dass die Dualisten einen großen Schatz mit sich führten. Der hat jetzt keinen Besitzer mehr.

Info-Qualität: Losch 1, Meerschaum 3, Orakel 2, Rik 4

Bester Informant: Rik, weil er vor kurzem Spuren einiger fremder Orks (die *Wilden Ur*, Seite 120) gesehen hat. Als Menschen- und Orkkenner weiß er, dass dies nur blutig enden kann. Die Meerschaum kommt zu ähnlichen Schlüssen, kennt aber die Gegend schlechter. Das Orakel ist immerhin ortskundig, Losch kann nur mit den Helden gemeinsam Informationen auswerten.

Route: „Wandert von Goldklamm zwei Tage nach Südosten. Verlässt dann den Trampelpfad nach Westen, um ein großes Feld Efeuer (*ZooBotanica* 235) zu umgehen, was einen halben Tag dauert. Sucht dann die Wasserstelle zwischen den drei Findlingen. Folgt von dort den Spuren der Dualisten.“

Fundort: Auf dem Weg nach Gashok erlitten die Dualisten Achsbruch. Während der Reparatur wurde es spät und die Siedler mussten kampieren. Die *Wilden Ur* stießen zufällig auf das Lager und wollten den Siedlern eigentlich nur etwas Proviant abknöpfen. Deren verschwiegene Duldsamkeit empfanden die Orks als Provokation: Binnen weniger Augenschläge waren alle Dualisten ermordet, die Wagen geplündert und die Orks zogen mit dem Schatz weiter. Als symbolträchtiges Detail können Sie stellvertretend Irinas Puppe schildern, die von einem Orkpfel an ein Wasserfass genagelt wurde.

Die Helden können aus den Spuren den Tathergang gut rekonstruieren und den *Wilden Ur* bis zu deren Lager folgen (*Fährtsuche*+3). Dort feiern diese ihren Sieg mit Bier und Bakkhraz, während sie ihre Beute offen herumliegen lassen.

Lassen Sie nicht zu, dass die *Wilden Ur* schon hier unschädlich gemacht werden, sie tauchen in der Kampagne später wieder auf. Sollte es den Helden mit Unterstützung ihrer Konkurrenten gelingen, die Orks zur Flucht zu bewegen, haben sie sich mit Sicherheit einige mächtige Feinde geschaffen. Alternativ kommen Phexens Wege in Frage – eine besondere Herausforderung, die aber am ehesten Erfolg verspricht.

Schatz: zwei Säcke voll Cupritan zu jeweils 80 Unzen Gewicht (nicht magisch)

DER SCHATZ IM GLETSCHERSEE

Gerücht: Letzte Nacht gab es in Magister Loschs Hütte einen Freudenschrei. Seine Experimente waren erfolgreich.

Info-Qualität: Losch 4, Meerschaum 3, Orakel 2, Rik 1

Bester Informant: Magister Losch, der das Experiment durchführte. Die Meerschaum hat seinen Versuchsaufbau bespitzelt und zieht ihre eigenen Schlüsse. Das Orakel faselt von Wasser, Erz und Eis, und Rik weiß im Grunde gar nichts.

Route: „Reist vier Tage nach Westen in die Berge, vorbei am Thosapfelgarten und durch das Hochmoor Schattenheide. Biegt an den roten Klippen nach Süden, bis ihr an den Fuß des Krähenfelsens kommt. Durchquert die Greifenklamm und benutzt den Biberpass. Geht an dessen Ende zum nördlichen Gletscher. Vielleicht müsst ihr durch geflutete Eiskammern, bevor ihr einen Gletschensee erreicht. Darin liegt der Schatz.“

Fundort: Eine Ladung Mondsilber ist direkt in einem Gletschensee gelandet. Nach einer anstrengenden Kletterpartie müssen sich die Helden hier auch mit vereistem Boden auseinander setzen.

Ein Tauchgang ist unvermeidlich. Nutzen Sie die Regeln zum Tauchen aus **WdS 139ff.**, ebenso die Ausdauer-Regeln, und interpretieren Sie Proben streng. Dieser Schatz ist wertvoll, es darf den Helden nicht zu leicht gemacht werden, ihn zu bergen.

Der See hat einen Durchmesser von gut dreißig Schritt. In etwa zehn Schritt Tiefe befinden sich mehrere Handvoll glitzernder Stückchen. Diese zwischen dem restlichen Gestein auszumachen, ist einerseits wegen schlechter Beleuchtung, andererseits durch das unauffällige Aussehen der oftmals eingekleiteten Schätze schwierig. Verlangen Sie Proben auf *Sinneschärfe, Intuition* und *Fingerfertigkeit*. Gerade hier bietet sich eine Zusammenarbeit mit der *Kralle der Macht* an, die mit Leri über einen hervorragenden Taucher verfügt. Zusätzliche Schwierigkeiten kann ein *Zwergkrakenmolch* (*ZooBotanica* 124) verursachen, der sich hier eingemistet hat.

Zwergkrakenmolch

INI 9+1W6	PA 4	LeP 50	RS 1	KO 17
Würgen:	DK HNS	AT 10*	TP –	
Biss:	DK H	AT –	TP 1W+3	
GS 10 / 4**	AuP 60	MR 8 / 10	GW 9	

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Würgen (10)

*) Beschäftigt mit 6 von 10 Tentakeln bis zu 3 Gegner gleichzeitig. Zieht bei gelungenem Würgen Opfer auf DK H heran und beißt dann zu. Opfer müssen sich aus jedem Fangarm einzeln befreien.

**) im Wasser / an Land

Schatz: je nach Taucherfolg bis zu 160 Unzen Mondsilber in höchstens faustgroßen Stücken. Einige haben Mindergeister aus Wasser, Eis oder Erz aufgenommen.

AUF EIGENE FAUST

Wenn die Helden ohne einen bestimmten Anhaltspunkt losziehen, müssen sie sich zunächst an den Spuren orientieren, die die Edelmetalle bei ihren Einschlägen hinterlassen haben – sofern diese Spuren über drei Jahre erhalten geblieben sind, denn Wildwuchs, Wind und Wetter haben vieles verwischt.

Um eine Einschlagstelle zu finden, müssen die Helden mithilfe der unten genannten Talente 25 TaP* ansammeln. Orientieren Sie sich an den Fähigkeiten Ihrer Gruppe. Seien Sie nicht zu großzügig, aber belohnen Sie Kreativität.

Wir raten ausdrücklich davon ab, Ihre Spieler in die dargestellten Regelmechanismen einzuweißen. Lassen Sie die Spieler das Vorgehen ihrer Helden darlegen und ordnen Sie dann Proben mit passenden Zuschlägen zu. Legen Sie fest, wann mehrere Helden diese Proben ablegen dürfen, und wann nur einer. Notieren Sie die angesammelten Punkte, führen Sie die Helden an bereits abgeernteten Sternfeldern vorbei und improvisieren Sie, wie sich langsam die Hinweise auf eine bestimmte Fundstelle verdichten. Misslungene Proben lassen die TaP* unangetastet, bei einem Patzer gehen 2W6 TaP* verloren.

Beachten Sie auch die teils langen Wegstrecken und ebenso, dass gerade Proben auf Handwerkstalente viel Zeit in Anspruch nehmen können. Auch der zähste Nordmann ist irgendwann erschöpft. Wir empfehlen daher für alle Expeditionen die konsequente Nutzung der Ausdauerregeln.

Geizen Sie auch nicht mit Schwierigkeiten wegen unwegsamen Geländes und gönnen Sie Ihren Helden pro Reisetag ein bis zwei Zufallsbegegnungen mit wilden Tieren oder gefährlichen Pflanzen (siehe Seite 22).

BEISPIELE FÜR FUNDORTE

☞ In einem Waldstück haben die Bäume auf einer bestimmten Höhe nur sehr dünne Äste, die höchstens drei Jahre alt sein können. Dies führt zu einer Stelle, an der das Wurzelwerk besonders dicht ist und den Fund eingeschlossen hat. Zudem habe sich hier einige *Nachtwinde* (**ZooBotanica 140**) niedergelassen.

☞ Im Gebirge sind mehrere Felskanten auffällig abgesplittert. Direkt darunter hat zwar schon jemand den Stein aufgeklopft, ist aber nicht auf die Idee gekommen, dass weitere Schätze den Abhang hinabgerutscht und von Geröll begraben sein könnten.

☞ In der Steppe hat das Gras an einigen Stellen eine merkwürdige Färbung. Das sieht man aber nur von weit oben. Auffällig viele Pionierpflanzen wachsen dort, aber keine Pilze.

☞ Um ein großes Sumpfloch gruppieren sich merkwürdig viele kleine Tümpel mit sehr jungen Pflanzen. Zudem hat der Einschlag eine regionale Kraftlinie getroffen, die an dieser Stelle heftig zerfasert.

☞ Auf einer Gruppe Findlinge haben sich verdächtig schwarze und rotgoldene Sprengel eingebrannt. Rundherum hat zwar schon jemand gegraben, aber drei Felsen scheint die Wucht des Aufpralls bewegt zu haben. Vielleicht findet sich darunter etwas.

DURCH DAS SCHÜTTSIEB

☞ Schneisen, die gefallene Sterne in die Landschaft gerissen haben, können mit *Wildnisleben* (+3 bis +7) und eingeschränkt auch *Geographie* (+5 bis +10) ausgemacht werden. In Gegenden mit starkem Bewuchs erholt sich die Natur zwar langsam von den Einschlägen, doch Helden mit Kenntnissen in *Pflanzenkunde* (+6 bis +10), *Fährtenuche* und *Wildnisleben* (je +4 bis +10) können auch hier fündig werden.

☞ Bei näherer Betrachtung machen sich die Talente *Gesteinskunde*, *Hüttenkunde*, *Steinschneider*, *Steinmetz* oder *Bergbau* (je +1 bis +5) besonders bezahlt, um Verfärbungen von Felsen, unnatürliche Vertiefungen oder abgebrochene Findlinge richtig zu deuten.

☞ Mittels *Alchimie* (+2 bis +6) kann die Zusammensetzung des Bodens oder des Grundwassers analysiert werden. Auch Pflanzen haben in bestimmten Gebieten fremde Elemente auf-

genommen und in den vergangenen Jahren teils merkwürdige Wucherungen hervorgebracht, die sich mittels *Pflanzenkunde* (+5 bis +7) auffinden und durch *Alchimie* (+6) oder *Kochen* (+7) einordnen lassen. *Fährtenuche* und *Tierkunde* (+6 bis +10) offenbaren, dass bestimmte Vögel und Säugetiere Einschlagstellen umgehen, obwohl dort mitunter Nahrung wächst.

☞ Um Einschlagstellen zu finden, an denen wahrscheinlich noch niemand gesucht hat, lässt sich sogar eine sehr gute *Menschenkenntnis* (+8 bis +12) anwenden.

☞ Je drei Punkte beim TaW *Zwergennase* erleichtern die genannten Proben um einen Punkt, ebenso jeweils 5 TaP* *Sinneschärfe*. Der Umgebung entsprechend können auch Boni aus *Geländekunden* voll angerechnet werden.

☞ Magisch aktive Metalle lassen sich auch mittels *Magiegespür*, *ODEM* oder *OCULUS* finden, allerdings werden die Proben durch das umgebende Erdreich erschwert (+7 bis +10). Dafür kann jeder ZfP* voll angerechnet werden.

☞ Die LkP* der Liturgie **GOLDENER BLICK (WdG 286)** schließlich können dreifach angerechnet werden.

IN DER WASCHPFANNE

Wenn sich die Helden entschließen, an einer möglichen Fundstelle zu graben, beträgt der Zeitaufwand etwa 1W6 x 1W20 Stunden Grabung. Für je 5 TaP* in einem der folgenden Talente kann einer der Würfe um einen Punkt gesenkt werden.

TaP* aus *Gesteinskunde* und *Bergbau* (je +0) können voll angerechnet werden, bei *Hüttenkunde*, *Steinschneider*, *Steinmetz* und *Baukunst* (je +2) zur Hälfte. Je drei TaP* in *Zwergennase* erleichtern diese Proben um einen Punkt.

Als besonders lohnend erweist sich der Einsatz von Erzdschinnern oder bestimmten Dämonen, die Edelmetalle sowohl aufspüren als auch bergen können.

WAS ALLES GLÄNZT

Art und Menge des jeweiligen Fundes können Sie frei bestimmen oder dem Zufall überlassen.

		Wert pro Bestimmung		
2W20	Metall	Menge (U)	Unze	ung
31–40	Meteoreisen	3W6 x 40	1,25 S	+2
25–30	Arkanium / Marboblei	1W6	500,00 S	+4
19–24	Cupritan*	3W6 x 7	5,00 S	+6
13–18	Gold	1W20 x 5	12,50 S	+0
7–12	Silber	2W20 x 5	6,25 S	+0
3–6	Mondsilber / Platin	2W20	18,75 S	+4
2	Illuminium	1W20 x 3	15,00 S	+4

*) Wird oft mit Kupfer verwechselt und dann zu 3 S pro 4 U gehandelt.

Der Fund ist bei 1 bis 3 auf W20 magisch aufgeladen, Arkanium und Mondsilber bei 1 bis 7. Meteoreisen ist mit der gleichen Wahrscheinlichkeit sogar besessen oder beseelt.

Das Metall kann mit einer Probe auf *Gesteinskunde* (Erschweren siehe Tabelle) korrekt bestimmt werden, der Wert durch *Schätzen* +6 (erleichtert um TaP*/2 aus *Gesteinskunde*). Wichtige Details hierzu finden Sie in **Roter Mond 81ff.** und **Stäbe Ringe 112ff.** Wenn die Helden die Funde nicht bestimmen können, sollten sie einen der Informanten um Hilfe bitten. Diese werden sie noch am ehesten fair behandeln. Darüber hinaus sollten sie ihre Funde nach Möglichkeit geheim halten. Spätestens nach der ersten Feier eines Fundes wird sich bei jedem Fischzug mindestens eine konkurrierende Partei an die Fersen der Helden hängen, um im richtigen Moment zuzuschlagen.

WIE EIN BOLZEN VOR DER SEHNE

Während die Helden auf den Sternefeldern

suchen, liegt die Lösung bei der Travia-Akoluthin Lieblinde Honigkern verborgen. Sie finden nachfolgend Szenen, die Lieblindes Wahn darstellen, der Tairach- und Travia-Glauben wüst vermengt. Streuen Sie diese Szenen immer dann ein, wenn Ihre Helden von einer Expedition nach Goldklamm zurückkehren. Achten sie darauf, dass sie die Akoluthin erst als komische Figur wahrnehmen, bevor sie Zweifel an ihrer Rechtschaffenheit hegen. Wir empfehlen auch, Lieblindes Aktionen mit den Phasen des Madamals zu verknüpfen, um eine Verbindung mit Tairachs Wirken zu verdeutlichen.

LIEBLINDE HONIGKERN

Als Fuhrfrau stand Lieblinde (53, grauer, streng geflochtener Zopf, wettergegerbte Haut mit dunklen Augenringen) lange im Dienst unterschiedlicher Herren, bis sie sich ein eigenes Gefährt leisten konnte. Den Gewinn aus ihrem ersten eigenen Handelszug brachte ihr damaliger Ehemann mit Spiel und Hurerei durch, woraufhin Lieblinde all ihre Habe verkaufen musste, um seine Schulden zu tilgen. Nach der Trennung ergab sie sich dem Suff, wurde jedoch nach einigen üblen Verstrickungen von den Geweihten des Lowanger Travia-Tempels aufgenommen. Seitdem lebt und predigt sie Travias Wort an vielen Orten, ohne jedoch die Priesterweihe erhalten zu haben. Den handfesten Fuhrmannston hat sie nie abgelegt, so dass Lieblinde zumindest im Svelltland zur rechten Zeit das rechte Wort findet und selten ein Blatt vor den Mund nimmt.

Seit sie sich von Travia auserwählt glaubt (siehe Seite 32), hofft sie, bei ihrem eigenen Schrein Ruhe finden zu dürfen. Die Sündhaftigkeit Goldklamms sieht sie als weitere Prüfung ihrer Göttin, und da sie als einzige dort Travias Tugenden vertritt, wird sie von der Dorfgemeinschaft eher belächelt, wenn auch nur hinter vorgehaltener Hand.

Im Laufe der Zeit hat sich Lieblindes Glaubensbekenntnis gewandelt. Durch die Nähe 'ihrer' Sternengabe und bedingt durch die Mondphasen wächst der Einfluss Tairachs auf sie unaufhörlich und zeitigt immer extremere Wirkungen. Gelegentlich kommt es auch zu unkontrollierten Ausbrüchen von Karmaenergie. Ihren Zorn und Rachedurst sieht sie als Kraft der Göttin und vermengt diese Gefühle mit Travias Geboten zu einem gefährlichen Wahn.

Konfliktverhalten: Lieblinde hält sich selbst für eine verkantete Heilige, die auf verlorenem Posten ihr Martyrium erleidet. Anderen Geweihten gegenüber verhält sie sich sehr respektvoll und versucht sie für ihren Kampf gegen Säufer, Spieler und Huren zu gewinnen. Feinde versucht sie lautstark vom Fehl ihres Handelns zu überzeugen, zur Waffe greift sie (eigentlich) nur in Notfällen.

Darstellung: Schimpfen Sie derb und laut und behalten Sie Recht, auch wenn Sie beleidigt werden. Stehen Sie permanent unter Stress. Lassen Sie Ihre Stimme gelegentlich zittern und verfallen Sie in den theatralischen Tonfall eines Predigers. Brechen Sie bei Überforderung unvermittelt in Tränen aus.

Zitate: "An diesem Ort kann schon eine Umarmung eine Heldentat sein."

"Travias Rache hat die Feinde des Herdfeuers versengt und zerschmettert. Nehmt Euch ein Beispiel daran und bereut!"

Alter: 53

Größe: 1,70 Schritt

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** braun

Herausragende Eigenschaften: MU 13, CH 15; Schnelle Heilung; Vorurteile gegen Glücksritter 8, Rachsucht 7

Fackel*: INI 9/11+1W6 AT 10/15 PA 10/- TP 1W6+1/1W6+6 DK N

Armbrust: INI 9+1W6 FK 17 TP 1W6+6

LeP 32 AuP 30 KaP 12 RS 1 WS 6 MR 6**

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den *Bluttausch*, in den sie im Finale verfällt.

Sonderfertigkeiten: Akoluth (Travia), Ortskenntnis (östlicher Rhorwed)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8, Überreden 8, Überzeugen 10, Götter & Kulte 8, Fahrzeug lenken 13, Kochen 10, viele weitere Handwerkliche 7+

*) Bei 1-5 auf 1W20 brennende Kleidung: 2 SP/KR Feuerschaden

**) Als sie die Sternengabe fand, übertrug sich ein Teil von Tairachs Karmalkraft auf sie, die sie unbewusst in Form von Stoßgebeten (RkW 5) einsetzen kann.

HINWEISE

Im Laufe des Abenteuers wollen die Helden wahrscheinlich Informationen über Lieblinde einholen. Die folgenden Äußerungen stellen die subjektiven Meinungen der Goldklammer dar, sind also niemals vollständig wahr oder falsch. Den tatsächlichen Hergang entnehmen Sie dem Kapitel **Hintergrund** (Seite 32).

☞ "Hier sind die Sitten rau. Wer Heim und Herd heiligt, muss es erstmal schützen können. Und dabei darf man nicht zimperlich sein."

☞ "Lieblinde sammelt Geld, um einen Tempel zu errichten. Aber der Abschaum hier gibt nichts von seinen Funden ab. Auch ich sammle für sie, wollt ihr eine kleine Spende geben?"

☞ "Lieblinde hat 'nen Knall! Man könnt' meinen, ihr wär 'n Goldklumpen auf den Schädel gefallen, so wie die sich aufführt. Kann ja keiner mehr in Ruhe spielen, seit sie Pamphlete an die Türen nagelt und Boltankarten verbrennt."

☞ "Lieblinde hat einen Hass auf den Müden Rik und Goldklamm. Wenn die den Mund aufmacht, gibt's nur Ärger. Ich hol dann meine Kinder lieber von der Straße!"

☞ "Sogar die Orks halten sich von Lieblinde fern. Es heißt, sie hat mal einen Kriegsoger ungespitzt in den Boden gerammt! Sie muss wirklich von Travia gesegnet sein."

☞ "Natürlich ist Lieblinde ne Heilige. Die hat schon Bakhras in Wasser verwandelt. Also, rotes Wasser. Das hat hier einigen nicht gepasst, aber heilig war's trotzdem."

"UND WOLLT IHR NICHT HÖREN, SO BRAUCH' ICH GEWALT!"

Dramaturgie: Diese Szene dient der Einführung der Akoluthin. Helden können hier auf Seiten Lieblindes eingreifen oder ihr die Armbrust entreißen. Ernsthafte Konsequenzen sollten aber noch nicht folgen.

Szene: Lieblinde betritt mit gespannter Armbrust die *Brennbar*. Kurz darauf erschallt eine Predigt im Schankraum. Die Huren, Spieler und Säufer sitzen und lauschen mit erhobenen Händen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Bakkhraz, Spiel und Hurerei, so heißen die Triebe des Dämonenbaums, der wuchernd die Wände des trauten Heims zu durchbrechen sucht. Ihr seid die Käfer und Maden, die darauf herumkriechen und sich an seinen faulen Früchten laben! Ich warne Euch, lasst ab vom üblen Treiben! Väter und Mütter, die ihre Familien zurückgelassen haben, in vager Hoffnung auf gefallenes Gold, werden ausgenutzt und angestiftet zu liederlichem Treiben. Lasst ab!”

Dann gibt die Akoluthin ein Zeichen und auf dem verzogenen Spinett spielt eine Hure *Stilles Heim, Travias Heim*. Widerwillig singen die Anwesenden mit erhobenen Händen mit. Wer zu nachlässig singt, auf den richtet Lieblinde ihre Waffe und gibt ihm mit einem finsternen Blick zu verstehen, dass er sich anstrengen soll.

“DAS EINZIGE ASS IST TRAVIA!”

Dramaturgie: Die Helden werden zum ersten Mal Opfer der Akoluthin. Die Szene kann beispielsweise bei einer von Riks Prüfungen stattfinden.

Szene: Während einer Boltanpartie platzt Lieblinde herein und wirft die Spieltische um. Da nun niemand mehr weiß, wer wie viel gesetzt hat, kochen die Gemüter hoch. Jeder behauptet, der Einsatz gehöre ihm und versucht, so viele Dukaten vom Boden zu sammeln wie möglich. Eine Schlägerei entbrennt, während Lieblinde unbeeindruckt wider das Kartenspiel predigt.

Egal ob die Helden selbst am Boltantisch sitzen oder ein Kämpfender in ihrem Essen landet, sie finden sich bald in der Schlägerei wieder. Wenn sie sich mit Lieblinde solidarisieren, können sie mit ihr in Kontakt kommen und einiges über die Gründung Goldklamms erfahren, was später von großem Nutzen sein wird.

“VERLEUMDERIN, TRAVIA WIRD DICH STRAFEN!”

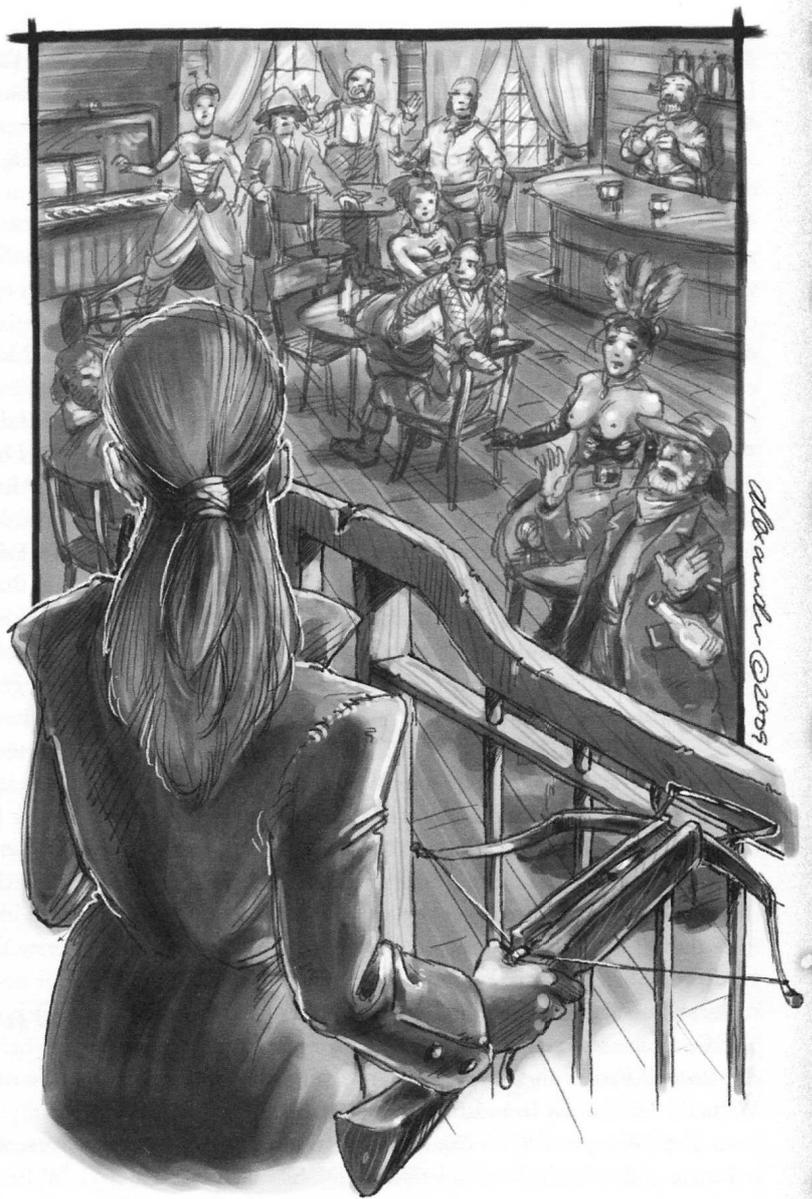
Dramaturgie: Lieblinde greift eine Hure an. Die Helden werden als Schlichter hinzugezogen. Dass Lieblinde derart brutal vorgeht, sollte sie stutzig machen.

Szene: Die Hure Miezi fliegt rücklings durch ein Fenster der *Goldritze*. Lieblinde ist in einen Kampf mit ihr verwickelt. Beide schimpfen und prügeln aufeinander ein. Anwesende wagen nicht einzugreifen, weil sie fürchten, eine Akoluthin anzugehen. Falls die Helden nicht von sich aus eingreifen, kann Nalla sie bitten, die Streitenden zu trennen, um Schaden von ihrer *“besten Stute im Stall”* abzuwenden.

Lieblinde trennt sich nur fluchend und beißend von ihrem Opfer, während Miezi beteuert: *“Die Irre hat angefangen!”* Tatsächlich steht hier Aussage gegen Aussage und die Augenzeugen werden nur hinter vorgehaltener Hand zuzugeben, dass tatsächlich die Akoluthin angefangen hat.

FLAMMENDER HASS

Dramaturgie: Lieblindes Hass eskaliert. Spätestens hier sollte den Helden klar werden, dass etwas mit der Akoluthin nicht stimmt.



Szene: In einer Vollmondnacht zündet Lieblinde die Bakkhrazdestille an. Der Ruf *“Feuer! Feuer!”* hallt durch Goldklamm und ehe die Helden reagieren können, stehen mehrere Häuser in Flammen.

Lieblinde nutzt den Aufruhr, um die Huren erst in den Bordellen, dann auf der Straße zu erschießen und anschließend deren Skalps abzuschneiden. Zum Höhepunkt steckt sie auch die Bordelle in Brand. Wer sich ihr in den Weg stellt, wird ebenfalls angegriffen.

Der Brand weitet sich in Goldklamm aus. Neben der *Klunkerbude* haben verschiedene Hütten und Zelte Feuer gefangen. Würfeln Sie 1W20 pro Held und Spielrunde, die dieser sich im Gefahrenbereich von 20 Schritt zu einem brennenden Haus aufhält. Bei einer 19 bis 20 (Nachteil *Pechmagnet*: 17 bis 20) wird er von einer Stichflamme (2W6 TP) erwischt. Ab 5 Schritt Entfernung zum Haus kann man die Wassereimer effektiv einsetzen. Dort steigt das Risiko, vom Feuer erwischt zu werden, auf 15 bis 20.

Mögliche magische Lösversuche sind der Einsatz von Dschinnen, einem mächtigen ZORN DER ELEMENTE oder der AQUAFAXIUS. Mit Efferds Segen kann man ebenfalls das Gebäude retten.

Das eigentliche Problem bei den Lösarbeiten sind aber die dramatischen Nebensituationen, die Ihre Helden herausfordern und vom Löschen abhalten:

☞ Eine Stichflamme hat den Letzten der Eimerkette erwischt. Dieser steht schreiend in Flammen.

☞ Eine Mutter vermisst ihr Kind. Es hat so gerne in der Destille verstecken gespielt. Weinend fleht sie einen Helden an, dort nachzusehen.

☞ Der Säufer Mew versucht mit selbstmörderischen Aktionen, den Kessel löschen. Er will das Feuer ersticken und stürzt vor den Augen eines mutigen Helden mit einem Sack Mehl auf der Schulter ins Flammenmeer.

☞ Das Feuer greift auf andere Häuser über, woraufhin sich ein Hausbesitzer aus der Eimerkette löst und lieber sein Eigentum löschen will.

☞ Ariana Melethaniem ist der Meinung, dass die Helden falsch vorgehen, und gibt anders lautende Befehle.

Von der Destille geht die größte Gefahr aus, weil diese bei entsprechender Hitzeentwicklung explodiert. Sollten die Helden vollkommen unbedarft zu löschen beginnen, kann sie Billem Wirn darauf hinweisen. Sollten sich die Helden auf zu viele Nebenschauplätze einlassen, explodiert die Destille. Die Schadenswirkung entspricht einem IGNISPHAERO.

RAUCH UND ASCHE

Lieblinde setzt derweil ihren Amoklauf fort. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe hören die Helden Miezi, die kurz darauf mit einem Bolzen in der Brust durch ein Fenster im Obergeschoss der *Goldritze* gestoßen wird und rücklings auf die Straße fällt. Im Zimmer sehen sie den Schein einer Fackel, kurz darauf fangen die Gardinen Feuer.

Im Bordell bricht Panik aus. Lieblinde tritt Türen ein und attackiert Freier und Huren. Sollten die Helden sich nicht sofort auf die Suche nach dem Mörder der Hure machen, fängt auch das Bordell Feuer, und die Löschmannschaft wird beschossen. Wenn die Helden die Brandstifterin stellen, kämpft Lieblinde bis zum Tod (Werte auf Seite 26). Wenn die Helden sie gefangen nehmen, zerbricht ihr Verstand vollständig. Schreiend und heulend wird sie sich auf dem Boden zusammenrollen. Mit Hilfe von *Heilkunde Seele* oder entsprechenden Liturgien kann man sie für einen kurzen Moment zu klaren Gedanken bringen.

Kurz bevor sie die Augen schließt, bittet Lieblinde Goldklamm um Vergebung und gibt den letzten Hinweis. Sollte sie nicht mehr die Gelegenheit haben und zu schnell ihr Leben lassen, kann den Helden ihr Geist diese Botschaft übermitteln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der zerschundene Leib der gefallenen Akoluthin liegt zuckend auf dem Boden. Schwer atmend presst sie hervor. "Zerschmettert, versengt und abgebrannt ... das war nicht Traviass Wille. Verzeih mir Göttin! Ich habe mich blenden lassen: Die Sternengaben bringen das Grauen – und der Mond hat mich genarrt." Langsam läuft ein Blutfaden aus ihrem Mundwinkel und heiseres Husten schüttelt ihren Körper. "Wenn meine Tat auch unverzeihlich ist – ich richte eine Bitte an Euch. Um meiner Seele Frieden: Ich habe fremde Heime zerstört, weil ich Traviass Haus auf schlechtem Grund erbaute. Helft, damit Frieden herrscht – ewiger Frieden."

WETTLAUF ZUR STERNENGABE

Einen Moment bleiben die Dorfbewohner stehen und denken nach. Geben Sie auch den Helden die Gelegenheit zu überlegen, was Lieblinde gesagt und getan hat. Dann schwillt das Gemur-

mel der Umstehenden an, bis auch dem Langsamsten klar wird: Es muss etwas in Lieblindes Zelt sein. Der Wettlauf beginnt.

Lassen Sie Proben auf *Athletik* oder *Körperbeherrschung* ablegen, um festzustellen, wer als erster ins Zelt der Akoluthin stürzt, um es zu durchsuchen. Zumindest ein Teil der *Kralle der Macht* sollte das Zelt erreichen. Mit einiger Verzögerung können die Marrykai, die Geschwister Galton und andere Goldsucher eintreffen, während die Feuer langsam verlöschen.

Achten Sie genau darauf, welche Figur wann und wie handelt, und handeln Sie alle Diskussionen in Echtzeit ab.

Folgende Hinweise können zur Enträtselung der Hintergrundgeschichte führen:

☞ Der Kessel über dem Herdfeuer ist ein mit dem Gesicht zur Rückwand gestellter Ogerschädel. Der Schneidezahn des Schädels ist auffällig schwarz und modrig.

☞ Die Schädelplatte des Ogerschädels dient jetzt als Untersetzer für einen Topf mit Küchenkräutern. In der Platte findet sich ein kleines Brandloch. Hier ist der Mondstein eingeschlagen.

☞ Durch den Rauchabzug des Zeltes scheint der Vollmond. Im gemauerten Altar sind verschiedene Halbedelsteine eingelassen. Bestimmen sie erneut die Initiative und lassen Sie *Sinnenschärfe*+7 oder einfache *Gesteinskunde*-Proben würfeln, um die gesuchte Sternengabe zu identifizieren (die Beschreibung finden Sie im Anhang auf Seite 122).

Derjenige, der die Probe zuerst schafft und dem danach eine einfache FF-Probe gelingt, hält die Sternengabe als erster in den Händen. Dann rastet die erste Armbrustsehne ein und der erste Säbel wird scharrend gezogen.

DAS SVELLTALER PATT

Die anderen Goldsucher wollen sich die Sternengabe nicht kampfflos nehmen lassen. Je nachdem, wie viele Parteien anwesend sind, beginnen diese sich gegenseitig mit gezogenen Waffen zu bedrohen. Fragen Sie die Helden nach deren Aktionen. Lassen Sie im Zweifelsfall pro Figur und Kampfrunde nur einen gesprochenen Satz zu.

Es beginnt ein Nervenkrieg: Die Marrykai drohen, die *Kralle der Macht* will verhandeln, während die Geschwister Galton fluchen und bluffen. Niemand ist bereit, von seinem Anspruch abzulassen. Im Mittelpunkt des Interesses steht die Person mit dem Stein in der Hand.

Den Helden stehen mehrere Möglichkeiten offen, neben Zaubern wie dem TRANSVERSALIS auch diverse Liturgien, um zu verschwinden. Allerdings muss befürchtet werden, dass die anderen Mitglieder dann gelyncht oder als Geiseln genommen werden. Machen Sie dies durch Drohungen klar. Zeigen Sie, dass es sich um eine Pattsituation von etwa gleich starken Parteien handelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht jede Schweißperle in den Gesichtern eurer Gegner. Hastig fliegen eure Blicke hin und her. Hier zuckt ein Finger am Abzug. Da trânt ein Auge vor Anspannung, und mancher hat sich sogar bereits die Lippe aufgebissen. Ein schmerzhaftes Schweigen senkt sich über das Zelt. Und dieses Schweigen schmeckt nach Blut.

Wer drückt zuerst ab? Wer kommt hier lebend raus?

Niemand bewegt sich. Plötzlich ein Knarren. Ein Rucken am Zeltdach. Mit einem Mal wird alles weiß.

Bevor es zu weiterem Blutvergießen kommt, nimmt der Mühe Rik das Geschehen in die Hand. Er lässt die Zeltpflocke lösen und die weiße Plane senkt sich über die Kontrahenten. Wer sich befreien kann, sieht sich einer mit Spitzhacken, Dolchen

und Armbrüsten bewaffneten Dorfgemeinschaft gegenüber, während Rik die Bedingungen diktiert. Er besteht darauf, dass alle Anwesenden die Sache wie echte Svellttaler regeln: bei einem Boltanturnier.

ALLES AUF EINE KARTE

Sollten die Helden das Patt verpasst haben, können sie sich dennoch einkaufen. Für die Qualifikation ist nur der Gegenwert von Sternenmetallfunden zugelassen, weil nur echte Sternengoldsucher die Gabe erringen sollen. Je mehr die Helden also bergen konnten, desto höher sind ihre Chancen, die Sterngabe am Spieltisch zu erlangen – und natürlich kann schon hier gemogelt werden.

An drei Tischen treten jeweils fünf Spieler gegeneinander an. Das Finale bestreiten die letzten sechs Spieler – jeweils zwei von jedem Tisch. Der große Pott wird am Ende des Turniers geteilt. Eine Hälfte nutzen die Goldklammer zum Wiederaufbau, die andere Hälfte bekommt der Gewinner samt Sternengabe und einem Tag Vorsprung vor den anderen Parteien. Das Boltanturnier findet in der *Klunkerbude* statt. In der Mitte des Raumes steht die Sternengabe, so dass sie von allen jederzeit gesehen wird.

Sie stehen vor der Entscheidung, Ihre Spieler (gegebenenfalls in der Rolle von Meisterpersonen) bei einem echten Pokerturnier gegeneinander antreten zu lassen oder sich von einschlägigen Homepages den Bausatz für ein echtes Boltanspiel herunterzuladen. Als dritte Möglichkeit bieten wir Ihnen im Folgenden Regeln an, mit denen Sie Riks Boltanturnier auch ohne Karten abhandeln können. Besonders spannend wird es, wenn Sie die Boltangegegner durch Spieler darstellen lassen, deren Helden nicht am Turnier teilnehmen.

Die Entscheidung sollte zwischen der *Kralle der Macht* und Ihrer Gruppe fallen.

Ein DVELL, BEI DEM MAN GIBT STATT ZIEHT

Um eine Partie Boltan auszuspielen, benötigen Sie neben der Eigenschaft *Intuition* die Talente *Brett-/Kartenspiel (Boltan)* (kann auf *Rechnen* +10 abgeleitet werden), *Menschenkenntnis* und natürlich *Falschspiel*.

Da Boltan eine Menge schlechter Eigenschaften weckt, kommt von den folgenden Nachteilen der jeweils höchste zur Geltung: *Aberglaube*/4, *Neugier*/4, *Goldgier*/2 oder *Spielsucht*/2. Von diesem Wert wird der halbe TaW *Selbstbeherrschung* abgezogen. Das Ergebnis (egal ob positiv oder negativ) gilt als Modifikation für die anstehenden Proben.

Jeder Mitspieler setzt seinen Grundeinsatz, in diesem Fall 2 Dukaten. Anschließend werden die Karten verteilt. Jeder Teilnehmer legt eine Probe auf *Kartenspiel* ab und notiert die TaP* (eine misslungene Probe zählt -7, ein Patzer erhöht den Malus um 2W6 Punkte). Danach bestimmt eine IN-Probe (-7 bei *Glück im Spiel*) die Qualität seines Blattes, modifiziert um die TaP* und mögliche Schlechte Eigenschaften. Der Wert des Blattes entspricht den Punkten, die er den Probenwert unterwürfelt hat. Wer seinen Wert zu niedrig findet, kann aussteigen. Meisterpersonen tun das normalerweise, wenn der Wert unter 3 liegt.

Es gibt drei Bietrunden, die im Uhrzeigersinn ablaufen. Der erste Beginner wird zufällig ermittelt, danach wandert dieses

SVELLTTALER BOLTAN

Boltan wird mit den 72 Inrahkarten gespielt, den Zahlkarten von Zwei bis Sieben und den höheren Bildkarten *Knappe, Ritter, Weissager, Magier, Fürst* und *Ass*. Es gibt sechs Farben, in der Reihenfolge absteigend: *Luft, Feuer, Wasser, Eis, Humus* und *Erz*.

Beim *Svellttaler Boltan* erhält jeder Spieler verdeckt zwei Karten. Nun wird die erste Runde geboten. Anschließend legt der Geber fünf Karten in die Mitte – die Svelltkarten. Die ersten drei davon deckt er auf. Die Spieler kombinieren im Geheimen ihre Karten mit den Svelltkarten, um möglichst hohe oder spektakuläre Boltanhände zusammen zu kombinieren.

Eine weitere Setzrunde findet statt. Dann wird die vierte und nach einer weiteren Steigerung der Einsätze schließlich die fünfte gemeinsame Svelltkarte aufgedeckt. Auch diese stehen zur Verfügung, um eine möglichst hohe Boltanhand zu erlangen.

Eine Boltanhand besteht aus maximal fünf Karten. Was aber das höchste Boltanhand ist, ist nicht klar. Es gibt viele regionale Färbungen dieses Kartenspiels, so dass es unzählige Variationen gibt. Aus dem Stolz des harten erfahrenen Svelltländers heraus gibt keiner zu, dass er eine der Hände nicht kennt. Ein guter Lügner oder Zahlenjongleur kann also neue Hände erfinden. Dabei kommt es darauf an, die anderen Spieler von der Seltenheit und der umso größeren Wertigkeit der Hand zu überzeugen. Die bekanntesten Boltanhände, in aufsteigender Reihenfolge sind: *Zwillinge* (zwei Karten vom gleichen Schlag), *Doppelzwillinge* (zwei Zwillinge), *Hof* (Fünf Bildkarten), *Elementarkreis* (fünf Karten des gleichen Elements), *Parade* (Knappe bis Fürst), *Familie* (Ein Drilling und ein Zwilling zusammen), eine *Gasse* (aufsteigende Kartenreihe), *Elementarreihe* (fünf Karten einer Farbe), *Vierlinge* und *Hofstaat* (alle Bildkarten einer Farbe), und schließlich *Fünfas*, auch *Fünflinge* genannt (alle fünf Karten des selben Schlags). Im Svellttal habe sich weitere Namen für besondere Boltanhände entwickelt: *Orkenflucht* (für fünf Luftkarten), *Lowanger Akademie* (nur Magier), *Zwergensippe* (Erz 2 bis Erz 6) und seit neuestem auch der *Sternenregen* (fünf Feuerkarten mit Ass).

Privileg ebenfalls im Uhrzeigersinn beim jeweiligen Beginn einer Bietrunde zum nächsten Teilnehmer. Statt beim Einsatz mitzugehen oder diesen zu erhöhen, kann man auch *passen*, so dass der nächste Spieler an die Reihe kommt. Wenn alle Spielteilnehmer hintereinander passen, beginnt die nächste Bietrunde. Natürlich ist es immer möglich, aus dem Spiel auszustiegen. Wer nichts mehr bieten kann, scheidet am Ende der Runde aus.

Im Turnier ist ein Tisch fertig gespielt, wenn nur noch zwei Spieler Geld haben.

LUG UND BETRUG

Ein *Falschspieler* darf für je 2 TaP* den Wert um einen Punkt erhöhen. Diese Möglichkeit hat er zu Beginn jeder Runde. Das Durchschauen von *Falschspiel* erfordert eine erfolgreiche Probe auf *Menschenkenntnis*+7+TaP* oder *Falschspiel*+TaP*. In beiden Fällen gelten nur die TaP* der *Falschspiel*-Probe als Zuschlag, die *nicht* zum Verbessern der Augenzahl verwendet wurden.

Wenn jemand blufft, kann er seine 'Boltanvisage' mit einer *Überreden (Lügen)*-Probe untermauern – sie zu durchschauen, bedarf einer erfolgreichen Probe+TaP* auf *Menschenkenntnis*.

Aber es bieten sich noch mehr Möglichkeiten zum Schummeln: Einfaches Spicken, Reflektionen mit Spiegeln oder blanken Metallrüstungen oder auch der Einsatz von Hand-, Hust- oder Klopfzeichen ist denkbar. Objektzauber, Telekinese und Illusionen, die kurzzeitig einen anderen Kartenwert vorgaukeln oder eine Karte tauschen können, sind hier sehr mächtig. Es sei besonders auf AURIS NASUS für Kartenbilder, OBJECTOFIXO beim Abheben, REFLECTIMAGO für eine spiegelnde Stirn des Gegners, OBJECTO OBSCURO für versteckte Karten und WIDERWILLE verwiesen, mit dem man fast jedes Blatt durchsetzen kann. Gestatten Sie Boni von 4 bis 18 Punkte auf die IN-Probe. Wer beim Schummeln erwischt wird, muss die Konsequenzen tragen, und diese hängen von seinen Mitspielern ab.

Die Spannung während des Boltanturniers besteht nicht nur im Würfelduell gegeneinander, sondern auch in der Beschreibung der Tricks und Kniffe der anderen Mitspieler, deren Temperament und der Gefahr, wenn dieses durchzugehen droht. Der Müde Rik wird dabei nicht eingreifen. Er will, dass die Spieler solche Dinge unter sich regeln.

Betonen Sie die Frustration der Verlierer und die aggressive Stimmung, die immer drückender wird. Sehr zum Missfallen des verzweiferten Wirtes Finstjoff, der in Sorge um seinen Salon zu schlichten versucht und den Ärger der Verlierer und Beschummelten in Form von Faustschlägen abbekommt.

DIE GEGNER AM SPIELTISCH

Fobosch Bruchwacker

Routine im Lügen erleichtert ihm das Bluffen. Auf hohem Niveau kann Fobosch ehrlich, auf noch höherem mit Tricks gewinnen. Er liebt hohe Einsätze und streicht Gewinne mit selbstsicherem Lachen ein. Wenn er verliert, zwingt er sich zur gönnerhaften Großzügigkeit, während er innerlich versteinert. Bei einer erfolgreichen *Menschenkenntnis*-Probe +3 können die Helden erkennen, dass Fobosch, wenn er hohe Einsätze mitgeht, unauffällig den Blick zu Chakko sucht. Der hat sich hinter einem Spieler postiert und lächelt, wenn dieser eine schlechte Hand, oder kneift die Augen ärgerlich zusammen, wenn er ein gutes Blatt hat. Ihre Spieler können sich diese Beobachtung selbst zu Nutze machen (IN-Probe-5).

Einsatz: 80 D

Relevante Eigenschaften: IN 14, Goldgier 9

Relevante Talente: Kartenspiel 12, Falschspiel 13, Sinnenschärfe 8, Überreden (Lügen) 12 (14), Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 7

Ariana Melthaniem

Ariana kalkuliert Wahrscheinlichkeiten und zählt gespielte Karten. Bei einem schlechten Blatt steigt sie aus und fordert als Verliererin immer Revanchen, während sie sich als Gewinnerin mit einem herablassenden Lächeln begnügt.

Einsatz: 90 D

Relevante Eigenschaften: IN 14

Relevante Talente: Rechnen 14, Sinnenschärfe 6, Überreden 8, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 10

Leriel Wellenreiter

Als begeisterter Spieler ist es Leriel nicht besonders wichtig zu gewinnen. Er geht hohe Risiken ein und blufft gnadenlos, bis es ihm langweilig wird. Dann nimmt er auch einen hohen Verlust in Kauf.

Einsatz: 60 D

Relevante Eigenschaften: IN 15

Relevante Talente: Kartenspiel 7, Sinnenschärfe 12, Überreden 10, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 8

Oxbrull Schlitzohr

Sitzt sehr unbeholfen vor seinen Boltankarten und schlägt wütend auf den Tisch, wenn das Blatt nicht seinen Erwartungen entspricht. Sind die Karten gut, zeigt er sie stolz den Umstehenden und grinst seine Gegner siegessicher an. Wenn die Helden clever sind, können sie Oxbrull absichtlich beistehen und ihn so zum Finaltisch spielen, um dort einen leichten Gegner vorzufinden.

Einsatz: 60 D

Relevante Eigenschaften: IN 11, Aberglaube 6

Relevante Talente: Kartenspiel 2, Sinnenschärfe 8, Überreden 6, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 8

Der alte Stu

Stu startet mit dem kleinsten Einsatz in das Turnier, hat aber am meisten Erfahrung, so dass er schnell aufholen kann. Da er gegen die Helden bereits gewonnen hat, unterschätzt er sie und hat im Spiel gegen sie eine Erschwernis von 3.

Einsatz: 25 D

Relevante Eigenschaften: IN 13, Goldgier 7

Relevante Talente: Kartenspiel 14, Sinnenschärfe 9, Überreden (Lügen) 11 (13), Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 10

Jasse Galton

Die Schwester spielt hinterhältig und falsch. Sie mischt gezinkte Karten unter das Deck und ist daher eine Kandidatin für den Finaltisch.

Einsatz: 75 D

Relevante Eigenschaften: IN 11, Goldgier 8

Relevante Talente: Kartenspiel 8, Falschspiel 10, Sinnenschärfe 6, Überreden (Lügen) 8 (10), Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 5

Alavarella Galton

Alavarella lacht viel und akzeptiert jede erdenklich blöde Erklärung zu den Boltanhänden.

Einsatz: 25 D

Relevante Eigenschaften: IN 10, Glück im Spiel, Goldgier 8

Relevante Talente: Kartenspiel 6, Sinnenschärfe 5, Überreden 6, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 3

Strata Sappenstiel

Die Raubritterin ist eine hoffnungslos untalentierte Spielerin. Sie begreift Boltan als Strategiespiel, vernachlässigt die psychologische Komponente.

Einsatz: 35 D

Relevante Eigenschaften: IN 12, Goldgier 10

Relevante Talente: Kartenspiel 2, Sinnenschärfe 6, Überreden 8, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 8

DIE SPANNUNG ENTBLÄTT SICH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Bakkhrazdampf liegt in der Luft, die so dick und spannungsgeladen ist, dass sie nicht mal mit der schärfsten Arbachklinge geschnitten werden könnte. Auf dem Tisch liegen die letzten Einsätze. Jetzt heißt es: ihr oder die, Gewinn oder Niederlage, Ruhm oder Schmach. Die nächsten Karten werden es zeigen. Der alte Stu beißt auf seiner nach Pferdemit stinkenden Pfeife herum. Fobosch Bruchwacker stehen Schweißtropfen auf der Stirn. "Gib endlich! Es haben sich schon Menschen totgemischt."

Dann nehmt ihr euer letztes Blatt auf die Hand.

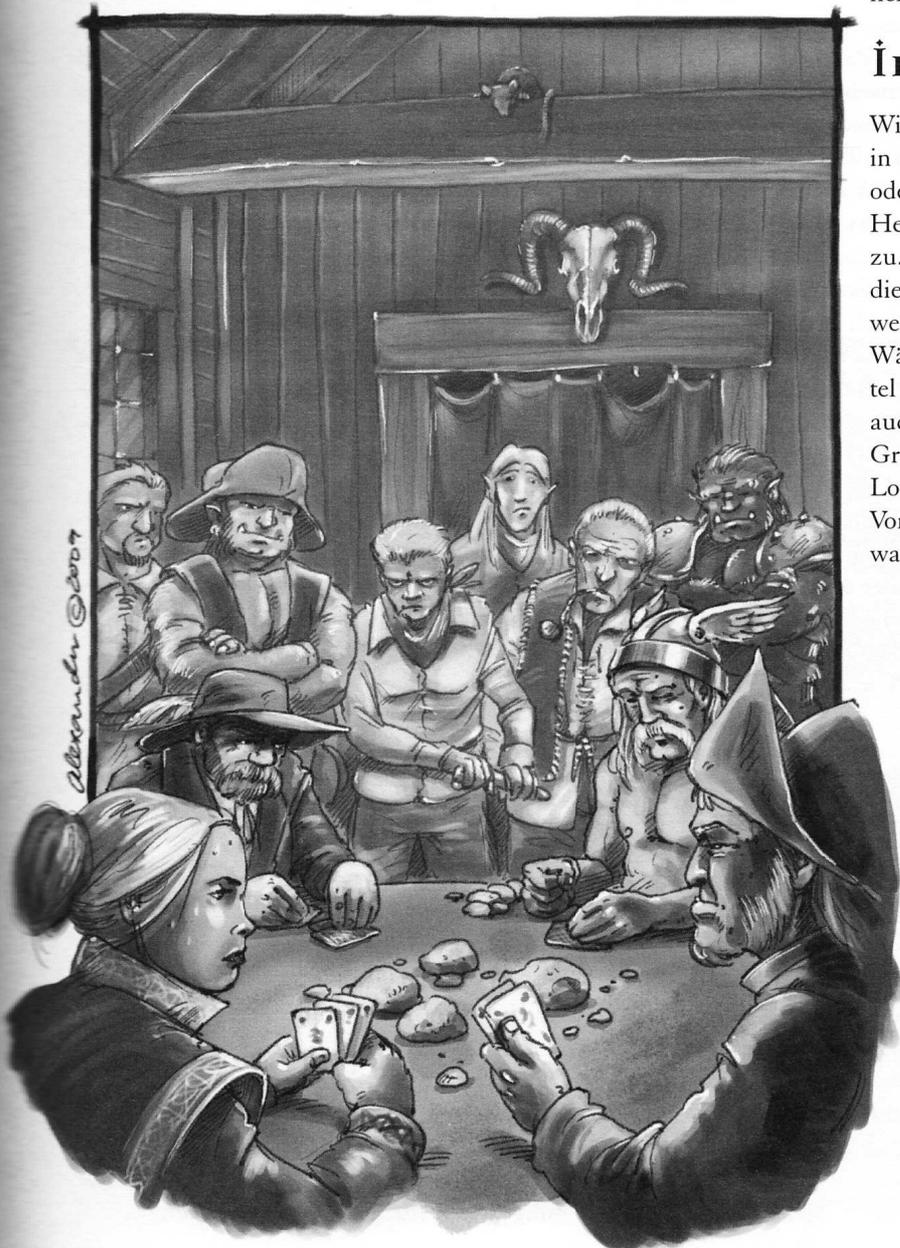
Wenn sich abzeichnet, dass die Helden das Turnier gewinnen, greift die *Kralle der Macht* auf einen schmutzigen Plan zurück: Fobosch zettelt eine Rangelei an, oder Ariana wirft sich weinend in die Arme eines der Helden, um ihm Karten unterzujubeln. Danach wird der jeweils andere theatralisch feststellen, dass betrogen wurde. Die Helden können nun versuchen, die Intrige nachzuweisen, oder kurz und knapp zuschlagen. Sollten sie unschlüssig bleiben, treffen Jasse oder Oxbrull die Entscheidung und schlagen zu, so dass das Turnier im Chaos endet. Das Ziel der Raufenden ist, die offen aufgestellte Sternengabe zu erobern und mit ihr zu fliehen.

IN DEN SOPPENÜBERGANG

Wie das Abenteuer endet, haben einzig die Helden in der Hand. *Die Kralle der Macht* kann das Turnier oder die Prügelei für sich entscheiden – ebenso die Helden. Die Kampagne lässt beide Möglichkeiten zu. Rik erklärt denjenigen zum Sieger, der als erster die *Klunkerbude* mit der Sternengabe verlässt – selbst wenn ihn ein Fausthieb durchs Fenster katapultiert. Wägen Sie ab, ob Sie Ihren Helden in diesem Kapitel ein Erfolgserlebnis gönnen wollen, oder ob Hass auch zu ihrem Gebet werden soll. Eine der beiden Gruppen reitet mit der Sternengabe im Gepäck nach Lowangen – gemäß den Turnierregeln mit einem Tag Vorsprung vor allen anderen Parteien. Irgendeiner wartet immer.

DER SUCHE LOHN

Neben den hoffentlich hohen Erträgen aus ihrer Schatzsuche erhalten die Helden jeweils **300 Abenteuerpunkte** sowie bis zu **100** weitere für gelungene Interaktion. Zudem gibt es spezielle Erfahrungen auf *Gesteinskunde*, *Menschenkenntnis*, *Kartenspiel* und eventuell in *Reiten*, *Zechen* und *Raufen* sowie mindestens zwei passende körperliche oder Waffentalente.



AUF FUCHSPFOTEN

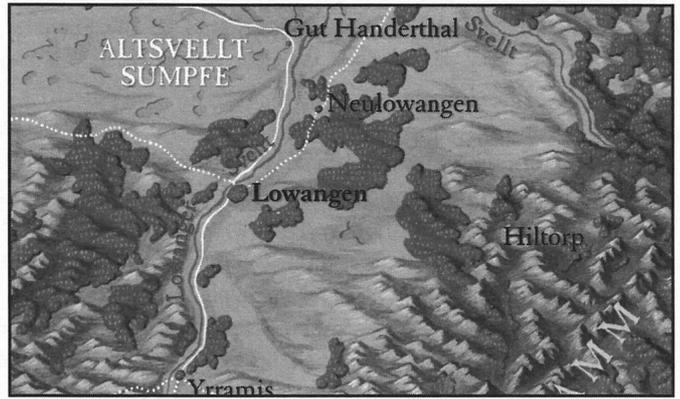
von Muna Bering und Uli Lindner

Ort: Lowangen

Zeit: Anfang Ingerimm 1032 BF

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / hoch

Stichworte zum Abenteuer: Spurensuche in Lowangen, gefolgt von einem erzwungenen Untertauchen; sehr freies Szenario, weitgehend ohne vorgegebenen Verlauf



DEM MEISTER ZUM GELEIT

In **Auf Fuchspfoten** kommen die Helden auf der Suche nach weiteren Informationen zur Sternengabe nach Lowangen, wo sie ihren Ansprechpartner *Elcarna von Hohenstein* jedoch nicht antreffen. Bei ihren Nachforschungen geraten sie an *Oswyn Puschinske*, der alles in seiner Macht Stehende tut, um die Helden zu diskreditieren.

HINTERGRUND

Zentrale Elemente des Abenteuers sind die Suche nach weiteren Informationen zur Sternengabe sowie die Jagd nach dem Artefakt. Weder zu Beginn des Abenteuers noch im weiteren Verlauf ist festgelegt, wer im Besitz der Sternengabe ist. Es gibt verschiedene Parteien, die alle ein Interesse haben, das mysteriöse Einzelstück in ihren Besitz zu bringen:

Oswyn Puschinske ist durch die *Kralle der Macht* bereits als Interessent in Erscheinung getreten. Er versucht auch in Lowangen, an die Sternengabe zu gelangen. Auch die Schwester der Mada *Lleanne Coulhir* interessiert sich für den Stein: Sie ist auf der Suche nach der Maday'kha, einer in ihrem Orden ersehnten Erlösergestalt, und hält die Sternengabe für einen Schlüssel auf dem Weg zu ihrem Ziel.

Und eine dritte, in den Schatten wandelnde Fraktion interessiert sich für die Helden und ihre Situation: die Phex-Kirche in Gestalt der Hochgeweihten *Karnilia Gillian* und des reisenden Geweihten *Viburn Fellentin*. Sie wollen Oswyns Einfluss in der Stadt schwächen und bieten sich allein deshalb als Verbündete an.

VERLAUF

Das Abenteuer ist sehr stark von den Aktionen der Helden abhängig. Es lebt davon, dass die Helden selbsttätig agieren und auch die übrigen Gruppen eine eigene Agenda verfolgen. Dennoch gibt es ein paar zentrale Ereignisse:

Das Abenteuer beginnt mit Ankunft der Helden an der Lowanger Bannmeile. Erster Anlaufpunkt in der Stadt dürfte die Akademie der Verformungen sein, da sich hier ihr Ansprechpartner *Elcarna* befinden soll. Da der jedoch nicht anzutreffen ist, müssen die Helden in der Folge Nachforschungen in der Stadt anstellen und dabei verschiedenste Stellen kontaktieren. Währenddessen kann es ständig zu einem Diebstahl der Sternengabe kommen und zu Versuchen der Helden, sie zurückzugewinnen, sollte sie bereits gestohlen worden sein.

Ein Wendepunkt tritt ein, wenn die Helden sich nicht – was

ihrem ursprünglichen Auftrag widersprechen würde – mit *Oswyn Puschinske* verbünden. In diesem Fall versucht der Erzmagier, den Helden ein Verbrechen anzuhängen. Wenn diese sich nicht einer Gerichtsverhandlung ohne Fürsprecher in einer fremden Stadt stellen wollen, müssen sie untertauchen und Beweise für ihre Unschuld finden.

Am Ende des Abenteuers steht eine genauere Untersuchung der Sternengabe, gemeinsam mit den Verbündeten – egal, welche es zu diesem Zeitpunkt sein mögen. Die Analyse bringt Hinweise darauf, wo der Spur des Artefaktes weiter gefolgt werden muss. Wie sich die Situation der Helden zu diesem Zeitpunkt in Lowangen selbst darstellt, ist für die weitere Rahmenhandlung der eigentlichen Kampagne irrelevant, mag aber Stoff für weitere Abenteuer in der Stadt sein.

AUFBAU

Auf Grund der großen Freiheiten gibt es keinen stringenten Abenteuerverlauf, dem Sie als Meister folgen können. Stattdessen unterteilt sich das Abenteuer in Abschnitte, in denen die drei Teile des Abenteuers behandelt werden.

Nach einer kurzen Einleitung nebst Ankunft in Lowangen folgt ein Abschnitt, der sich der Suche nach Informationen in der Stadt widmet. Hier werden mögliche Anlaufstellen und die jeweiligen Informationen aufgelistet, die eigentliche Suche liegt jedoch in der Hand der Helden. Parallel dazu kann es bereits zu ersten Verhandlungen mit *Puschinske* oder einem Diebstahl der Sternengabe kommen, worauf einzelne Kästen genauer eingehen.

Anschließend folgt ein Kapitel zu *Puschinskes* Intrige und den verschiedenen Möglichkeiten der Helden in dieser Situation, Verbündete zu finden und sich aus dieser Lage zu befreien. Dieser Teil ist besonders frei gehalten und bietet lediglich Lösungsvorschläge an. Wie genau die Helden einen Ausweg aus ihrer Situation finden, liegt bei ihnen.

Das Ende des Abenteuers schlägt den Bogen zurück zur Kampagnenhandlung, indem die Helden und ihre Verbündeten eine Vision erhalten, die weitere Spuren offenlegt.

DAS ABENTEUER ALS EINZELSTÜCK

Auf Grund der starken Einbindung in die **Orkengold**-Kampagne müssen einige Anpassungen vorgenommen werden,

wenn das Abenteuer von dieser losgelöst gespielt werden soll. Es bietet sich an, dass die Helden im Vorfeld an ein beliebiges Artefakt gelangen, dass sie zur Untersuchung zu Elcarna bringen sollen, dass aber auch Puschinske interessiert. Die tieferen

Verwicklungen zur Sternengabe fallen in diesem Fall heraus, ebenso das Finale mit der Vision, die Abschnitte zur Nachforschung in Lowangen und zum Untertauchen in der Bunten Flucht lassen sich jedoch weiterhin verwenden.

DIE ANKUNFT IN LOWANGEN

Nach **Hass ist ihr Gebet** gelangen die Helden in die Stadt, um Kontakt zu Erzmagus Elcarna aufzunehmen, treffen diesen jedoch nicht an.

Die folgenden Kapitel berufen sich auf die Stadtbeschreibung Lowangens in **Roter Mond 65ff.** Die Zahlen in Klammern bei bestimmten Örtlichkeiten beziehen sich auf das entsprechende Feld und die Nummer auf dem Stadtplan.

AN DER BANNMEILE

Um die Stadtmauer herum erstreckt sich die so genannte *Bannmeile* (eigentlich zehn Meilen im Radius), in der sich laut Vertrag mit den Orks kein Kriegshaufen der Schwarzpelze aufhalten und kein Ork siedeln darf. Daher kann man hier bereits auf gelegentliche Patrouillen der Lowanger Ulanen treffen und man ist vor etwaiger Verfolgung durch Orks recht sicher. Der Weg der Helden dürfte geradewegs zu einem der Tore führen: der *Fuchsbrücke* am *Brückenkopf* (G6, 3) im Norden von *Alt-Lowangen* auf der linken Flussseite oder der *Vanderen-Olgosh-Brücke* (O7, 57) im Süden von *Eydal* auf der rechten Seite des Svellts.

HINEIN IN DIE STADT

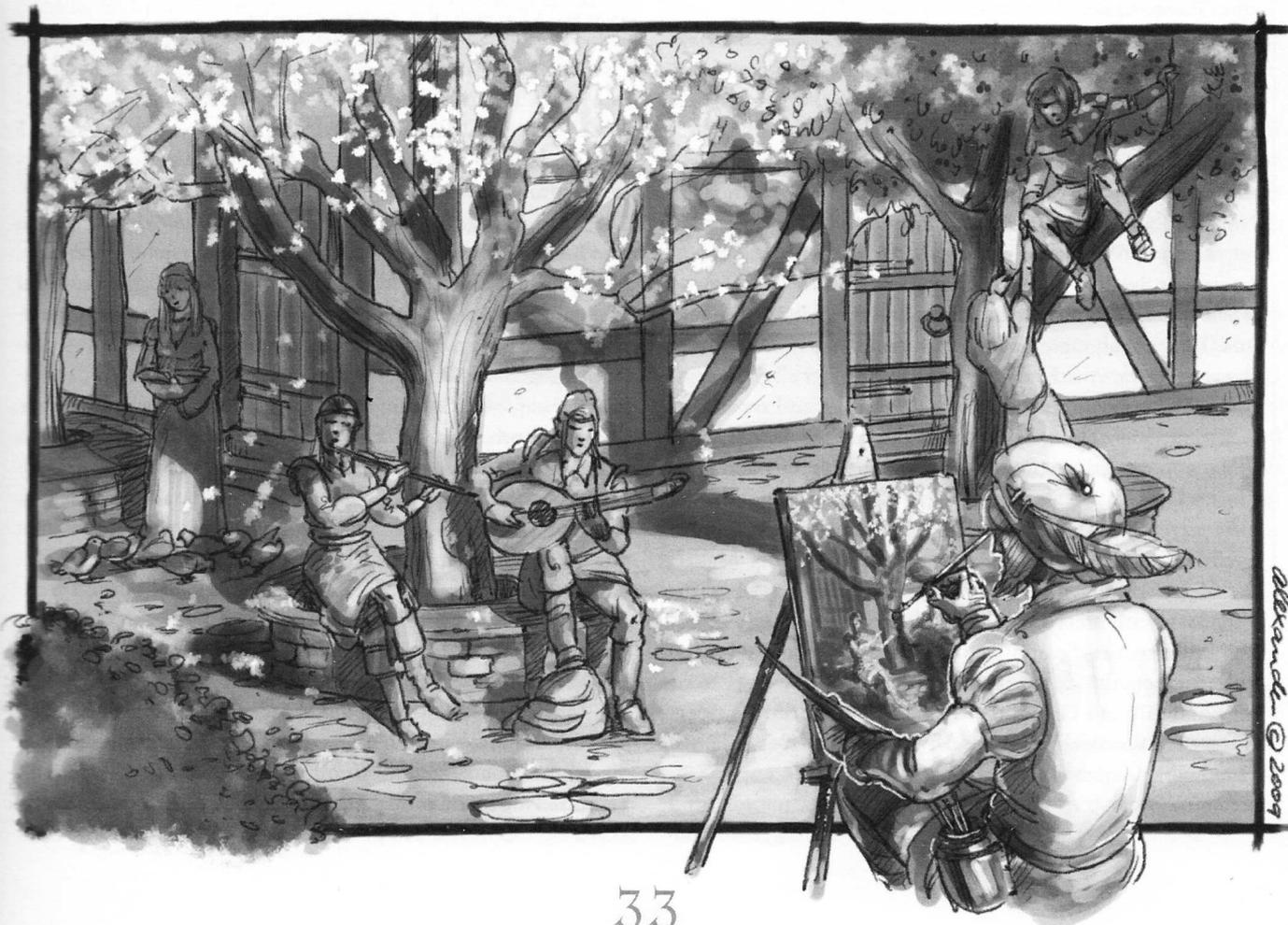
An beiden Stadttoren werden die Helden von Gardisten in grünblauen Wappenröcken nach ihrem Woher und Wohin befragt. Verhalten sie sich dabei nicht auffällig, wird man ihnen freundlich begegnen und ihnen auch den Weg zu wichtigen Gebäuden

oder einer Gaststätte weisen, wenn sie danach fragen. Für eingeführte Waren (das gilt auch für gefundene Himmelschätze!) muss ein Zoll in Höhe von 5 Prozent des (geschätzten) Warenwertes entrichtet werden, an den Brücken wird zudem eine Gebühr von 1 Kreuzer pro Bein und 1 Heller pro Rad fällig.

Die Gardisten haben ihre Anweisungen und sind unerbittlich. Einzig am Südtor mag ein kleines Handgeld von einem Dukaten ein Gardistenherz erweichen – am Nordtor erhält man dafür höchstens noch ein Strafgeld wegen Bestechung. Sollten die Helden angeben, nichts mit sich zu führen, werden sie bei 16 bis 20 auf W20 einer Routinekontrolle unterzogen, ansonsten können sie unbehelligt weiterziehen.

Sollte die Stadtgarde der Sternengabe ansichtig werden, hat das neben der Bewunderung für das schöne Stück den unschönen Nebeneffekt, dass sich das Gerücht von den Glückspilzen bald verbreitet. Gehen Sie in dem Fall davon aus, dass interessierte Gruppen bei 9 bis 20 auf W20 bereits kurz nach Betreten der Stadt von dem Mitbringsel wissen. Dies mag auch gewöhnliche Diebe anlocken (siehe Kasten *Sternengabe wechsele dich* auf Seite 43). Die Informationssuche wird dafür nach Meisterentscheid einfacher, da einige Informanten voller Neugier auch selbst an die Helden herantreten.

Je nach Auftreten der Helden werden diese von der Stadtgarde noch mehr oder minder freundlich über die Lowanger Gesetze aufgeklärt: Gewöhnliche Verbrechen werden meist mit Geld- oder Leibstrafen geahndet, Haftstrafen sind quasi unbekannt.



Besonders schlimme Verbrechen wie Mord, Verrat oder Kollaboration mit den Orks zu Schaden der Stadt werden mit dem Tode bestraft.

Ein heimliches Eindringen in die Stadt gestaltet sich äußerst schwierig. Nicht nur die hohen Mauern und der Fluss machen solche Versuche zu einer gefährlichen Angelegenheit, die Wache ist außerdem äußerst aufmerksam, um Orkspäher, Verbrecher und Bettlerpack nicht in die Stadt zu lassen. Sollten die Helden nachts aufgegriffen werden, wird man sie höchstwahrscheinlich für Spione halten und festnehmen (siehe **Vor Gericht**, Seite 43), die Sternengabe wird in jedem Fall konfisziert und vermutlich von Oswyn Puschinske bei der Stadt erworben.

IN LOWANGEN

Lowangen für den eiligen Leser

Einwohner: um 11.500 (ca. 5% Zwerge und Elfen), darunter mittelreichische Flüchtlinge aus den Orkkriegen und dem Jahr des Feuers

Wappen: ein doppelt schräg geteilter Schild von Grün, Blau und Grün; darauf oben und unten ein silbernes, fünfspichtiges Rad; auf der Herzstele ein silberner Turm

Herrschaft/Politik: Stadtmagisterin Theodora Ivera Wittgenstein, der Magistrat wird vom Gildenrat alle zwei Jahre eingesetzt; die gewählten Vertreter des Gildenrates bestimmen über das Stadtrecht; Geld- oder Todesstrafen, kaum Haftstrafen; zweimal im Jahr Tributabgabe an die Krieger des Aikar Brazoragh

Garnisonen: ca. 400 Lowanger Gardisten, ca. 100 Leichte Reiter (*Lowanger Ulanen*), im Ernstfall ca. 1.000 Bürgerwehr

Tempel: Phex, Travia, Tsa, Rahja, Firun, Hesinde, Peraine, Boron, Ingerimm, Efferd, Praios (noch ungeweiht), Rondra-Schrein, Noioniten-Kloster *Golgaris Gnade* im nördlichen Finsterkamm

Wichtige Gasthöfe/Schänken: Wirtshaus *Hammer und Amboss* (Q4, P5), Schänke *Salamanderstein* (Q7, P9), Schänke *Orkentod* (Q3, P4), Hotel *Bunte Flucht* (Q8, P8), Hotel *Das Weiße Haus* (Q10, P10)

Handel und Gewerbe: zahlreiche familiäre Handwerksbetriebe; Pelz- und Viehhandel; Lowanger Kaltblutzucht; Nordlandbank-Niederlassung; Handelskontore (Wellentor, Ludaal, Wittgenstein, Kolenbrander, Stoerrebrandt); Lowanger Svellttlandpresse (*Lowanger Lanze*)

Wichtige Fest- und Feiertage: 'Markt und Spiele' (Mitte Phex und Travia, mehrtägige Warenschau und Wettstreite)

Besonderheiten: Akademie der Verformungen zu Lowangen (grau; Eigenschaft, Form); Halle der Macht zu Lowangen (schwarz; Herrschaft, Einfluss); Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum (Großmeister und Rohals-Stabträger Hagen Gerion)

Stimmung in der Stadt: Nach dem Sternenregen über dem Svellttland herrscht wieder Aufbruchstimmung (der Makel der Zerschlagung des Svelltschen Städtebundes gerät in Vergessenheit); stets sind die Städter auf der Suche nach Verbündeten, um die orkischen Besatzer aus dem Svellttland zu vertreiben; das Zusammenleben mit den Schwarzpelzen im Land fällt auf Grund des Trotzes und der Sturheit der Bürger schwer, doch für den Aufschwung von Handel und Handwerk werden Opfer gebracht.

Was die Lowanger über ihre Stadt denken: "Die Schwarzpelze haben zwar das Svellttland besetzt, doch unsere Stadtmauern und unseren Widerstand nicht überwinden können"; "Siehst Du einen Zwerg, bist du in Eydal, siehst einen Elf, dann bist in der Bunten Flucht", die Antwort eines Lowangers auf die Frage nach der Grenze zwischen den Stadtteilen Eydal und Bunte Flucht

Lowangen ist von den Wassern des Svellts und hohen Mauern umschlossen und höchst wehrhaft. Die drei Stadtteile **Alt-Lowangen**, **Eydal** und **Bunte Flucht** sind auf Grund des Platzmangels dicht bebaut und die Straßen von geschäftigem Treiben erfüllt.

Innerhalb der Stadt gibt es gehörige Unterschiede: Während in Alt-Lowangen vor allem alteingesessene stolze Bürger und reiche Händler wohnen, siedeln in Eydal vor allem bodenständige Handwerker und Zwerge. Diese pflegen eine gehörige Rivalität zu den als Schöngestern oder gar Taugenichtsen verschrienen Bewohnern der Bunten Flucht (oft auch einfach 'Flucht' genannt). Hier gehen viele Menschen und vor allem die Elfen Lowangens künstlerischen oder kreativen Berufen nach. Die kulturelle Vielfalt ist einzigartig und die Fluchtler zudem durch eine tiefe Solidarität verbunden.

Sollten die Helden sich ein Gasthaus suchen, bieten sich dafür je nach Geldbeutel alle angeführten Häuser an. Hier können die Helden ihr Gepäck lagern und sich von der anstrengenden Reise erholen, vor allem aber Informationen zur Stadt einholen (siehe Seite 35). Vermutlich wird es die Helden jedoch schon bald zu ihrem Ansprechpartner ziehen: Spektabilität, Erzmagus und Convocatus Primus *Elcarna Erillion von Hohenstein*.

DIE AKADEMIE DER VERFORMUNGEN

Die *Akademie der Verformungen* ist in einem vierflügeligen Prachtbau (I6, 24) in Alt-Lowangen untergebracht. Hier unterrichten zehn Magister unter Spektabilität Elcarna etwa 45 Eleven, auch die Schlafräume der Magier und ein großer Wirtschaftstrakt befinden sich im Gebäude.

Die Akademie gehört der *Großen Grauen Gilde des Geistes* an und bietet eine klassische Magierausbildung (siehe **WdZ 279**). Die Zöglinge werden vor allem in Verwandlungsmagie und Heilzauberei unterwiesen und sind in der Stadt sehr angesehen, da die ganze Akademie sich mit voller Kraft am Abwehrkampf gegen die Orks beteiligt hat.

Im geschäftigen Eingangsbereich der Akademie werden die Helden kaum beachtet. Erst wenn sie jemanden ansprechen oder eigenmächtig in andere Bereiche der Akademie vordringen wollen, können sie erfahren, dass Spektabilität Elcarna derzeit gar nicht in der Akademie weilt. Vor wenigen Tagen brach er auf, um einer wichtigen Konsultation des Großen Rates der Grauen vorzusitzen, die Sultan Hasrabal in die Pentagramm-Akademie zu Rashdul eingeladen hat. Dort erhält der Convocatus eine dringliche Nachricht aus Punin, worauf er sich eiligst und mit besorgter Mine in Begleitung seiner beiden Magister auf den Weg zum Yaquir macht. Das Thema der Konsultation ist keinem Ansprechpartner bekannt (und weder diese noch sein Besuch in Punin Gegenstand dieser Kampagne; weiterführende Informationen zu letzterem Thema finden

Sie im **Aventurischen Boten 140**), ebenso wenig weiß man, wann Elcarna zurückkehren wird.

Man könne die Helden aber zur derzeitigen Vertretung bringen, der halbelfischen Magistra *Mayla Mondhaar* (*1000 BF, braune Haare, leicht spitze Ohren, freundlich, oft leicht spöttelnd). Sollte die Gruppe sich nach Magistra Mayla erkundigen, können sie erfahren, dass es höchst ungewöhnlich sei, dass eine so junge Lehrerin zur Stellvertreterin des Akademieleiters ernannt wird, dass Elcarna aber hohe Stücke auf die Halbelfin halten würde.

DIE JUNGE MAGISTERIN

Mayla empfängt die Helden hinter einem mit Schriftrollen und Büchern überhäuftem Schreibtisch und wirkt leicht überfordert mit den bürokratischen Tücken ihrer Aufgabe. Sie begrüßt die Gäste freundlich, ist von ihrer Geschichte jedoch etwas verblüfft: Elcarna ist bereits seit einiger Zeit fort und hat ihr nichts von einer etwaigen Ankunft der Helden erzählt.

Sie nimmt die Erzählungen der Helden jedoch sehr ernst und lässt sich die Sternengabe zeigen. In Ermangelung von eigenen Anweisungen gibt sie den Helden den Auftrag, in der Stadt zu versuchen, mehr über den Stein in Erfahrung zu bringen. Sie verspricht, so gut wie möglich zu helfen, verweist aber auch auf ihre beschränkten Ressourcen, da sie in Abwesenheit der Spektabilität nicht in größerem Maße über die Akademiekasse oder die gut gesicherten Teile der Bleikammern verfügen kann. Sie weist die Helden mit Galgenhumor darauf hin, dass sie in einer denkbar ungünstigen Zeit gekommen sind.

MAYLA UND VIBURN

Schon seit den Geschehnissen des Romans **Das Greifenopfer** sind Mayla und der Phex-Geweihte *Viburn Fellentin* (siehe Seite 49) ein Liebespaar, wenngleich sie sich oft für Monate nicht sehen. Momentan weilt Greifwin wieder, von Traumgesichtern getrieben, in der Stadt. Es ist denkbar, dass er durch Erzählungen von Mayla auf die Helden aufmerksam wird. Dies ist besonders dann der Fall, wenn die Helden Mayla besonders negativ oder positiv aufgefallen sind. Beachten Sie in jedem Fall diese besondere Beziehung, wenn die Helden näher mit der Akademie oder Viburn zu tun haben.

Folgende Hilfestellungen und Informationen kann Mayla der Gruppe geben:

☞ Es ist zwar derzeit kein guter Analysemagier in der Akademie, aber wenn die Gruppe darum bittet – und bisher keine eigene Analyse durchführen konnte –, lässt sie *Magister Tienan* (*961 BF, glatzköpfig, zerstreuter und altersblinder Experte für Magiethorie) eine Analyse vornehmen. Hierdurch können Sie nach Meisterentscheid Informationen aus dem Anhang zugänglich machen.

DER STERNENGABE AUF DER SPUR

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der Suche der

Helden nach weiteren Informationen zur Sternengabe in Lowangen. Zuerst werden die Mächtegruppen angeführt, die sich ebenfalls für die Sternengabe interessieren. Anschließend folgt eine Auflistung möglicher Ansprechpartner, mit der die Suche

DER AUFBEWAHRUNGORT DER STERNENGABE

Wo die Helden das Artefakt aufbewahren, hat großen Einfluss auf den Verlauf der Handlung. Passen Sie die Handlungen der übrigen Parteien entsprechend an diese Entscheidung an. Alle Interessierten werden versuchen, den Aufbewahrungsort herauszufinden. Dies kann beispielsweise durch Geheimniskrämerei, eine Attrappe oder das gezielte Streuen falscher Informationen erschwert werden. In jedem Fall werden diverse Diebstahlversuche unternommen (siehe den Kasten auf Seite 37). Eine Aufbewahrung in der Akademie ohne weitere Sicherheitsvorkehrung führt fast zwangsläufig zum Verlust des Artefaktes. Machen die Helden sich jedoch ausführliche Gedanken zu Sicherungen, ist das Kleinod auch in Händen von Meisterpersonen sicher. Wichtig ist vor allem, dass Sie gute Ideen der Spieler honorieren und ihnen nicht das Gefühl geben, ihre Überlegungen seien irrelevant. Ein Diebstahl kann jederzeit unter Berücksichtigung der Umstände passieren – er muss es aber nicht. Beachten Sie außerdem im folgenden Kapitel, dass die Informationssuche in Lowangen sich schwerer gestaltet, wenn die Helden das Kleinod nicht mit sich führen, um es Leuten zu vorzuzeigen! Sicherheit hat nun mal auch ihren Preis.

- ☞ Mayla kann den Helden günstig ein Gasthaus vermitteln oder auch ein Zimmer in der Akademie anbieten.
- ☞ Gerade in Anbetracht der *Kralle der Macht* warnt Mayla eindrücklich vor Puschinske, der seine Augen überall habe. Sie beschreibt den Erzmagier als äußerst verschlagen und schärft den Helden ein, ihm und jedem seiner Diener zu misstrauen.
- ☞ Mayla kann auf Nachfrage anbieten, die Sternengabe in der Akademie aufzubewahren, weist aber darauf hin, dass sie keinen Zugang zu den besonders gesicherten Bleikammern hat.
- ☞ Sollten die Helden fragen, warum sie ausgerechnet in Lowangen nach Informationen suchen sollen, gibt sie zu bedenken, dass Phex die Gabe wohl kaum ins Svellttal geschickt hätte, wenn das keinen Sinn hätte. Diesen Sinn gilt es dort zu finden, wo es nahe liegt: In der weltoffensten und gebildetsten Stadt der Region.

Damit entlässt Mayla die Helden und wünscht ihnen viel Glück. Sie selbst bedauert fast schon, dass sie sich auf Grund ihrer Verpflichtungen nicht mit in das (wie sie es nennt) Abenteuer stürzen kann. Als erste Station der Suche empfiehlt Mayla die Bunte Flucht mit den vielen Freigeistern und Gelehrten oder den Hesinde-Tempel in Alt-Lowangen. Auch die Bibliothek der Akademie könne sie den Helden zugänglich machen.

der Helden ausgestaltet werden kann. Keine dieser Stationen ist für die Lösung des Abenteuers notwendig, die erlangten Informationen können den Helden jedoch tiefere Einblicke in die Hintergründe der ganzen Kampagne ermöglichen.

Gestalten Sie die Suche je nach Interesse der Spieler unterschiedlich ausführlich, die eigentliche Spurensuche endet mit einer Intrige Puschinskes, die das nächste Kapitel einläutet. Beachten Sie jedoch, dass der Erzmagier erst zu diesem Mittel greift, wenn erste Verhandlungs- und auch Diebstahlsversuche nicht fruchten.

MACHT UND INTERESSE

Alle folgend aufgelisteten Gruppierungen und Personen haben ein Interesse an der Sternengabe. Beachten Sie, dass jede dieser Parteien eine eigene Agenda verfolgt und dass sie auch abseits der Helden aktiv sind. Die Rivalen schlafen nicht und bereiten ihre Ränke vor, ob die Helden dessen gewahr sind oder nicht.

JÄGER DES MONDES – OSWYN PUSCHINSKE, DER ERZMAGIER

Die Spektabilität der Halle der Macht (siehe Seite 119) ist der für die Helden offensichtlichste Gegenspieler zu diesem Zeitpunkt der Kampagne. Dennoch sieht sich Puschinske nicht etwa als Feind der Helden, sondern diese nur als Ärgernisse auf seinem Weg zur Sternengabe. Er ist nicht direkt brutal, aber durchaus bereit, für die Erlangung seines Ziels über Leichen zu gehen – sofern er sich dafür nicht selbst die Hände schmutzig machen muss. Puschinske ist im späteren Verlauf des Abenteuers ein möglicher Verbündeter der Helden.

Agenda: Erlangung der Sternengabe ohne Rufschaden über Mittelsleute

Hintergrund: Puschinske vermutet in der Sternengabe große magische Macht, die er sich zunutze machen will. Dass das Artefakt für die Orks Bedeutung hat, vermutet er, hat aber keinerlei Ahnung von den wahren Hintergründen.

Vorgehen/Mittel: Intrigen, Manipulation, Diplomatie, gezielte Magie gegen einzelne Helden, die *Kralle der Macht*

Die Kralle der Macht

Die Rivalen der Helden werden im Anhang ab Seite 114 ausführlich beschrieben. In diesem Abenteuer sind sie ausführender Arm Puschinskes und versuchen, die Sternengabe in ihren Besitz zu bringen.

Agenda: möglichst viel eigenen Vorteil herausholen

Hintergrund: Die Kralle arbeitet zwar derzeit für Puschinske, wäre bei einem besseren Angebot jedoch nicht abgeneigt, mit ihrem Herrn zu brechen. Denkbar ist beispielsweise, dass mit zunehmender Nachforschung zum Artefakt (auch die Kralle schläft nicht!) Teilen der Gruppe die Wichtigkeit der Sternengabe für den Aikar bewusst und der Plan gefasst wird, sie ihm zu bringen. Wenn Puschinske sich mit den Helden arrangiert, fühlen sie sich verraten und brechen mit ihm.

Vorgehen/Mittel: Gewalt (auch bis zum Tod eines oder mehrerer Helden), Diebstahl, eingeschränkt Magie

JÜNGERIN DES MONDES – LLEANNE, DIE MADASCHWESTER

Die prophetisch begabte Hexe (siehe Seite 120) trieben Träume nach Lowangen. Hinter dem Sternenregen vermutet sie ihre Göttin Mada, allerdings weiß sie noch wenig von den Hintergründen und wird zunächst vorsichtig sein. Lleanne ist im späteren Verlauf des Abenteuers eine mögliche Verbündete der Helden.

Agenda: ihren Träumen auf den Grund gehen, später die Erlangung der Sternengabe

Hintergrund: Lleanne ist auf der Suche nach der Maday'kha (WdZ 411), einer prophezeiten Erlöserin. Sie glaubt im späteren Verlauf des Abenteuers, mit der Sternengabe einen Schlüssel dieses Mysteriums in Händen zu halten – und behält damit Recht.

Vorgehen/Mittel: vorsichtige Nachforschungen, Magie, Diebstahl, Beschattung (durch ihren Vertrauten), Diplomatie

WÄCHTER DES MONDES – DIE PHEX-KIRCHE

Gleich zwei Phex-Geweihte können sich für die Helden und ihre Aufgabe interessieren. Durch die Eigenmächtigkeiten des Auftraggebers der Helden wissen sie (noch) nichts von den Hintergründen. Je nach Vorgehen der Helden ist ein Bündnis beider Geweihten (für oder gegen die Gruppe) denkbar.

Viburn Fellentin, der Herumtreiber

Der Abenteurer (siehe Seite 49) wurde ebenfalls von Träumen nach Lowangen getrieben. Er nimmt eine abwartende Haltung ein und will allein schon um der Herausforderung willen in den Besitz der Sternengabe gelangen. Viburn ist im späteren Verlauf des Abenteuers ein möglicher Verbündeter der Helden.

Agenda: ergründen von Phexens Willen

Hintergrund: Er vermutet im Sternenregen zu Recht ein Manöver des Grauen, ahnt aber nichts von den wahren Hintergründen. Die Helden sieht er als Spielsteine seines Gottes, ist sich aber noch nicht sicher, ob sie Auserwählte oder eine Prüfung für ihn sind.

Vorgehen/Mittel: Beschattung, Informationssuche, (karmales) phexisches Vorgehen, Diplomatie

Karnilia Gillian, die Feilscherin

Die Vogtvikarin des Phex-Tempels (siehe Seite 49) verfolgt ihre eigene Agenda, die vor allem die Mehrung ihres Einflusses in der Stadt vorsieht. Karnilia ist in gewisser Weise ein Joker, deren Aktionen stark vom Vorgehen der Helden abhängen.

Agenda: Einfluss vergrößern und informiert bleiben über Vorgänge in ihrer Stadt.

Hintergrund: Auf Grund des Misstrauens des Auftraggebers gegenüber Karnilia (das an ihren sehr weltlichen Ambitionen sowie der innerkirchlichen Konkurrenz liegt), hat sie keinerlei Ahnung von den Hintergründen, mag die Sternengabe sogar als willkommene Opfergabe an ihren Tempel betrachten.

Vorgehen/Mittel: Informationen sammeln (über Zuträger aus der ganzen Stadt), unter Druck setzen, Diebstahl (nur über Dritte)

WEITERE PERSONEN

Die folgenden Personen können von Ihnen ins Spiel gebracht werden, wenn die Helden ihre Aufmerksamkeit erregen. Sie sind für den weiteren Verlauf des Abenteuers nicht von tieferer Bedeutung und mögen daher als kleinere Ärgernisse oder Ablenkung von den eigentlichen Rivalen dienen.

Hagen Gerion, der Graue Magier

Hagen Gerion (*991 BF, trägt den Rohalsstab *Robureon*, tatkräftig) ist der örtliche Großmeister des Ordens der Grauen Stäbe, die eine Ordensburg in der Stadt unterhalten (H11, 9). Er sorgt sich um die Sicherheit in der Stadt und misstraut Puschinske. Aus diesem Grund kann er ein Verbündeter sein, aber auch rasch zum Problem



VERHANDLUNGEN MIT OSWYN PUSCHINSKE

Obwohl Spektabilität Puschinske ein skrupelloser Schwarzmagier und unbequemer Gesprächspartner ist, ist es denkbar, dass die Helden sich unter bestimmten Umständen mit ihm verbünden. Auch nach Puschinskes Intrige (siehe Seite 42) ist es denkbar, dass die Helden die Annäherung zu ihm suchen, um ihren Namen reinzuwaschen.

WO SICH DIE EINE TÜR ÖFFNET, FÄLLT DIE ANDERE ZU

Puschinske lässt sich auf eine Zusammenarbeit mit den Helden nur ein, wenn er am Ende im Besitz der Sternengabe bleibt. Auf keinen Fall wird er den Stein aufgeben. Dies bedeutet für die Helden: Ein Bund mit dem alten Magier läuft immer darauf hinaus, ihren ursprünglichen Auftraggeber, die Phex-Kirche, vor den Kopf zu stoßen. Zwar können sie ihr hinterher die Informationen zur Sternengabe liefern, die sie durch ihre Zusammenarbeit mit Puschinske in Erfahrung gebracht haben, aber nicht mehr das begehrte Objekt selbst.

Je nachdem, unter welchen Umständen (siehe unten) sich die Helden auf den Schwarzmagier einlassen, wie ihr bisheriges Verhältnis zur Lowanger Phex-Kirche war, wie viel Karnilia überhaupt vom eigentlichen Auftrag der Helden erfährt und wie geschickt sie ihre Entscheidung begründen, reagiert Karnilia Gillian enttäuscht bis feindselig auf die Entwicklung der Dinge. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass sich die Helden in ihren Augen zu unzuverlässigen Auftragnehmern oder gar Verrätern deklassiert haben und dass sie sich gezwungen sieht, nun direkt gegen sie zu arbeiten. Dies kann dazu führen, dass der Phex-Geweihte Viburn Fellentin auf Bitten Karnilias versucht, Puschinske und den Helden die Sternengabe zu stehlen, oder dass er sie zumindest beschattet, um an weitere Informationen zu gelangen. Auch auf lange Sicht, über die Kampagne hinaus, können diese Spannungen mit dem eigentlichen Auftraggeber in der Phex-Kirche immer wieder zu Problemen führen. Vielleicht muss die Gruppe schließlich erst eine besondere Prüfung bestehen, um ihren Fehler wieder gut zu machen.

GRÜNDE FÜR EINEN BUND ZWISCHEN PUSCHINSKE UND DEN HELDEN

- Wenn die Helden im Besitz der Sternengabe sind:
 - Nachdem sie sich nicht von Elcarne Erillion von Hohenstein helfen lassen können, versprechen sie sich von einer Zusammenarbeit mit Puschinske schlicht die beste Analyse.

- Sie sind es leid, von Puschinske und seinen Handlangern während ihrer Recherchen bedroht und behindert zu werden, und hoffen so, ohne weitere Probleme das Rätsel um die Sternengabe lüften zu können.

In beiden Fällen wird sich der Erzmagier auf einen Bund nur einlassen, wenn er die Sternengabe behalten kann. Außerdem beauftragt er die Helden mit der Beschaffung des Zaubertalismans *Hadjins heller Blick* (siehe Seite 46). Er selbst steuert sein magisches Wissen und Genie bei – das muss genügen. Die Kralle der Macht bricht in diesem Fall mit Puschinske, da sie befürchtet, hintergangen zu werden. Puschinske beauftragt die Helden eventuell während der Vorbereitungen der Analyse weiter damit, in der Stadt Informationen zu sammeln.

• Wenn die Helden durch Puschinskes Intrigen des Hochverrats beschuldigt und festgenommen wurden, kann sie ein Bündnis mit ihrem Widersacher vor dem Henkersbeil bewahren (siehe Seite 43). Allerdings gibt sich der Schwarzmagier in diesem Fall nicht damit zufrieden, dass ihm die Helden bloß die Sternengabe aushändigen – denn die hätte er nach ihrer Hinrichtung dank seines Einflusses ohnehin in Besitz gebracht. Nachdem er dafür gesorgt hat, dass die Anklage gegen die Helden fallen gelassen wird (dazu wird er Beweise dafür kreieren – notfalls einen weiteren geständigen Schwarzpelz finden –, dass die Fremden Opfer einer orkischen Intrige geworden sind), besteht er auf einer Gefälligkeit nach Ihrer Maßgabe. Machen Sie diese abhängig vom Verhandlungsgeschick der Helden. Es kann sich hierbei um einen besonderen (magischen) Gegenstand aus dem Besitz der Gruppe handeln oder um eine große Summe Geld. Wahrscheinlicher jedoch ist, dass Puschinske die Helden mit einer unbequemen Aufgabe betraut, sofort oder auch später – denkbar wäre hier die Suche nach Meteoreisen, eine Intrige zur Bloßstellung Elcarnas, das Ausschalten eines Gegenspielers oder die Beschaffung einer seltenen Schrift aus der Akademie der Verformungen. Nach der Analyse der Sternengabe und der Vision (siehe Seite 45) kommt natürlich auch die Suche nach M'Darrsla in Frage.

• Wenn die Sternengabe im Besitz Puschinskes ist, kann es sein, dass die Helden keine andere Möglichkeit sehen, als sich mit dem Erzmagier zu verbünden. Dieser wird ihnen neben der Beschaffung des Talismans zusätzlich einen kleinen oder größeren Gefallen (siehe oben) abverlangen.

werden, wenn er das Artefakt in den Besitz des Ordens bringen will, um es auf ewig wegzuschließen – schließlich kann etwas, das Puschinske begehrt, nur schädlich sein.

Gorax der Güldene, der Verbrecher

Der fettleibige Zwerg *Gorax Sohn des Gumdolosch* (*870 BF, weiße Haare, äußerst arrogant und selbstverliebt) ist das, was einem Lowanger Verbrecherboss am Nächsten kommt. Der Juwelier hat seine Hände in einigen krummen Geschäften und könnte in Versuchung geführt werden, die Sternengabe in seinen Besitz bringen zu wollen. Er kann den Helden Diebe

und Schläger hinterherschicken, verliert aber rasch die Lust auf größere Auseinandersetzungen, wenn er sich eine blutige Nase geholt hat.

STERNENGABE WECHSLE DICH

Mit der Ankunft der Sternengabe in Lowangen werden die vorgestellten Mächtigkeitsgruppen ständig versuchen, sich des Steines zu bemächtigen. Ebenso ist denkbar, dass die Helden nach Lowangen kommen, ohne im Besitz der Sternengabe zu sein, oder dass sie das Artefakt später verlieren. Im Folgenden finden

Sie einige Wege, wie Ihre Gruppe den Stein in solch einem Fall (zurück-)bekommen kann.

Die Sternengabe ist im Besitz von ...

... der Kralle der Macht

Innerhalb Lowangens wird dies nicht lange der Fall sein, denn Ariana und ihre Handlanger werden als Erstes nach Passieren des Stadttores Puschinske aufsuchen und ihm den Stein übergeben.

Mögliche Heldenaktionen:

☞ Erreichen die Helden vor der *Kralle der Macht* das Stadttor, können sie versuchen, die Wachen dazu zu bringen, das Gepäck der Antagonisten bei deren Ankunft zu filzen. Einem beobachtenden Helden kann sich so offenbaren, wer den Stein wo bei sich trägt. Für einen Raub lassen sich die Wachen selbst nicht instrumentalisieren.

☞ Die Helden zetteln einen Tumult auf dem Marktplatz an, wenn die *Kralle* diesen überquert. Im Getümmel ist es unauffälliger, den Träger der Sternengabe zu überwältigen und sie ihm zu entreißen. Unter anderen Umständen führen offene Angriffe auf die *Kralle* zu Ärger mit Stadtgardisten.

Sollte die *Kralle der Macht* im Laufe des Abenteuers in den Besitz des Artefaktes kommen, werden sie ebenfalls sofort Puschinske aufsuchen.

... Oswyn Puschinske

Puschinske schließt die Sternengabe nach Erhalt in eine Artefaktkammer im Keller der *Halle der Macht*. Das schwere Schloss der Steineichertür (*Schlösser knacken*+10) ist mit einem CLAUDIBUS (Variante *Schlüsselmeister*, 5 ZfP*, 8 AsP; LCD 58) gesichert. Außerdem hat Puschinske die Tür verzaubert (ARCANOVI, VOCOLIMBO), sodass ein schrilles Kreischen einsetzt, wenn jemand versucht, ihr Schloss zu knacken. Den passenden Schlüssel trägt Puschinske bei sich.

Der Magus analysiert die Sternengabe nicht sofort nach Erhalt, da er bei der Analyse den Talisman *Hadjins heller Blick* einsetzen will (siehe Seite 46). Dieses Artefakt wird in der Akademie der Verformungen aufbewahrt und Puschinske beauftragt die *Kralle der Macht*, es zu stehlen.

Mögliche Heldenaktionen:

☞ Ein Diebstahl aus der *Halle der Macht* ist ein schwieriges Unterfangen. Hilfreiche Hinweise sind vor allem über die *Kralle* zu erlangen, sofern sich einzelne Mitglieder bewegen lassen, den Helden zu helfen. Alternativ kann man später gemeinsam mit den Phex-Geweihten vorgehen, sofern man sich mit ihnen verbündet.

☞ Die Helden beobachten die Antagonisten und finden heraus, dass diese offenbar einen Einbruch in die *Akademie der Verformungen* planen (sie observieren das Gebäude, befragen Eleven und Bedienstete usw.). Mit diesem Wissen lässt sich Einiges anfangen:

- Die Helden erpressen die *Kralle*.
- Sie lassen sie beim Einbruch auffliegen, dürfen sich dafür von der Akademie als Dank den *Blick* ausleihen und können so (erneut) mit Puschinske verhandeln.
- Sie schalten einige Mitglieder der *Kralle* aus, um sich Ariana als Ersatz anzubieten – unter der Bedingung, dass diese sich bei Puschinske dafür einsetzt, dass die Helden bei der Analyse der Sternengabe dabei sein dürfen.

... Lleanne

Lleanne will die Sternengabe mit einem Mada-Ritual untersuchen (siehe Seite 46), das sich nur bei Vollmond durchführen lässt. Das verschafft den Helden etwas Zeit (wie viel, liegt in Ihrem Ermessen, sofern Sie die Mondphasen nicht festgelegt haben). Lleanne sieht sich derweil nach einem geeigneten Ort für das Ritual um. Dabei trägt sie den Stein meist bei sich. Sonst ist er (geschützt mit einem SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, 5 ZfP*, 6 AsP; LCD 231) unter einem losen Dielenbrett in ihrem Herbergszimmer versteckt.

Mögliche Heldenaktionen:

☞ Verhandlungen mit Lleanne, die vielleicht zu einem Bündnis führen können.

☞ Die Helden können Lleanne beschatten und beobachten, dass die Schwester der Mada diverse offene Plätze observiert (vor allem nachts), bis sie zuletzt besonderes Interesse für den Rahjagarten zeigt.

☞ Einbruch in Lleannes Herbergszimmer: *Schlösser knacken*-Probe+5 für die Zimmertür; *Sinnenschärfe*-Probe+6 (mit der Ansage, gezielt den Boden abzusuchen), um das lose Dielenbrett zu finden

☞ Ein Überfall auf Lleanne während einer ihrer nächtlichen Erkundungsgänge (die nächste Wachpatrouille trifft in 5+2W6 KR ein). Für die Gardisten können Sie sich an den Werten für *Siedler im Sveltal* (Seite 123) orientieren (nur mit besserer Ausrüstung).

... Viburn Fellentin

Auch der Phex-Geweihte wartet auf den nächsten Vollmond, um die Sternengabe zu analysieren (siehe Seite 45). Bis dahin trägt er sie bei sich. Da einige Helden vermutlich einen zwölfgöttlichen Geweihten weder bestehlen noch berauben wollen, bieten sich wohl am ehesten Verhandlungen an – außer die Helden wissen nichts von seinem Status, in welchem Fall sie auch schlicht zu Gewalt greifen können. Wer selbst die phexische Philosophie verinnerlicht hat, mag es aber auch als Herausforderung sehen: Einen Phex-Geweihten zu bestehlen ist eine tollkühne Tat, warum es nicht wagen? Machen Sie aus der Aktion in diesem besonderen Fall einen diebischen Zweikampf zwischen dem Helden und Viburn, an deren Ende durchaus ein Bündnis stehen kann.

... der öffentlichen Stellen

Sollte die Sternengabe den Helden aus irgendeinem Grund abgenommen werden, wird das offensichtlich kostbare Stück in der Garnison (H/I5/5/6, 4) in Alt-Lowangen aufbewahrt. Hier einzudringen erfordert Geschick oder Dreistigkeit. Das Stück selbst ist nicht sonderlich gut gesichert, falls

man an den 400 hier ein- und ausgehenden Gardisten vorbei bis zum Arbeitsraum der Stadtkommandantin *Cella Honarald* kommt, die gerade ein Nickerchen macht (aber einen sehr leichten Schlaf hat).

... gewöhnlicher Diebe

Sollten die Helden ihr Artefakt allzu offen herumzeigen, locken sie auch gewöhnliche Diebe an. Von diesen das Artefakt zurückzuerlangen, erfordert vor allem Geschick auf dem ge-



sellschaftlichen Parkett der Unterschicht. Wer war der Gano-ve, wo treibt er sich rum, wer waren seine Hehler? Blinkende Münze und Prügel können die richtigen Leute zum Reden bringen. Auch ein Bündnis mit der Phex-Kirche kann hilfreich sein (sofern Karnilia nicht selbst den Diebstahl in Auftrag gegeben hat), aber in dem Fall müssen die Helden dem ehrlichen Dieb einen 'Finderlohn' zahlen.

VORSICHT, DIEBE!

Zeigen sich die Helden unachtsam oder leichtsinnig, werden sie die Sternengabe schnell verlieren. Hier finden Sie Vorschläge, wie Puschinske, Lleanne und Viburn vorgehen, um den Stein an sich zu bringen. Für gewöhnliche Diebe, die auf das wertvolle Stück aufmerksam werden könnten, orientieren Sie sich an den Angaben bei Viburn und schwächen Sie diese entsprechend ab. Tumbe Schläger hingegen werden auf rohe Gewalt setzen.

Die verschiedenen Gruppen schlagen wiederholt zu, wenn sie keinen Erfolg haben. Dabei kann es durchaus auch zu einem mehrfachen Wechsel der Sternengabe kommen, so dass keine Gruppe lange in ihrem Besitz ist. Wenn Sie humoristische Abenteuer mögen, können sie hier abenteuerliche Jagden über die Dächer Lowangens inszenieren, bei denen stets jemand anders im Besitz des Artefaktes ist und bald niemand mehr weiß, wo es eigentlich ist.

Oswyn Puschinske

Puschinske setzt die *Kralle der Macht* auf die Sternengabe an. Mit welchen Mitteln sie sie den Helden entwendet, stellt er ihr frei. Allerdings darf nichts vom dem, was die Antagonisten tun, auf ihn zurückweisen.

☞ Einzelne Mitglieder der *Kralle* beschatten die Helden, um herauszufinden, wer den Stein bei sich trägt. Die Helden können dies mit *Sinnenschärfe*- oder *Gefahreninstinkt*-Proben bemerken.

☞ In der Schankstube der Herberge, in der sich die Helden einquartiert haben, sorgen die Antagonisten für Ablenkung, um einem Helden Gift ins Getränk zu träufeln (basiert auf Kvilлотtergift: Stufe 4; Schaden: 2 SP/KR, KO/KK je -1/KR für 2W6 KR / 1SP/KR, KK-1 pro 2 KR für 1W6 KR). Sobald das Gift Wirkung zeigt, nutzt dies die *Kralle*, um nach dem Gepäckstück zu greifen, in dem sich die Sternengabe befindet, oder in das Zimmer der Helden einzudringen.

☞ Auch vor einen nächtlichen Hinterhalt (vermummt; Foboschs FK-Künste kommen zum Einsatz) scheut die *Kralle* nicht. Auch hier gilt: Nach 5+2W6 KR eilen Gardisten herbei.

☞ Ein unvorsichtiger Held wird entführt (wobei Ariana Wert darauf legt, dass das Opfer die Entführer nicht erkennt) und der Rest der Gruppe erpresst.

☞ Ariana mietet sich in den Nebenraum des Herbergszimmers der Helden ein. Mittels des PENETRIZZEL spioniert sie sie aus, um zu einem günstigen Zeitpunkt bei ihnen einzubrechen. Arbeitet die *Kralle der Macht* nicht mehr für Puschinske, wird er auf ein oder zwei andere Schüler seines Vertrauens zurückgreifen. Er schärft ihnen jedoch ein, nicht auffällig vorzugehen.

Lleanne

Die Schwester der Mada wird versuchen, den Helden die Sternengabe abzunehmen, ohne ihnen allzu großen Schaden zuzufügen.

☞ Zunächst beobachtet sie die Helden (*Sinnenschärfe*).

☞ Wissen die Helden noch nicht, dass Lleanne auch an der Sternengabe interessiert ist, versucht sie, das Vertrauen der Gruppe zu gewinnen. Dafür freundet sie sich entweder mit

einem der Helden an, oder sie gaukelt der Gruppe vor, in Not zu sein (sie sei überfallen worden, sie werde verfolgt oder Ähnliches). Später schlägt sie bei günstiger Gelegenheit zu.

☞ Bei einem Einbruch ins Herbergszimmer der Helden helfen Lleanne ein FORAMEN und ein SILENTIUM.

Viburn Fellentin

Der Phex-Geweihte geht zunächst auf die Helden zu und schlägt ihnen ein Bündnis vor (siehe Seite 44). Nur wenn sich die Gruppe nicht darauf einlässt, versucht er, die Sternengabe zu stehlen – mit phexgefälligem Vergnügen und ohne Anwendung von Gewalt.

☞ Bei einem Einbruch ins Zimmer der Helden helfen ihm die Liturgien AUGES DES MONDES und VERBORGEN WIE DER NEUMOND.

☞ Er sorgt (mit Hilfe eines eingeweihten Dritten) für die nötige Ablenkung (Streit in der Schänke, ein nächtlicher Hilferuf, Verführung zum Trinken, Spielen, Turteln) und versucht, die Sternengabe zu entwenden. Alternativ kann er den Stein auch gegen eine Attrappe austauschen.

MEISTERPERSONEN UNTEREINANDER

Natürlich werden die an der Sternengabe interessierten Parteien nicht nur die Helden, sondern sich auch gegenseitig zu bestehlen versuchen. Dies ermöglicht dynamische Entwicklungen auf der Jagd nach dem Stein, die Sie auch dazu nutzen können, den Helden (neue) Bündnisse anzubieten.

☞ Die *Kralle der Macht* überfällt Lleanne; die Helden können helfend eingreifen.

☞ Lleanne und/oder Viburn wählen zufällig dieselbe Nacht wie die Helden, um in die *Halle der Macht* einzubrechen.

☞ Die Spannungen innerhalb der *Kralle der Macht* führen dazu, dass ein Mitglied der Gruppe verhindern will, dass Ariana Erfolg hat. Aus diesem Grund warnt es die Helden (anonym) vor einem geplanten Diebstahl/Anschlag. Dies kann auch durch *Semirhija* (Seite 40) geschehen.

KLATSCH, TRATSCH UND ERKENNTNISSE

Alle folgenden Gruppen sind als Ansprechpartner für die Helden denkbar. Bedenken Sie, dass die Rivalen der Helden ebenfalls nach und nach an diese Informationen kommen, Informanten für Falschaussagen bestechen oder sie unter Druck setzen können.

Prüfen sie nach jeder Station, die von den Helden aufgesucht wird, ob sich das Anliegen der Gruppe herumspricht. Bei jeder Station ist unter dem Punkt *Folgen* angegeben, wer ab welchem Mindest-Würfelergebnis auf 1W20 von der Suche der Helden erfährt. Auch ob die Helden die Sternengabe bei sich hatten oder wo sie genau getragen wurde, können hierüber den anderen Gruppen zugänglich gemacht werden.

Eine Besonderheit ist die *Lowanger Lanze*: Sobald sie von den Nachforschungen der Helden Wind bekommen hat, dauert es (unabhängig von allen Würfelwürfen) exakt 1W6 Tage, bis sie dazu ein Flugblatt veröffentlicht und bald die ganze Stadt etwas von dem Fundstück der Helden weiß – garniert mit allerlei Vermutungen der Schreiberlinge über die wahren Hintergründe.

MAGISCHE AUTORITÄTEN

Die Akademie der Verformungen

Die *Akademie der Verformungen* (I6, 24) ist den Helden bereits bekannt. Durch Maylas Kooperation steht ihnen die Biblio-

thek offen, darüber hinaus kann man den Helden jedoch nur beschränkt helfen.

Informationen: geringe Informationen zu Mada (**WdG 150**) in der Bibliothek, magische Analyse der Sternengabe (Erkennen und Benennen des Teclador-Effekts), Empfehlungsschreiben für andere Ansprechpartner in der Stadt

Kosten: Entgelt (mittel; gering für Mitglieder der Grauen Gilde)

Empfehlungen: Hesinde-Tempel, Graue Stäbe, Lowanger Lanze (für allgemeine Gerüchte im Svellttal), Ingerimm-Tempel (für Informationen zu Edelsteinen)

Folgen: 14 (Hesinde-Tempel), 16 (Phex-Tempel), 18 (ODL, Lleanne), 20 (Halle der Macht)

Die Halle der Macht

Die *Halle der Macht* (H10, 8) ist als Machtbasis ihres Rivalen Puschinske zunächst kein guter Ort für die Helden. Später mag sich das ändern – aber auch während sie gegen den Erzmagier arbeiten, mag es Möglichkeiten für die Helden geben. Puschinskes Assistentin *Semirhija Jushibi Al’Kasim* (Mitte 60, klein; **Roter Mond 164**) ist nicht gerade davon begeistert, dass sie selbst nicht mit der Leitung der *Kralle der Macht* beauftragt wurde. Sie kann den Helden einzelne Informationen zukommen lassen, um ihre Rivalin zu diskreditieren.

Informationen: viele Informationen zum Sternenregen (**Roter Mond 81**) und zu Madamanten (**WdG 150**), magische Analyse (7* ZfP ODEM, 7 ZfP* ANALYS), Informationen über Pläne der *Kralle der Macht* (nur über *Semirhija*)

Kosten: Entgelt (hoch) oder Gefälligkeiten

Weitere Empfehlungen: keine, man sieht sich selbst als kompetenteste Stelle

Folgen: 18 (ODL), 19 (Lleanne), 20 (Phex-Tempel, Praios-Tempel)

Die Grauen Stäbe von Perricum

In der Ordensburg der *Grauen Stäbe* (H11, 9) können Besucher magische Dienstleistungen in Anspruch nehmen und an etwaige weitere Ansprechpartner verwiesen werden. Beachten Sie, dass der Großmeister unter Umständen eigenes Interesse an der Sternengabe entwickelt (Seite 36).

Informationen: Geschichte des Steins der Mada (**WdG 150**), magische Analyse der Sternengabe (7* ZfP ODEM, 4 ZfP* ANALYS), bekannte Hintergründe zum Sternenregen (**Roter Mond 81**), geringe Informationen zu orkischer Magie (**WdZ 152ff.** und **340f.**) und zum Aikar Brazoragh (**Roter Mond 14-21**) in der Bibliothek

Kosten: Entgelt (hoch; mittel für Angehörige der Grauen Gilde)

Weitere Empfehlungen: Hesinde-Tempel, Lleanne, Hammer und Amboss (für Informationen aus erster Hand zum Sternenregen), Akademie der Verformungen

Folgen: 10 (Lleanne, Akademie der Verformungen), 14 (Hesinde-Tempel), 16 (Halle der Macht), 18 (Phex-Tempel), 20 (Praios-Tempel, Lowanger Lanze); möglicherweise Probleme mit Hagen Gerion (siehe oben)



Die Schwester der Mada

Die Madaschwester weilt bereits seit einiger Zeit in der Stadt und hat sich in einem Bürgerhaus (K6) eingemietet. Sie verkehrt regelmäßig mit dem ODL und dem Hesinde-Tempel und kann, gerade wenn bereits der Bezug zu Mada hergestellt wurde, den Helden als Expertin empfohlen werden.

Informationen: Sagen und Legenden zu Mada (**WdG 150**), Prophezeiung der Maday’kha (**WdZ 411**), magische Analyse der Sternengabe (7* ZfP ODEM, 7 ZfP* ANALYS)

Kosten: zuerst kleine Dienste gegen geringes Entgelt, später eventuell größere Dienste gegen Beteiligung und Bündnis

Weitere Empfehlungen: Hesinde-Tempel, Graue Stäbe

Folgen: keine, Lleanne behandelt die Suche der Helden als Geheimnis

GEWEIHTE UND TEMPEL

Der Hesinde-Tempel

Der Hesinde-Tempel (I6/7, 23) in Alt-Lowangen hat sich auf die Erforschung des aventurischen Nordens spezialisiert, und auch der Hohe Lehrmeister *Melchior Arenbruch* ist ein Experte auf diesem Gebiet.

Informationen: Sagen und Legenden zu Mada (**WdG 150**), Identifikation der Sternengabe als dem Gwen Petryl verwandt, magische Analyse der Sternengabe (5 LkP*; nur wenn die Helden besonders sympathisch oder spendabel sind), Wissen über Orks und Spekulationen zu den Plänen des Aikar Brazoragh (**Roter Mond M172f.**)

Kosten: mittlere Spenden

Weitere Empfehlungen: Akademie der Verformungen, Graue Stäbe, Halle der Macht, Lleanne, Phex-Tempel, Stadtarchiv, Gelehrte der Bunten Flucht

Folgen: 5 (Lleanne, beide Akademien, ODL), 8 (Phex-Tempel), 12 (Praios-Tempel), 15 (Lowanger Lanze), 18 (Gelehrte in der Bunten Flucht)

Der Phex-Tempel

Der Tempel des Händlergottes (J7, 21), einer der öffentlichen Tempel der Kirche, wird von *Kamilia Gillian* geleitet. Auf Grund des eigentlichen Auftrags der Helden und des phexi-

schen Hintergrunds des Sternenregens drängt sich eine Suche hier praktisch auf.

Informationen: Sagen und Legenden zu Mada (**WdG 150**), Hintergründe und auch tiefer gehende Spekulationen zum Sternenregen (**Roter Mond 81**)

Kosten: kleine Gefallen und Informationen

Weitere Empfehlungen: Hesinde-Tempel, Graue Stäbe, Akademie der Verformungen

Folgen: 3 (Viburn Fellentin), 15 (ausgewählte Diebe), 20 (Gorax); unabhängig davon wird Karnilia eigene Interessen entwickeln

Der Praios-Tempel

Der noch ungeweihte Tempel des Praios (I7, 12) wird von *Erlan Falkenbach* geleitet. Hier haben nur ehrbare Leute Zutritt, Magiern wird mit einer gehörigen Skepsis begegnet.

Informationen: geringe Informationen zu orkischer Magie (**WdZ 152ff.** und **340f.**), Erkennen von Magie (4 LkP*), Geschichten zu Mada (**WdG 150**; aber in stark negativer Form)

Kosten: hohe Spenden und eine intensive charakterliche Prüfung

Weitere Empfehlungen: keine

Folgen: 18 (Phex-Tempel), 19 (ODL), 20 (beide Akademien)

Der Ingerimm-Tempel

Der Ingerimm-Tempel (M/N8/9, 49) in Eydal wird von dem relativ jungen Erzzwerg *Lagosch Sohn des Lugin* geleitet.

Informationen: Identifikation der Sternengabe als dem Gwen Petryl verwandt

Kosten: keine

Weitere Empfehlungen: Juwelier Gorax, Phex-Tempel, Hammer und Amboss (für Informationen aus erster Hand zum Sternenregen)

Folgen: 8 (Gorax), 14 (Handwerker in Eydal), 18 (Phex-Tempel)

Der Travia-Tempel

Der Tempel der Göttin des Herdfeuers (J5, 26) wird von *Mutter Mirhiban* geleitet, einer aus dem Süden eingewanderten Mhanadistani. Hier befinden sich zahlreiche Flüchtlinge aus dem ganzen Svellttal und gestrandete Glücksritter, die bei der Suche nach Sternengold ihr Glück suchten und es nicht fanden.

Informationen: bekannte Hintergründe zum Sternenregen (**Roter Mond 81**), Sternsucher-Legenden (**Roter Mond 84**)

DIE HELDEN ALS BÜRGER

Gerade beim Magistrat, aber auch bei manch anderer Stelle, wo alteingesessene Bürger Ansprechpartner der Helden sind, mag ein Lowanger Bürgerbrief die Suche erleichtern. Bürger zahlen geringere Bearbeitungsgebühren, werden schneller bedient und freundlicher behandelt. Sollten Sie also Helden aus Lowangen in der Gruppe haben, improvisieren Sie entsprechend.

Ebenfalls ist es möglich, sich einen Bürgerbrief zu erkauften und damit die eigentliche Frist von fünf Jahren, die man in der Stadt leben muss, zu umgehen. Doch ist dies vermutlich nur für reiche und faule Helden eine Option, denn es kostet die Abgaben für besagte fünf Jahre – je nach Verhandlungsgeschick zwischen 100 und 250 Dukaten!

Ein positiver Nebeneffekt zeigt sich vielleicht erst später: Bürger haben vor Gericht weit mehr Rechte als dahergelaufene Herumtreiber.

Kosten: milde Gaben

Weitere Empfehlungen: Hammer und Amboss, Lowanger Lanze

Folgen: 6 (Hammer und Amboss), 10 (Phex-Tempel), 15 (Lowanger Lanze)

Weitere Tempel

In den Tempeln und bei den Geweihten von **Boron** (H6, 5), **Tsa** (I10, 12), **Rahja** (K11, 38), **Peraine** (M9, 51), **Efferd** (L8/9, 44) und **Firun** (B2, 1) können keine hilfreichen Informationen gefunden werden.

WEITERE STELLEN

Die folgenden Ansprechpartner und Rechercestationen sind von nachrangiger Wichtigkeit, weshalb sie nur knapp mit einigen allgemeinen Worten vorgestellt werden. Orientieren Sie sich im Zweifel an den ausführlicheren Stellen weiter oben.

Der Magistrat und das Stadtarchiv

Beim Magistrat in Alt-Lowangen (I/J7, 19) und vor allem dem angegliederten Stadtarchiv kann man allgemein bekannte Informationen zum Sternenregen erhalten.

Lowanger Lanze

Das Druckhaus der Svellttlandpresse kann sowohl mannigfache Gerüchte zum Sternenregen und zu den Plänen der Orks vermitteln als auch die richtigen Ansprechpartner in der Stadt vermitteln. Dies geschieht jedoch quasi immer auf Kosten der Geheimhaltung.

Gasthaus 'Hammer & Amboss'

Das berühmte *Hammer & Amboss* (J6, 32) ist ein Anlaufpunkt für Glücksritter aller Art, dementsprechend kann man hier auch viele Informationen aus erster Hand zum Sternenregen und zu Zusammenstößen mit den Orks erhalten. Auch weiß mancher Abenteurer zu berichten, dass die Orks nach etwas Bestimmten suchen. Doch kosten diese Informationen immer entsprechend, die Familie *Jostran* fungiert als Unterhändler. Hier können auch Geschäfte unter der Hand abgewickelt und Spezialisten wie Diebe oder unabhängige Magier angeheuert werden. Und zu guter Letzt kann man hier einiges über die Machtverflechtungen der Stadt erfahren.

Gelehrte in der Bunten Flucht

In der freigeistigen Bunten Flucht leben im Gegensatz vor allem Künstler, Gelehrte und auch viele Elfen. Die Gelehrten können nach Meisterentscheid einige der bei den obigen Stellen genannten Informationen besitzen. Die Elfen hingegen können von der Träumerin Madaya (**Licht und Traum 44**) erzählen.

Schwarzpelze

Eine recht unwahrscheinliche Variante ist eine Befragung der Orks außerhalb der Stadt. Nur mit viel Glück (1 bis 2 auf W20; bei einer 17 bis 20 hingegen trifft man auf Aikar-treue Orks, die auf der Spur der Sternengabe sind) kann in diesem Fall eine kleine Gruppe Abtrünniger gefunden werden, die mit dem Aikar unzufrieden sind und tatsächlich zu berichten wissen, dass der Aikar nach einem seltsamen Stein sucht, der nach Khezzara gebracht werden soll. Es werden derzeit viele Kräfte darauf verwandt und dem Aikar scheint dieses Anliegen von höchster Wichtigkeit zu sein. Diese Informationen geben sie jedoch nur gegen gute Waffen und Nahrung für einige Wochen preis.

FALSCHER VERBRECHER UND VERLÄSSLICHE FREUNDE

Im folgenden Kapitel geht es um die Intrige Puschinskes, mit der er die Helden zur Herausgabe der Sternengabe zwingen will. Neben Vorschlägen für Verfolgungsszenen innerhalb Lowangens finden Sie Möglichkeiten der Helden, den eigenen Namen rein zu waschen. Zudem wird darauf eingegangen, was geschehen kann, wenn sich die Gruppe tatsächlich vor Gericht verantworten muss oder will.

OSWYN PUSCHINSKES İPİTRİGE

Puschinske bringt das Leben der Helden in Gefahr, indem er dafür sorgt, dass sie wegen Hochverrats und Kollaboration mit den Orks gesucht und angeklagt werden. Er selbst tritt dabei nicht offen in Erscheinung, sondern nutzt die Hilfe einer in seiner Schuld stehenden Kollegin, Magistra *Dorota Wenzelin* (*993 BF, dunkle Locken, zierlich, leichter Buckel). Dazu verändern die Magier mittels eines MEMORABIA und eines IMPERAVI die Erinnerung eines unglückseligen Schwarzpelzes und liefern ihn dann an die Garde aus.

Durch eine Festnahme der Helden und ihre Verurteilung zum Tode will der Erzmagier in den Besitz der Sternengabe gelangen.

GESUCHT!

Wenn sich die Helden nicht mit Puschinske verbünden wollen und es der *Kralle der Macht* nicht gelingt, die Sternengabe zu stehlen, setzt der Erzmagier seinen Plan in die Tat um. Wenig später werden die Helden aus heiterem Himmel mit dem Verdacht des Hochverrats konfrontiert.



Gerade als sie sich auf dem Marktplatz oder in den Straßen Lowangens aufhalten, kommen mehrere Gardisten auf sie zugestürmt. Wenn sie nicht fliehen, werden sie festgenommen und in den Gefängnisturm gesperrt (Seite 43). Sollten die Helden zu diesem Zeitpunkt bereits gute Freunde oder Verbündete in der Stadt gefunden haben, können diese sie rechtzeitig vor der drohenden Gefahr warnen und ihnen raten, sich lieber erst mal bedeckt zu halten.

Vermutlich wird die Gruppe zuerst einmal versuchen herauszufinden, was ihr genau zur Last gelegt wird:

- ☛ Auf Steckbriefen lässt sich das Vergehen, dessen sie beschuldigt werden, zumindest nachlesen.
- ☛ Einer der Helden kann sich, verkleidet oder durch Magie verhüllt, in der Stadt umhören.
- ☛ Bettler oder zwielichtige Gestalten geben gegen bare Münze Auskunft – entscheiden Sie in diesem Fall selbst, wie gut die jeweilige Person informiert ist.
- ☛ Die Helden wenden sich an Lowanger Autoritäten, mit denen sie bereits zu tun hatten – müssen allerdings feststellen, dass diese sie allesamt (bis auf Mayla) bei der nächsten Wache verraten werden. Mayla hingegen wird ihnen zwar zu verstehen geben, dass sie sofort wieder verschwinden müssen, kann ihnen aber rasch noch die Geschichte schildern, die in Lowangen die Runde macht: wie die Magistra Dorota Wenzelin auf jenen verdächtigen Ork aufmerksam wurde, der in einem späteren Verhör die Helden mit seiner Aussage belastet hat.

AUF DER FLUCHT

Nachdem sich ihr angebliches Verbrechen herumgesprochen hat, rumort die ganze Stadt, um die vermeintlichen Verräter zu fassen.

- ☛ Gardisten patrouillieren auf der Suche nach ihnen durch die Straßen.
- ☛ An jeder Hausecke werden Steckbriefe mit ihrem Konterfei angenagelt.
- ☛ Jeder brave Lowanger Bürger wird sie umgehend denunzieren, sobald er ihrer ansichtig wird.

Anfänglich dürften es die Helden schwer haben, länger irgendwo sicher unterzukommen. Keine Tür steht ihnen offen und überall tauchen Wachen auf. Auch eine Flucht aus der Stadt ist sehr schwer: Die Wachen und Patrouillen entlang der Stadtmauer wurden verdoppelt, um die gesuchten Verbrecher auf keinen Fall entkommen zu lassen.

GEGENBEWEISE

Möglicherweise versucht Ihre Gruppe, ihren Namen rein zu waschen, indem sie Beweise für ihre Unschuld sammelt.

- ☛ Nachdem sie von Dorota Wenzelin erfahren haben, können die Helden deren kleines Haus in Alt-Lowangen ausfindig machen und aufsuchen. Hier können sie entweder versuchen, die Magierin in ihre Gewalt und zum Sprechen zu bringen, oder sie finden in ihrem Schreibtisch Schriftstücke, die die Intrige offenlegen (allerdings nicht Puschinske als Drahtzieher belegen).
- ☛ Einen Tag, nachdem die Jagd auf die Helden begonnen hat, soll der geständige Ork öffentlich hingerichtet werden. Die Helden könnten versuchen, ihn vorher aus seiner Zelle im Gefängnisturm zu retten. Das kann natürlich auch rasch so wirken, als wollten sie ihren Komplizen befreien ...

☞ Nach der Hinrichtung des Orks wäre es denkbar, dass die Helden die nahe des Lowanger Boronsangers verscharrten Überreste des Schwarzpelzes ausgraben, um magische Manipulation festzustellen.

☞ Viele dieser Wege dürften erheblich leichter fallen, wenn die Helden bereits Verbündete gewonnen haben. Zum Beispiel kann Viburn helfen, die Beweise aus Frau Wenzelins Haus zu stehlen oder den Kopf des Hingerichteten von außerhalb der Stadt zu holen. Lleanne könnte auf Grund ihrer Hellsichtmagie oder des NEKROPATHIA nützlich sein.

VOR GERICHT

Sollten die Helden keinen Erfolg bei ihrem Versteckspiel mit der Garde haben oder sich gar freiwillig stellen, werden sie vor Gericht gebracht und müssen sich verteidigen.

IM GEFÄNGNISTURM

In allen Fällen nimmt die Lowanger Stadtgarde sie vorerst in Gewahrsam und sperrt sie bis zur Verhandlung, die für den nächsten Tag anberaumt wird, in den quadratischen Gefängnisturm der Garnison (H/I/4/5/6, 4). Sämtliche Besitztümer werden ihnen abgenommen und in die unterirdischen Lager Räume des Turms gebracht. Die engen Zellen, in die man sie einzeln oder zu zweit sperrt, beinhalten jeweils zwei Schlafstätten, einen Tonkrug mit Wasser und einen Notdurfteimer. Das schmale Fenster ist vergittert. In die eisenbeschlagene Holztür (*Schlösser knacken*+8) ist ein Sichtschlitz eingelassen, der sich von außen auf- und zuschieben lässt. Zweimal am Tag bringen zwei Gardisten eine karge Mahlzeit. Bei dieser Gelegenheit werden auch Krug und Eimer ausgewechselt.

Direkt vor den Zellentüren sind keine Wachen postiert, dafür gibt es im Erdgeschoss des Turms eine ständig besetzte Wachkammer. Hier halten sich stets drei bis fünf Gardisten auf. Alle zwei Stunden macht einer von ihnen einen Rundgang und sieht nach dem Rechten. Die Wachen lassen sich auf keine Gespräche mit den Gefangenen ein.

DIE GERICHTSVERHANDLUNG

Die Verhandlung findet in der Eingangshalle des reich verzierten Magistratsgebäudes am Marktplatz statt. Je zwei Gardisten pro Held, angeführt von der stämmigen Stadtkommandantin *Cella Honarald*, geleiten die Angeklagten dorthin – durch eine dichte Menge finster dreinblickender Lowanger, die nur widerwillig eine Gasse bilden.

Die Verhandlung ist öffentlich und die hohe, von schlanken Rundsäulen getragene Halle ist voll mit Menschen. Am Kopf der Halle sitzt in einem Halbkreis der zwei Dutzend Personen umfassende Gildenrat der Stadt (darunter auch Karnilia Gillian), der die Gerichtsbarkeit bei besonders schweren Fällen selbst übernimmt. Seine amtierende Vorsitzende *Dimiona Anjuhal* (*989 BF, grau gesträhtes Haar im Dutt, eiserne Miene, dunkle Stimme) fungiert als Richterin. Zur Linken des Rats hat der siebenköpfige Magistrat Platz genommen; zur Rechten warten drei Schreiber hinter ihren Pulten auf ihren Einsatz, ebenso die geladenen Zeugen. Außerdem sitzen hier die bessergestellten Bürger der Stadt, unter anderem Oswyn Puschinske. Die Stimmung ist angespannt und als die Helden ins freie Rund in der Mitte der Halle treten, werden wütende Rufe laut.

Der Verlauf

Sobald die Helden sich vor dem Rat aufgestellt haben, erhebt

sich *Dimiona Anjuhal*, fordert Ruhe und eröffnet die Verhandlung. Sie bittet den Magister und Sekretär für das Wehrwesen, *Arwin Grauber* (*1002 BF, dünnes Haar, dicklich, Fistelstimme), der als Ankläger auftritt, die Vorwürfe der Stadt Lowangen gegen die Angeklagten vorzubringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Der Gildenrat der freien Stadt Lowangen, unter Vorsitz der ehrenwerten *Dimiona Anjuhal*, wirft den hier anwesenden Angeklagten, [*Namen der Helden*], begründet vor, sich des Hochverrats schuldig gemacht zu haben. Sie kollaborierten nachweislich mit dem Schwarzpelz, als deren Handlanger sie in der Stadt spioniert haben. Dergestalt haben sie nicht nur unsere glorreiche Stadt, sondern auch die Zwölfe in Alveran verraten!”

Nachdem Grauber dies getan hat, ruft er seine Zeugen einzeln auf und präsentiert die Beweislage. Anschließend verhören er und Frau Anjuhal die Helden, und erst zuletzt ist es diesen gestattet, sich zu verteidigen.

Als Zeugen treten *Cella Honarald* und *Magistra Dorota Wenzelin* auf, ferner einige geeignete Personen nach Ihrer Maßgabe, mit denen die Helden während ihres Aufenthaltes in Lowangen Kontakt hatten. Weiterhin wird von verschiedenen Seiten bezeugt, dass die Helden nach ihrer Ankunft begonnen haben, rätselhafte Erkundigungen anzustellen.

Die wichtigsten Zeugen aber sind die Stadtkommandantin und die Magistra:

☞ Vor wenigen Tagen fiel Frau Wenzelin, gerade von einer Reise zurück, ein Ork auf, der sich in der Nähe des Nordtors versteckt hielt, offenbar die Stadt observierend. (wahr) Sie überwältigte ihn mittels Magie und lieferte ihn Frau Honarald aus. (teilweise wahr, vorher wurde er magisch manipuliert)

☞ Während eines Verhörs in der Garnison, bei dem auch die Magistra anwesend war, gab der Ork schließlich zu, auf einige verbündete Glatthäute gewartet zu haben. Diese hätten von seinem Häuptling den Auftrag erhalten, in Lowangen wichtige Informationen zu sammeln. Um was es genau ging, wusste er allerdings nicht, er hatte nur als Führer fungiert. (aus der Sicht des Orks wahr)

☞ Seine Beschreibung der Glatthäute trifft auf die Angeklagten zu. (wahr)

☞ Der Ork ist einen Tag nach dem Verhör geköpft worden. (wahr, wenn die Helden dies nicht verhindern)

Nachdem alle Zeugen ausgesagt haben, werden die Helden verhört. Man fragt sie unter anderem nach ihrer Reiseroute bis Lowangen, nach ihrem Anliegen in der Stadt, nach ihrer Verbindung zu dem hingerichteten Ork und nach Art und Zweck der Informationen, die sie für die Schwarzpelze ausspionieren sollten.

Es sollte für die Helden sehr schwierig sein, sich erfolgreich zu verteidigen, und die öffentliche Meinung ist gegen sie. Anschuldigungen der Helden gegen hochgestellte Persönlichkeiten – etwa Puschinske – erregen nur weitere Empörung, sofern diese nicht mit Beweisen unterfüttert sind.

Es bedarf also schon einer sehr geschickten Verteidigungsrede, um den Gildenrat davon zu überzeugen, dass die Anschuldigungen falsch sein könnten. Als Meister sollten Sie hier auf Rollenspiel bestehen – *Überzeugen*-Proben allein reichen nicht aus. Sollten die Helden darüber hinaus bereits Beweise gesammelt haben und Leumundszeugen (etwa *Mayla*, *Karnilia Gillian* oder andere) vorbringen, könnten sie freigesprochen werden. Sollte ihnen dies nicht gelingen, werden sie nach einer kurzen

Beratung des Gildenrates von Frau Anjuhal zum Tode durch Enthauptung verurteilt. Die Strafe soll am nächsten Tag auf dem Marktplatz vollzogen werden. Das Lowanger Volk jubelt.

DIE LETZTE NACHT

Nach der Urteilsverkündung werden die Helden zurück in den Gefängnisturm gebracht. Es bleibt ihnen noch eine Nacht, sich selbst zu retten. Ein Ausbruch aus dem Turm ist schwierig, aber nicht unmöglich. Vielleicht erhalten sie auch Hilfe von außen (zum Beispiel durch Viburn Fellentin, der die geheimen Fluchttunnel unter dem Turm kennt, die zum linken Svelltufer führen; **Roter Mond 181**). Ohne diese Hilfe sind phexische Talente erster Güte, Zauberei (erschwert durch eiserner Fesseln und Krage) und massives Glück nötig, um hier wieder herauszukommen.

DIE HINRICHTUNG

Am nächsten Tag werden die Helden von einem Trupp Gardisten zum Schafott geführt, das man auf dem Marktplatz aufgebaut hat. Der Platz ist übervoll, die vermeintlichen Verräter werden beschimpft und mit faulem Gemüse beworfen. Der Henker und eine Boron-Geweihte erwarten die Verurteilten. Nachdem die Geweihte einige tröstende Worte und ein Gebet gesprochen hat, wird das Urteil vollzogen. Die Helden sind tot.

HOCHRANGIGE HELDEN

Adlige oder geweihte Helden werden nicht angeklagt. Der Gildenrat geht davon aus, dass sie von dem Komplott ihrer Gefährten mit den Orks nichts gewusst haben.

Diese Helden können folgendermaßen eingreifen:

- ☞ Sie sorgen dafür, dass man ihnen die Ausrüstung ihrer Gefährten (sowie eventuell die Sternengabe) aushändigt.
- ☞ Sie treten als Fürsprecher ihrer Gefährten während des Prozesses auf und sammeln weitere Leumundszeugen.
- ☞ Sie treten (erneut) mit Puschinske in Verhandlung.
- ☞ Sie befreien ihre Gefährten aus dem Gefängnisturm, eventuell mit Hilfe mit Viburn oder Lleanne als Verbündete.
- ☞ Sie suchen (eventuell mit ihren Verbündeten) nach Beweisen für die Unschuld der Helden.

UNERWARTETE HILFE

Auch wenn die Helden alleine versuchen können, die Intrige aufzudecken und ihren Namen rein zu waschen, so bietet es sich an, auf Hilfe zurückzugreifen.

DIE FALSCHER SCHLANGE

Oswyn Puschinske ist zwar Urheber der Intrige, doch sieht er durchaus den Nutzen darin, die offensichtlich nicht unfähigen Helden für seine Sache einzuspannen.

Kontakt: Entweder tritt Dorota Wenzelin an die Helden heran oder Puschinske selbst schickt einen NUNTIOVOLO BOTENVOGEL mit einem knappen Angebot für eine Unterredung. Weder sollte die ganze Gruppe hingehen noch die Sternengabe mitbringen, ansonsten könnte der Erzmagier in Versuchung geführt werden, sich einfach zu nehmen, was er braucht.

Angebot: Die Helden erhalten ihre Reputation, sie dürfen die Informationen zur Sternengabe erlangen, die der Erzmagus bei einer Analyse erwartet, arbeiten aber ansonsten für Puschinske, müssen ihm das Artefakt aushändigen und weitere Dienste erfüllen.

Hilfe: Er kann die Anklage der Helden durch gefundene "neue Beweise" zu Fall bringen.

Konsequenzen: Puschinske sorgt für die Entlastung der Helden, ihre eigentlichen Auftraggeber und alle anderen potenziellen Verbündeten wenden sich jedoch gegen sie. Der Erzmagier schickt sie nach Ende des Abenteuers auf die Suche nach M'Darrsla, die Sternengabe bleibt in seinem Besitz.

EIN HILFREICHER FUCHS

Viburn Fellentin beobachtet die Helden schon länger und vermutet einen Zusammenhang zwischen ihrer Queste und seinen Träumen.

Kontakt: Viburn hat Augen und Ohren in der ganzen Stadt und kann plötzlich im Versteck der Helden auftauchen, so als sei er geradewegs aus den Schatten getreten.

Angebot: Er bietet ihnen Hilfe an, erwartet dafür aber, in alle bisherigen und zukünftigen Informationen eingeweiht zu werden. Außerdem erwartet er, dass nach dem Ende der gesamten Queste jeder Held die Hälfte seines Lohns an einen beliebigen Tempel des Glücksgottes spendet – schließlich ist keine Hilfe umsonst. Er hilft zudem bei der weiteren Untersuchung der Sternengabe.

Hilfe: Der Geweihte kann in der Stadt dabei helfen, die falschen Beweise zu entlarven. Außerdem kann er sichere Unterschlupfe besorgen, korrupte Gardisten benennen und kennt in der Unterwelt geeignete Ansprechpartner.

Konsequenzen: Puschinske steht klar gegen sie, aber mit Lleanne kann man im Zweifel dennoch kooperieren. Viburn wird den Helden bei ihrer weiteren Suche viel Glück wünschen, sie aber nach ihrer Abreise aus Lowangen nicht begleiten. Die Sternengabe verbleibt im Besitz der Helden, sofern sie das vor dem Bündnis noch war.

DIE SCHWESTER DES MONDES

Lleanne ist es egal, ob die Anschuldigungen gegen die Helden wahr sind, ihr geht es einzig um ihre Suche nach der Maday'kha.

Kontakt: Sollte Lleanne die Helden nicht selbst finden, nutzt ihr Vertrauter den Zauber *Dinge aufspüren* (**WdZ 123**), um die Sternengabe (und damit wohl auch die Helden) aufzutreiben und ihnen ein Schreiben Lleannes zu überbringen.

Angebot: Lleanne bietet eine weitreichende Kooperation an und gibt Andeutungen zur Prophezeiung der Maday'kha.

Hilfe: Sie kann den Helden bei sich Unterschlupf gewähren, bietet Hilfe bei der Analyse der Sternengabe an und kann auch ihre Hellsichts-Zauber (**BLICK IN DIE GEDANKEN**, **SENSIBAR** zur Befragung falscher Zeugen, etc.) und Verständigungsmagie (beispielsweise **NEKROPATHIA**) dafür einsetzen, die Gruppe zu entlasten.

Konsequenzen: Puschinske steht klar gegen sie, aber mit Viburn kann man im Zweifel dennoch kooperieren. Lleanne heuert die Helden an, um sie auf der Suche nach M'Darrsla zu begleiten. Ob sie die Sternengabe für sich fordert oder sie im Besitz der Helden lässt, hängt vom Verhandlungsgeschick und der Vertrauenswürdigkeit der Helden ab.

Ein Blick in die Sterne

In Lowangen bieten sich den Helden vor allem drei mögliche Verbündete an, mit deren Hilfe sie die Sternengabe eingehender erforschen können: Viburn, Puschinske sowie die Madaschwester Lleanne.

Jede dieser Personen ist daran interessiert, das Geheimnis des Sterns zu lüften. Da weder das Zusammentragen bisheriger Erkenntnisse noch eine gängige Analyse mittels ODEM und ANALYS zu einem befriedigenden Ergebnis führen, wird jeder Verbündete schließlich eine eigene, mächtigere Methode vorschlagen, um den Stein zu erforschen. Am Ende löst jede eine Aktivierung der Sternengabe aus, woraufhin diese die Vision M'Darrslas übermittelt.

Die eigentliche Aufgabe der Sternengabe war es, vom Aikar Brazoragh gefunden, zum Hornturm gebracht und dort aktiviert zu werden. Sie hätte ihm den Weg zur Maday'kha gewiesen.

Nun aber haben nicht die Schwarzpelze, sondern die Glatthäute den Stern gefunden und aktivieren ihn unbeabsichtigt. Dies geschieht, weil jeder der drei Orte, an dem die Untersuchung des Objekts potenziell stattfinden kann, auf Fasern einer Kraftlinie liegt, auf der auch der Hornturm erbaut wird. Sobald die astralen beziehungsweise karmalen Kräfte auf die Sternengabe einzuwirken beginnen, setzt dies in dem Stein selbst Magie frei – ein Effekt, der durch die Kraftlinie immens verstärkt wird.

Diese Vision – die tatsächlich nicht nur auf M'Darrsla hindeutet, sondern ein Traumgesicht der Schamanin selbst ist – teilen nicht nur die Helden und ihre Verbündeten. Auch andere, für derartige Effekte empfängliche Personen, die sich in diesem Moment entlang der Kraftlinie aufhalten, empfangen die (für viele unverständliche) Botschaft – bis hin zum Aikar im Hornturm.

DREI WEGE

IM BUND MIT DEM FUCHS

Haben sich die Helden mit Viburn Fellentin und eventuell Karnilia Gillian verbündet, schlagen diese vor, dem Geheimnis der Sternengabe mit Phexens Hilfe auf die Spur zu kommen. Es gebe eine Liturgie (AURA DER FORM, WdG 269), über die er vom Herrn der Nacht visionäre und schattenhafte Einblicke in Bezug auf Besitzer, Hintergrund und Zweck eines Gegenstandes erbitten könne.

Um die Wirkung der Liturgie noch zu verstärken, will Viburn sie auf einer Lichtung namens *Streifenmeisters Nistplatz* sprechen, die im Wald südöstlich von Lowangen zu finden ist. Seit nistende Elstern im Jahr 945 BF hier der von Gardisten gejagten Diebin *Timja Slorg* ein nahes Versteck zukrächzten und ihr so zur Flucht verhelfen, gilt dies als ein Ort, den der Graue stets aufmerksam im Blick hat. Leider ist die Wanderung zur Lichtung nicht ganz ungefährlich, warnt Viburn. Ganz in ihrer Nähe haben Orks einen Tairach-Schrein errichtet und treiben sich daher öfter in diesem Teil des Waldes herum.

Viburn muss noch einige Vorbereitungen treffen, um die Liturgie in der nächsten Vollmondnacht durchführen zu können. Etwa gegen die zehnte Stunde dieser Nacht werde er bereit sein, aufzubrechen. Leider sei so spät das Stadttor an der Vanderen-Olgosh-Brücke (O7, 57) bereits geschlossen und es brauche phexgefälliges Vorgehen, um sich unbemerkt aus der Stadt zu entfernen. Sollte einer der Helden einwerfen, dass man dann doch lieber bis zur nächsten Vollmondnacht warten solle, um nicht nachts die Stadt verlassen zu müssen, entgegnet

Ein Phexgeweihter Held

Möglicherweise befindet sich ein Phex-Geweihter unter den Helden, der bereits eine Aura der Form auf die Sternengabe angewandt hat (auch Hesinde- und Nandus-Kirche beherrschen diese Liturgie). Viburn will dennoch an seinem Vorhaben festhalten. Er glaubt an die besondere Kraft von *Streifenmeisters Nistplatz* – und soll Recht behalten.

Viburn mit freundlichem Spott: "Wer sagt denn, dass das heimliche Verlassen Lowangens nicht schon Teil des Rituals sei, um Phex' Wohlwollen zu erregen? Nur wer wagt, der auch gewinnt!"

Raus aus der Stadt

Vor dem Ausbruch aus der Stadt wirkt Viburn einen Glückssegen (WdG 252) auf die Helden. Vier Gardisten schieben nächtens am südlichen Stadttor Wache. Die Torflügel sind geschlossen und die Zugbrücke hochgezogen. Nach Einbruch der Dunkelheit darf niemand mehr die Stadt betreten oder verlassen.

Um dies dennoch zu tun, sind folgende Wege denkbar:

☞ mit *Verstecken-*, *Schleichen-* und *Klettern-*Proben die Stadtmauer erklimmen und mit einer *Schwimmen-*Probe+3 durch den eiskalten Svellt zum südlichen Ufer tauchen

☞ mit einer glaubwürdigen Geschichte und einer *Überreden-* oder *Betören-*Probe+6 die Wachen dazu bewegen, das Tor noch einmal zu öffnen und die Zugbrücke herunterzulassen (harte Münze oder ein BANNBALADIN sind hilfreich)

☞ Die Helden verlassen Lowangen bereits tagsüber und warten außerhalb der Mauern auf Viburn, der verborgen wie der Neumond (WdG 276) aus der Stadt schlüpfen kann.

Helden, die gefasst werden, verbringen den Rest der Nacht unter Verhör im unteren Geschoss eines der Tortürme (einer Abteilung der Stadtgarde), ehe man sie gegen 5 S pro Kopf am Morgen laufen lässt – es sei denn natürlich, die Helden werden schon/nach in der Stadt gesucht.

Ab in den Wald

Viburn führt die Helden hinter *Ardergrund* in den Wald. Etwa auf Höhe des Weilers *Stutenbruch* schließen sich vier weitere Geweihte, die hier offenbar gewartet haben, stumm der Gruppe an. Sie tragen graue Kутten, deren weite Kapuzen ihre Gesichter in Dunkelheit tauchen.

Manch einem Held dürfte der nächtliche Wald nicht ganz geheuer sein: Sonderbare Laute dringen ans Ohr, und im fahlen Mondschein leuchten die Stämme der Birken wie Geister.

Mögliche Begegnungen (auch für den Rückweg) sind ein Rudel *Grimwölfe* (die eher nicht angreifen; *ZooBotanica* 187), *Waldspinnen* (*ZooBotanica* 178) oder die von Viburn bereits erwähnten *Orks* (räubernde *Yurach* oder *Burrkuzk*, die die Glatthäute aus der Nähe ihres Tairach-Schreins vertreiben wollen).

Phexens Fingerzeig

Gegen Mitternacht betritt die Gruppe *Streifenmeisters Nistplatz*, eine erhöhte liegende Lichtung, in die das Mondlicht fällt. In den Wipfeln der umstehenden Birken lassen sich mehrere Reisignester ausmachen, in denen schwarze Elsternaugen funkeln (*Sinnenschärfe*+4).

Es dauert nicht lange, die Liturgie vorzubereiten. Schon bald gibt Viburn den Helden ein Zeichen, dass das Gebet beginnen kann.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Gemeinsam mit den vier fremden Geweihten stellt ihr euch in einem Kreis um Viburn auf, der mit geschlossenen Augen im Schneidersitz auf dem Boden sitzt, die Sternengabe im Schoß. Um mitzubeten, reiche es, wird euch wispernd erklärt, sich ganz auf das Anliegen zu konzentrieren. Ein jeder möge Lob und Bitte an den Grauen still für sich in eigene Worte kleiden.

Sternenklar ist die Nacht. Der fahle Schein des Madamals und eine einzelne Kerze sind die einzigen Lichtquellen. Die flackernde Flamme scheint die tanzenden Schatten um euch noch zu vertiefen, statt sie zurückzudrängen. Der süße Duft von Sternanis liegt in der Luft.

Dann beginnt Viburn mit der Liturgie. Die Sternengabe in Händen und das Gesicht dem Vollmond zugewandt, rezitiert er murmelnd eine längere Litanei. Nach etwa einer Viertelstunde schleicht sich ein Ausdruck von Verzückung in seine Züge, und Licht und Schatten beginnen sich darin zu verquicken, als seien sie lebendig.

In diesem Moment aktivieren die karmalen Kräfte, die auf die Sternengabe einwirken, die **Vision**.

IM BUND MIT PUSCHINSKE

Haben sich die Helden mit Puschinske verbündet, erlaubt er ihnen, dabei zu sein, wenn er die Sternengabe analysiert. Eine normale Analyse fördert nur einige der auf Seite 122 aufgeführten Informationen zutage und bringt keine durchschlagenden Ergebnisse – alles, was er herausfindet, hätte auch ein Heldenmagier schon wissen können. Puschinske spürt aber, dass noch etwas im Verborgenen schlummert.

Um die astralen Kräfte, die während der Untersuchung wirken, zu intensivieren, plant der Magier daher zweierlei: Erstens soll die Analyse in einem Ritualraum der Halle der Macht stattfinden, durch den eine Kraftlinie fließt. Zweitens will er dabei einen Zaubertalisman namens *Hadjins heller Blick* einsetzen – der in der *Akademie der Verformungen* aufbewahrt wird. Er beauftragt die Helden, das Artefakt zu besorgen – wie sie dies bewerkstelligen, ist ihm einerlei.

Die Beschaffung des Talismans

Den Helden stehen mehrere Wege offen, *Hadjins hellen Blick* an sich zu bringen:

☞ Sie nutzen ihre Kontakte (in Verbindung mit *Überreden-/Überzeugen*-Proben +5, Geld und/oder Magie), um sich das Artefakt vorübergehend auszuleihen. Nur wenn es gar nicht anders geht, wird sich der Erzmagus auf die Anwesenheit eines Mitglieds der rivalisierenden Akademie (beispielsweise Mayla) während der Analyse einlassen, um an das Kleinod zu gelangen.

☞ Sie nutzen ihre Kontakte, um herauszufinden, wo der Talisman aufbewahrt wird (in einer verschlossenen Kammer im ersten Stock), und wagen einen Einbruch. Sollten die Helden scheitern, wird Puschinske jegliche Beteiligung leugnen.

Gelingt es den Helden nicht, den *Blick* aus der Akademie der Verformungen zu entwenden, macht Puschinske deutlich, dass



HADJINS HELLER BLICK

Hintergrund: Hergestellt wurde das Kleinod in Mherwed von *Hadjin ibn Kasim al-Alam*, einem Meister in der Erschaffung von Zaubertalismanen, der 579 BF spurlos verschwand.

Aussehen: Ein fein geschliffenes Monokel mit zartem Silberband, der mit winzigen Zeichen der Hellsicht und der Hesinde verziert ist.

Wirkung: Das Artefakt ist ein Zaubertalisman (**Stäbe Ringe 12**), der Proben auf Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* um 8 Punkte erleichtert. Bisher nutzte sich seine Wirkung gleichmäßig schleichend ab (nach jedem Einsatz 1 Punkt weniger Erleichterung). Die astralen Kräfte jedoch, die während der Analyse der Sternengabe frei werden, sind derart stark, dass *Hadjins heller Blick* sich dabei auf einmal vollständig entlädt und fortan keinen Nutzen mehr hat.

er nichts anderes erwartet hat. Er wagt dennoch eine Analyse der Sternengabe, kann aber nicht mehr herausfinden, als im Anhang angegeben. Die Vision wird nicht ausgelöst und das Abenteuer endet an dieser Stelle, wenn die Helden sich keine neuen Verbündeten suchen oder einen anderen Weg finden, die magischen Analysefähigkeiten zu verbessern.

Puschinskes Analyse

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der uralte Schwarzmagier führt euch in den vorbereiteten Ritualraum im Keller der *Halle der Macht*. Er ist klein, fensterlos und wird von fünf großen schwarzen Kerzen erhellt. Die roten Wände sind bedeckt mit allerlei Zhayad-Zeichen und im Boden prangt ein eingelegtes Pentagramm aus Onyxsplittern.

Puschinske lässt sich die Sternengabe reichen und legt sie auf ein schmales Podest in der Mitte des Raums.

Puschinske weist nicht magiebegabte Personen an, Distanz zu wahren, während er zaubert. Mit zauberkundigen Helden geht er hingegen einen UNITATIO GEISTESBUND ein, um ihre AsP zu nutzen.

Anschließend klemmt er sich das magische Monokel vor das linke Auge und beugt sich über den Mondstein. Um ihn zu studieren, setzt er die Zauber ODEM ARCANUM (LCD 197) und ANALYS ARCANSTRUKTUR (LCD 22) ein. Hochkonzentriert geht er vor und bricht auch dann nicht ab, als seine Augen auf Grund des einsetzenden Teclador-Effekts zu tränen beginnen. In diesem Moment aktivieren die astralen Kräfte, die auf die Sternengabe einwirken, die **Vision**.

IM BUND MIT MADA

Haben sich die Helden mit Lleanne verbündet, drängt sie darauf, das Geheimnis der Sternengabe mit Hilfe von *Hildebeths Bittgesang an Mada* zu lüften. Dies sei ein Ritual, das innerhalb der Schwesternschaft der Mada überliefert werde. Man bitte Mada damit um Erleuchtung und Führung. Um es zu wirken, braucht man eigentlich einen mächtigen Madamanten, durch den die Bringerin der Magie ihre Antwort übermitteln würde; diese Rolle soll die Sternengabe einnehmen.

Sind die Helden einverstanden, wird Lleanne Vorbereitungen treffen, um das Ritual zum nächsten Vollmond durchzuführen. Da der Bittgesang unter freiem Himmel intoniert werden

muss, schlägt sie vor, dass die Helden einen geeigneten Platz im *Rahjagarten* (**Roter Mond 71**) ausmachen.

Im Licht des Madamals

Wenige Nächte später treffen sich die Helden mit Lleanne am Eingang zum Rahjagarten. Der Park erweist sich tatsächlich als geeigneter Ort für das Vorhaben: Zwar ist er auch zu später Stunde nicht gänzlich verlassen – hier flüstert ein Liebespaar unter einem Maienstrauch, dort traumwandelt ein Elf –, aber eben darum fällt die Gruppe nicht sofort auf.

Während des Rituals ist es schließlich an den Helden, sicherzustellen, dass sie ungestört bleiben. Hier lässt sich mit einfachen Mitteln für Dramatik sorgen: Tuschelnde Stimmen, schlendernde Schritte nähern sich, gerade als Lleanne ihr Gebet begonnen hat, und dergleichen mehr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lleanne trägt eine helle Robe, die im Mondschein funkelt wie Schnee. Sie breitet ein blütenweißes Tuch auf dem Boden aus, das mit silbernen Runen bestickt ist. In die Mitte dieses Tuchs legt sie die Sternengabe.

Einzig der fahle Schein des vollen Madamals erhellt die Szenerie. Die kühle Nachtluft ist schwer vom süßen Duft nach Jasmin und Oleander.

Ihr stellt euch in einem Halbkreis auf, die Gesichter der Sternengabe zugewandt. Dann hebt Lleanne ihren Blick zum Himmel und stimmt einen leisen, eindringlichen Gesang an: "Gnädige, Helfende, Sich-Opfernde! Frevlerin, Verbannte, Gefangene! Du schaust in unsere Herzen, siehst, worin wir irren, worauf wir hoffen. Ich bitte dich: Offenbare uns die Natur dieses Himmelssteins, der aus deiner Sphäre zu uns gekommen ist."

Dreimal rezitiert Lleanne diese Worte, als die Sternengabe plötzlich zu glitzern beginnt. Eine feine Stimme erklingt, so zart, dass ihr nicht sagen könnt, woher sie kommt. "Gezwungen an diesen Ort", flüstert sie, "gestürzt aus ..." Die Worte sind mal lauter, mal unverständlich leise. "... Schlüssel ... der aufricht ... nur der Geprüfte ist wahrhaft nah seinem ... Im Sturm wird Blut schwarz wie ..."

In diesem Moment aktivieren die astralen Kräfte, die auf die Sternengabe einwirken, **Die Vision** und die leise Stimme verstummt abrupt.

DIE VISION

Alle drei Methoden, das Geheimnis der Sternengabe zu lüften, lösen die Vision aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sternengabe beginnt mit einem Mal, pulsierend zu glühen – erst schwach, dann rasch immer stärker. Ihr Licht ist



von einem so reinen, blendenden Weiß, das in die Augen sticht, so strahlend, dass alles, was es berührt, sich auflösen scheint.

Ihr merkt, dass ihr euren Blick nicht mehr abwenden könnt. Gleißend brennt das weiße Feuer sich in euren Geist – und ihr stürzt hinab in lichtlose Schwärze – Finsternis umgibt euch, samt schwarze Finsternis, in der eine helle, undeutliche Form glimmt. Kurz denkt ihr, es ist das Madamal am nächtlichen Firmament, als ihr ein irisierendes Muster darin erkennt – sich kreuzende Rillen wie silberne Ketten –, und es ist ein schillernder Schildkrötenpanzer in schwarzem Wasser. Kaum streckt ihr einen geisterhaft weißen Arm danach aus, ist der Panzer ein Ei geworden, ein makelloses Ei mit silbrigen Rissen.

Plötzlich habt ihr Angst.

Ihr greift hinein ins spiegelnde Wasser, greift nach dem Ei. Lange weiße Haare fallen über die Schultern und verschlingen

sich mit den Wellenkreisen. Ihr greift ins Leere. Das Ei ist fort, es war nichts als das Spiegelbild des vollen Madamals, das nun zerfließt in das Abbild eines Gesichts.

In diesem Augenblick grollt der Himmel, die Schatten werden tiefer, und ihr erstarrt. Im bewegten Wasser seht ihr mit Entsetzen, wie dem hellen Gesicht gewundene Hörner wachsen, durch endlose Schwärze hindurch, mitten hinein in das Mal der Mada. Unaufhaltsam schrauben sie sich in die Höhe, mächtig wie ein Turm. Ihr seht schwarzes Fell, rot glühende Augen, kaltes Schimmern von Horn – oder Metall? – und spürt heißen Atem in eurem Haar. Eine raue Stimme flüstert ein Wort: *Vashrak* ...

Ein gleißender Blitz zerreißt die Dunkelheit. Euer Schreien geht unter im krachenden Donner des nahenden Sturms.

HILDEBETHS BITTGESANG AN MADA

Möglicherweise versucht ein Held, das Ritual mit einem **ANALYS**, der Liturgie **BLICK DER WEBERIN** (**WdG 269**) oder Ähnlichem zu untersuchen. Folgendes lässt sich erkennen:

👁 1 ZfP* / LkP*: Die wirkende Magie umfasst die Merkmale *Verständigung* und *Hellsicht*, die Repräsentation ist mit der der Hexen verwandt.

👁 4 ZfP* / LkP*: Die Intensität der wirkenden Magie nimmt stetig zu, die astralen Fäden und Gewebe richten sich gen Mond aus. Es handelt sich klar um ritualisierte Zauberei.

👁 7 ZfP* / LkP*: Das Ritual scheint auf einer Variante von **MADAS SPIEGEL** zu beruhen. Am Ende sind außerdem dem Zauber **TRAUMGESTALT** verwandte Muster auszumachen.

Benommen finden sich die Helden und ihre Verbündeten am Boden wieder. Es braucht etwas Zeit, bis sie sich wieder gesammelt haben. Jedem beteiligten Magiebegabten hat die Aktivierung 2W20 AsP entzogen, dazu erhalten aktive Teilnehmer am Ritual 4 Punkte Erschöpfung, alle übrigen immer noch 2.

Die Sternengabe hat aufgehört zu leuchten. Eine erneute Analyse bringt keine weiteren Erkenntnisse. Die Aktivierung des Steins und die Auslösung der Vision lassen sich nicht wiederholen.

DIE DEUTUNG DER VISION

Es stellt sich rasch heraus, dass alle Anwesenden dieselbe Vision geteilt haben. Ein Held, der sie überdenkt, kann folgende Einfälle haben:

☞ Eine menschliche Frau mit alabasterweißer Haut und schnee-weißen Haaren haben die Helden mit der Schamanin *M'Darrsla* in **Hass ist ihr Gebet** (siehe Seite 23) kennen gelernt.

☞ *Götter und Kulte*-Probe +3 (nicht erschwert mit SF *Kulturfunde: Orks*): Die Farbe Schwarz, (zweifach) gewundene Hörner und Naturgewalten werden Brazoragh zugeordnet, dem orkischen Gott des Krieges.

☞ *Götter und Kulte*-Probe +7 (nicht erschwert für Achaz): Der von silbernen Mustern "wie Ketten" umwobene Schildkrötenpanzer verweist möglicherweise auf M'Darr, einen Gott des echsischen Pantheons. Dieser H'Ranga der Magie und des Mondes wurde einst an einen Schildkrötenpanzer gefesselt und in die Dunkelheit gebannt.

☞ Über das Wort 'Vashrak' lässt sich in Lowangen nichts herausfinden, doch scheint es orkischen Ursprungs zu sein (*Sprachkunde* oder *Sprachen Kennen: Ologhaijan*).

☞ Oswyn Puschinske erkennt in der Vision einen unbeabsichtigten Nebeneffekt der starken astralen Einwirkung auf die Sternengabe. Er liest aus der Vision, dass die Sternengabe und M'Darrsla miteinander verbunden sind.

☞ Viburn Fellentin vermutet in der Vision einen unbeabsichtigten Nebeneffekt seiner karmalen Einwirkung auf die Sternengabe. Seine eigenen Eindrücke aus der abgebrochenen Liturgie schildert er wie folgt: *"Die Bilder waren schwach, einiges habe ich nicht genau erkannt. Anfangs habe ich euch gesehen in einem Meer aus Gras und dann eine fünfzigjährige Frau mit grauem Zopf. Alles verschmolz mit einer Finsternis voller Sterne, in der eine kupferne Scheibe hing wie ein blutendes Madamal – oder war es ein rot tropfendes Herz in einer schwarzen Klaue? Dann brach plötzlich ein Sturm los – Blitze! Donner! –, und die Regenflut wusch das Blut fort. Im Herzen des Sturms aber wuchs etwas Großes in den Himmel – und dann sah ich die Spiegelung jener Frau am Wasser, von der ihr sagt, dass auch ihr sie gesehen habt."*

☞ Die grauhaarige Frau ist natürlich *Lieblinde Honigkern* (Seite 26). *Götter und Kulte*: Die Farbe (Kupfer-)Rot und ein roter Mond werden Tairach zugeordnet, während die Farbe Schwarz und Naturgewalten mit Brazoragh assoziiert werden (3 *TaP**). In den seltenen bildlichen Darstellungen Tairachs wird oft sein Aspekt als Blutgott betont, der in jeder Klauenhand ein blutendes Herz hält (7 *TaP**).

☞ Lleanne dagegen war zwar erst überrascht von der unerwarteten Reaktion, ist sich nun aber sicher, dass das Ritual insofern gelungen ist, als dass Mada ihr einen Fingerzeig gegeben hat auf ihrer Suche nach der Maday'kha: M'Darrsla! Ob sie dies den Helden mitteilt, hängt von ihrem bisherigen Verhältnis zur Gruppe ab.

AUSKLANG – КЕИП ЕПДЕ ИП СИЧТ

DIE STERNENGABE WEIST DEN WEG

Aus der Aktivierung der Sternengabe ergibt sich eine der folgenden Überleitungen zum Abenteuer **Moskitos, Orks und Straßenstaub**:

☞ Viburn Fellentin schickt die Helden auf die Suche nach M'Darrsla. Er hofft, von ihr Antworten zur Sternengabe zu erhalten.

☞ Oswyn Puschinske interessiert sich aus demselben Grund für die Schamanin. Auch er beauftragt die Helden, M'Darrsla nach Lowangen zu bringen, und bietet 50 D pro Kopf. Sollten diese sein Angebot ausschlagen, sendet er die *Kralle der Macht* aus.

☞ Lleanne hält M'Darrsla für die Maday'kha. Sie wird die Helden auf ihrer Suche nach der Mondpriesterin begleiten wollen – oder sie als Geleitschutz anheuern.

Den Helden dürfte klar sein, dass es kein leichtes Unterfangen ist, eine – wenn auch auffällige Person – im weiten Svelltland zu finden. Immerhin ist ihre letzte Begegnung mit M'Darrsla schon eine Weile her. Aber noch während sie über dieses Problem grübeln, wird in Lowangen die Kunde laut, es hätte auf der Svellt-Straße einen Zusammenstoß zwischen Orks und Menschen gegeben. Hören sich die Helden dazu etwas genauer um, erfahren sie bald, dass die Schwarzpelze jemanden entführt haben: *"ein weißhaariges Mädal"*! (siehe **Moskitos, Orks und Straßenstaub**).

ОНПЕ VISION

Es ist möglich, dass die Helden bis zuletzt nicht in den Besitz der Sternengabe gelangen, so dass ihnen die Vision nicht zuteil wird. In diesem Fall werden die Helden vermutlich von ihrer Ehre gepackt und versuchen weiterhin, in den Besitz des Artefaktes zu gelangen. Hierbei ist es denkbar, dass sie doch noch auf Informationen stoßen, die sie schließlich zum Abenteuer **Moskitos, Orks und Straßenstaub** überleiten. Um Ihre Gruppe auf die Spur der Schamanin bringen zu können, sind folgende Möglichkeiten denkbar:

☞ Ist die Sternengabe im Besitz von Lleanne, macht diese sich nach Empfang der Vision auf die Suche nach M'Darrsla. Die Helden bemerken ihre Abreise und können ihr folgen oder sie abfangen und befragen.

DER ABENTEUER LOHN

Jeder Held bekommt **350 Abenteuerpunkte** sowie *Spezielle Erfahrungen* in den Talenten *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Magiekunde*, einer eventuell vorhandenen Gabe *Prophezeien* sowie weiteren Talenten nach Meisterentscheid. Die Gruppe hat in Lowangen wertvolle Verbündete gewonnen, auf die er auch in Zukunft stets zählen kann – aber vermutlich auch Rivalen, die sie so bald nicht vergessen werden.

Sollten die Helden zwar um eine Verhaftung herumkommen, aber ihren Namen nicht reinwachen, erhält jeder verdächtige Held den Nachteil *Gesucht I (Lowangen)*. Zukünftige Abenteuer in Lowangen sollten darauf Bezug nehmen.

☛ Befindet sich die Sternengabe im Besitz von Puschinske, ist auch dieser nach Empfang der Vision höchst interessiert an der weißhaarigen Frau. Arbeitet die *Kralle der Macht* noch für ihn, schickt er diese auf die Suche (oder gleich M'Darrslas Entführern hinterher). Die Helden erfahren davon und können den Antagonisten folgen. Alternativ hören die Helden, dass Puschinske an Hinweisen zu M'Darrsla – von der er nur weiß, wie sie aussieht – interessiert ist. In diesem Zusammenhang können sie (erneut) an ihn herantreten, von der Vision erfahren oder gar in Puschinskes Auftrag M'Darrslas Spur aufnehmen.

☛ Die Helden erfahren von M'Darrslas Entführung auf der Svellt-Straße (siehe Seite 51 im folgenden Abenteuer **Moskitos, Orks und Straßenstaub**). Daraufhin gehen sie der Sache

von sich aus auf den Grund oder werden damit beauftragt (siehe Seite 52).

☛ Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Helden die Sternengabe zwar an sich bringen, sich aber mit niemandem verbünden wollen, um sie zu analysieren, können Sie folgenden Kunstgriff vornehmen: Die Partei, die den Stein vor den Helden besaß, hat diesen bereits untersucht und aktiviert, ehe sie ihn wieder verlor. So wurde die Vision ausgelöst, die auch der Aikar empfangt, der daraufhin die Entführung M'Darrslas anordnete. Im Zweifel endet jedoch das Abenteuer und die ganze Kampagne an dieser Stelle, wenn die Helden wirklich keinerlei Intention zeigen, gemäß ihrem Auftrag dem Artefakt irgendwie auf den Grund zu gehen.

APPENDIX – FUCHSKINDER

Die Beschreibungen von *Oswyn Puschinske*, seinen Häschern von der *Kralle der Macht* sowie der Madaschwester *Lleanne Coulhir* finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen** am Ende dieses Buches ab Seite 114.

ΚΑΡΝΙΛΙΑ ΓΙΛΛΙΑΝ, HOCHGEWEIHTE DES PHEX ZU LOWANGEN

Eine umfassende Beschreibung finden Sie in **Roter Mond** auf Seite 164.

Die Vogtvikarin von Lowangen ist für die Helden eine mögliche Verbündete, nachdem die Gruppe mit der Sternengabe in die Stadt gekommen ist. Sie kann den Helden bei ihrer Aufgabe helfen – tut dies allerdings nicht ohne Gegenleistung. Unter Umständen wandelt sie sich im Laufe des Abenteuers sogar zu einer Gegenspielerin der Gruppe.

Darstellung: Stellen Sie Karnilia Gillian als kluge, umsichtige Diplomatin dar. Solange sie den Helden wohlgesinnt ist, verhält sie sich ihnen gegenüber freundlich, aber nie allzu vertraulich. Sie ist sich ihrer Stellung und ihres Einflusses in der Stadt zu sehr bewusst. Sprechen Sie ruhig mit ernster Miene, halten Sie sich gerade und stellen Sie viele Fragen – während Sie selbst möglichst wenig Antworten preisgeben.

VIURN FELLEPTIN, REISENDER GEWEIHTER UND GÜNSTLING SEINES HERRN

„Die erste Lektion, die ich also gelernt habe, war, dass man sich immer nur auf sich selbst verlassen kann. Hilfst du dir selbst, dann hilft dir auch Phex. Und noch etwas habe ich gelernt: Willst du die Anerkennung der anderen, dann musst du besser als sie sein.“

—Viburn zur halbfischnen Magierin Mayla im Jahr 1023 BF

Erscheinung: groß, schlank, blaue Augen, schulterlanges blondes Haar, trägt praktische und unauffällige Kleidung (Lederhose, weites Hemd, Weste)

Hintergrund: Bevor Viburn Fellentin nach einem misslungenen, aber nichtsdestotrotz beeindruckenden Einbruchversuch in die Schatzkammern von Burg Silz von der Phex-Kirche ausgewählt wurde, um in Hirschfurt zum Geweihten des Grauen ausgebildet zu werden, trug er den Namen

Greifwin Greiber. Er ist ein meisterlicher Dieb und Einbrecher und war schon zuvor im Rahmen einer längeren Queste seines Gottes (siehe den Roman **Das Greifenopfer**) in Lowangen.

Funktion im Abenteuer: Viburn kann von den Helden als Verbündeter gewonnen werden, der ihnen sowohl gegen die Intrigen Puschinskes beisteht als auch mit ihnen die Sternengabe analysiert. Allerdings tut er natürlich nichts davon ohne Gegenleistung.

Darstellung: Der Phex-Geweihte ist ein gewitzter, fröhlicher Mensch, der seine Gesprächspartner gern mit leiser, aber nie bössartiger Ironie bedenkt. Um eine freche, schlagfertige Antwort ist er selten verlegen und kann auch mal herzhaft über sich selbst lachen. Lächeln Sie viel, geben Sie sich offen und unkompliziert, zwinkern Sie den Spielern bei passender Gelegenheit halb verschwörerisch, halb spaßhaft zu. Nehmen Sie jeden Rückschlag als neuerliche Herausforderung.



MOSKITOS, ORKS UND STRAßENSTAUB

von Stefan Unteregger

Mit Dank an Jutta, Eva und Martin für den Sandwirt und seine fröhliche Bande.

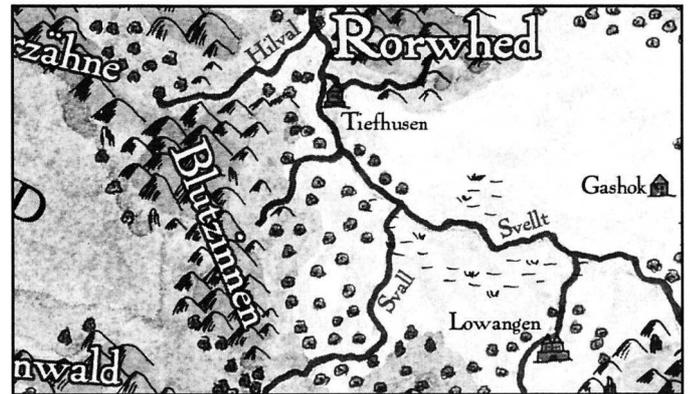
Mit besonderem Dank an meine Frau Chewie für konstruktive Kritik und unermüdliches Korrekturlesen bis zur letzten Minute – und das Stichwort im Titel.

Ort: entlang des Svellts, Blutzinnen

Zeit: Mitte bis Ende Ingerimm 1032 BF

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Stichworte zum Abenteuer: Verfolgungsjagd durch das Svellttal



HINTERGRUND UND ÜBERBLICK FÜR DEN MEISTER

HANDLUNGSÜBERSICHT

In Lowangen erfahren die Helden, dass die Schamanin *M'Darrsla* ein Stück vor der Stadt von Häschern des Aikar gefangen genommen und verschleppt wurde. Sie brechen auf, um die Entführte zu retten und verfolgen die Spur. Erst durch die Svelltsümpfe, dann weiter flussabwärts und schließlich in die Blutzinnen, bis die Entführer (hoffentlich) gestellt und bezwungen werden können. Nach erfolgreichem Abschluss der Rettungsmission erlangt die Gruppe nicht nur den Dank der Schamanin, sondern auch einen Hinweis auf den Ort, an dem mehr über die Hintergründe zu erfahren ist.

Der Schwerpunkt dieses Abenteuers liegt auf der Überlandreise. Falls sich niemand in der Gruppe gut auf Spurensuche und Wildnisleben versteht, kann in Lowangen Unterstützung angeworben werden.

DAS ABENTEUER ALS EINZELSTÜCK

Das Szenario lässt sich problemlos aus dem Kontext der Kampagne herauslösen. Eine Gruppe, die bisher mit der Sternengabe nichts zu tun hatte, wird vom Lowanger Hesinde-Tempel oder der Schwester der Mada *Lleanne Coulhir* (Seite 120) angeworben, um die entführte *M'Darrsla* zu retten. Nach erfolgreicher Mission können die Helden ihre Belohnung einstreichen und ihrer Wege gehen.

Der Abschluss des Abenteuers bietet aber auch einen verspäteten Einstieg in die Kampagne: Vielleicht ist die Neugier der Gruppe geweckt worden und sie beginnt, sich für die gerettete Schamanin und den geheimnisvollen Stein zu interessieren, den vor einiger Zeit ein paar Sternengoldsucher entdeckten. Da die Finder der Sternengabe sich inzwischen längst aus dem Staub gemacht haben, benötigt man zuverlässige Leute, die helfen, das Geheimnis des Steins zu lüften und die Pläne des Aikar zu durchkreuzen.

Moskitos, Orks und Straßenstaub kann mit etwas Aufwand auch als nahezu beliebiges Verfolgungsszenario im Svellttal verwendet werden. Ob die Helden die Entführer einer eingeborenen Schamanin, einer reisenden Geweihten oder eines Lowanger Kaufmannssohnes verfolgen, hat auf die Handlung nur wenig Einfluss. Bei den Entführern muss es sich nicht um

Schergen des Aikar handeln; es können ebenso gut Gesetzlose, alte Feinde der Helden, Kultisten oder Dualisten sein. Und wenn Sie *M'Darrsla* durch einen wertvollen Gegenstand ersetzen, werden aus den Entführern eben Diebe, was das Abenteuer im Kern letztlich nicht wirklich verändert.

Mit etwas mehr Aufwand können Strecke und Hintergrund der Verfolgung komplett abgeändert werden: Überlegen Sie sich im Voraus, wer die Verfolgten sind und wohin sie wollen. So können Sie mit dem hier vorgestellten Material beispielsweise eine Jagd von Tiefhusen nach Lowangen inszenieren, bei der die Helden verhindern müssen, dass Puschinskes Leute ihrem Meister eine wichtige Ritualkomponente überbringen, die den Hexen des Rhorweds gestohlen wurde.

FREUND UND FEIND

In diesem Abenteuer können verschiedene Parteien aufeinander treffen. Wie viele es tatsächlich sind und welche der im Folgenden dargestellten Rollen besetzt werden (*Entführer* brauchen Sie immer, aber *Unterstützung* und *Konkurrenz* sind optional), hängt von Ihnen und vom bisherigen Verlauf der Kampagne ab.

Als Gegner der Helden agiert in jedem Fall die Gruppe, die zur Strecke gebracht werden soll. Unabhängig davon, welche der oben genannten Varianten des Abenteuers Sie spielen und was genau daher die Verfolgung erforderlich macht, wird diese Partei im weiteren Text stets als **die Entführer** bezeichnet.

Falls die Helden in vorherigen Abenteuern Verbündete gefunden haben, steht ihnen vielleicht jemand als **Unterstützung** zur Seite. Solche Helfer können die Gruppe begleiten, um fehlende (Natur-)Talente der Helden auszugleichen. Sie könnten aber auch einen eigenen Weg wählen, um so die Entführer in die Zange zu nehmen oder mehrere mögliche Fluchtrouten abzudecken. Im letzteren Fall führen Sie die Unterstützung als eigene Partei auf der Meisterkarte. Sie sollten Ihren Spielern jedoch die Möglichkeit geben, auf die Aktionen ihrer Helfer Einfluss zu nehmen. Dies kann auf 'realistische' Weise erfolgen, indem Sie Absprachen nur dann erlauben, wenn eine Möglichkeit zur Kommunikation zur Verfügung steht. Alternativ können Sie einfach auch Spielervorschläge zum Verhalten der Unterstützung berücksichtigen.

Möglicherweise haben sich die Helden auch **Konkurrenz** eingehandelt, die aus eigenen Motiven versucht, die Entführer zu stellen. Eine solche Partei wird von Ihnen auf der Karte bewegt. Die Gruppe kann Spuren der Konkurrenz finden (und sie vielleicht mit der Fährte der Entführer verwechseln) und auch eine Annäherung an einen Konkurrenten bemerken. Verwenden Sie für alle derartigen Situationen die Regeln aus dem Kapitel **Auf der Fährte**. Wenn Konkurrenz im Spiel ist, sind gegenseitige Sabotageakte (falsche Fährten und dergleichen) natürlich nicht ausgeschlossen. Treffen die Gruppe und ein Konkurrent zusammen, mag ein Kampf die Folge sein – vielleicht gelingt es aber auch, die Differenzen beizulegen und einen neuen Verbündeten zu gewinnen.

Für diese Rollen stehen Ihnen verschiedene Parteien zur Verfügung:

☞ **Die 'Wilden Ur'**: Einer von mehreren Trupps, die im Auftrag des Aikar Brazoragh durch das Svellttal streifen. Sie sind die für das Abenteuer in seiner Grundform vorgesehene 'Musterbesetzung' für die Entführer und werden in den gemeinsamen Anhängen im Kapitel **Widersacher und Verbündete** beschrieben (Seite 120). Wenn jemand anderer verfolgt wird, können die *Wilden Ur* zu Konkurrenten der Helden werden.

☞ **Die 'Kralle der Macht'**: Die den Helden bereits ausführlich bekannten Gefolgsleute des greisen Schwarzmagiers (siehe **Widersacher und Verbündete**, Seite 114) bieten sich als Konkurrenz an – sei es, weil sie in Puschinskes Sold weiter versuchen, die Pläne der Gruppe zu durchkreuzen, oder weil sie mit ihrem Meister gebrochen haben, nachdem dieser sich mit

den Helden einig wurde, und nun auf eigene Rechnung arbeiten. Sie können gerade im letzteren Fall aber auch die Rolle der Entführer übernehmen (als Diebe der Sternengabe oder Entführer M'Darrslas, die vorhaben, ihre Beute an der Hilvalsquelle Leuten des Aikar zu übergeben). Falls Ihre Gruppe sich mit ihren bisherigen Gegnern aussöhnt, stellen sie eine schlagkräftige Unterstützung dar.

☞ **Die Madaschwester Lleanne Coulhir**: Sie sucht im Dienst ihres Ordens nach der Maday'kha und glaubt, sie in M'Darrsla gefunden zu haben. Je nachdem, wie sich die Helden in **Auf Fuchspfoten** ihr gegenüber verhalten haben, kann sie als Unterstützung oder Konkurrenz der Gruppe auftreten. Sollte es ihr gelungen sein, die Sternengabe zu stehlen, kann sie sogar als 'Entführer' eingesetzt werden. Da Lleanne allein nicht über die nötigen Fähigkeiten in der Wildnis verfügt, wirbt sie in Lowangen *Bären-Benja* (**Roter Mond 158**) als Führerin an. Die beiden Frauen verstehen sich vortrefflich und bilden ein gutes Gespann.

☞ **Ein Kopfgeldjäger**: Im Svellttal sind professionelle Menschenjäger kein seltener Anblick. Diese Einzelgänger arbeiten stets auf eigene Rechnung und werden daher typischerweise Konkurrenten der Helden sein, aber vielleicht verfügt Ihre Gruppe ja über besondere Beziehungen oder ausreichende finanzielle Mittel, um sich die Unterstützung eines Kopfgeldjägers zu sichern. *Lonart der Marder* (**Roter Mond 162**) ist ein brillanter, aber immerhin halbwegs ehrenhafter Vertreter seines Standes, während *Varrak Säbelzahn* (**Roter Mond 162**) ein unangenehmer Zeitgenosse ist, der vor üblen Tricks oder auch dem Verrat an seinen Auftraggebern nicht zurückschreckt.

EINSTIEG – ORKS AUF DER STRASSE!

M'Darrsla, die egeborene, von Sumpfland-Achaz aufgezogene

Schamanin, die die Helden bereits in **Hass ist ihr Gebet** kennen lernen konnten, wurde in letzter Zeit von Visionen und Träumen heimgesucht, die sie zur Sternengabe riefen. Die junge Frau machte sich auf den Weg nach Lowangen, wurde jedoch kurz vor ihrem Ziel von Häschern des Aikar entdeckt und gefangen genommen. Der Aikar nahm ebenso wie die Helden die Vision in Finale von **Auf Fuchspfoten** wahr und kontaktierte die Schamanen seiner Suchtrupps, ihm die Frau zu bringen – darunter auch *Karrschai den Geisterseher*, der schließlich fündig wurde. Den Befehlen des Aikar folgend, reisen die Schwarzpelze nicht über die *Thaschpforte* nach Khezzara, sondern schlagen sich svelltabwärts durch, um der *Hilval-Straße* folgend ins Orkland zu gelangen und direkt die Baustelle des Hornturms (siehe **Ein Turm aus Horn**) anzusteuern.

Da auf der Straße vor Lowangen reger Verkehr herrscht, blieb M'Darrslas Entführung jedoch nicht unbemerkt: Dualisten aus Neu-Lowangen versuchten, der Frau gegen die 'Orkbanditen' beizustehen, wurden jedoch von den Häschern des Aikar übel zugerichtet. Ein Fuhrmann, der nach Lowangen unterwegs war, beobachtete das Ende des Kampfes, hielt sich jedoch wohlweislich heraus. Durch ihn verbreitet sich jedoch einen Tag nach der Entführung die Kunde über den Vorfall in der Stadt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Heute Morgen herrscht in Lowangen eine seltsam angespannte Stimmung. An manchen Straßenecken stehen

kleine Gruppen und diskutieren hitzig miteinander. Es sind mehr Bewaffnete unter ihnen als sonst, und immer wieder hört man Flüche über die "verdammte Orkenbrut". Finstere Mienen, aber auch besorgte Gesichter, sind allorts zu sehen.

Wenn sich Helden auf den Straßen oder in den Schänken (vor allem in der Nähe des nordöstlichen Stadttors) ein wenig umhören, schnappen sie ein paar Gerüchte auf.

☞ Die Orks haben den Vertrag mit der Stadt gebrochen! Ein kurzes Stück vor der Stadt wurden Reisende angegriffen und niedergemacht! Damit sind ab sofort auch die Tributzahlungen hinfällig! (*falsch*: weder hat ein Gemetzel stattgefunden, noch erfolgte der Angriff innerhalb der 10-Meilen-Bannzone um Lowangen – in der sich Orks außerdem nur nicht dauerhaft ansiedeln dürfen)

☞ Die Schwarzpelze suchen etwas, schon seit längerem. (*wahr*) Und jetzt fangen ihre Späher offenbar schon an, wahllos Leute zu entführen, um sie zu foltern und zu verhören! (*falsch*)

☞ Die Orks werden immer frecher (*wahr*), das bedeutet, sie rüsten sich zum Kampf (*falsch*). Und das heißt: (*dramatische Pause*) die Kornpreise steigen – und damit wird auch das Bier teurer! (*wahr*)

☞ Ein paar Dualisten haben sich auf der Svellt-Straße mit Orks angelegt. (*wahr*) Wollten ihnen wohl die Kunde vom guten Herrn Praios bringen, diese Spinner! (*falsch*)

👁️ *Zwei-Messer-Val* hat erzählt, dass er mit angesehen hat, wie ein paar Orks ein blasses, weißhaariges Mädels von der Straße gezerret haben. (*wahr*) Na, was die wollten, kann man sich ja denken ... (*falsch*)

Bei 'Zwei-Messer-Val' handelt es sich um den schüchternen Fuhrmann *Perval* (43, dicklich, strähniges, schütteres Haar), dessen Spitzname von seiner Angewohnheit herrührt, nicht nur einen Dolch, sondern auch ein eigenes Essmesser mit sich zu tragen. Mit etwas Herumfragen lässt er sich in der Schänke *Orkentod* (eine Spelunke, deren Wirt als Orkhasser bekannt ist; **Roter Mond** 69) finden. Der Fuhrmann erzählt seine Geschichte bereitwillig: Er wurde gestern an der Svellt-Straße Zeuge eines Kampfes zwischen einer Bande Orks und zwei Männern in der schwarzen Filzkleidung der Dualisten. Die Männer zogen eindeutig den Kürzeren und ergriffen verletzten die Flucht. Die Schwarzpelze hatten eine auffällige Gefangene bei sich: eine blasse junge Frau mit schneeweißen Haaren und heller Lederkleidung von einem Zuschnitt, wie ihn *Perval* noch nie gesehen hat. Die Helden erkennen in seiner Beschreibung *M'Darrsla* leicht wieder.

Perval beschreibt der Gruppe den genauen Ort der Auseinandersetzung, eine Tagesreise die Svellt-Straße in nordöstlicher Richtung entlang. Genaue Angaben über die Entführer macht er nicht, er spricht von einer "großen Bande, mindestens zehn", um sein tatenloses Beobachten zu rechtfertigen. Er weiß aber, dass die verwundeten Dualisten aus Neu-Lowangen stammen. Sein Angebot, sie nach Lowangen mitzunehmen, lehnten sie ab, da sie lieber nach Hause als in den "Hort des Lasters" wollten.

VORBEREITUNGEN IN LOWANGEN

Falls die Helden nicht für eine sofortige Überlandreise gerüstet sind, sollten in der Stadt noch entsprechende Vorkehrungen getroffen werden. Ausrüstung, die nicht spätestens jetzt beschafft wird, fehlt bei der Verfolgung. Hinweise zur Vorbereitung einer Reise in die Wildnis finden Sie im Kapitel **Abenteuer Wildnis** in der Spielhilfe **Reich des Roten Mondes** (Seite 85). Schätzen Sie ab sofort ab, wie viel Zeit die Gruppe verbraucht, da sich der Vorsprung der Entführer dementsprechend erhöht. In Lowangen ist an sich alles, was man benötigt, leicht aufzutreiben, so dass selbst gründliche Vorbereitungen innerhalb eines Tages erledigt werden können, wenn man sich beeilt.

Wenn die Wildniserfahrung und Ortskunde der Gruppe zu wünschen übrig lässt, sollten die Helden darüber nachdenken, einen Führer oder Kundschafter anzuheuern. Möchten Sie einen besonders kompetenten Helfer zur Verfügung stellen, könnte sich der Waldläufer *Jobst Steinbrücker* (**Roter Mond** 159) gerade in Lowangen aufhalten. *Jobst* verfügt über alle Fähigkeiten und Kenntnisse, um auch einer wildnisunerfahrenen Gruppe die Verfolgung zu ermöglichen (alle Wildnis-Talente und viele körperliche Talente kompetent oder besser, 'Ork-Kennntnis' 15, jede in der Region erforderliche *Geländekunde*), überlässt aber alles, was mit Reden zu tun hat, seinen Auftraggebern. *Jobst* als Meisterperson stellt eine der einfachsten Möglichkeiten dar, die im Kapitel **Schritt für Schritt** skizzierte lineare Variante des Abenteuers zu spielen. Ein weniger vollendeter Fährtsensucher wäre der zwanzigjährige *Braune Rik*, ein schlaksiger, braunhaariger und -bärtiger Fallensteller, der gemeinsam mit seinem Hund *Goblin* (rotbraun, mittelgroß, undefinierbarer Mischling) über akzeptable Fähigkeiten verfügt (*Fährtsensuche*, *Sinnenschärfe*, *Wildnisleben* und *Wettervorhersage* jeweils 12, SF *Waldkundig*). Alternativ können auch

ALTERNATIVER EINSTIEG: RETTEN GESUCHT!

Wenn Sie das Abenteuer ohne die vorhergegangenen Szenarien der Kampagne spielen, fehlt Ihren Helden die Beziehung zu *M'Darrsla*. In diesem Fall können Sie die Gruppe durch einen örtlichen Auftraggeber anheuern lassen, der *Pervals* Geschichte gehört hat und am Schicksal der Entführten interessiert ist. Mögliche Kandidaten sind der örtliche Hesinde-Tempel (Hoher Lehrmeister *Melchior Arenbruch*), die beiden Magierakademien der Stadt oder die Madaschwester *Lleanne* (Seite 120). Ob der Auftraggeber die Gruppe mit den Informationen dieses Kapitels versorgt oder sie mit dem Fuhrmann in Kontakt bringt, bleibt Ihnen überlassen. Eine typische Belohnung für eine derartige Mission beläuft sich auf 3 D für die Verfolgung, dazu nochmals 10 D als Erfolgsprämie (jeweils pro Held). Dazu können je nach Auftraggeber noch 'Kopfprämien' für die Entführer kommen.

Parteien, die oben als **Unterstützung** genannt wurden, mit den Helden mitreisen.

Die Helden müssen jetzt auch entscheiden, ob sie zu Fuß oder zu Pferd aufbrechen (falls ihnen Reittiere zur Verfügung stehen). Die Auswirkungen dieser Entscheidung sind im Kapitel **Der Vorsprung** (Seite 55) beschrieben.

AM TATORT

Der Platz, an dem *M'Darrsla* von den Entführern überwältigt wurde und wo es zum Kampf mit den Dualisten kam, liegt direkt an der Svellt-Straße. Die Strecke (30 Meilen) ist zu Fuß in einem Tag zu bewältigen.



Anhand eines markanten Baums, den *Perval* den Helden beschrieb, lässt sich die genaue Stelle recht einfach finden, und schon auf den ersten Blick verraten dunkle Flecken auf dem Boden und niedergetrampelttes Gras, dass es hier zu einem Kampf gekommen ist. Weitere Erkenntnisse erlangt man mit einer erfolgreichen *Fährtsensuche*-Probe, die um den Vorsprung der Entführer in Tagen erschwert ist. Dieser beträgt mindestens zwei Tage; länger, wenn ausgedehnte Vorbereitungen nötig waren.

👁️ **1-3 TaP***: Hier haben wenige Leute gegen eine Übermacht gekämpft. Es gab Verletzte. Spuren von mehreren Personen führen in westlicher Richtung davon.

👁️ **4-7 TaP***: Es waren auch Personen hier, die nicht am Kampf teilnahmen, sondern etwas abseits beobachteten. Eine dieser Personen trug eine schwere Last (hierbei handelt es sich um *M'Darrslas* Bewacher, einer von ihnen schleppte die Schamanin mit). Die Beobachter und einige der Kämpfer gingen gemeinsam in Richtung Westen weg. Der Fährtsensucher kann die Anzahl der Entführer bestimmen und ihren Vorsprung auf 1 bis 2 Tage genau schätzen.

👁️ **8-10 TaP***: Wenn sich unter den Entführern Orks befanden, findet der Fährtsensucher dies heraus. Ein an einem Busch hän-

gendes, langes weißes Haar deutet darauf hin, dass M'Darrsla bei ihnen war. Zwei Personen, beide verwundet, haben sich von hier auf die Straße zurückgeschleppt. Der Vorsprung kann genau bestimmt werden.

☛ *ab 11 TaP**: Einer der Entführer ist leicht verletzt. Sie bewegen sich zielstrebig und scheinen das Gelände zu kennen. Ihre Gefangene hält sie offenbar nicht wirklich auf. Die Verletzten, die auf die Straße flüchteten, wurden dort von jemandem versorgt; zumindest hört die Blutspur auf.

OPTIONAL: NEU-LOWANGEN

Falls die Helden mit den am Kampf beteiligten Dualisten sprechen wollen, nehmen sie damit eine Verzögerung der Verfolgung von einem Tag in Kauf, können aber mit etwas diplomatischem Feingefühl ein paar nützliche Informationen erlangen. Neu-Lowangen liegt vom Schauplatz der Entführung aus ein Stück ostwärts. Die Überquerung des breiten, aber hier stark befahrenen Svellts ist leicht zu bewerkstelligen, wenn man vorbeikommenden Flößern ein paar Münzen zusteckt.

Die in der Stadt lebenden, sittenstrengen Dualisten in ihren charakteristischen schwarzen Gewändern sind Fremden gegenüber verschlossen und argwöhnisch eingestellt. Helden, die durch freizügige Kleidung, Alkoholkonsum oder ähnliche Anzeichen moralischer Verderbtheit auffallen, dürfen nicht hoffen, hier mehr als missbilligende Blicke (wenn nicht sogar Beschimpfungen oder Tätlichkeiten) zu ernten. Falls die Gruppe hingegen schon in **Sternengoldrausch** in Neu-Lowangen war und damals gute Kontakte (etwa zur Familie

Rogel) geknüpft hat, erleichtert dies nun natürlich die Nachforschungen. Hinweise zum Glauben der Dualisten, die zur Ausgestaltung dieser Szene helfen, finden Sie auf Seite 14 und in **Roter Mond 119**, die Stadtbeschreibung Neu-Lowangens in **Roter Mond 61**.

Gelingt es, das Misstrauen der Neu-Lowangener zu überwinden, können die Helden mit *Praiostru Hauser* (55, hager, wortkarg) und seinem Sohn *Helffgut* (31, stämmig, aufgeregt) sprechen. Die beiden berichten, dass sie beobachteten, wie die Entführer M'Darrsla auf der Straße überfielen und fesselten. Sie eilten der *"armen Frau"* zu Hilfe, hatten aber keine Chance gegen die Übermacht. Als sie beide verletzt waren, brachen sie den Kampf ab, und durch Praios' Hilfe konnten sie entkommen (in Wahrheit interessierten die beiden die Entführer nicht ausreichend, um Zeit zu verschwenden). Sie schleppten sich zur Straße zurück, wo Helffguts Frau *Traviane* ihre Wunden versorgte. Ein *"gaffender Fuhrmann, der sich die ganze Zeit feig hinter seinem Kutschbock versteckte"*, wollte sie nach Lowangen bringen, aber sie zogen es vor, in ihr Heim zurückzukehren und für die Entführte zu beten. Die Entführer waren aber scheinbar stark daran interessiert, M'Darrsla lebend und möglichst unversehrt in ihre Gewalt zu bekommen.

Die Dualisten können ihre Gegner gut beschreiben, so dass die Helden Informationen über ihre Anzahl, Rasse, Bewaffnung und den offensichtlichen Anführer erhalten sollten. Dies ist für die weitere Verfolgung nützlich; neben allen taktischen Vorteilen, die Ihre Spieler womöglich daraus ableiten können, sind alle weiteren *Fährtenuche*-Proben um 3 Punkte erleichtert, da die Verfolger genau wissen, wonach sie suchen.

DIE VERFOLGUNG – DRAMATURGIE UND ABLAUF

Das Szenario bietet viele Freiheiten bei der Ausgestaltung der Verfolgungsjagd. Der Weg, den Ihre Helden nehmen, ist nicht fest vorgegeben und kann je nach den Möglichkeiten der Gruppe und den taktischen Entscheidungen der Spieler variieren. Daher ist das Abenteuer als 'Baukasten' aufgebaut, der es Ihnen ermöglicht, den Ablauf an das Vorgehen und die Fähigkeiten der Helden anzupassen. Sollten Sie und Ihre Gruppe statt dieser freien Gestaltung einen linearen, eher von erzählerischen Aspekten bestimmten Ablauf der Handlung wünschen, finden Sie im Kapitel **Schritt für Schritt** (Seite 58) einen Vorschlag für eine solche Abfolge.

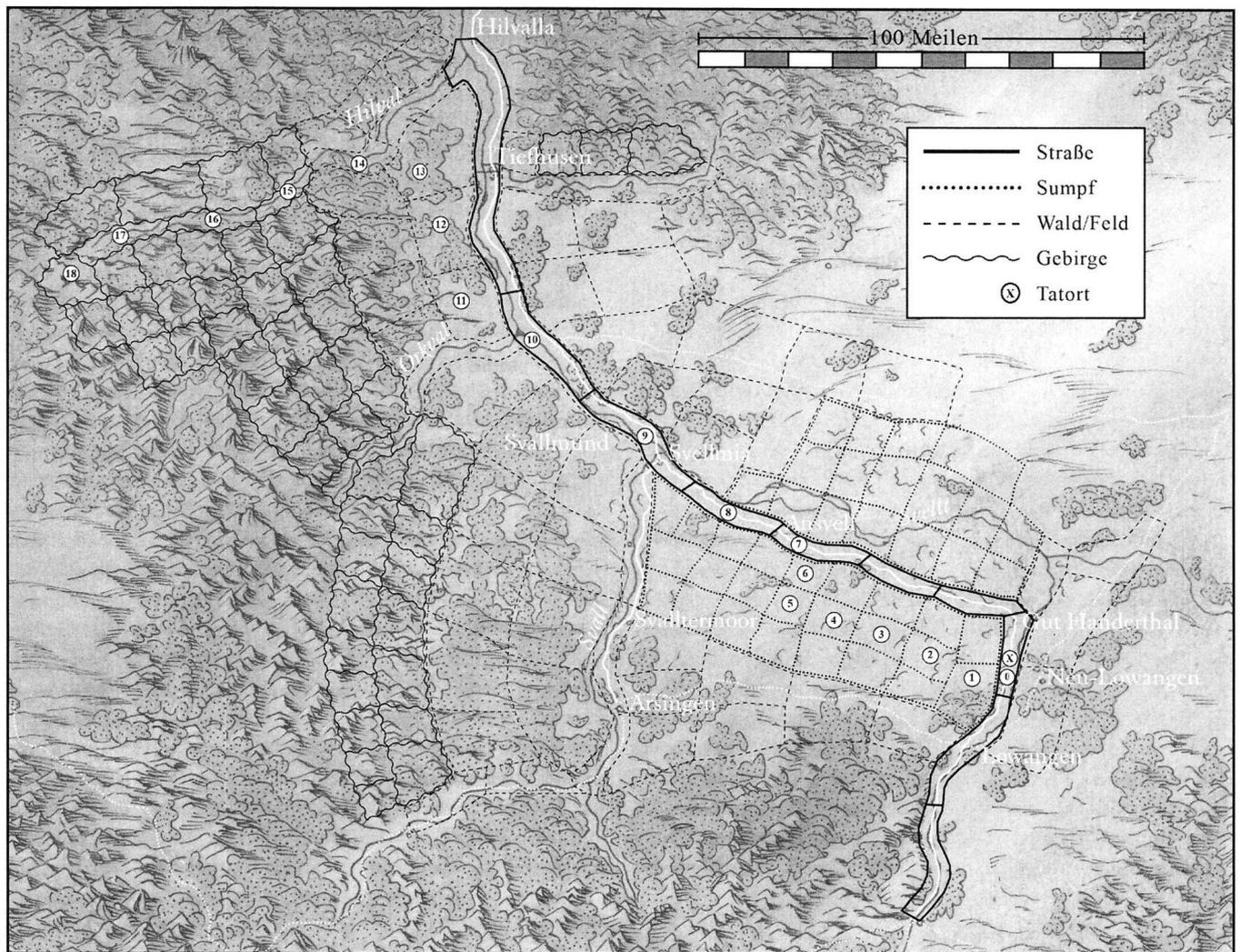
DIE WERKZEUGE DES MEISTERS

Die **Karte für den Meister** (Seite 125) zeigt das Svellttal. Sie ist in unterschiedlich große Felder geteilt, die Ihnen die Berechnung der Reisegeschwindigkeit abnehmen sollen: Jedes Feld entspricht einer Tagesreise für die Entführer (Reisegruppe zu Fuß, leichtes Gepäck). Die vorgeschlagene Route der Entführer ist auf der Karte mit Zahlen eingezeichnet, die Tagen auf der Zeitleiste entsprechen: Die Entführung findet am Tag 0 statt, am Tag 1 hören die Helden in Lowangen von dem Vorfall. Am Tag 3 befinden sich die Entführer, wenn nichts sie aufhält oder verzögert, auf dem mit 3 gekennzeichneten Feld. Angaben, wie sich die Helden auf der Karte bewegen und wie sich der Vorsprung der Entführer verändert, finden Sie im Kapitel **Auf der Fährte** gleich im Anschluss.

Die zweite wichtige Ressource für Sie bilden die **Geländekapitel** ab Seite 58. Auf der Karte für den Meister sind alle Felder auf der Strecke einem von vier Geländetypen – Sumpf, Straße, Wald und Gebirge – zugeordnet. In den entsprechenden Kapiteln finden Sie geländeabhängige Modifikationen der Bewegung und Spurensuche, weitere Tipps zu Stimmungsaufbau und Musikuntermalung sowie einen Vorrat von Szenen und Begegnungen, die Sie nach Belieben verwenden können, während die Helden sich im jeweiligen Terrain aufhalten.

AUF DER FÄHRTE

Nachdem die Gruppe die Spur aufgenommen hat, beginnt die Verfolgung, aber zunächst ist es mehr eine Suche als eine Jagd. Die Nachricht über die Entführung erreicht Lowangen nach einem Tag, und ebenso lange braucht die Gruppe mindestens, bis sie beim Tatort eintrifft. Je nachdem, wie die Helden sich zu Beginn des Abenteuers verhalten (Vorbereitungen, Nachforschungen), beträgt der Vorsprung ihrer Beute also zwischen zwei und vier Tage. Die Entführer kennen das Svellttal recht gut. Sie sind ausdauernd und rechnen damit, verfolgt zu werden, so dass sie danach trachten, nicht unnötig Zeit zu verlieren. Auf M'Darrslas Wohlergehen nehmen sie nur eingeschränkt Rücksicht. Sie unter diesen Bedingungen einzuholen ist daher ein durchaus langwieriges Unterfangen, das sich über einige Tage – wenn nicht sogar Wochen – hin-



ziehen wird. Dementsprechend geht es in diesem Stadium vor allem um Beharrlichkeit, umsichtiges Verfolgen der wenigen vorhandenen Spuren und taktisch kluges Handeln.

DIE SPUREN DER ENTFÜHRER

Das Verfolgen einer Gruppe von flüchtigen Schurken ist ein klassisches Element von Wildnisabenteuern. In diesem Szenario haben Sie die Gelegenheit, eine solche Verfolgung über einen längeren Zeitraum hinweg zu gestalten.

Zentrales Element bei der Verfolgung ist natürlich das Talent *Fährtsuche*. Ein Held, der versucht, die Fährte aufzunehmen, legt jeden Tag eine Probe ab, deren Zuschlag von der Geländeart abhängt, in der sich die Gruppe gerade befindet (Sumpf +2, Wald +0, Gebirge +4; auf der Straße ist kein Verfolgen einer Fährte möglich). Zu dieser Erschwernis wird der Vorsprung in Tagen addiert (wenn die Entführer also vor drei Tagen das Sumpfgebiet passiert haben, in dem die Helden gerade nach Spuren suchen, wird eine *Fährtsuche*-Probe +5 fällig). Wenn sich mehrere Personen auf das Spurenlesen verstehen, bestimmt die Gruppe einen Hauptverantwortlichen, der die *Fährtsuche*-Probe ablegt. Alle, die ihn bei der Suche unterstützen, würfeln eigene Proben, deren TaP* nach den Regeln aus **WdS 15** zu denen des Hauptfährtenlesers addiert werden dürfen: Die TaP* des ersten Unterstützers zählen halb, die des zweiten zu einem Drittel usw.

Der Erfolg dieser Probe gibt an, wie es der Gruppe an diesem Tag ergeht:

👁 **Patzer:** Die Spur ist verloren. Ohne Hilfe von außen (Reisende, die die Gesuchten gesehen haben, Magieeinsatz, göttliches Wirken oder ähnliches) fehlt den Spurensuchern für den

MUSIKALISCHE UNTERMALUNG DER VERFOLGUNG

Neben den Musiktipp, die sie in den jeweiligen Geländekapiteln finden, sollte für die Verfolgung der Fährte ein eher ruhiges Thema gewählt werden. Dadurch wird der Kontrast zur Jagd stärker.

Moment jeglicher Anhaltspunkt. Wenn keine Unterstützung aufzutreiben ist, kann sich die Gruppe nur langsam weiterbewegen und hoffen, wieder auf die Fährte zu stoßen. Ab nun ist die Bewegungsgeschwindigkeit der Helden halbiert (nur ein Feld alle zwei Tage), der Vorsprung der Entführer steigt dementsprechend an. Jeden Tag darf eine neue *Fährtsuche*-Probe versucht werden (mit allen bisherigen Zuschlägen und zusätzlichen +2). Sobald diese Probe gelingt, können die Verfolger die Spur wieder aufnehmen und ab sofort in normalem Tempo weiterreisen.

👁 **Gescheitert:** Eine mühsame Suche, die viel Zeit kostet. Heute kommt die Gruppe nur langsam voran, der Vorsprung der Entführer steigt um einen halben Tag. Am nächsten Tag kann eine normale Probe abgelegt werden.

👁 **1-3 TaP*:** Die Gruppe kann der Fährte an diesem Tag ohne große Verzögerungen folgen. Der Vorsprung der Entführer ist nicht genau einzuschätzen (1W3 Tage Abweichung).

👁 **4-7 TaP*:** Die Helden folgen der Spur problemlos. Der Vorsprung kann auf einen Tag genau geschätzt werden. Der Fährtsucher kann die Anzahl der Entführer bestimmen.

☛ *ab 8 TaP**: Die Gruppe kommt gut voran. Der Vorsprung der Entführer sinkt um einen Vierteltag und kann genau bestimmt werden. Der Fährtenucher erhält nach Meisterentscheid eine neue Information über einen der Entführer (Rasse, Schuhwerk, Bewaffnung, Haar-/Pelzfarbe etc.).

DER VORSPRUNG

Halten Sie für sich fest, wie groß der Abstand zwischen den Helden und ihrer Beute ist. Die Gruppe erhält diese Information mehr oder weniger exakt je nach Erfolg bei der Spurensuche (siehe oben). Ein prominent auf dem Spieltisch platzierter W6 kann benutzt werden, um den Spielern stets zu zeigen, wie viele Tage die Entführer ihrer Einschätzung nach vor ihnen liegen. Das bringt zusätzliche Spannung und lässt Erfolge oder Rückschläge unmittelbar sichtbar werden.

Der Vorsprung der Verfolgten kann sich durch die folgenden Umstände vergrößern oder verkleinern:

☛ **Erfolge oder Misserfolge beim Fährtenlesen:** Wie oben beschrieben kann die Gruppe bei der Spurensuche Zeit verlieren, im besten Fall aber sogar ein klein wenig gutmachen.

☛ **Finden des richtigen Wegs:** Abseits der Straße hängt viel davon ab, ob man einen brauchbaren Pfad entdeckt. Ansonsten rauben Sumpflöcher, Unterholz oder Steilstücke kostbare Zeit. In den Geländekapiteln Sumpf, Wald und Gebirge ist jeweils angegeben, was erforderlich ist, um einen guten Weg zu wählen und wie viel Zeit man durch Umwege verliert. Würfeln Sie für die Entführer täglich die dem Geländetyp entsprechenden Proben und lassen Sie sie beim Scheitern Zeit verlieren. Wenn Sie es den Helden besonders schwer machen wollen, gehen Sie davon aus, dass die Entführer derart wildniserfahren und ortskundig sind, dass sie das Gelände in optimaler Weise durchqueren. In diesem Fall kann sich der Abstand durch dieses



FLIEGENDE HELDEN

Befindet sich ein flugfähiger Held – etwa eine Hexe oder ein Elf mit ADLERSCHWINGE – in der Gruppe, erleichtert dies natürlich die Verfolgung enorm. Es besteht jedoch kein Grund, die Fähigkeiten des Fliegers durch Nebelwände, missgünstige Steinadler oder ähnliche Maßnahmen zu sabotieren, denn nur weil die Schöne der Nacht die Entführer rasch aufspüren kann, heißt das noch nicht, dass sie leicht mit ihnen fertig wird. Die *Wilden Ur* (aber auch alternative Entführer) sind sich der Möglichkeit fliegender Verfolger durchaus bewusst, da sie genügend Geschichten von Schamanen kennen, denen die Krähen Nachrichten zutragen. Sie beobachten daher mitunter den Himmel und halten auch nach Tieren Ausschau, die sich auffällig verhalten. Ein unvorsichtiger Flieger erregt Aufmerksamkeit und warnt möglicherweise die Entführer (siehe **Die Annäherung**), auch sollte man tunlichst nicht in Bogenschussreichweite kommen.

Die klügste Taktik für eine Gruppe mit Luftunterstützung ist es, die Entführer aus der Luft zu beobachten und so stets über ihren Aufenthaltsort und ihre Marschrichtung informiert zu bleiben (Sie können dem Spieler des fliegenden Helden gelegentlich einen Blick auf die Meisterkarte gestatten). Die erdgebundenen Gruppenmitglieder müssen die Distanz zwar immer noch auf dem Boden zurücklegen, aber solange der Flieger die Beute im Auge behält, brauchen keine *Fährtenuche*-Proben gewürfelt zu werden. Statt dessen können Sie in allen Geländetypen außer *Straße* täglich eine *Orientieren*-Probe vom fliegenden und/oder den zu Fuß gehenden Helden verlangen, um festzustellen, wie gut die Gruppe den beschriebenen Weg auf dem Boden findet. Die Probe ist je nach Gelände modifiziert: Sumpf +2, Wald +6, Gebirge –2. Die *TaP** der *Orientieren*-Probe bestimmen den Fortschritt der Gruppe nach der oben angeführten Übersicht.

Element nur vergrößern, jedoch nie verkleinern (bestenfalls kommt die Gruppe ebenso gut voran wie die Verfolgten).

☛ **Berittene Heldengruppe:** Reittiere steigern auf der Straße (außer auf dem Knüppeldamm in den Svelltsümpfen), im Wald oder auf freien Flächen das Tempo der Verfolger um die Hälfte, so dass eine berittene Gruppe alle zwei Tage drei Felder weit kommt und den Vorsprung der Entführer dementsprechend verringert. Allerdings sind Pferde im Sumpf und im Gebirge eher hinderlich und können das Vorankommen der Helden dort sogar verzögern. In den entsprechenden Geländekapiteln finden sich Hinweise, welche Schwierigkeiten Reittiere mit sich bringen und welche Verzögerungen daraus resultieren können. Ob die Gruppe zu Fuß oder zu Pferd aufbricht (oder gar unterwegs von dem einen auf das andere wechselt) liegt bei Ihren Spielern. Die Entführer, die auf eine Durchquerung der Svelltsümpfe eingestellt waren, sind zu Fuß unterwegs und daher von diesem Faktor nicht betroffen.

☛ **Steigern des Tempos:** Da die Verfolgung sich über geraume Zeit zieht, ist ein *Eilmarsch* (WdS 141) nicht über die ganze Strecke durchzuhalten. Die Gruppe kann jedoch sehr wohl an einzelnen Reisetagen 'einen Zahn zulegen' und dadurch den Vorsprung um einen halben Tag verringern. Erlauben Sie einen Eilmarsch entweder höchstens jeden zweiten Tag oder

berücksichtigen Sie die Regeln zur *Erschöpfung* (WdS 143). Sie können auch den Entführern hier und da einen Tag mit gesteigerter Geschwindigkeit zubilligen, um zu verhindern, dass der Vorsprung zu schnell dahinschmilzt – immerhin sind sie in wichtiger Mission unterwegs.

☛ **Abkürzung:** Wenn die Gruppe unwegsames Gelände meidet und sich stattdessen auf der Straße bewegt, kommt sie schneller voran und kann so aufholen. Allerdings laufen die Helden mit dieser Taktik Gefahr, die Beute zu verlieren, da sie nicht mehr direkt auf der Fährte reisen. Eine Gruppe, die in den Sümpfen Zeit verloren hat, kann so eine zweite Chance bekommen, die Spur der Entführer später noch einmal aufzunehmen. Falls Ihre Helden über eine Möglichkeit verfügen, den Standort der Verfolgten zu bestimmen (etwa über einen fliegenden Beobachter), besteht die Gefahr, dass sie auf diese Weise sehr schnell aufholen. Steuern Sie in einer derartigen Konstellation die Entführer eher frühzeitig auf die Straße, wenn Sie verhindern wollen, dass die Jagd schon nach wenigen Tagen endet.

☛ **Übernatürliche Hilfe:** Glücklicherweise verfügen die wenigsten Gruppen über magische Reisemittel (fliegende Teppiche, Reitdrachen), die die Verfolgung zu einer kurzen Jagd machen würden. Dennoch können kreative Helden mit entsprechenden Fähigkeiten durchaus einiges bewirken. Beurteilen Sie im Einzelfall, wie sich der Zauber oder die Liturgie auf den Vorsprung auswirken: Ein geschickt platzierter SOLIDIRID kann im Gebirge einen ganzen Reisetag einsparen; durch die Liturgien GÖTTLICHES ZEICHEN beziehungsweise HILFE IN DER NOT oder einen BLICK DURCH FREMDE AUGEN mag eine gescheiterte *Fährtenuche*-Probe ausgeglichen werden. Auch ein Reisesegen oder der Zauber Eins mit der Natur sind für die Verfolgung nützlich. Mit einem MOVIMENTO kann ein Elf seine Reisegeschwindigkeit für einen Tag erheblich steigern und so vorauskundschaffen.

Generell gilt, dass Sie kluge Ideen Ihrer Spieler honorieren sollten und bei entsprechend guten Einfällen großzügige Boni auf die Proben zur Verfolgung verteilen oder einen automatischen Erfolg annehmen können.

SANFTES STEUERN

Auch wenn die offene Dramaturgie des Abenteuers Ihren Spielern viele Freiheiten lässt, gibt es ein paar Möglichkeiten, mit denen Sie im Bedarfsfall eingreifen können, ohne gleich eine starre Handlungssteuerung vorzunehmen. Dazu gehören zum Beispiel:

☛ **Begrenzungen:** Wenn die Gruppe frei bestimmt, wohin sie geht, besteht die Gefahr, dass sie sich in eine völlig falsche Richtung aufmacht, weil die Spieler eine falsche Entscheidung treffen oder einer bestimmten (aber falschen) Idee folgen. Um zu verhindern, dass Ihre Gruppe 'von der Karte läuft', sind in jedem Geländekapitel Begrenzungselemente (in der Überschrift mit *Begrenzung* gekennzeichnet) vorgesehen. Diese Begegnungen oder Szenen sollen die Spieler auf ihren Fehler aufmerksam machen, bevor der Vorsprung der Entführer uneinholbar groß ist. Wenn die Gruppe jedoch partout in die Irre laufen will, mag es im Zweifel sinnvoller sein, die Verfolgung scheitern zu lassen (im Kapitel **Scheitern der Helden** auf Seite 71 finden Sie Hinweise, wie die Kampagne trotzdem weitergespielt werden kann), als sie mit Gewalt wieder auf Kurs zu zwingen.

☛ **Meisterpersonen:** Steuernde Hinweise können besonders einfach von Meisterfiguren gegeben werden. Hat die Grup-

pe einen Fährtenleser angeheuert, bietet sich dieser natürlich an (in diesem Fall sollten Sie eher aufpassen, dass der Kundschafter nicht die ganze Arbeit übernimmt). In den Geländekapiteln sind aber auch Begegnungen vorgesehen, die bei Bedarf Informationen liefern können. Wenn also ein sanfter Wink erforderlich ist, kann der Gruppe jederzeit jemand über den Weg laufen, der eine wichtige Beobachtung gemacht hat – die Entführer und ihre auffällige Gefangene bieten einen ausreichend ungewöhnlichen Anblick. Falls Sie in die Gegenrichtung steuern müssen – also eine allzu schnelle Heldengruppe abbremsen wollen – kann eine Falschinformation verwendet werden. Dazu ist keine 'böswillige' Meisterperson erforderlich, denn Augenzeugen können sich durchaus irren (und tun das auch in Wahrheit oft). So kann die Gruppe eine Zeit lang in die falsche Richtung geschickt oder zu einem Umweg verleitet werden.

☛ **Talenteinsatz:** Wenn Sie zumindest manche Talentproben auf *Fährtenuche* oder *Orientierung* verdeckt würfeln, können Sie das eine oder andere Würfelergebnis nach Ihrem Bedarf abändern, um die Verfolgung zu steuern. Das bietet sich natürlich besonders für die Proben der Entführer an (falls Sie solche würfeln), kann aber auch verhindern, dass das Abenteuer scheitert, weil der Jäger der Gruppe vom Würfelpech verfolgt ist. Wenn Sie nicht an den Würfeln drehen wollen oder grundsätzlich offen würfeln, steuern Sie stattdessen über die Informationen, die Sie für gelungene Proben verteilen, und geben Sie so je nach Bedarf mehr oder weniger Hilfestellungen für die Helden.

POßBREMSE UND ZAUNPFÄHL

Es kann sein, dass die Verfolgung ein Stadium erreicht, in dem sanftes Steuern nicht mehr genügt. Entweder machen Pech oder Fehlentscheidungen den Erfolg schon frühzeitig unmöglich oder ein glücklicher Zufall, gepaart mit einem Geistesblitz, bringt Ihre Helden schon nach wenigen Tagen viel zu dicht an die Entführer heran. Wenn Sie in einem derartigen Fall stärker eingreifen wollen, finden Sie hier ein paar Möglichkeiten dazu:

☛ **Unfall:** Auf einer langen Überlandreise kann viel passieren. Wenn ein Pferd einer berittenen Gruppe zu lahmen beginnt, ein Hangrutsch im Gebirge einen Weg blockiert, eine aufgeschreckte Giftschlange ein Mitglied der Reisegruppe beißt oder jemand sich durch einen Fehltritt ein Bein bricht, kostet das die betroffene Partei möglicherweise einen ganzen Tag oder verringert ihre Geschwindigkeit.

☛ **Kampf:** Eine Auseinandersetzung mit Wegelagerern, plündernden Orkbesatzern oder wilden Tieren bremst die Heldengruppe, vor allem, wenn es Verletzte gibt. Aber auch die Entführer könnten in einen Kampf verwickelt werden, der nicht nur Zeit kostet, sondern auch deutliche Spuren (und vielleicht sogar Zeugen) hinterlässt.

☛ **M'Darrsla:** Die entführte Schamanin ist zwar stets gefesselt und streng bewacht, dennoch könnte sie einen Fluchtversuch unternehmen. Je nach Gelände verlieren die Entführer einen halben bis ganzen Tag, bis sie sie wieder einfangen können. Wenn die Helden Schwierigkeiten haben, der Spur zu folgen, könnte die Entführte auch schneeweiße Haare als Zeichen zurückgelassen haben, in der Hoffnung, unbekanntem Rettern den Weg zu weisen.

DIE ANNÄHERUNG

Sinkt der Vorsprung auf einen Tag, sind Verfolger und Verfolgte nicht mehr weit voneinander entfernt. Ab nun besteht die Gefahr, dass die Entführer die Gruppe bemerken, denn sie rechnen durchaus damit, dass ihnen jemand auf den Fersen ist und lassen immer wieder ein oder zwei Mann als Nachhut Ausschau halten. Es hängt von der Vorsicht der Helden ab, ob die Entführer auf sie aufmerksam werden:

☛ Nachts sieht man ein Licht meilenweit. Wenn die Helden ihr Lagerfeuer nicht sorgsam verbergen, ist das die sicherste Möglichkeit aufzufallen.

☛ Tagsüber ist die Rauchsäule eines Feuers gut zu sehen. In der Sonne blitzendes Metall kann ebenfalls ein verräterisches Signal aussenden.

☛ Je nach Gelände (vor allem im Gebirge) tragen laute Geräusche (Rufe, Waffenklirren) über große Entfernung.

☛ Falls ein Held vorkundschaftet, könnte dieser Späher auf die Nachhut der Entführer stoßen. Dann hängt alles davon ab, wer wen zuerst bemerkt (*Schleichen-* und *Sinnenschärfe*-Proben). Unvorsichtige fliegende Kundschafter können die Entführer schon in einem frühen Stadium der Verfolgung auf sich aufmerksam machen.

☛ Sobald die Entführer gewarnt sind, steigern sie das Tempo: Ab sofort führen sie an jedem zweiten Tag einen *Eilmarsch* durch (anderthalbfache Geschwindigkeit). Außerdem verwischen sie ihre Spuren und legen falsche Fährten (*Fährtsuche*-Proben ab nun um weitere 4 Punkte erschwert).

Auch der Gruppe kann es in diesem Stadium gelingen, die Nähe ihrer Beute zu bemerken. Dazu ist an jedem Tag eine *Sinnenschärfe*-Probe + 10 abzulegen (die Entführer sind vorsichtig und vermeiden Lärm und Feuer), bei deren Gelingen der Held ein Anzeichen der Verfolgten wahrnimmt.

DIE SPUR WIRD HEIß!

Sobald den Helden bewusst wird, dass sie nicht einmal mehr eine Tagesreise von den Entführern trennt, wird aus der Suche eine Jagd. Ersetzen Sie den W6, der den Vorsprung in Tagen angezeigt hatte, durch einen W20, der (beginnend mit 10) die Stunden angibt, die noch zwischen den beiden Gruppen liegen. Ab nun geht es ums Ganze!

Steigern Sie nun auch das erzählerische Tempo. Ab jetzt sollten Spurenlesen und Wegsuche nur mehr knapp abgehandelt werden. Beschreiben Sie, wie frisch die Fährte noch ist: niedergetrampelt Gras, das sich noch nicht wieder aufgerichtet hat, die noch warme Asche eines Lagerfeuers und dergleichen.

Der Vorsprung der Entführer verringert oder vergrößert sich nun mit jedem Erfolg beziehungsweise jedem Fehler der Helden: Das geschickte Umgehen eines Geländehindernisses bringt ein oder zwei Stunden ein; eine gescheiterte *Klettern*-Probe, ein Fehltritt auf trügerischem Boden oder eine längere

MUSIKALISCHE UNTERMALUNG DER JAGD

Natürlich sollte dieses Stadium der Verfolgung durch einen deutlichen Wechsel der Musik gekennzeichnet werden: Rasante Stücke, beispielsweise aus Soundtracks von Filmen mit Verfolgungsjagden, bewirken, dass die Spannung steigt.

MIT LETZTER KRAFT

Um darzustellen, wie die Helden ihre letzten Kraftreserven mobilisieren, um die Entführer einzuholen, können Sie die detaillierten Regeln für *Eilmärsche* (WdS 143) und *Erschöpfung* (WdS 139) verwenden: Die *Athletik*- bzw. *Reiten*-Proben werden stündlich gewürfelt. Dabei fallen jeweils 2 (*Athletik*) beziehungsweise 1 (*Reiten*) Punkt(e) Erschöpfung an. Steigt die Erschöpfung über die KO eines Helden, erhöht jeder überzählige Punkt (*Überanstrengung*) seine Behinderung um 1.

Diskussion kosten eine Stunde. Wenn die Gruppe versucht, so schnell wie möglich zu den Entführern aufzuschließen, können gelungene *Athletik*- beziehungsweise *Reiten*-Proben den Vorsprung ebenfalls verkleinern. Sollten die Verfolger in diesem Stadium bemerkt werden, versuchen die Entführer zunächst, die Distanz noch etwas zu vergrößern (vergleichende *Athletik*-Proben; berittene Helden verwenden *Reiten*-5). Sie trachten aber dann danach, eine günstige Position zu erreichen, um sich zum Kampf zu stellen und ihre Verfolger ein für allemal loszuwerden (siehe *Gestellt!* auf Seite 69).

GRASHOK DUNKELHAND

Während die Helden den Entführern hinterher jagen, ist ein weiterer Trupp von Orks im Svelltland unterwegs: Ein Dutzend Krieger der Tochai-Orichai, mit Arbach und Kurzbogen bewaffnet, begleitet den Tairach-Schamanen *Grashok Dunkelhand* (*Roter Mond* 151). Da dieser im weiteren Verlauf der Kampagne ein Ansprechpartner der Helden im Orkland sein wird (siehe *Die Kinder Tarravashs*), sollte die Gruppe den recht umgänglichen und Menschen durchaus zugeneigten Schamanen während der Verfolgungsjagd kennen lernen. Bauen Sie daher auf jeden Fall eine Begegnung mit Grashok ein, wenn Sie vorhaben, die weiteren Abenteuer der Kampagne zu spielen. Falls Sie an Grashoks Stelle einen orkischen Helden in die Gruppe bringen wollen (siehe Seite 7), können Sie den Schamanen schon hier durch diesen Orkhelden ersetzen.

Die genauen Umstände der Begegnung hängen nicht zuletzt von den Parteien ab, die Sie in *Moskitos, Orks und Straßentaub* verwenden: Grashok war lange Zeit in den Klauen Oswin Puschinskes und hasst den alten Erzmagier aus tiefster Seele. Sollten Sie also die *Kralle der Macht* als Entführer oder Konkurrenz einsetzen, bietet sich der Tairach-Schamane als Unterstützung der Helden an. In diesem Fall hat Grashok durch Beobachtung der Helden und der *Kralle* festgestellt, dass erstere gegen seinen Feind arbeiten, was Grund genug für ihn ist, die Gruppe vor einem Hinterhalt zu warnen oder beim Wiederfinden einer verlorenen Fährte zu helfen.

Weitere Möglichkeiten, wie sich Grashok und die Helden unter halbwegs freundlichen Bedingungen über den Weg laufen können, sind:

☛ **In den Svelltsümpfen:** Eine Gruppe, die sich verirrt hat oder im Sumpf zu versinken droht, wird von dem aus dem Nebel auftauchenden Schamanen auf den richtigen Weg zurückgeführt. Fragen die Helden nach der Motivation ihres Helfers, antwortet dieser: *“Egal ob Brazoraghs Kind oder Glatthaut – niemand sollte in diesem Schlamm verrecken. Das ist kein gutes Ende für einen Krieger!”*

☞ **Auf der Straße:** Als die Helden auf eine größere Ansiedlung (etwa Svellmja) zuhalten, spricht Grashok sie an und bittet um Unterstützung. Er hat vor, in der Stadt Vorräte einzukaufen (er verfügt über Goldkörner als Tauschware), will aber die Glatthäute nicht erschrecken, indem er dort mit seinen Kriegern aufmarschiert (außerdem weiß der gerissene Ork, dass er einen besseren Preis bekommt, wenn Menschen für ihn verhandeln). Er bietet der Helden etwas Gold als Lohn für ihre Mühen an.

☞ **Im Wald:** Grashok und seine Leute haben ein Lager aufgeschlagen. Die Gruppe wird auf ihrem Weg von einem der Wachposten entdeckt. Grashok, der die Gelegenheit nutzen will, Neuigkeiten aus den Menschengebieten zu erfahren, lädt die Helden an sein Feuer ein.

☞ **Im Gebirge:** Der Schamane ist am Oberlauf des Hilval unterwegs, um einen Oger zu fangen und ihn sich untertan zu machen. Als er die Helden bemerkt, die sich in das Revier der Oger (**Unter Menschenfressern**, Seite 68) bewegen, warnt er die Gruppe und schlägt ihnen vor, ihnen einen Schleichweg durch das Ogergebiet zu zeigen, wenn sie ihm ihrerseits helfen, einen Oger lebend zu überwältigen.

In jedem Fall versucht Grashok, möglichst viel über die Gruppe herauszufinden. Der Schamane spricht erstaunlich fließendes Garethi und ist in den Bräuchen und Sitten der Menschen gut bewandert. Er erkundigt sich vor allem nach Neuigkeiten aus Lowangen (und hofft, dabei etwas über Puschinske zu erfahren).

SCHRITT FÜR SCHRITT

Wenn Sie statt der beschriebenen offenen Dramaturgie für die Verfolgung einen stärker erzählerischen Ablauf mit einem klaren roten Faden bevorzugen, finden Sie hier einen Vorschlag. Das Beispiel geht von folgender Konstellation aus: Die Entführer sind die *Wilden Ur*, Lleanne Coulhir hat sich mit Bären-Benja auf eigene Faust als Konkurrenz an die Verfolgung gemacht. Nach der Spurensuche am Tatort (und eventuell einem Abstecher nach Neu-Lowangen) brechen die Helden in den Sumpf auf. Zwei Tage lang quälen sie sich mit Schlammflöchern und

Moskitos, dann treffen sie auf das **Lauernde Verderben** (Seite 60) in Gestalt des Grubenwurms. Tags darauf beginnt der **Tödliche Regen** (Seite 60) und verwandelt die Sümpfe in eine Todesfalle. Glücklicherweise sind **Die Braunpelze** (Seite 60) auf die Gruppe aufmerksam geworden: Die Sumpforks helfen den Helden, wieder sicheren Boden zu erreichen. Da die Gruppe erkennt, dass auch die Entführer unter diesen Bedingungen nicht weiter durch die Svelltsümpfe reisen können, begeben sich die Helden auf die Svellt-Straße.

Noch auf dem Knüppeldamm fordern Renos Leute **Im Namen des Kaisers!** (Seite 64) Wegzoll von den Helden. Tags darauf rumpeln ihnen die Planwagen der Dualisten (**Das Ende ist nah!**, Seite 62) entgegen, von denen die Gruppe die Bestätigung erhält, auf der richtigen Spur zu sein. Dies bestätigt sich auf der Weiterreise, als die Helden sich in Svellmja nach **Speis und Trank** (Seite 62) erkundigen. Als die Gruppe dann dem **Arm des Gesetzes** (Seite 63) begegnet, erhält sie von der Verwahrerin den Hinweis, dass die Gesuchten vermutlich versuchen, über die Hilval-Straße ins Orkland zu kommen.

Tatsächlich verlässt die Fährte kurz darauf die Straße. In den Ausläufern der Wälder landet die Gruppe fast **In der Falle** (Seite 65) eines Pelzjägers, reist aber weiter auf den Hilval zu. Am Fluss angekommen, treffen die Helden **Am Lagerfeuer** (Seite 65) auf Lleanne und Bären-Benja, die spöttisch fragen, was sie so lange aufgehalten hat. Man reist gemeinsam weiter in die Berge (eventuell nach einer Begegnung mit den **Herren des Hilvals**, Seite 65).

Im Gebirge verlieren die Entführer durch einen Fluchtversuch M'Darrs'las Zeit, und der Vorsprung schrumpft. Im **Wirtshaus im Nirgendwo** (Seite 67) können die Helden noch einmal verschlafen, dann geht es in die Blutzinnen, wo **Praios' Auge**, **Rondras Zorn** (Seite 68) regieren. Nach dem Gewitter sind die Entführer fast eingeholt. Im Eifer der Verfolgung begibt sich die Gruppe um ein Haar mitten **Unter Menschenfresser** (Seite 68), doch **Grashok Dunkelhand** (Seite 98) warnt die Helden vor der drohenden Gefahr. Mit Hilfe des Schamanen umgehen die Helden die Oger und stellen die Entführer schließlich.

IN DEN SÜMPFEN AM SVELLT

Die Sümpfe im Überblick

Fährtsuche: Proben+2, am Tag nach dem Regen +7; jeweils +Vorsprung in Tagen

Routenplanung: *Wildnisleben*+2 (nach dem Regen +7), *Orientierung*+2; Scheitern kostet ½ Tag pro Probe

Wettervorhersage: Probe+2, um den starken Regen einen Tag im Voraus zu erkennen

Reittiere: erfordern täglich eine *Abrichten-* oder *Reiten-*Probe+3

Stimmung: Gefährliches Terrain, unheimliche Atmosphäre. Überall können verborgene Gefahren lauern, jeder falsche Schritt mag der letzte sein.

Musikalische Untermalung: Ruhige und doch bedrohliche Musik spiegelt den Charakter der Svelltsümpfe gut wider. Tracks aus Horrorfilmen, bei denen etwas im Dunkeln lauert, eignen sich gut, ebenso wie Erdensterns **Into The Dark** (und auch auf der CD **Into The Green** gibt es ein SumpftHEMA). Auch fremdartige Musik wie **Im Rausch der Tiefe** kann eingesetzt werden.

Die ausgedehnten Sumpflandschaften entlang des Svellts, in die sich die Entführer nach der Überwältigung ihrer Beute geflüchtet haben, sind ein gefährlicher Ort. Nicht genug, dass die Sumpflöcher tödliche Fallen darstellen, wenn man nicht genau auf den Weg achtet – in den Sümpfen gibt es auch allerlei unangenehmes Getier, von den Zweibeinern, die sich die unwirtliche Gegend als Heimat auserkoren haben, ganz zu schweigen.

Die größte Herausforderung in diesem Gelände ist es, überhaupt einen brauchbaren Pfad zu finden. Selbst wenn die Gruppe sich auf der Fährte der Entführer bewegt, kann es leicht geschehen, dass tiefer Boden die Verfolgung erschwert oder eine moorige Fläche auf der falschen Seite umgangen wird. Daher legt der Held, der die Route bestimmt, täglich eine Probe auf *Wildnisleben* und eine auf *Orientierung* ab; beide Proben sind um 2 Punkte erschwert (die SF *Sumpfkundig* hilft). Gelingen sie, bewegt sich die Gruppe an diesem Reisetag ein Feld auf der Karte weiter. Scheitert eine der beiden Proben, halbiert sich die Reisegeschwindigkeit (so dass nur ein halbes



Feld zurückgelegt wird). Wenn beide Proben fehlschlagen, verliert die Gruppe einen ganzen Tag damit, im Sumpf umherzuirren, ohne dabei weiterzukommen.

Fährtsuche-Proben sind im Sumpf grundsätzlich um 2 Punkte erschwert (nach dem Regen um 7 Punkte). Falls die Gruppe mit Reittieren unterwegs ist, müssen diese geführt werden. Für jedes Tier muss sein Besitzer täglich eine *Reiten*- oder *Abrichten*-Probe +3 bestehen, bei deren Scheitern die Gruppe Zeit verliert (einen viertel bis halben Tag, je nachdem, wie viele Tiere Probleme haben).

Neben den nachfolgenden Szenen für das Spiel in den Svelltsümpfen können Sie Ihrer Gruppe jederzeit – vor allem, wenn die oben beschriebenen Proben scheitern – ein Hindernis in den Weg legen. Ein paar Beispiele:

👁 **Eingesunken:** Ein Held oder Reittier versinkt bis über die Knie im Schlamm und steckt fest. Ein Pferd kann dabei leicht in Panik geraten und sich verletzen (*Abrichten*- oder *Charisma*-Proben zum Beruhigen). Ein Mensch vermag sich mit etwas Hilfe leicht zu befreien, dabei bleibt jedoch zumindest ein Stiefel im Schlamm zurück – und mit unzureichendem Schuhwerk ist die Weiterreise kein Zuckerschlecken.

👁 **Blubb und weg:** Auf einer Wasserfläche wachsende Pflanzen spiegeln festen Boden vor, wo nur nasse Schwärze ist. Ein Held verschwindet plötzlich, als kaltes, trübes Wasser über seinem Kopf zusammenschlägt. Mit einer *Schwimmen*-Probe +3 kann er sich selbst retten, ansonsten benötigt er Hilfe seiner Gefährten. Beachten Sie eventuelle *Wasserangst* und die Tatsache, dass empfindliche Ausrüstung (Papier, Bogensehnen) unter der Nässe leidet.

👁 **Sumpfloch:** Manche Stellen sind lebensgefährlich. Die *Sumpfstufe* (*Geographia* 121) der Svelltsümpfe beträgt 2 bis 4. Wenn ein Held einem Sumpfloch zu nahe kommt, legt er eine um diese Sumpfstufe erschwerte GE-Probe ab, bei deren Scheitern er zu versinken beginnt. Um sich zu befreien, ist eine weitere GE-Probe erforderlich, die um die doppelte Sumpfstufe

erschwert ist; scheitert auch diese, ist er auf Hilfe angewiesen, um nicht im Sumpf zu versinken. Beachten Sie, dass Helfer möglicherweise ebenfalls nahe an das Sumpfloch kommen.

👁 **Nebel:** In den Morgen- oder Abendstunden kommt bisweilen dichter Nebel auf. Binnen Minuten kann man kaum die Hand vor den Augen sehen. Alle Geräusche wirken unheimlich gedämpft, und ab und zu scheinen dunkle Schatten durch das Grau zu huschen. Zieht die Gruppe im Nebel weiter, sind alle Proben um 4 Punkte erschwert. Der Nebel lichtet sich nach 1W3 Stunden.

👁 **Von Insel zu Insel:** Auf einem kurzen Stück sind die Stellen, die ausreichend Halt bieten, klein und weit auseinander, so dass man von einer solchen 'Insel' zur nächsten springen muss. *Athletik*-Proben zeigen, ob die Helden wohlbehalten passieren können oder ob jemand bäuchlings im Matsch landet.

ELENDE BLUTSAUGER

Im Moor gedeihen stechende Quälgeister in großer Zahl, von Moskitos bis zu den gefürchteten Orkbremsen. Die fliegenden Blutsauger sind nicht nur lästig, sondern übertragen manchmal auch Krankheiten. Sie können entweder auf die detaillierten Regeln in *ZooBotanica* 170f. zurückgreifen oder folgende vereinfachte Variante wählen:

Ein Schwarm von Moskitos verursacht bei jedem Held, der nicht besonders geschützt ist (*ARMATRUTZ*, spezielle Schutzkleidung, natürlicher RS oder Mirbelstein) 1 SP pro SR, die die Gruppe sich im Revier des Schwarms aufhält. Bei normalem Marschtempo sind die Helden dem Schwarm 1W6+2 SR ausgesetzt; eine eilige Flucht halbiert diese Zeit, bringt aber das Risiko mit sich, andere Gefahren des Sumpfes zu übersehen. Falls die Gruppe im Schwarm verbleibt (etwa, weil die Moskitos während des Lagerns auftauchen), dauert es 2W6 SR, bis der Schwarm gesättigt ist. Zu den SP kommt Juckreiz (KL und FF je –2 für einen Tag), der sich durch bestimmte

Kräuter lindern lässt (eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe halbiert die Abzüge).

Jeder Held, der gestochen wurde, läuft Gefahr (1-2 auf W20), sich mit Sumpffieber (**WdS 155**) zu infizieren. Eine gelungene KO-Probe verhindert die Ansteckung.

LAVERIDES VERDERBEN

Da die Entführer damit rechnen, zumindest ein Stück in die Sümpfe verfolgt zu werden, greifen sie zu einer drastischen Methode, eventuelle Verfolger loszuwerden: Bei einem ihrer Lagerplätze werfen sie absichtlich Essensreste in das schlammige Wasser und locken damit einen der gefährlicheren Bewohner des Sumpflandes an. Wenn die Gruppe den verlassenen Lagerplatz erreicht, lauert hier im Schlamm verborgen ein Grubenwurm auf Beute.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ringsum erstreckt sich die braungrüne, moderne Moorlandschaft: schwarz glänzende Wasserflächen, dazwischen Schilfbüschel und morastige Flächen. Das Summen von Insekten wird hie und da von einem Gurgeln und Blubbern unterbrochen. In den feucht-erdigen Geruch mischt sich ein fauliger, süßlicher Gestank, den auch die leichte Brise, die aufgekommen ist, nicht zu vertreiben vermag.

Ein kurzes Stück vor euch ragt ein flacher Hügel aus dem Schlamm. Ein wenig fester Boden inmitten des Sumpfes, ein Fleckchen Erde, auf dem sogar ein paar Büsche wachsen – wie geschaffen für ein Lager. Und tatsächlich sind auf der Erhebung Reste einer Feuerstelle zu sehen, die noch nicht allzu alt sein können. Hat eure Beute hier Rast gemacht? Wieder das Blubbern. Schweflicher Gestank breitet sich aus.

Der Grubenwurm ist in seinem Schlammloch nicht zu sehen, nur zu riechen: Seine blubbernd aufsteigenden Verdauungsgase könnten ihn verraten, falls einem Helden eine *Tierkunde*-Probe +8 gelingt (geben Sie je nach TaP* mehr oder weniger verschwommene Warnungen). Auch die Gabe *Gefahreninstinkt* mag helfen, dem kommenden Überraschungsangriff zu entgehen. Der stinkende Wurm wartet, bis seine Opfer in Reichweite sind, schnellt dann schlangengleich aus dem trüben Wasser und versucht, einen Helden zu packen und in die Tiefe zu ziehen. Dieses Exemplar ist ausgewachsen (drei Schritt lang, fast 200 Stein schwer) und durchaus in der Lage, selbst einen kräftigen Gegner umzureißen.

Grubenwurm

Biss: INI 9+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+5 DK H*
LeP 37 **RS** 4 **AuP** 75 **MR** 6 **GS** 3

*) Wer sich dem Wurm auf DK N nähert, muss wegen des Gestanks pro KR eine KO-Probe +3 ablegen; pro misslungener Probe 1 SP und kumulativ –1 auf alle Kampfwerte. Sinkt ein Wert auf 0, wird der Held ohnmächtig. Wesen mit *Sensiblen Geruchssinn* können nur mit Fernkampfwaffen angreifen.

Grubenwürmer können weder fliegen noch Feuer speien. Sie nehmen zwar durch Feuer keinen Schaden, fürchten sich jedoch davor. Allen Nahkämpfern haftet für zwei Tage der Nachteil *Übler Geruch* an. Weitere Informationen finden Sie in *ZooBotanica* 82.

DIE BRAUNPELZE

In den Svelltsümpfen sind kleine Sippen der Mokolash-Orks (**Roter Mond 111f.**) heimisch. Diese 'Sumpforks' zeichnen sich durch ihr erdbraunes Fell aus und sind, verglichen mit ihren Brüdern im Orkland, recht friedlich. Eine Begegnung mit einer Gruppe Mokolash kann den Helden eine kurze Verschnaufpause bieten. Gehen Sie von einer Handvoll Kundschafter aus, die sich in einem Schilfboot geschickt durch den Sumpf bewegen. Falls die Helden gerade lagern, versuchen die Orks, sie schwimmend zu beobachten, um einzuschätzen, ob die Fremden eine Bedrohung für ihren Stamm darstellen. Im Nebel kann eine besonders bedrohliche Stimmung aufgebaut werden, wenn sich dunkle Umrisse aus dem Grau schälen und erst allmählich erkennbar werden. Entschließen sich die Mokolash, die Gruppe anzusprechen, tun sie das so, dass sich zwei Unterhändler offen und gut sichtbar nähern, während mindestens vier weitere Orks im Wasser getarnt abwarten, wie sich das Gespräch entwickelt. Einer der Unterhändler, *Mosharr*, spricht brauchbares, wenn auch gebrochenes Garethi.

Die Braunpelze sind Glatthäuten gegenüber recht misstrauisch eingestellt, so dass hier Diplomatie gefragt ist. Geschenke (Waffen, Proviant) helfen, die Mokolash freundlicher zu stimmen. Da sie von den Mächtigen des Orklandes und ihren Plänen kaum etwas wissen, haben sie auch keinen Grund, Schergen des Aikar, die unangemeldet durch ihr Revier trampeln, besonders zu unterstützen. Hier können folgende Informationen erlangt werden:

- ☛ Der Vorsprung und die ungefähre Richtung der Entführer.
- ☛ Die Bestätigung, dass diese eine "nebelweiße Menschenfrau" mit sich schleppen.
- ☛ Warnungen vor Gefahren der Sümpfe, eventuell auch vor dem drohenden Regen.

☛ Im Süden der Sümpfe ist es gefährlich für Orks, da dort etwas oder jemand lebt, den die Mokolash als "zrara" (orkisch: 'geschuppt') bezeichnen (die Echsenmenschen der Svelltsümpfe, siehe **Begrenzung: Die Geschuppten**). Die Sumpforks meiden diese Gegend und raten der Gruppe davon ab, in diese Richtung zu reisen.

Gelingt es den Helden, die Mokolash zu größerer Hilfestellung zu bewegen, nehmen die Sumpforks die Gruppe ein oder zwei Tage auf ihren Schilfbooten mit. In dieser Zeit brauchen keine Proben gewürfelt zu werden, und der Vorsprung der Entführer sinkt um einen halben Tag.

Sollte es zum Kampf kommen, orientieren Sie sich für die Werte der Mokolash an den *erfahrenen Khurkach* im **Anhang** (Seite 123).

TÖDLICHER REGEN

Am fünften Tag der Verfolgung ziehen dunkle Wolken auf. Schon bald beginnt es zu regnen – erst feine, kühle Tropfen, dann immer stärker. Nach einer Stunde gießt es wie aus Kübeln, und der Regen hält bis weit in die Nacht hinein an. An eine Weiterreise ist bei diesem Wetter kaum zu denken (der Vorsprung verändert sich jedoch nicht, da auch die Entführer vom Regen behindert werden). Wird die Gruppe (durch eine *Wettervorhersage*-Probe +2 oder die Mokolash) gewarnt, kann sie sich rechtzeitig um die Errichtung eines Lagers kümmern (*Wildnisleben*-Probe +2), ansonsten muss man hastig improvisieren (*Wildnisleben* +7), um nicht völlig durchnässt zu werden. Klitschnasse Helden regenerieren in dieser Nacht nicht,

und es besteht die Gefahr (1-3 auf W20), an Dumpschädel (WdS 155) zu erkranken.

Das wahre Problem, das der Regen mit sich bringt, zeigt sich jedoch erst am nächsten Tag: Die schon vorher gefährlichen Sümpfe sind nun eine tödliche, trügerische Wasserfläche geworden, die nur mehr an wenigen Stellen von festem Grund durchbrochen wird. Die unmittelbare Umgebung des Nachtlagers der Helden ist völlig überschwemmt und es ist nicht einfach, sie überhaupt zu verlassen, ohne im Sumpf zu versinken: Bedienen Sie sich nach Belieben bei den oben angeführten Sumpfhindernissen, wobei die Sumpfstufe nach dem Regen auf 4 bis 5 steigt. Wenn die Gruppe mit Reittieren unterwegs ist, sollte es eine gehörige Herausforderung darstellen, wieder in halbwegs sicheres Gelände zurückzufinden. Bei dieser Gelegenheit könnten die Mokolash (erstmalig oder erneut) auftauchen und je nachdem, wie sich die Helden mit ihnen arrangieren, unschätzbare Helfer oder tödliche Gegner werden. Unter diesen Bedingungen ist die weitere Reise durch den Sumpf ein selbstmörderisches Unterfangen. Jeder Held, dem eine einfache *Wildnisleben*-Probe gelingt (*sumpfkundige* Helden brauchen nicht einmal die), ist sich dessen bewusst. Wenn die Gruppe trotzdem weiter durch die überschwemmten Sümpfe reist, sind ab nun alle *Fahrtensuche*- und *Wildnisleben*-Proben in den Sümpfen um 7 Punkte erschwert, und jedes Scheitern bei einer *Orientierungs*-Probe führt die Helden auf trügerischen Grund, in dem sie zu versinken drohen.

Da die Entführer mit denselben Problemen zu kämpfen haben, müssen sie nach dem Regen ihren ursprünglichen Plan aufgeben, abseits der Straße durch die Sümpfe zu reisen. Stattdessen begeben sie sich wohl oder übel auf die Svellt-Straße (die einzige Alternative wäre ein Durchqueren der Sümpfe in Richtung Süden, aber dabei würden sie das Revier der Echsenmenschen erreichen – eine unkluge Wahl, wenn man mit einer Ziehtochter der Achaz als Gefangene unterwegs ist). Die Helden können durchaus auf eine derartige Vermutung kommen, wenn sie versuchen, sich in die Lage der Verfolgten zu versetzen (erlauben Sie gegebenenfalls *Menschenkenntnis*-Proben).

BEGRENZUNG: КЕИП ЛАНД ИВ СИЧТ

Laufen die Helden Gefahr, in die völlig falsche Richtung zu ziehen, bietet die Natur der Sumpflandschaft eine recht einfache Möglichkeit, ihren Weitermarsch zu blockieren: Ein unpassierbarer Streifen schlammigen Wassers, immer wieder von Sandbänken und Morast unterbrochen, so dass selbst Schwimmen oder das Fahren mit einem Floß schwierig wäre. Auf diese Weise kann die Gruppe sanft in eine bestimmte Richtung zurückgelenkt werden, da die Helden davon ausgehen sollten, dass auch die Entführer einen gangbaren Weg genommen haben müssen.

AUF DER SVELLT-STRAÙE

Die Straße von Lowangen über Tiefhusen nach Tjolmar ist eine der wichtigsten Verkehrsverbindungen der Region. Sie folgt dem Svellt, der ihr seinen Namen gab, und ist generell in schlechtem Zustand. Der Teil der Straße, der durch die Svelltsümpfe führt, ist überhaupt nur ein wackliger Knüppeldamm, der zwischen Gut Handerthal und Svellmja von Fuhrwerken nicht befahren werden kann.

BEGRENZUNG: DIE GESCHUPPTEN

Sollte die Gruppe tatsächlich zu weit nach Westen oder Süden abkommen (etwa, weil die Helden fälschlich annehmen, die Entführer wollten in Richtung Khezzara), können Sie die *Azhlazah*, die Orkland-Achaz (**Roter Mond 122ff.**) einsetzen, um steuern einzugreifen. Die Echsenmenschen sind scheu und lassen sich nur ungern von Fremden sehen, aber wenn die Helden in ihr Territorium (südlich vom Zentrum der Altsvelltsümpfe) eindringen, konfrontieren die Azhlazah sie früher oder später.

Die Achaz der Svelltsümpfe sind nicht besonders zahlreich und haben unter den Orks und den Menschen der Region keine Freunde. Sie reagieren daher aggressiv und misstrauisch auf alle Eindringlinge, meiden aber den offenen Kampf. Stattdessen setzen sie erst auf warnende Zeichen (ein in den Boden gerammter Speer, an dem Felle von kleinen, warmblütigen Tieren hängen), dann auf drohendes Beobachten und Zischeln im Schutz von Nebel und Dunkelheit. Wenn die Helden sich nicht abschrecken lassen und es der Gruppe auch nicht gelingt, eine Gesprächsbasis zu finden (das laute Verkünden von friedlichen Absichten ist ein guter Anfang, ebenso das demonstrative Ablegen von Waffen), folgen überraschende Angriffe von tauchenden Achaz-Kriegern mit Wurfspeeren und Blasrohren, deren Bolzen mit Mandragora (**WdS 149**, Waffengift der 2. Stufe, 1W6 SP und Brechreiz, handlungsunfähig / 1W3 SP und flaes Gefühl, +3 auf alle Aktionen) vergiftet sind.

Die Azhlazah lassen sich möglichst wenig sehen – spielen Sie damit, dass Ihre Spieler die längste Zeit über nicht wissen, was da aus dem Nichts angreift. Sie sind in ihrer Heimatumgebung kaum zum Nahkampf zu stellen, da sie mit einem gelungenen *Ausweichen*-Manöver jederzeit in den Sumpf abtauchen können, wo sie im trüben Wasser verschwinden. Nur mit einer guten *Sinnenschärfe*-Probe kann man einen geschuppten Arm erkennen oder gelbe, geschlitzte Augen dicht über der Wasseroberfläche funkeln sehen.

Aus den Attacken der Achaz sollten die Helden errahnen, dass auch die Entführer dieses Gebiet kaum unbeschadet passieren konnten. Wenn sie erkennen, dass es sich bei den Angreifern um eine Art Echsenmenschen handelt, könnte auch noch die Vermutung dazukommen, dass M'Darrsla in diesem Teil der Sümpfe weitaus mehr Freunde finden sollte als ihre Entführer. Gelingt es der Gruppe, mit den Azhlazah zu kommunizieren (sie sprechen nur ein wenig Orkisch und kaum Garethi), versichern diese, dass kein Fremder ihr Gebiet durchquert hat. Wird der Name M'Darrsla genannt, weckt dieser das Interesse der Achaz, und nach Ihrem Ermessen könnte eine geschickt verhandelnde Gruppe auf diese Weise einen geschuppten Führer durch die Sümpfe erlangen (solange ein Azhlazah die Helden führt, brauchen sie keinerlei Proben zu würfeln und kommen den Entführern täglich einen Vierteltag näher).

Auf der Straße bereitet das Halten der richtigen Richtung kein Problem, es sind daher keine *Orientierungs*- oder *Wildnisleben*-Proben nötig. Auch ein Nachtlager lässt sich – in Form eines Weggasthofs oder einer Ansiedlung – meist problemlos finden. Die Helden legen auf der Straße deutlich größere Tagesstrecken zurück als in anderen Geländezonen.

Der große Nachteil der Straße besteht darin, dass eine Spuren-

Die Svellt-Straße im Überblick

Fährtensuche: um zu erkennen, wenn die Entführer die Straße verlassen, Probe+5+Vorsprung in Tagen

Routenplanung: keine Probe erforderlich

Reittiere: zwischen Gut Handerthal und Svellmja Tempo wie Reisegruppe zu Fuß, sonst anderthalbfache Reiseschwindigkeit

Stimmung: Ein schmaler Streifen Zivilisation in der Wildnis – zumindest, was eben im Svellttal als Zivilisation durchgehen mag.

Musikalische Untermalung: Hier kann das allgemeine Verfolgungs-Thema verwendet werden. Um zu zeigen, dass sich die Gruppe durch zivilisierte Gebiete bewegt, bietet sich auch mittelalterliche Instrumentalmusik (Flöten, Sackpfeifen) an.

suche auf ihr aussichtslos ist: Weder auf dem Knüppeldamm in den Sümpfen noch auf dem ausgetretenen Karrenweg lässt sich eine Fährte verfolgen. Die Gruppe ist hier also auf Beobachtungen anderer Reisender angewiesen. In Streckenabschnitten, die die Entführer auf der Straße zurücklegen, werden sie immer wieder bemerkt. Wenn die Helden Entgegenkommende befragen oder sich in den Ortschaften an der Straße umhören, können sie immer wieder die Bestätigung bekommen, dass sie noch auf der richtigen Spur sind.

Ein wichtiger Punkt in der Verfolgung ist der Moment, in dem die Entführer die Straße wieder verlassen. Diese Stelle kann ein Fährtenucher durchaus entdecken, allerdings nur, wenn er danach Ausschau hält (und nicht etwa in einem Gewalttritt die Straße entlang prescht). An jedem Tag, an dem die Helden nach Anzeichen dafür suchen, dass die Entführer von der Svellt-Straße abgelenkt sind, wird eine *Fährtensuche*-Probe gewürfelt, die um 5+Vorsprung in Tagen erschwert ist (Unterstützung durch andere Helden ist möglich, siehe Seite 54).

☞ *Gescheitert:* Keine Spur der Entführer. Wenn die Fährte an diesem Tag die Straße verlässt, verpassen die Helden den Punkt und reisen auf der Straße weiter. Mit einer **Begrenzung** kann die Gruppe auf ihren Fehler aufmerksam gemacht werden.

☞ *1-4 TaP*:* Die Gruppe erkennt, ob die Entführer die Straße an diesem Tag verlassen haben. Durch die zeitaufwändige Suche steigt der Vorsprung um einen halben Tag.

☞ *ab 5 TaP*:* Die Gruppe erkennt, ob die Entführer die Straße an diesem Tag verlassen haben und bewegt sich dennoch mit normaler Geschwindigkeit (kein Eilmarsch möglich!).

Die Helden können versuchen, die Entführer zu überholen oder ihren Vorsprung zu verkürzen, indem sie sich in den Sümpfen oder im Wald von der Fährte lösen und direkt auf der Straße weiterreisen (eine durchaus plausible Möglichkeit, falls sie die Spur verlieren). Dies ist vor allem sinnvoll, wenn die Helden bereits vermuten, dass die Entführer ins Orkland wollen, aber offenbar nicht die Thaschpforte ansteuern. In diesem Fall liegt nahe, dass die Entführer die Hilval-Straße erreichen wollen. Ein etwaiger Konkurrent der Gruppe (vor allem Lleanne oder ein Kopfgeldjäger) könnte dieselbe Überlegung anstellen und den Helden später in der Szene **Am Lagerfeuer** (Seite 65) begegnen. Versucht die Gruppe nach einem Stück Reise über die Straße, die Fährte der Entführer wieder aufzunehmen, wird täglich eine *Fährtensuche*-Probe wie oben abgelegt (Zuschlag je nach Geländeart+Vorsprung in Tagen), die darüber entscheidet, ob der Spurenleser die kreuzende Fährte erkennt und wie schnell die Verfolger dabei vorankommen.

SPEIS UND TRANK

Während die Gruppe für die Reise durch die Sümpfe (hoffentlich) genug Proviant bei sich hatte, stellt sich mittlerweile wohl die Frage nach neuen Vorräten. Die Helden können sich entlang der Straße leicht verpflegen, wenn sie über ein wenig Geld verfügen, sollten dabei aber auf den Gedanken kommen, dass die Entführer dasselbe Problem haben. Entsprechende Nachforschungen (oder zufällige Begegnungen) erbringen Hinweise auf die Verfolgten:

☞ Die entgegenkommende Fuhrfrau *Rina* (aufbrausend, einäugig) berichtet schimpfend, wie ihr eine Bande von Schwarzpelzen einen Sack Dörrfleisch als "Sondertribut" abgepresst hat (andere Entführer haben das Fleisch einfach gekauft und einen überraschend guten Preis gezahlt). Dabei fiel ihr eine weißhaarige Frau auf, die von zwei der Kerle bewacht wurde.

☞ Beim Hof der Familie *Holbringer* wurden vor ein paar Nächten Hühner gestohlen. Spuren am Hühnerstall lassen darauf schließen, dass es sich um keinen Fuchs oder Marder, sondern mehrere zweibeinige Diebe handelte. Mit einer *Fährtensuche*-Probe+4 findet sich etwas, das auf die Entführer schließen lässt (zum Beispiel Orkhaare). Während Vater *Gerbold* (hager, gestikuliert viel) das Unglück beklagt, erkundigen sich die Zwillinge *Linnar* und *Linara* (vier Jahre alt, braunhaarig, naseweis) begeistert nach Heldentaten der Gruppe.

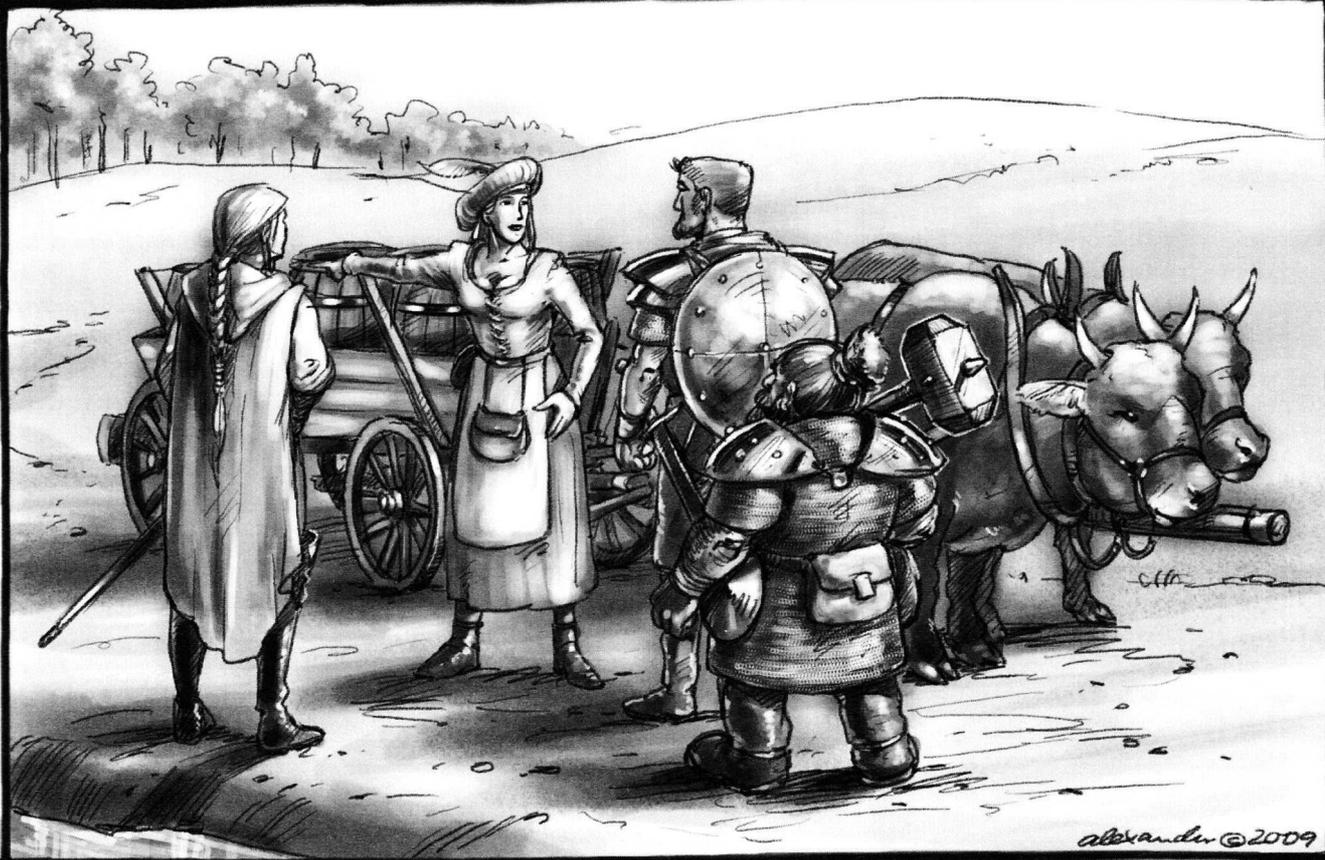
☞ Die Entführer umgehen Ansvell und Svellmja, um Aufsehen zu vermeiden, aber einer von ihnen (*Yagu*, wenn es sich um die *Wilden Ur* handelt) wurde in Svellmja losgeschickt, um Vorräte einzutauschen. Der örtliche Krämer *Kunbrecht Theurer* (rundlich, fahrig, wässrige Augen) erinnert sich an den seltsamen Kunden, der Wegzehrung für eine ganze Gruppe, Salz und zwei Decken verlangte und mit Biberfellen bezahlte. Er fragte auch nach "*Kräutern zum Einschlafen*", aber damit konnte der brave Mann nun wirklich nicht dienen.

DAS ENDE IST NAH!

Schon der Orkensturm stellte die Dualisten (**Roter Mond 119**) des Svellttals auf eine harte Probe ihres Glaubens. Als dann noch im Efferd 1029 BF der Sternenregen niederging, sahen manche Gläubige dies als Zeichen, dass der Weltuntergang nahe und die Strafe Borons unausweichlich sei. Manche wandten sich von ihren Göttern ab, die sie nicht geschützt hatten, doch einige sind nun umso entschlossener, den Geboten der Himmlischen zu folgen, um im kommenden Weltende errettet zu werden. Zu diesen gehören einige unerschrockene Siedler, die bis vor kurzem im südlichen Rorwhedansässig waren, nun aber aufgebrochen sind, um sich ihren Glaubensbrüdern und -schwestern in Neu-Lowangen anzuschließen, das Bollwerk der Rechtgläubigen zu verstärken und den Versuchungen der Außenwelt fern zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kühle Wind schmeckt nach Regen, aber noch blinzelt die Praiosscheibe zwischen den Wolken hervor. Auf der Straße vor euch rumpeln drei Wägen heran, allesamt schwer beladen. Ein gutes Dutzend Frauen und Männer in schwarzer Filzkleidung begleiten die Wägen, und auch sie tragen schwer: Bündel, Körbe, Besen – es scheint, als würden sie all ihren Hausrat mit sich führen. Als sie näher kommen, schaut ein etwa vierzehnjähriger Junge von



einem Kutschbock zu euch, dann ruft er: "Sehet, Frau Mutter! Eine neue Prüfung!" Eine stämmige Frau, die Haare streng unter dem blütenweißen Kopftuch verborgen, reckt missbilligend den Hals, mustert euch und donnert plötzlich los. "Nehmet euch in Acht, götterverfluchtes, gemeines Gesindel! Wir haben nichts! Wir geben nichts! Und wir kaufen auch nichts!"

Die resolute Witwe *Alwine Donnerbauer* (Mitte vierzig, laut, unbeirrbar) hat eine Bedrohung ihrer kleinen Gemeinde erkannt – woran das im konkreten Fall liegt, hängt von Ihrer Gruppe ab, aber das Spektrum geht von lästerlicher Unzucht (kurze Ärmel), Dämonenpaktiererei (zweilichtige Zaubergehalten), Götzendienst (Federn an irgendwelchen Körperteilen) bis hin zum potenziellen Straßenraub (große Waffen). Zweifellos handelt es sich – wie Alwines Sohn *Harko* schon angedeutet hat – um eine weitere Prüfung der Götter. Die tapferen Dualisten machen sich verteidigungsbereit, indem sie Mistgabeln, Knüppel, Nudelhölzer und ähnliche Waffen packen und finsterentschlossen in Richtung der Helden blicken.

Um die Situation zu entschärfen, müssen die Helden Alwine von ihren untadeligen Absichten überzeugen, was nicht einfach ist. Respektvolles Auftreten hilft; für kleine Scherzchen ist die Dualistin ebenso wenig empfänglich wie für Schmeicheleien (Eitelkeit ist eine Sünde!), Bestechung (Habgier ist eine schwere Sünde!) oder gar Frechheiten (Duzen ist der erste Schritt zu Rebellion und Verdammnis!). Mehr Erfolg verspricht die Erwähnung der Familie Rogel (Seite 14), da Alwine von der Neu-Lowangener Familie bisher nur Gutes gehört hat. Wahre Wunder wirkt es, sich auf Praiostreu Hauser zu berufen, falls die Helden diesen in Neu-Lowangen kennen gelernt haben, denn diesen kennt und schätzt die gute Witwe (als junges Mädchen war sie einst gar in ihn verliebt). Wenn die Begeg-

nung nicht gerade mitten auf dem Knüppeldamm stattfindet, können die Fanatiker natürlich auch einfach großräumig umgangen werden (die Straße blockieren sie gründlich).

Gelingt es, ein vernünftiges Gespräch mit den Dualisten zu führen, berichten diese von den zahlreichen Fallstricken, denen sie auf ihrer Reise schon ausgesetzt waren. Dazu zählen nicht nur liederliche Schankmädchen, Straßenräuber und wucherische Händler, sondern auch eine Gruppe finsterner Gestalten, die das Interesse der Helden wecken dürfte: In der Tat haben die frommen Reisenden die Entführer beobachtet. Lassen Sie der Gruppe ein paar nützliche Informationen über den Vorsprung, die Verfassung und die Marschrichtung der Verfolgten zukommen. Auch M'Darrsla fiel den Dualisten auf, sie sind sich jedoch unschlüssig, ob die seltsame Frau ein Kind des Lichts oder eine Spukerscheinung ist.

Falls es zum Kampf mit den Dualisten kommt, erweisen sich diese zwar kaum als echte Gegner für die Helden (Werte für *unerfahrene Siedler* im *Anhang* auf Seite 123), sind aber in ihrer fanatischen Entschlossenheit recht hartnäckig, so dass die größte Herausforderung darin besteht, sich ihrer zu erwehren, ohne sie gleich umzubringen.

DER ARM DES GESETZES

Zwei Reiter kommen der Gruppe entgegen: Die ehemalige Verwahrerin (*Roter Mond 117*) *Tilka die sichere Hand* (35, hochgewachsen, flachblond, leichte Armbrust) und ihr schweigsamer Kundschafter *Bern* (31, schwarzer Vollbart, fast zwei Schritt groß, Fellkleidung). Sollte einer der Helden *gesucht* werden, ist dies ein guter Moment, nervös zu werden, denn Tilka kennt die meisten Steckbriefe, die derzeit im Svellttal aushängen, genau. Auch wenn die Verwahrer seit der Zerschlagung des Städtebundes keine offiziellen Gesetzeshüter mehr sind, nimmt Tilka ihre Aufgabe noch recht ernst.

Eine Gruppe, die mit dem Gesetz noch nicht in Konflikt gekommen ist, kann von Tilka und Bern zwar keine Informationen über die Entführer erlangen (diese haben sich von den beiden wohlweislich nicht sehen lassen), die beiden sind aber erfahrene Jäger zweibeiniger Beute und können den Helden den einen oder anderen Rat geben (vor allem hinsichtlich möglicher Ziele der Entführer). Sollte die Gruppe dringend Unterstützung benötigen, lässt sich Tilka vielleicht sogar überreden, die Helden ein Stück zu begleiten (Bern hat einen *Fährtsuchen*-Wert von 15).

IM NAMEN DES KAISERS!

Auf einem schlecht einsehbareren Straßenstück – am besten auf dem Knüppeldamm in den Svelltsümpfen – stellen sich den Helden einige abgerissene Gestalten in den Weg. Der Wortführer, ein breitschultriger Kerl mit blondem Vollbart und Glatze, stellt sich als *Landgraf Thorgur von der Feuchtmark* vor, demütiger und treuer Diener seiner kaiserlichen Majestät Reno I. Im Namen seines Herrn erbittet er höflich (unterstrichen mit einer viel sagenden Geste seiner Armbrust) den Wegzoll von den erlauchten Reisenden.

Diese Männer und Frauen gehören tatsächlich zu Renos wildem Haufen, einer Bande von Widerstandskämpfern, die sich um den geistig verwirrten Pelzhändler und selbsternannten Kaiser Reno (**Roter Mond 160**) geschart haben. Sie versuchen, 'Spenden' für die gute Sache, den Kampf gegen die Orkbesatzer, aufzutreiben. Dabei verfolgen sie jede Taktik, die ihnen angesichts der Heldengruppe Erfolg zu versprechen scheint – unverhohlene Drohungen bei scheinbar wehrlosen Reisenden, frech-liebenswerte Dreistigkeit bei wehrhafteren Gesellen, bis hin zu kumpelhafter Freundlichkeit und der Bitte um Unterstützung, wenn die Helden Sympathie für den Widerstand gegen den Schwarzpelz zeigen. Auf einen Kampf lassen sie es nur ankommen, wenn sie sich im Vorteil glauben, ansonsten ziehen sie sich nach ein paar Drohungen zurück. Renos Leute sind keine typischen Straßenräuber; sie wollen ihre Opfer weder töten noch gänzlich ausplündern.

Widerstandskämpfer

Kurzschwert:	INI 11+1W6	AT 13	PA 10	TP 1W6+2	DK HN
Armbrust:	INI 11+1W6	FK 15		TP 1W6+6	
LeP 32	AuP 29	RS 1	WS 7	MR 2	GS 8

DURCH WALD UND FELD

Die Wälder im Überblick

Fährtsuche: Proben +0, jeweils +Vorsprung in Tagen
Routenplanung: *Orientierung* +1; Scheitern kostet ½ Tag; auf freien Flächen keine Probe
Reittiere: anderthalbfache Reisegeschwindigkeit
Stimmung: Friedlich, abseits vom Trubel der Städte. Wenn die Sümpfe ein Feind waren, ist der Wald ein Verbündeter: Die Verfolger kommen gut voran, Spuren sind gut erkennbar, es gibt Trinkwasser und Jagdbeute. Wer mit ihm zu leben weiß, dem kann der Wald alles geben.

Wenn die Helden sich mit Renos Spendensammlern arrangieren (durch Wegzoll, Pochen auf die Kameradschaft oder dergleichen), stellen die Freischärler eine mögliche Unterstützung der Gruppe dar. Sie kennen die Gegend (auch die Svelltsümpfe) ausgezeichnet, können vor Gefahren und Hindernissen warnen oder mögliche Routen der Entführer vorschlagen. Wenn die Gruppe das Vertrauen der Widerstandskämpfer gewinnt, nennen diese den Helden ein Erkennungszeichen, an dem sie Kämpfer gegen den Schwarzpelz erkennen können: ein Lärchenzweig mit einem blauen Band (siehe **Das Wirtshaus im Nirgendwo**, Seite 67).

Alternativ können die Widerstandskämpfer auch in den Sümpfen eingesetzt werden, da sich dort das Rückzugsgebiet von Renos Bande befindet. Vielleicht kommen sie einer Gruppe zu Hilfe, die sich verirrt hat oder gar zu versinken droht. Über eine 'Rettungsgebühr' kann man dann immer noch verhandeln.

BEGRENZUNG: TIEFHUSEN

Falls die Gruppe den Punkt verpasst, an dem die Entführer linker Hand von der Svellt-Straße abzweigen, um sich querfeldein zur Hilval-Straße durchzuschlagen, lässt sich das zunächst durch Aussagen anderer Reisender feststellen: Ab der Orkval-Mündung gibt es keine Sichtung der Entführer mehr. Reisen die Helden trotzdem auf der Straße weiter, erreichen sie schließlich Tiefhusen, wo von den königlichen Gardisten zu erfahren ist, dass hier in letzter Zeit niemand angekommen ist, auf den die Beschreibung der Helden passt. Auch den Kriegerern der Gravachai (**Roter Mond 113**), die die eigentliche Macht in der Stadt ausüben, ist nichts Besonderes aufgefallen, was die Gruppe durch vorsichtige Erkundigungen erfahren kann.

Die einzige Chance, die Entführer jetzt noch einzuholen, besteht darin, so schnell wie möglich zur Hilval-Straße aufzubrechen und darauf zu vertrauen, dass die Entführer tatsächlich ins Orkland wollen und dazu die einfache Route wählen, anstatt über die Blutzinnen zu klettern (in Tiefhusen lassen sich Ortskundige finden, die die Helden auf diese Idee bringen können). Vielleicht verfolgt Ihre Gruppe aber auch bewusst die Taktik, auf der Straße Zeit zu gewinnen und über Tiefhusen zum Hilval zu gelangen, während sich die Entführer noch durch die Wälder zwischen Orkval und Hilval arbeiten. Eine Beschreibung der Stadt finden Sie in **Roter Mond 73ff**.

Musikalische Untermalung: Auch die Hintergrundmusik in den Wäldern sollte eher friedlich und idyllisch sein. Einschlägige Nummern finden sich in Soundtracks wie **Der Herr der Ringe** oder **Gladiator**; auch ruhige klassische Musik kann verwendet werden. Erdensterns **Into The Green** ist besonders gut für die Stimmung im Wald geeignet.

Die Geländeart Wald vereint alle Gebiete, die abseits der Straße liegen und weder Sumpf noch Gebirge sind. Es handelt sich daher nicht nur um dichte Wälder, sondern in einigen Gegenden eher um freie Flächen, die von einzelnen Busch-

und Baumgruppen unterbrochen werden. In offenem Gelände kommen Reisende naturgemäß schneller voran (deshalb sind diese Felder auf der Meisterkarte größer). Die Entführer meiden solche Stellen, da sie zu wenig Deckung bieten, so dass die Helden aufholen können, wenn sie der Fährte nicht in den dichterem Wald folgen, sondern parallel dazu den Waldrand entlang reisen und nur ab und zu überprüfen, ob sie sich noch in der richtigen Richtung bewegen.

Im Vergleich zu den Sümpfen ist das Finden eines Pfades im Wald relativ einfach. Der Held, der die Route bestimmt, legt täglich eine um einen Punkt erschwerte Probe auf *Orientierung* ab; die SF *Waldkundig* hilft. Scheitert die Probe, legt die Gruppe an diesem Tag nur ein halbes Feld zurück. Auf freien Flächen ist überhaupt keine Probe erforderlich. Auch die Fährtensuche fällt im Wald und auf Wiesen leicht: Die Probe ist nur um den Vorsprung in Tagen erschwert.

Pferde stellen in diesem Gelände, ebenso wie auf der Straße, einen erheblichen Vorteil für die Verfolger dar. Eine berittene Gruppe kommt mit anderthalbfacher Geschwindigkeit voran, legt also alle zwei Tage drei Felder zurück.

Die Bewegung durch den Wald sollte halbwegs problemlos ablaufen, um einen Kontrast zu den tödlichen Svelltsümpfen und den Mühen des Gebirges darzustellen. Wenn Sie trotzdem kleinere Hindernisse einbauen wollen, hier ein paar Anregungen:

◆ **Jagdbeute:** In den Wäldern treibt sich allerlei schmackhaftes Getier herum. Ein prächtiger *Kronenhirsch* (*ZooBotanica* 110) oder eine Rotte *Wildschweine* (*ZooBotanica* 173) bewirkt vielleicht, dass die Helden das Jagdfieber packt. So kann die Gruppe Proviant aufstocken, aber auch wertvolle Zeit verträdeln, wenn sie im Eifer der Jagd die eigentliche Mission vergisst.

◆ **Raubtier:** Menschen sind nicht die einzigen Jäger, die im Wald unterwegs sind. Auch *Grimwölfe* (*ZooBotanica* 188) und *Waldspinnen* (*ZooBotanica* 178) suchen hier nach Beute und reagieren ungehalten, wenn man ihnen dabei in die Quere kommt.

◆ **Dornestrüpp:** Die Helden verirren sich (etwa als Folge einer gescheiterten *Orientierungs*-Probe) in ein Waldstück mit dicht wuchernden Dornsträuchern. Entweder arbeiten sie sich langsam auf dem Weg zurück, auf dem sie gekommen sind (und verlieren damit einen halben Tag) oder schlagen sich mit geeignetem Werkzeug einen Weg hindurch (detaillierte Regeln zu Dornicht finden Sie in *ZooBotanica* 205; vereinfacht können Sie je 3 KK- und GE-Proben fordern. Jede gescheiterte KK-Probe kostet eine halbe Stunde, während jede misslungene GE-Probe 1W6 TP verursacht).

II IN DER FALLE

Die Gruppe durchquert ein Gebiet, in dem der Fallensteller *Barn* Jagd auf einen Bären macht. Die Entführer bemerkten eines seiner Fangeweisen, untersuchten es kurz, tarnten es dann wieder sorgfältig und setzten ihren Weg in gerader Richtung fort. Daher liegt mitten auf der Fährte, der die Helden folgen, eine gespannte Bärenfalle unter Laub verborgen.

Der vorderste Held (wahrscheinlich der Spurenleser, vielleicht aber auch ein Kundschafter) legt eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 (oder *Gefahreninstinkt* +2) ab. Bei Erfolg bemerkt er die Falle im letzten Augenblick, während sein Fuß schon fast den Auslöser berührt. Scheitert die Probe, schnappt das Fangeweise zu und verursacht 2W6+6 TP, wobei die Wundschwelle für diesen Schaden um 2 Punkte reduziert ist (beachten Sie, dass

eine erlittene Wunde am Bein auch die GS senkt). Um den Verletzten aus dem Eisen zu befreien, muss einem Helfer eine KK-Probe +4 gelingen (+7, wenn es der Eingeklemmte selbst versucht). Jedes Scheitern verursacht weitere 1W+3 TP.

Schreie oder Flüche des Opfers locken zumindest *Barn* (Mitte sechzig, hohlwangig, Lederkleidung) an, dessen Mitgefühl mit dem Verletzten sich in Grenzen hält (er ist besorgt, dass die Helden seine teure Falle ruinieren und schimpft wegen der Störung seiner Jagd vor sich hin). Wenn sie die Szene weiter verkomplizieren wollen (oder eine Möglichkeit brauchen, *Barn* davor zu bewahren, dass die Helden ihn erwürgen), könnte zusätzlich auch noch der *Borkenbär* (*ZooBotanica* 73), dem die Falle eigentlich gegolten hatte, auf der Bildfläche erscheinen.

AM LAGERFEUER

In der Dämmerung, als sich die Helden gerade nach einem Platz für ein Nachtlager umsehen, entdecken sie im Wald einen schwachen, flackernden Lichtschein. Bei der Annäherung wird deutlich, dass es sich um ein kleines Lagerfeuer handelt. Aber wer lagert hier mitten im nächtlichen Wald? Je nachdem, wie viel Vorsprung die Entführer nach der Meinung der Helden noch haben, könnte die Gruppe vermuten, ihre Beute bereits eingeholt zu haben und sich entsprechend vorsichtig und kampfbereit annähern. Diese Hoffnung ist allerdings nicht berechtigt.

Wer tatsächlich hier am Feuer sitzt und einen frisch erlegten Hasen brät, hängt davon ab, welche Parteien Sie in welcher Rolle verwenden. Sollte es einen Konkurrenten geben, bietet es sich an, diesen hier zu platzieren. Der Kodex der Waldläufer und die Gebote der Herrin *Travia* gebieten es, am Lagerfeuer Frieden zu halten, und dies achten sowohl *Puschinskes* Leute als auch die als mögliche Konkurrenten genannten *Kopfgeldjäger* (nicht jedoch die *Wilden Ur*, falls Sie diese als Konkurrenz verwenden). Die Helden sollten ebenso viel Anstand aufbringen, was zu einer interessanten Szene des gegenseitigen Belauerns, Stichelns und/oder Aushorchens führen sollte. Falls *Lleanne* und *Bären-Benja* mit im Rennen sind, sollten Sie dieses Gespann hier am Feuer platzieren und ihnen ein paar spöttische Bemerkungen in den Mund legen, wie lange die (vor allem männlichen) Helden gebraucht haben, hierher zu kommen (*Bären-Benja* hatte es im Gefühl, dass die Entführer über die *Hilval*-Straße wollen, und ist von vorneherein mehr der Straße als der Fährte gefolgt).

Der Friede des Feuers hält, bis die beiden Parteien am nächsten Tag ihrer Wege gehen (sofern die Helden nicht schon vorher etwas anstellen). Was danach passiert, steht in den Sternen – vielleicht hat die Gruppe aus einem bisherigen Konkurrenten einen Unterstützer machen können, möglicherweise reist man sogar gemeinsam weiter – oder aber ein gefährlicher Kontrahent weiß nun genau, wo die Helden sind und in welchem Zustand sie sich befinden.

DIE HERRSCHER DES HILVALS

Je näher die Helden dem *Hilval* kommen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, auf einen Trupp von *Marrykai* (*Roter Mond* 113) zu stoßen. Diese Orksippe siedelt seit geraumer Zeit am Oberlauf des *Hilvals* und plündert von dort aus das Umland. Mit der Zeit wurden die *Marrykai* verweichlicht und bequem, da sie das leichte Leben als Besatzer zu schätzen wissen.

Wenn ein Spähtrupp der Hilval-Orks auf die Helden aufmerksam wird, sehen sie sich die Eindringlinge einmal genauer an. Durch das Unterholz ist ein Bellen zu hören, und kurz darauf erklingen aufgeregte orkische Stimmen. Acht Orks in Lederrüstungen, mit Kurzschertern und Kurzbögen bewaffnet, treten aus dem Gebüsch. Die zwei Hunde, die sie mit sich führen, sind keine orkischen Kriegshunde, sondern *Wolfsjäger* (*ZooBotanica* 115) aus menschlicher Zucht (diese werden von den Marrykai bevorzugt, da sie viel besser zur Jagd einsetzbar sind als die unberechenbaren Kriegshunde). Die Szene sollte im ersten Moment bedrohlich wirken: Die Helden stehen einer gut bewaffneten Übermacht gegenüber.

Der Anführer des Trupps, *Breshok Stolzahn*, erkundigt sich barsch nach dem Woher und Wohin der Helden. Die Marrykai sehen sich als rechtmäßige Herrscher über dieses Gebiet und benehmen sich auch so. Breshok (der recht gut Garethi spricht) ist allerdings nicht halb so schlau oder tapfer, wie er sich selbst sieht, und mit Schmeicheleien oder einer guten Lügengeschichte lässt er sich schnell beschwichtigen, während eine gut dosierte Demonstration der Stärke den Ork dazu bringt, eher auf Verhandlungen oder einen taktischen Rückzug zu setzen.

Diplomatisch geschickte Helden können es schaffen, die Marrykai auf ihre Seite zu ziehen: Falls es sich bei den Entführern um die *Wilden Ur* handelt, haben diese Breshok im Namen Khezaras befohlen, jeden Verfolger aufzuhalten – und der stolze Marrykai lässt sich nicht wie ein Lakai herumkommandieren. Andere Entführer haben Breshok und seine Leute mit Geschenken bestochen – was nur bewirkt, dass man ein etwas größeres Geschenk in Aussicht stellen muss, damit sie die Seite wechseln. Gelingt es, Breshok zu überzeugen, erfährt die Gruppe von ihm den genauen Vorsprung und die Marschrichtung der Entführer. Außerdem sind die Hilval-Orks mit

dem Gelände vertraut und können den Helden ein paar Abkürzungen zeigen: In den nächsten zwei Tagen entfallen die *Orientierungs*-Proben, und der Vorsprung der Entführer sinkt um einen halben Tag.

Wenn es zum Kampf mit den Marrykai kommt, verwenden Sie für Breshok die Werte eines *erfahrenen Khurkach*, für seine Leute die eines *unerfahrenen Khurkach* (auf Seite 122 im *Anhang*).

BEGRENZUNG: UNBERÜHRTE WILDNIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem heiser-rätschenden Ruf flattert ein Eichelhäher auf. Vorsichtig seht ihr euch um, aber in den Büschen bewegt sich nichts. Um euch herum erstreckt sich das tiefe Grün, und in den schmalen Lichtstrahlen, die durch das dichte Blätterdach dringen, tanzen Mücken und glitzern Staubkörnchen.

Je weiter ihr in den Wald vordringt, desto dichter wird das Unterholz. Zwischen den Sträuchern und Bäumen wuchert dichter Farn, saftige, dicke Wedel, die euch bis zur Brust reichen. Wie ein smaragdgrünes Meer breitet sich der Farnteppich aus – und nicht eine der Pflanzen ist geknickt. Zwischen den tiefer hängenden Zweigen und den Farnstauden spinnen kleine, gelb-schwarz gebänderte Spinnen ihre Netze, jedes davon fast einen Schritt im Durchmesser.

Die Spinnen sind harmlos, aber ihre Netze und die unversehrten Farnstauden zeigen deutlich, dass hier schon seit längerer Zeit kein menschengroßes Lebewesen mehr durchgekommen ist: Die Gruppe ist auf dem falschen Weg.

IM GEBIRGE

Das Gebirge im Überblick

Fahrtsuche: Proben +4, am Tag nach dem Gewitter +6; jeweils +Vorsprung in Tagen

Routenplanung: *Klettern* (am Tag nach dem Gewitter +3), *Orientierung* +2; Scheitern kostet ½ Tag pro Probe

Wettervorhersage: einfache Probe, um das Gewitter TaP* Stunden im Voraus zu erkennen

Reittiere: anderthalbfache Reisegeschwindigkeit, aber erfordern täglich eine einfache *Abrichten*- oder *Reiten*-Probe, bei Scheitern Pferd verletzt

Stimmung: Erhabene Weite, schroffe, düster-rote Felsen. Die Zivilisation liegt weit hinter den Helden, und sie nähern sich der Grenze zum Reich der Schwarzpelze.

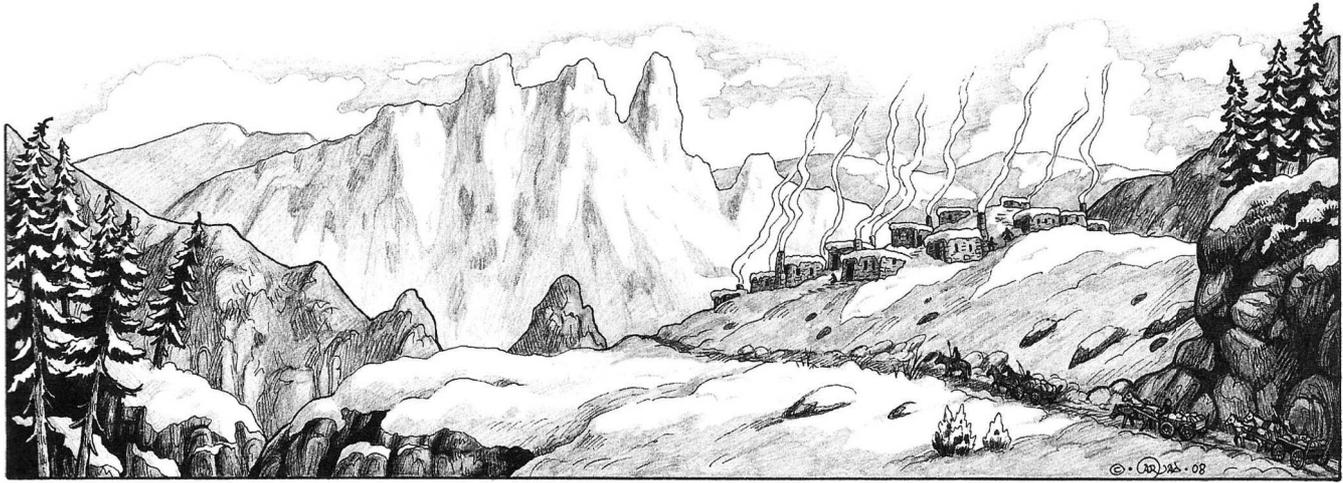
Musikalische Untermalung: Epische und bombastische Musik – beispielsweise die Filmmusik von *Der letzte Mohikaner* oder Dvoraks *Symphonie aus der Neuen Welt* – unterstreicht die Majestät der Berge. Für das Gewitter oder die Oger sollte ein spannungsgeladener Track verwendet werden; einschlägige Actionfilme versprechen einen guten Fund.

In den Ausläufern der Blutzinnen lernen die Helden einen weiteren gefährlichen Teil der Wildnis kennen. Das Gebirge hält ganz eigene Bedrohungen bereit, und inzwischen haben sich die Verfolger auch schon recht weit von den Gebieten des

Svellttales entfernt, in denen man hoffen kann, auf ein freundliches Gesicht oder eine helfende Hand zu treffen. Jenseits der zerklüfteten Gipfel, deren Felsen an manchen Stellen vom eisenhaltigen Wasser der Gebirgsbäche rostrot gefärbt sind, beginnt das Orkland – und damit das Revier des Feindes.

Im Gebirge ist die Wahl des richtigen Weges wichtig, um nicht durch Felsspalten oder Steilstücke zu Umwegen gezwungen zu werden. Die Spur der Entführer zeigt der Gruppe zwar eine ungefähre Richtung, ist auf dem steinigen Boden aber keine durchgehende Fährte. Daher muss der Führer der Gruppe täglich eine einfache (am Tag nach dem Gewitter um 3 Punkte erschwerte) Probe auf *Klettern* und eine um 2 Punkte erschwerte auf *Orientierung* ablegen (die SF *Gebirgskundig* hilft). Gelingen sie, bewegt sich die Gruppe an diesem Tag ein Feld auf der Karte weiter. Scheitert eine der beiden Proben, halbiert sich die Reisegeschwindigkeit (so dass nur ein halbes Feld zurückgelegt wird). Wenn beide Proben fehlschlagen, erreicht die Gruppe einen Punkt, an dem sie nicht weiterkommt (einen Abgrund oder Überhang), muss ein Stück zurückgehen und verliert so den ganzen Tag.

Ein Vorteil, den die Verfolger im Gebirge haben, ist der Umstand, dass die Entführer (zumindest, wenn es sich um die *Wilden Ur* oder die *Kralle der Macht* handelt) nicht besonders bergerfahren sind. Würfeln Sie also spätestens in dieser Geländezone auch für die Entführer solche *Klettern*- und *Orien-*



tierungs-Proben. Ein Scheitern zieht den oben beschriebenen Zeitverlust nach sich.

Fährtsuche-Proben sind um 4 Punkte erschwert (am Tag nach dem Gewitter sogar um 6 Punkte). Reittiere erlauben zwar eine Steigerung des Marschtempos um die Hälfte, es gibt aber immer wieder Stellen, an denen Pferde Probleme haben. Daher muss jeder Reiter täglich eine einfache **Reiten**- oder **Abrichten**-Probe bestehen, bei deren Scheitern sein Tier sich verletzt (1W6+4 TP an einem Bein, die das Tier für die weitere Verfolgung unbrauchbar machen, wenn sie nicht geheilt werden können).

Neben der folgenden Sammlung von Szenen für die Verfolgung in den Blutzinnen können Sie auch im Gebirge – vor allem bei gescheiterten Proben – jederzeit Hindernisse für die Helden einbauen. Ein paar Beispiele:

👁️ **Steilstück:** Eine Stelle muss unter Zuhilfenahme von Händen und Füßen überwunden werden (**Klettern**-Probe+3 für jeden Helden, 1W6+2 TP beim Scheitern). Reittiere müssen sehr vorsichtig geführt werden (**Reiten**- oder **Abrichten**-Probe+5, sonst Verletzung wie oben).

👁️ **Wildbach:** Ein reißender, zwei Schritt breiter Bach bildet nicht nur ein Hindernis, das überwunden werden will, sondern hat es auch den Entführern ermöglicht, ihre Fährte zu verwischen, indem sie ein Stück im Bachbett marschierten. Die nächste **Fährtsuche**-Probe ist um weitere 3 Punkte erschwert.

👁️ **Raubvogel:** Die Helden kommen dem Horst eines *Habichts* (**ZooBotanica 105**) zu nahe, so dass der Greifvogel sein Gelege gegen die Eindringlinge verteidigt. Alternativ könnte es sich auch um einen der berüchtigten, Magie hassenden *Nachtwinde* (**ZooBotanica 140**) handeln.

👁️ **Echo:** Ein unbedachter Ruf trägt im Gebirge weit. Zu laut gesprochene Worte hallen von den rötlichen Felsen wieder, warnen möglicherweise die Entführer und können mit etwas Pech einen Steinschlag auslösen (zum Schaden siehe **Gestellt!** auf Seite 69).

DAS WIRTSCHAUS IM NIRGENDWO

Irgendwo in den Ausläufern der Blutzinnen steht ein Holzgebäude mit Steinfundament, dessen Größe (acht mal zehn Schritt) es von einer Holzfällerrhütte oder Bauernkate deutlich unterscheidet. Die schmalen Fenster sind für eine Verteidigung gut geeignet, und das Dach ist mit unbrennbaren Schieferplatten gedeckt. Dies ist das Weggasthaus *Zum Sandwirt*, das zu

Zeiten des Städtebundes von Reisenden, Fallenstellern und Pelzhändlern gern besucht wurde.

Heute ist das Haus ein Stützpunkt des Widerstandes gegen die orkischen Besatzer, denn *Breg Neersander*, der 'Sandwirt', ist ein glühender Widerstandskämpfer, der den Tag herbeisehnt, an dem der Schwarzpelz wieder ins Orkland zurückgejagt wird. Da dieser Tag aber wohl noch fern ist, betreibt Breg (Ende dreißig, schmale Statur, harte Augen) sein Wirtshaus als Fassade, hinter der unerschrockene Frauen und Männer den Kampf gegen die Orks fortführen (oder zumindest planen, während sie patriotische Lieder singen und selbstgebrannten Schnaps trinken). Die Orks der Umgebung halten das Haus für ein normales Gasthaus, da sie nicht genug von menschlicher Gesellschaft und Wirtschaft verstehen, um zu erkennen, dass sich oft verdächtig viele Gäste in dem abgelegenen Hof versammeln.

Hier können die Helden – wohl zum ersten Mal seit längerer Zeit – gastliche Aufnahme finden. Fremden gegenüber spielen der Wirt, seine Tochter *Riße* (18, burschikos, Männerkleidung, beängstigender *Raufen*-Wert) und die anwesenden Widerständler einen ganz normalen Herbergsbetrieb vor. Der Schnaps ist gut, der Eintopf erträglich, die Strohsäcke sind halbwegs sauber. Auf dem Stammtisch steht eine Vase aus Ton, in der aber keine Blumen, sondern Lärchenzweige stehen. Die Zweige sind mit einem blauen Band geschmückt. Dieses Erkennungszeichen der Widerstandskämpfer könnte den Helden aus der Begegnung mit Renos Spendensammlern (**Im Namen des Kaisers!** auf Seite 64) bekannt sein.

Der 'Sandwirt' kann verschiedene (auch mehrere) dramaturgische Zwecke erfüllen, je nachdem, was gerade benötigt wird:

👁️ **Erholung:** Wenn die Gruppe durch die Strapazen der Verfolgung erschöpft oder geschwächt ist, wirken eine Nacht in sicheren Mauern und ein heißer Eintopf Wunder. Die Regeneration ist um 2 Punkte erhöht, und Verwundete finden in Breg einen geschickten, wenn auch ruppigen Wundarzt vor (**TaW Heilkunde Wunden 12**, kleiner Heilkräutervorrat).

👁️ **Komische Einlage:** Als Auflockerung der verbissenen Jagd bietet das Theaterspiel der Möchtegern-Widerstandskämpfer einige Möglichkeiten. Schildern Sie, wie einzelne Gäste verschwörerisch zwinkernd Parolen flüstern und auf verständnislose Blicke hin pfeifend das Thema wechseln. Mit zunehmendem Schnapskonsum wird die Fassade im Laufe des Abends immer dünner, bis sich die Anwesenden mit Helden Geschichten zu übertrumpfen versuchen und schließlich *Das Lied vom Svellt* anstimmen.

👁️ **Unterschwellige Bedrohung:** Das Versteckspiel der Einheimischen kann aber auch bedrohliche Züge annehmen. Ab-

weisende Mienen, immer wieder Tuscheln hinter dem Rücken der Helden, kleine Gesten, die offensichtlich eine versteckte Bedeutung haben – all das sind Elemente, die die Gruppe fürchten lassen sollten, in einer Räuberhöhle gelandet zu sein. Falls ein Halbork oder Ork in der Gruppe ist oder die Helden sich als Orkfreunde zu erkennen geben, wird die vermeintliche Bedrohung eine äußerst reale.

👁️ **Informationsquelle:** Die Widerstandskämpfer kennen die Umgebung und kommen viel herum, so dass Sie hier nach Bedarf Beobachtungen über die Entführer vermitteln können. Sollte es zu einer Auseinandersetzung mit den Anwohnern kommen, verwenden Sie die Werte für *Widerstandskämpfer* (Seite 64) und *erfahrene Siedler* (im **Anhang** auf Seite 123). Die Widerstandskämpfer setzen ihre Waffen nur ein, wenn ein ernsthafter Kampf entbrennt, nicht aber in einer freundschaftlichen Wirtshausrauferei.

PRAIOS' AUGEN, RONDRAS ZORN

Im Gebirge kann das Wetter innerhalb kürzester Zeit umschlagen. Nachdem die Helden einen schweißtreibenden Aufstieg unter der erbarmungslosen Glut der Nachmittagssonne hinter sich gebracht haben, dreht der Wind plötzlich und frischt auf. Was zuerst wie eine hochwillkommene Abkühlung aussieht, wird schnell zur Gefahr, denn aus ein paar harmlosen Wölkchen bildet sich rasch eine pechschwarze Gewitterfront. Schon zerreißt Rondras Blitzstrahl den verdunkelten Himmel, der Wind wird zum brüllenden Sturm, und schwere Regentropfen prasseln herab.

Wenn einem Helden eine *Wettervorhersage*-Probe gelingt, erkennt er die drohenden Anzeichen des Unwetters schon TaP* Stunden vorher, so dass die Gruppe sich vorbereiten kann. Um einen Unterschlupf zu improvisieren, müssen 15 TaP* mit *Wildnisleben*-Proben angesammelt werden (eine Probe pro Stunde erlaubt). Wird die Gruppe schutzlos vom Gewitter überrascht (oder beschließen die Helden, durch das Unwetter weiterzureisen), bricht um sie herum der Weltuntergang los: peitschende Sturmböen drohen, die Wanderer von den Füßen und in Felsspalten zu reißen (*Körperbeherrschung*-Proben), innerhalb kürzester Zeit sind die Helden völlig durchnässt, und jeder von ihnen läuft Gefahr (1-3 auf W20, 1-6, falls der Held schon einmal eklatant gegen Rondras Gebote verstoßen hat), vom Blitz gestreift zu werden (3W6+6 TP). Einer Gruppe von aufrechten Recken, die mit einem Gebet an die Sturmherrin auf den Lippen unbeirrt durch das Unwetter stapft, können Sie die Blitze ersparen und sogar den Vorsprung der Entführer um einen halben Tag verringern, da sich die Schurken vor Rondras Zorn verkriechen und so kostbare Zeit verlieren.

UNTER MENSCHENFRESSERN

Je näher die Helden dem Hilvalskopf, jenem höchsten Gipfel der Blutzinnen, an dessen Fuß der Hilval entspringt, kommen, desto größer wird die Gefahr, auf Oger zu stoßen: In dieser Gegend haben sich etliche der Menschenfresser angesiedelt, die sich in den Orkriegen aus der Sklaverei der Schwarzpelze befreien konnten. Die Oger leben in kleinen Familienverbänden ohne größere Sozialstruktur, doch eint sie ihr Hass auf ihre ehemaligen Herren und ihr Hunger auf alle anderen Reisenden. Das Revier der Menschenfresser ist daher für die Entführer ein ebenso gefährliches Gebiet wie für die Verfolger.

DAS LIED VOM SVELLT

(gesungen zur Melodie vom 'Lied des Volkes'
aus *Les Misérables*)

*Hörst du, wie der Svellt erklingt,
Von uns'rem Kampf erzählt der Wind.
Das ist die Melodie von Menschen,
die nicht Orkensklaven sind!
Jedes Herz schlägt, wie es kann,
Unsere Herzen trommeln laut.
Und wir zünden den Schwarzpelz an,
Wenn der Morgen graut!*

*Wenn der Kaiser Reno ruft,
Erbebt der Ork vor uns'rem Schrei!
Und dann säubern wir den Svellt
Von aller Orkentyrannei!
Drum schließt euch uns an
Jede Frau, jeder Mann, und seid frei!*

Hörst du, wie der Svellt erklingt...

Erste Anzeichen, dass die Gruppe Ogergebiet betreten hat, sind ominös in der Sonne bleichende Knochen (von einem Steinbock, Ork oder Mensch). Mit einer *Fährtenlesen*-Probe entdeckt man immer wieder Spuren von riesigen, nackten Füßen. Wenn schließlich ein ranziger Fettsgeruch wahrzunehmen ist, ist es fast schon zu spät.

Lassen Sie zuerst einen einzelnen Oger auf die Gruppe treffen. Der Unhold ist zwar ein zäher Gegner, aber überwindbar (Werte für die Menschenfresser finden Sie im **Anhang** auf Seite 123). Nach und nach entdecken die Helden dann aber, dass es hier von den Menschenfressern nur so wimmelt – wenn man nicht aufpasst, hat man schnell eine hungrige Horde von bleichen Riesen auf den Fersen. Um das Ogergebiet unverdaut zu verlassen, gibt es mehrere Möglichkeiten:

👁️ **Ungesehen durchqueren:** Oger haben einen guten Geruchssinn und sind bei aller Dummheit recht geschickte Jäger. Lassen Sie die Gruppe mit *Schleichen*- und *Verstecken*-Proben schwitzen und schildern sie, wie hinter dem nächsten Felsen ein schnaufendes Schnüffeln näher zu kommen scheint.

👁️ **Ablenkung:** Ein geschicktes Ablenkungsmanöver – Lärm, Rauch, Zauberei; das Zurücklassen von Vorräten oder eine Blutspur – kann die Menschenfresser in die Irre führen.

👁️ **Drohgebärde:** Falls es den Helden gelingt, so gefährlich zu wirken, dass sogar eine Ogermeute abgeschreckt wird, haben sie sich ihre Passage redlich verdient. Immerhin sind die Menschenfresser äußerst abergläubisch.

👁️ **Oger als Waffe:** Eine besonders raffinierte, wenn auch riskante Vorgehensweise wäre es, zu versuchen, die Oger auf die Entführer zu hetzen (durch entsprechende Spuren, geschicktes Verhandeln oder Magieinsatz). Die Helden sollten sich dann aber überlegen, wie sie verhindern, dass auch M'Darrsla im Kochtopf landet.

BEGRENZUNG: SCHLUCHT UND STEILWAND

Das Gelände in den Blutzinnen bietet eine einfache Möglichkeit, zu verhindern, dass die Gruppe eine völlig falsche Rich-

tung einschlägt: Entsprechende Hindernisse zeigen, dass die Entführer hier ganz eindeutig nicht weitergekommen wären, es sei denn, sie hätten sich Flügel wachsen lassen.

BEGREIFUNG: DIE SKLAVENJÄGER VON ORRAKHAR

Falls die Helden fälschlich annehmen, die Entführer würden einen Weg quer über die Blutzinnen wählen, und dementsprechend versuchen, das Gebirge vor dem Hilvalskopf zu über-

queren, kommen sie der Orkstadt Orrakhar (**Roter Mond 43**) gefährlich nahe. In den Blutzinnen sind immer wieder Trupps von mit *Kriegshunden* (Seite 123 sowie **ZooBotanica 113**) ausgestatteten Sklavenjägern unterwegs, die verwendet werden können, um die Helden in eine günstigere Richtung zu treiben. Gelingt es der Gruppe, einen Trupp zu bezwingen und einen Sklavenjäger zu befragen, lässt sich herausfinden, dass die Entführer nicht im Umkreis von Orrakhar gesehen wurden. Verwenden Sie für die Sklavenjäger die Werte für *erfahrene Khurkach* (Seite 123).

GESTELLT!

Schließlich ist es soweit: Die Helden haben ihre Beute erreicht! Für die Gestaltung des Finales ist es von entscheidender Bedeutung, ob die Verfolger bemerkt wurden. Sollte die Gruppe unentdeckt an die Entführer herangekommen sein, wählen die Helden den Ort der Konfrontation und können sich Eigenheiten des Geländes zunutze machen, um beispielsweise einen Hinterhalt vorzubereiten. Falls aber die Entführer rechtzeitig erkennen, dass ihnen jemand dicht auf den Fersen ist, werden sie ihrerseits versuchen, eine günstige Position zu erreichen, um sich ihrer Verfolger zu entledigen.

Je nachdem, in welchem Gelände es zum Aufeinandertreffen der Gegner kommt, bieten sich verschiedene Möglichkeiten:

👁️ **Gebirge:** Eine Partei, die eine höher gelegene Position erreicht, hat einen taktischen Vorteil gegenüber ihren Feinden: Der Einsatz von Fernkampfwaffen ist erheblich effektiver, wenn der Schütze einen erhöhten Standort nutzen kann. Wenn genug Zeit zur Vorbereitung bleibt, kann man versuchen, einen Stein Schlag auszulösen und den Feind unter Felsbrocken zu begraben (3W6+5 TP, kann mit *Ausweichen* +3 vermieden werden).

👁️ **Wald:** Die Unübersichtlichkeit des Geländes erleichtert im Wald Hinterhalte. Buschwerk und Unterholz bieten Deckung, Hohlwege ermöglichen es, dem Feind an einer Engstelle aufzulauern. Mit ein wenig Zeit und geeignetem Werkzeug lassen sich einfache Fallen improvisieren, angefangen von Fallstricken und -schlingen, die das Opfer umreißen oder gar kopfüber von einem Baum zappeln lassen (*Fallenstellen* +3, *Sinnenschärfe* +5 zum Bemerken) bis hin zu Baumstämmen, die auf den Gegner stürzen (*Fallenstellen* +7, *Sinnenschärfe* +5 zum Bemerken; 2W6+4 TP, *Ausweichen* +2 zum Vermeiden). Für *waldkundige* Kämpfer bietet es sich an, nach einem rasch geführten Angriff sofort wieder in den Schutz des Unterholzes abzutauchen und den Feind in eine vorbereitete Falle zu locken oder ihn im Dickicht durch Fernkampfattacken zu zermürben.

👁️ **Sumpf:** Sollte es tatsächlich schon im Sumpf zur Konfrontation mit den Entführern kommen, versuchen diese, die Helden in ein Sumpfloch zu locken. Dazu täuschen sie einen Angriff vor, den in Wahrheit nur zwei Kämpfer führen. Nach ein paar Attacken ergreifen diese die Flucht in den Sumpf, wobei sie einen schmalen Streifen festen Bodens nutzen. Verfolger, die nicht außergewöhnlich gut Acht geben (*Sinnenschärfe* +5), laufen Gefahr, zu versinken. Eine Rettungsaktion kostet wertvolle Zeit und ermöglicht es den Entführern vielleicht, zu entkommen. Im Schlamm feststeckende Helden und ihre Retter sind außerdem ein vortreffliches Ziel für Fernkämpfer.

Über den Erfolg eines Hinterhalts entscheiden in jedem Fall vergleichende *Verstecken-* und *Sinnenschärfe*-Proben. Beachten Sie, ob jemand, dem aufgelauret wird, über die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügt (wie etwa der Ork Yagu).

M'DARRSLA ALS GEISEL

Skrupellose Entführer versuchen, ihre Gefangene als zusätzlichen Trumpf zu verwenden. Die Schamanin wird abseits des Kampfplatzes von ein bis zwei Personen bewacht. Zu passender Gelegenheit (wenn es so aussieht, als würden die Helden ihre Gegner überwältigen; vielleicht auch, um einen lästigen Fernkämpfer oder Zauberer näher zu locken), kommt ein Bewacher weit genug aus seiner Deckung, dass man ihn und M'Darrsla gerade erkennen kann, und droht, der jungen Frau die Kehle durchzuschneiden, wenn die Helden sich nicht ergeben. An dieser Stelle könnten auch Verhandlungen zwischen den Helden und den Entführern beginnen (falls die Gruppe irgendetwas anzubieten hat).

Um die Geisel zu befreien, hilft vor allem *Magie: Zauber*, die den Bewacher lähmen, verwirren oder beeinflussen, sind ebenso nützlich wie ein auf die Geisel gesprochener *PARALYSIS*, der das steinhart gewordene Opfer gegen Waffengewalt schützt. Für einen Fernkämpfer besteht die Möglichkeit, den Geiselnnehmer mit einem gezielten Schuss auszuschalten, allerdings sollte dieser Schuss lieber gut sitzen: Wenn dem Bewacher eine um die halben erlittenen SP erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt, kann er M'Darrsla noch eine schwere Verletzung beibringen (2W6+8 SP, eine automatische *Wunde*). Wird der Geiselnnehmer mit Schadenszaubern bekämpft, gilt dieselbe Regelung.

Sollte die Gruppe Unterstützung bei der Auflösung der Geiselsituation benötigen, könnte M'Darrsla ihren Bewacher kurz ablenken oder sich halb losreißen, um den Helden eine Gelegenheit zum Eingreifen zu geben.

DER KAMPF

Wie genau die Auseinandersetzung verläuft und endet, hängt von Ihren Spielern, aber natürlich auch von den Entführern ab: Die *Wilden Ur* (Kampfwerte im **Anhang** auf Seite 120) wollen ihrem Herrn auf keinen Fall mit leeren Händen entgegentreten, weshalb sie bis zum Tod kämpfen. Eine Flucht kommt für sie nur in Frage, wenn sie mit ihrer Gefangenen entkommen können. Andere Entführer (oder Diebe) sind womöglich eher bereit, ihre Haut zu retten, indem sie sich ergeben oder unter Zurücklassung ihrer Beute das Weite suchen.

Falls das Kampfgeschick sich gegen die Helden wendet, sollten diese sich überlegen, ob es nicht besser wäre, das Gefecht abzubrechen. Zwar ist es nicht besonders klug, sich den Häschern des Aikar Brazoragh zu ergeben, aber wenn die Gruppe einen geordneten Rückzug antritt, muss sich der Anführer

MUSIKALISCHE UNTERMALUNG DES FINALES

An dieser Stelle ist dramatische und schnelle Musik gefragt: Erdensterns **Into the Red** wurde eigens zur Untermalung von Kampfszenen geschaffen, aber auch einschlägige Soundtracks (von **Fluch der Karibik** bis hin zu **Herr der Ringe**) bieten brauchbare Titel.

der Orks gut überlegen, ob er Zeit damit vergeuden will, ihnen nachzujagen. So könnten die Helden entkommen und die Verfolgung eventuell sogar fortsetzen, um einen neuen Anlauf zur Befreiung der Gefangenen zu unternehmen. Andere Entführer begnügen sich möglicherweise damit, Verfolger, die sich ergeben, zu entwaffnen und gefesselt zurückzulassen, so dass die Helden sich mit etwas Glück in ein oder zwei Tagen befreien können.

DAS KIND DES SILBERNEN MONDES

Die gerettete M'Darrsla dankt den Helden (Hinweise zur Darstellung der egeborenen Schamanin finden Sie auf Seite 118). Sie ist durch ihre Gefangenschaft und die Strapazen der Reise ein wenig mitgenommen, aber nicht ernstlich verletzt (8 LeP fehlen, 6 Punkte Erschöpfung). Ihre wichtigsten Besitztümer, der Schuppenbeutel und das Schamanenzepter, finden sich im Gepäck der Entführer. Ist einer ihrer Befreier in besonders schlechtem Zustand, bietet M'Darrsla an, ihm mit einer Geistheilung (**WdZ 158**) zu helfen.

Die junge Frau erzählt, dass sie vor einigen Tagen (der Zeitpunkt ist deckungsgleich mit dem Finale von **Auf Fuchspfoten**) von einer starken Vision überwältigt wurde. In der Zeit danach sah sie in Träumen und Visionen immer wieder einen Stern vom Himmel stürzen, manchmal erfüllt von einem silbernen Strahlen, manchmal rötlich glimmend wie ein Stück Kohle, verbunden mit einem Namen, der in ihrem Kopf wiederhallte: *Vashrak*. Ihrer Intuition folgend zog es sie nach Lowangen (dem Ort, an dem sich die Sternengabe aktivierte), doch vorher geriet sie in die Klauen der *Wilden Ur*.

Die Schamanin fühlt, dass es sich bei *Vashrak* um einen *H'Shirr* (Rssah: 'heiliger Ort') der Orks handelt. Dort, dessen Ort sie sich sicher, liegt das Geheimnis der gefallenen Sterns verborgen. *Vashrak* liegt ihrem Gefühl nach *"jenseits der blutroten Berge, aber nicht allzu fern von ihrem Schatten"* (also wohl irgendwo im östlichen Orkland). M'Darrsla selber fühlt sich aber nicht besonders zu diesem Ort hingezogen (sie will also auch nicht unbedingt dorthin), sondern nur zu der Sternengabe selbst. (Dies ist ein Fehlschluss M'Darrslas. Durch die Heftigkeit der Vision wirkt der Eindruck immer noch nach und erzeugt ein falsches Gefühl der Verbundenheit mit der Sternengabe, die ihre Aufgabe bereits erfüllt hat.)

Darüber hinaus kann M'Darrsla die folgenden Informationen beisteuern, falls die *Wilden Ur* die Entführer waren:

☞ Die Orks suchten offensichtlich nach der Sternengabe. Einer von ihnen – Kharrschai – fragte sie mehrmals nach dem *"heiligen Stein, der vom Himmel fiel"*. Es gelang ihr, ihm weiszumachen, dass sie nicht wüsste, wo der Stein sich befindet.

☞ Aus Gesprächen der Schwarzpelze untereinander schnappte sie auf, dass man sie zwar zum Aikar Brazoragh bringen wollte, aber interessanterweise ausdrücklich nicht nach Khez-zara. Der *"heilige Stein"* ist offenbar von größter Bedeutung für den Herrn der Orks. (Kharrschai, der drei Jahre nach der Sternengabe suchte, zog aus der neuen Anweisung des Aikar, M'Darrsla zu entführen, den falschen Schluss, sie würde den Weg zu dem gefallenen Stern weisen.)

Die junge Schamanin fühlt immer noch instinktiv, wo sich die Sternengabe befindet. Wenn die Helden ihren Fund mit sich führen, spricht M'Darrsla sie darauf an und bittet darum, den

gefallenen Stern in Augenschein nehmen zu dürfen. Sie kann aber keinen Grund dafür nennen, warum die Sternengabe auf sie eine derartige Anziehungskraft ausübt.

Sobald der Stein unverhüllt in M'Darrslas Nähe gebracht wird, reagiert die Sternengabe. Ein silbriger Glanz geht von ihr aus, an Mondlicht erinnernd, der stärker wird, je näher M'Darrsla kommt. Berührt die junge Frau den Stein (und das tut sie, wenn man sie nicht aktiv daran hindert), strahlt die Sternengabe hell auf. M'Darrslas Augen weiten sich, dann beginnen auch sie, in diesem silbernen Licht zu leuchten. Die Miene der Frau ist ausdruckslos, aber ihre Finger streichen zärtlich über den Stein, während ihre Lippen Worte formen: *"H'Vashrak, kh'Sar Tisr-Nurchaz shrazz! Ssahh shakazz, tso'zra, ehhn-zzhes ..."* (Rssah: *"Heiliges Vashrak, wo die Seelen der Nachtschuppigen (-pelzigen?) ruhen! Das Steinerner Tor, riesig, uralt ..."*) Langsam verlischt das silberne Licht, und M'Darrsla lässt vorsichtig, fast widerstrebend, die Sternengabe los.

Die Schamanin kann den Ort, den sie in ihrer Vision gesehen hat, nur undeutlich beschreiben: In einer Ebene erhebt sich ein verwittertes, moosbewachsenes Steintor, drei Schritt hoch und vier Schritt breit. Sonst waren keine Bauwerke oder andere Landmarken zu sehen.

WAS MACHEN WIR NUN MIT IHR?

Falls die Gruppe angeworben wurde, die Entführte zu retten, werden die Helden M'Darrsla nun wohl nach Lowangen bringen wollen (wenn die Sternengabe in der Stadt aufbewahrt wird, ist die Schamanin gern bereit, dort hin zu gehen, ansonsten fügt sie sich nur widerstrebend). Andernfalls müssen sich die Helden überlegen, was sie als nächstes vorhaben und wie M'Darrsla in ihre weiteren Pläne passt.

☞ Sind die Helden der Meinung, dass sie mit dem Wissen um *Vashrak* alles erfahren haben, was sie brauchen, wollen sie die junge Frau möglicherweise einfach irgendwo in der Nähe der Zivilisation absetzen, um sich dann weiter um das Geheimnis der Sternengabe zu kümmern. M'Darrsla ist dem gar nicht abgeneigt. Falls die Helden die Sternengabe nicht mit sich führen, begibt sich die Egeborene gleich wieder auf die Suche nach dem Stein, der sie in ihren Träumen ruft.

☞ Wenn Lleanne Coulhir anwesend ist, bietet sie an, sich der Schamanin anzunehmen und sie an einen sicheren Ort zu bringen. Sie schlägt Tiefhusen vor, lässt sich aber auch von anderen, besseren Orten überzeugen. Sie hofft, auf diese Weise in Ruhe prüfen zu können, ob es sich bei der Schamanin tatsächlich um die *Maday'kha* handelt.

Es steht der Gruppe natürlich auch frei, M'Darrsla selbst irgendwo in Sicherheit zu bringen und sie in der Obhut von vertrauenswürdigen Personen zurückzulassen. Dazu muss die Schamanin überzeugt werden, dass dies das Beste für sie ist – und sie ist in dieser Hinsicht ziemlich skeptisch.

Falls die Helden vermuten, dass M'Darrsla in dieser Geschichte noch eine größere Rolle spielt, wollen sie die Schamanin möglicherweise ins Orkland mitnehmen. Mit guten Argumenten lässt sie sich dazu überreden, die Gruppe zu begleiten.

OPTIONAL: SCHEITERN DER HELDEN

In diesem Abenteuer ist es durchaus möglich, dass die Mission der Gruppe fehlschlägt – sei es, dass die Helden es nicht schaffen, die Entführer einzuholen, oder aber, weil diese sich als zu stark erweisen. Vor allem, wenn Sie die Verfolgung offen (also ohne besondere dramaturgische Eingriffe) spielen, kann es passieren, dass die *Wilden Ur* mit ihrer Beute entkommen. Auch in diesem Fall ist es noch möglich, die Kampagne weiterzuspielen. Die Chancen stehen gut, dass die Helden zumindest erkannt haben, in welche Richtung (also über die Hilval-Straße ins Orkland) die Entführer unterwegs sind. Mit diesem Wissen kann sich die Gruppe aufmachen, um M'Darrsla doch noch

aus den Klauen der Orks zu befreien, auch wenn die Helden dann nicht über die oben angeführten Informationen verfügen, wenn sie ins Reich der Schwarzpelze aufbrechen. Grashok Dunkelhand (Seite 98) kann auch in diesem Fall als möglicher Ansprechpartner dienen. Sollte die Gruppe die Spur der Entführer völlig verloren haben oder eine zusätzliche Motivation brauchen, sich ins Orkland zu begeben, könnte M'Darrsla die Helden, die ihr aus **Hass ist ihr Gebet** bekannt sind, in einer Traumvision um Hilfe bitten und dabei Hinweise geben, wohin sie verschleppt wurde. Außerdem kennt die Gruppe ja in jedem Fall auch den Namen Vashrak – auch wenn die Helden ohne die Schamanin noch nicht erfahren, was hinter dem orkischen Wort steckt, liegt die Vermutung nahe, dass sich im Orkland mehr darüber herausfinden lässt.

DER VERFOLGUNG LOHN

Für die wilde Verfolgungsjagd und die Errettung M'Darrslas haben die Helden **250 Abenteuerpunkte** verdient (nur 125, wenn die Entführer entkommen konnten). Dazu kommen spezielle Erfahrungen auf *Wildnisleben* und *Fährtsuche* sowie für Helden, die zum ersten Mal den Svellt entlang gereist sind, *Geographie*.

DIE KINDER TARRAKVASHS

von Elias Moussa

Für Martina. Mit Dank an Tahir Shaikh.

Das Abenteuer im Überblick

Schwerpunkt: Erkundung des Orklandes und der orkischen Historie

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden reisen ins Orkland und müssen sich im täglichen Leben mit den Schwarzpelzen beweisen, ehe sie zu einem alten Schamanenfriedhof vorgelassen werden, wo sie mehr über die Pläne des Aikar Brazoragh erfahren können.

Ort und Zeit: Orkland, Ingerimm und Rahja 1032 BF

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch



AUS LÄNGST VERGESSENEN TAGEN

«Ehe der Aikar Takhairrach seinen Rachedurst stillen kann, muss der auserwählte Aikar Brazoragh seine Aufgabe erfüllen. So wispern es die Geister, so zeichnet es das Blut. Doch dies sind nur die ersten Vorzeichen der Endlosen Nacht des Blutenden Mondes, wenn das Schicksal der letztgültigen der drei Welten entschieden wird und Tairach an der Seite der Eingekerkerten über die Sterne herrscht. Doch der Pfad dahin ist lang und beschwerlich. Wirst du genug stark sein, um deinen Teil beizutragen?»

—der Tairach-Schamane Assai Riak Burchai zu seinem Schüler Nargazz Blutfaust, 260 v. BF

«Seid nun meine Boten und überbringt dem Gottgesandten mein Angebot: Alter Zwist soll begraben werden und neue Stärke aus einem Bündnis erwachsen. Denn der Träger der Gespaltenen Hörner

und der blutroten Mondscheibe muss mit dem Träger des Schwarzen Stabes zusammenarbeiten. Sagt ihm außerdem, dass ich sehr wohl weiß, wonach er sucht und was seine Gedanken beherrscht. Die Mondgabe birgt kein Geheimnis für mich, denn ich bin ein Kind Tarrakvashs – und er soll wissen, dass, falls er nicht einlenkt, ihm das Wissen der Blutroten verloren geht.»

—Uigar Kai, Maruk der Schurachai, zu einigen Khurkach, 1029 BF

Einst war das Orkland nur ein Ausläufer des großen Orkreiches von Tarrakvash, das von einem Aikar Takhairrach, einem Gottgesandten des Tairach, beherrscht wurde (**Roter Mond 6ff.**). Nur wenige Relikte haben den Untergang dieses Reiches überdauert. Dazu gehört die alte Grabstätte von Vashrak, in der mächtige und verdienstvolle Tairach-Schamanen bestat-

tet wurden. So auch *Assai Riak Burchai*, einer der wichtigsten Schamanen der orkischen Geschichte, der von 336 bis 250 v. BF lebte und unter anderem den gefürchteten und selbst ernannten Aikar Brazoragh *Nargazz Blutfaust* unterwies. Assais Visionen reichten bis weit in die Vergangenheit und die Zukunft. Er war einer der wenigen, der das Nahen der Sternengabe und ihre Bedeutung (siehe Seite 5) wusste, ein Wissen, das er sprichwörtlich mit ins Grab nahm. Die Grabstätte selbst wird seit Alters her dank eines alten Rituals aus der Zeit Tarrakvashs von einem Minotauren bewacht, der sich jedoch maßgeblich von seinen Artgenossen unterscheidet (mehr dazu finden Sie auf der Seite 99).

Als junger Schamane verbrachte *Uigar Kai (Roter Mond 154)* zahlreiche Nächte in der alten Grabstätte, um im Zwiegespräch mit den Geistern der verstorbenen Tairachis die Pfade der Macht auszuloten. Seine Sippe, die Siburash-Orichai, sind die Wächter der Grabstätte und sehen sich als direkte Nachfahren des Stammes des Aikar Takhairrach. Ihre Schamanen hüten eifersüchtig das wenige Wissen, das den Fall des mächtigen Großreichs überdauert hat. Nicht zuletzt auf Grund dieses Wissens ernannte der *Aikar Brazoragh* (Seite 121) Uigar Kai 1009 BF zum obersten Schamanen der Orks.

Zahlreiche Meinungsverschiedenheiten zwischen dem Aikar Brazoragh und seinem Hochschamanen gipfelten 1020 BF jedoch in einer lautstarken Auseinandersetzung, an deren Ende sich Uigar Kai gezwungen sah, Khezzara fluchtartig zu verlassen. Im hohen Norden Aventuriens unterwarf Uigar den Stamm der Schurachai und ging einen Pakt mit Nagrach ein. Trotz dieses Dämonenpaktes und der flüsternden Stimme im schneidend kalten Wind strebt Uigar weiterhin danach, die Mysterien der Vergangenheit zu enthüllen.

Als der Sternenregen 1029 BF über das Orkland und Svellmland niederging, spürte Uigar, dass Tairach die von Assai Riak Burchai prophezeite Sternengabe auf Dere sandte. Überzeugt davon, dass die Kräfte der Gabe ihm bestimmt seien, sandte er einige Krieger ins Orkland (siehe **AB 120**, Seite 5f.), um dem Aikar ein Bündnisangebot zu unterbreiten, das dieser jedoch blutig ausschlug.

Abgeschnitten von den Ereignissen im Orkland und über das gescheiterte Bündnis verärgert, schickt Uigar Kai im Sommer 1032 BF wieder eine Gruppe Schurachai in seine einstige Heimat, diesmal mit dem Auftrag, Vashrak aufzusuchen und zu zerstören, um zu verhindern, dass der Aikar das Geheimnis der Sternengabe lüftet. Auch der Aikar ahnt, dass die Grabstätte eine Rolle spielen wird, vermag die Zeichen aber vorerst nicht zu entschlüsseln. Zur Sicherheit entsendet er den Hochschamanen der Truanzhai und Sprecher des Rats der Stämme *Azzek Ziraitach* zu den Siburash.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Nachdem **Moskitos, Orks und Straßenstaub** die Helden in die Blutzinnen führte und sie den Hinweis erlangten, dass sich die Hintergründe der bisherigen Geschehnisse in einem alten Orkheiligtum finden lassen, gilt es im vorliegenden Abenteuer, eben jenes Heiligtum zu finden und das Mysterium der Sternengabe zu lüften.

Während die Helden durch die Blutzinnen reisen, müssen sie einer unerfahrenen Sternengoldsucherin beistehen, welche

von einem urtümlichen Minotaurus bedrängt wird. Vor der geballten Heldengewalt ergreift der Minotaurus zwar die Flucht, kann einen der Helden jedoch mit einem Fluch belegen. Dank einem (erneuten) Aufeinandertreffen mit dem Tairach-Schamanen *Grashok Dunkelhand* können die Helden erfahren, dass das im Orkland lebende Einhorn *Ortulan* im Stande ist, diesen Fluch zu brechen. Da Grashok die Helden eventuell bereits als Feinde Puschinskes kennt, bietet er sich an, die Helden zu begleiten, ihnen den Schutz seiner Sippe angedeihen zu lassen und ihnen bei der Suche nach der Grabstätte von Vashrak und dem Einhorn Ortulan zu helfen.

Konnten sich die Helden erst einmal bei der Sippe Grashoks, den Tochai-Orichai, beweisen, erfahren sie, dass der Weg zur Grabstätte über die Siburash-Orichai führt. Doch diese sind vorerst nicht gewillt, die Glatthäute zum Heiligtum zu führen. In den folgenden Wochen müssen die Helden nun das Vertrauen der Siburash-Orichai gewinnen, in dem sie verschiedenste Aufgaben erfüllen und tief in die orkische Kultur und Lebensweise eintauchen.

Haben die Helden erst einmal das Vertrauen der Siburash errungen, können sie endlich die Grabstätte aufsuchen. In einem nervenaufreibenden Finale müssen die Helden schließlich die notwendigen Informationen über die Sternengabe in der alten Grabstätte zusammen suchen, in dem sie die Geister der verstorbenen Tairachis befragen und den Wächter-Minotaurus überwinden. Mit diesem gewonnenen Wissen mag es den Helden im nachfolgenden Abenteuer **Ein Turm aus Horn** schließlich gelingen, die Pläne des Aikar empfindlich zu stören.

DAS ABENTEUER ALS EINZELSZENARIO

Es ist auch möglich, **Die Kinder Tarrakvashs** losgelöst von der Kampagne als Einzelabenteuer zu spielen. In diesem Fall bedarf es aber einer Überarbeitung gewisser Stellen:

👁 Als Auftraggeber können besorgte Svelltländer Machthaber (wie zum Beispiel die Stadtmagisterin von Lowangen, König *Arion III. von Westak-Tiefhusen* oder Kaiser *Reno I.*) auftreten, welche die Helden darum bitten, den Berichten über einige Weißpelzorks im Orkland nachzugehen.

👁 Auf ihrem Weg ins Orkland ereignet sich die Szene aus dem Kapitel **Der schwarze Stier** (siehe Seite 74).

👁 Bei einer Begegnung mit Grashok Dunkelhand erfahren die Helden, dass die Weißpelzorks ein altes Tairach-Heiligtum aufsuchen wollen. Uigar Kai höchstpersönlich soll sie mit dieser Aufgabe betraut haben. Grashok befürchtet, dass die Siburash-Orichai, die Hüter des Heiligtums, mit ihren Verwandten zusammenarbeiten werden. Dies will er verhindern, da die Gefahr besteht, dass die Schurachai das Heiligtum plündern und das geborgene Wissen in den hohen Norden mitnehmen. Da er sich selbst nur unter großer Gefahr offen gegen die Siburash stellen kann, spannt er die Helden für seine Pläne ein: Sie sollen verhindern, dass die Schurachai das Heiligtum entweißen, denn das könnte zu grausamen Konsequenzen für die Glatthäute des Svelllands führen.

👁 Haben die Helden erst einmal das Vertrauen der Siburash errungen und das Heiligtum betreten, müssen sie die Schurachai stellen, welche in der Tat im Begriff sind, das Heiligtum zu plündern und zu zerstören.

VON GLATTHÄUTEN UND SCHWARZPELZEN

WEGE INS ORKLAND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Majestätisch erhebt sich vor euch die karge, wild zerklüftete Bergkette, die ihren Namen im blutroten Schein der Abendsonne mit Recht trägt: die Blutzinnen. Am Fuße des höchsten Gipfels, des Hilvalskopfs, entspringt der Hilval, ein reißender Nebenfluss des Svellts, der in seinem Flussbecken ein reichhaltiges Goldvorkommen verbergen soll. Tief im Gebirge sollen die kriegerischen Zholochai eine Stadt bewohnen, in die schon so mancher unvorsichtige Reisende als Sklave verschleppt wurde. Diese Berge sind auch die Heimat feister Oger, die sich von allem und jedem ernähren. Doch hinter diesem Gebirge, das den Schwarzpelzen als *Graveshzarak*, Graveshs Klauen, bekannt ist, erstrecken sich die weitläufigen Steppen des Orklands, das Ziel eurer Reise.

Sehr wahrscheinlich befinden sich die Helden am Ende des Abenteuers **Moskitos, Orks und Straßenstaub** bereits mitten in den Blutzinnen. Es liegt ganz im Ermessen der Helden, auf welchem Weg sie das Svelltland hinter sich lassen und ins Orkland eindringen – einen einfachen oder ungefährlichen Pfad gibt es nicht. Es hängt auch ganz von der gewählten Route und den Fähigkeiten der Helden ab, wie viele Tage sie benötigen, um die Steppen des Orklandes zu erreichen.

Seien es *Säbelzahniger, Orklandbären, Grimmwölfe* oder *Harpyien* – es ist kaum vorstellbar, dass die Helden auf ihrer Reise ins Orkland nicht mit einem der wilden Bewohner des Gebirges aneinander geraten. Die Werte möglicher Gebirgsbewohner entnehmen Sie bitte **ZooBotanica 278 (Nördliches Hochland)**.

Auch im Sommer ist das Reisen im Gebirge eine gefährliche Sache. Schutthalden an Berghängen sind nicht ungefährlich, denn oft ist das Geröll nicht stabil gelagert und ein einziger Fehltritt lässt die Brocken ins Rutschen geraten. Und selbst wenn kein Steinschlag ausgelöst wird: Wer auf dem unsicheren Untergrund die Balance verliert, kann sich schnell einmal Bein, Arm oder Hals brechen (bis zu 2W6 SP bei misslungener

СТЕРНЕГАБЕ UND МОНДКІНД

Es ist schwierig abzusehen, ob die Helden mit der Sternengabe im Gepäck ins Orkland reisen oder sie an einem sicheren Ort verwahren. Sie müssen sich jedoch stets bewusst sein, dass sie auf ihr Gepäck besonders sorgsam achten müssen und ihr wertvolles Gut jederzeit verlieren können. Am Ende dieses Abenteuers erkennen die Helden, dass M'Darrsla und nicht die Sternengabe für den Aikar von eigentlicher Bedeutung ist. Leider kommt diese Erkenntnis einen Tick zu spät, da sie zwischenzeitlich durch Häscher des Aikar entführt wurde (siehe **Epilog**). Behalten Sie das auch im Hinterkopf, falls die Helden die Schamanin mit ins Orkland führen. Ihre eigenwillige Art mag die Helden das eine oder andere Mal in Schwierigkeiten bringen. Dadurch sollte den Helden die Entscheidung, vor dem Betreten der Grabstätte von Vashrak (siehe **Auf den Pfaden Uigar Kais**) M'Darrsla an einem vermeintlich sicheren Ort zurück zu lassen, von wo sie dann entführt wird, leichter fallen.

Körperbeherrschungs-Probe+3). *Wildnisleben*-Proben+5 sind vonnöten, um in der unbekannteren Umgebung einen sicheren, vor Wind, Wetter, Bewohnern und Kreaturen des Gebirges geschützten Lagerplatz zu finden.

MÖGLICHE REISEROUTEN

Die Thaschpforte

Der bekannteste Weg vom Svelltland ins Orkland ist die *Thaschpforte* im Südosten der südlichen Steppe, die auch die Schwarzpelze für ihre Einfälle in das Svellttal nutzen. Entlang des Svalls windet sich die Passstraße in Richtung des Thaschkamms, vor dessen Erreichen sie westwärts abbiegt. Diese lediglich nutzbare *Pfortengasse* schlängelt sich durch finstere Tannen- und Steineichenwälder direkt bis vor die Tore Khez-zaras. Da auf ihr die Svellttaler Tribute in die Hauptstadt der Orks gebracht werden, wird sie entsprechend gut bewacht. Damit ist dieser Pfad sicherlich die schlechteste Wahl, wenn die Helden ungehindert und unerkannt ins Orkland vordringen wollen. Sie sollten ihn nur einschlagen, wenn sie über entsprechende Mittel zur Tarnung verfügen (*Sich Verkleiden*-TaW 15+, Illusionszauber wie **HARMLOSE GESTALT** oder **IGNORANTIA UNGESEHEN**, Liturgien wie **VERBORGEN WIE DER NEUMOND** oder **SCHATTENLARVE**) und/oder sie sich eine phexgefällige List einfallen lassen. Der Vorteil dieses Wegs ist es jedoch, dass er ohne weiteres für Reittiere und Wagen begehbar ist.

Die Hilval-Straße

Etwas beschwerlicher, aber für stabile Karren gut zu bewältigen, ist die Strecke zwischen Firunswall im Norden und Blutzinnen und Ogerzähne im Süden. Dort verläuft im breiten Tal zwischen den Gebirgen die *Hilval-Straße* in Richtung Hilvalskopf. Auf ihr kann man nach Nordwesten bis in die nördlichen Steppen gelangen. Der Firunswall schützt diese Passage vor den schlimmsten Auswirkungen von Firuns Atem, dadurch herrscht ein angenehmes Klima, in dem sich ein üppiger Urwald aus mächtigen Steineichen, Buchen, Birken, Lärchen und Weißtannen gebildet hat. Zwischen den Gipfeln des südlichen Firunswalls sind häufig die schwarzen Rauchwolken der Schmieden von *Kharkush*, der Bergsiedlung der Korogai, zu sehen, die nicht selten ins Tal hinabgeweht werden und den Helden in den Augen beißen. Als Händler getarnt (*Sich Verkleiden*-Probe+8) mag es den Helden gelingen, Gnade in den wachsamen Augen der hier ansässigen Korogai zu finden. Keine Gnade hingegen können die Helden von herumziehenden Zholochai aus Orrakhar erwarten: Sollten die Helden im Gefecht unterliegen, erwartet sie jahrelange Sklaverei in den unterirdischen Kerkern Orrakhars.

Schleichwege durchs Gebirge

Eine gute Möglichkeit, heimlich ins Orkland vorzudringen, ist der Pass über den Firunswall. Zu ihm gelangt man über einen Pfad entlang des Snjerds. Allerdings können die Helden hier kaum mehr als einen Packesel mitführen. Außerdem mag dieser Weg die Helden auch nördlicher als ursprünglich gewünscht ins Orkland führen.

Zahlreiche ähnliche Schleichwege schlängeln sich ebenfalls durch die Blutzinnen, ihre Existenz können die Helden durch befreundete, überzeugte oder bestochene Jäger, Goldsucher und Schwarzpelze in Erfahrung bringen oder bereits aus früheren Erkundungen des Orklands kennen. Auf Gutglück durch die Blutzinnen oder den Firunswall zu ziehen sollte nur bei einem erfahrenen Waldläufer (regelmäßige *Wildnisleben*-Proben+10) in der Gruppe zum Erfolg führen. Ansonsten kann es schnell geschehen, dass die Helden tagelang im Gebirge umherirren und früher oder später von Orks oder hungrigen Ogern aufgespürt werden.

OPTIONALE EREIGNISSE

Nachfolgend finden Sie einige beispielhafte Ereignisse, mit denen Sie die Reise der Helden würzen können. Zur genaueren Ausgestaltung der Reise ins Orkland sei Ihnen insbesondere die Lektüre des Kapitels **Abenteuer Wildnis in Roter Mond 85ff.** empfohlen. Mehr zum Firunswall und den Blutzinnen finden Sie in **Roter Mond 40ff.** Werte orkischer Gegner entnehmen Sie bitte den **Gemeinsamen Anhängen** ab Seite 122.

Wachposten

Insbesondere auf dem Weg durch die Thaschporte können die Helden auf Wachposten der Orks treffen: Ein mit Menschen- und Tierknochen geschmücktes, ledernes Rundzelt mit 2W6 Krieger. Bei einer 20 auf 1W20 halten sich 1W6 Krieger der *Garde des Roten Mondes (Roter Mond 100)* am Wachposten auf. So es den Helden nicht gelingt, den Wachposten zu umgehen, brauchen sie viel Geschick, um eine bewaffnete Konfrontation zu vermeiden, haben die Schwarzpelze doch den Befehl, jeden unbefugten Eindringling zu erschlagen. Sollte es den Helden jedoch gelingen, sich als khezزارafreundliche Händler und/oder Tributpflichtige auszugeben oder die Wache auf eine andere Weise auszutricksen, lassen diese sie unverrichteter Dinge weiterreisen. Doch Vorsicht: Der Trick, der bei dem ersten Wachposten noch zum Erfolg führte, mag beim zweiten die Wachen bis aufs Blut reizen.

Tribut

1W6+4 skrupellose Menschenjäger führen glücklose Sternengoldsucher in Ketten durchs Gebirge, mit dem Ziel, ihre 'Ware' in Khezzara zu verkaufen. Den Helden gegenüber erklären sie, dass die Geketteten 'nur' den jährlichen Tribut darstellen, den die Schwarzpelze verlangen, damit sie das Heimatdorf der Reisenden verschonen. Werden die Helden die wahren Beweggründe der Menschenjäger ergründen (mittels einer *Menschenkenntnis*-Probe +7, **BLICK IN DIE GEDANKEN**, Wille zur Wahrheit oder Gift der Erkenntnis) oder ihnen einfach Glauben schenken? Werden sie die Gruppe mitsamt ihrer Sklaven weiter ziehen lassen oder aufhalten?

Menschenjäger

Kurzschwert: INI 8+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+2 DK HN

Kurzbogen: INI 8+1W6 FK 14 TP 1W6+4

LeP 32 AuP 32 WS 6 RS 2 GS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I (PA 8), Binden, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Kampftaktik: Jeder Menschenjäger versucht, einen Helden im Nahkampf an sich zu binden, während die restlichen Kämpfer die Helden aus dem Hintergrund mit Pfeilen eindecken.

Yurach

Eine kleine Bande kürzlich ausgestoßener Schwarzpelze (passen Sie die Anzahl Ihrer Gruppe an) lauert den Helden auf. Die ehemaligen Bauern wittern die Chance, durch Trophäen der streitbaren Glatthäute die Gunst ihrer Sippe wieder zu erlangen. Die Schwarzpelze sind alles andere als kampferfahren und keine echte Gefahr für die Helden. Es ist zu hoffen, dass sich die Helden der Ausgestoßenen erbarmen und ihnen freiwillig eine passende Trophäe aus ihrem Besitz aushändigen oder ihnen sonst wie helfen, damit die Orks sich wieder in ihre Sippe eingliedern können.

Zwischen den Fronten

Die Helden geraten mitten in eine wilde Auseinandersetzung zwischen fünf Khurkach der Korogai aus Kharkush und zwei Okwach der Zholochai aus Orrakhar. Nachdem die Helden erst einmal die Aufmerksamkeit auf sich gezogen haben, ist eine friedliche Lösung des Konflikts nicht mehr denkbar. Um sich nicht einer Überzahl stellen zu müssen, gilt es, die beiden Parteien gegeneinander auszuspielen. Wollen sich die beiden verfeindeten Stammesangehörigen wirklich den Ruhm teilen, die fremden Glatthäute erschlagen zu haben? Wird die eine Seite nicht sowieso versuchen, die andere zu hintergehen und die wertvollsten Trophäen an sich reißen? Auch ein Beherrschungszauber mag hier Wunder wirken.

Ein Held der Menschen

Der brillanzwergische Schachtfeger *Balum Sohn des Bengram* aus der Sippe Foslarin (um die 60, 1,35, gestutzter Vollbart mit gewirbelten Oberlippenbart, schulterlange kupferbraune Haare) ist auf abenteuerlicher Suche nach dem sagenumwobenen Umrazim (**Roter Mond 168ff.**). Der Zwerg – ein entfernter Verwandter seiner Spektabilität Saldor Foslarin (**Angroschs Kinder 118**) und mit seiner eher einem Streuner gefälligen Kleidung ein untypischer Vertreter seines Volkes – kann den Helden helfend beistehen. Bei seinen Streifzügen durch das Gebirge ist er immer wieder auf große Hufspuren gestoßen und fragt interessiert, ob die Helden wissen, was es damit auf sich hat.



DER SCHWARZE STIER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure müden Glieder sehnen sich nach Ruhe und Erholung, die Strapazen der letzten Tage haben ihren Tribut gefordert. Gerade als [*Heldennamen*] eine geeignete Lagerstatt für die Nacht ausfindig machen konnte, erfüllen die Schreckensschreie einer Frau die frische Bergluft.

[*Reaktion der Helden*]

Ihr habt gerade den letzten Felsvorsprung überwunden, als ihr endlich zum Ursprung der Schreie vorstoßt: Zwei leblose, männliche Körper liegen inmitten einer saftig grünen Bergwiese in ihrem eigenen Blut. Eine völlig verängstigte, junge Frau kauert an einer Felswand und richtet ihren Schreckensstarrten Blick auf das Ungetüm, das sich bedrohlich vor ihr aufbaut: Ein gut drei Schritt langer, kräftiger Unterleib eines Stiers, auf dem der muskulöse Oberkörper eines Orken sitzt. Schwarz glänzend spannt sich das Fell über die Fleisch- und Muskelmasse, zwei mächtige, geschwungene Hörner zieren den Kopf des ...ja, was ist es überhaupt?

Unruhig scharren die vier Stierhufe und ein verärgertes Schnauben entweicht den Nüstern des Wesens, als es eure Anwesenheit bemerkt.

Die Helden haben so eben Bekanntschaft mit *Magryak*, dem Minotauren und Wächter von *Vashrak*, gemacht. Mehr zu *Magryak* sowie seinen Spielwerten finden Sie auf Seite 99.

Bei der jungen Frau handelt es sich um *Alena* (*1010 BF, 1,67; dunkelblondes Haar; graublau Augen; Lederkleidung; Kurzsword), einer unerfahrenen Sternengoldsucherin aus Tiefhusen, die zusammen mit ihren beiden Begleitern versuchen wollte, ins Orkland vorzudringen, sollen dort doch noch viel größere Sternenschätze zu finden sein als im Svellland. *Magryak* überraschte die kleine Reisegruppe bei einem seiner Streifzüge durchs Gebirge auf der Suche nach einem geeigneten Opfer zur Fortpflanzung.

Die männlichen Begleiter *Alenas* waren keine Herausforderung für *Magryak*, umso ungehaltener ist er nun, da ihm die Helden seine Beute abspenstig zu machen drohen. Er lässt von der jungen Frau ab und wendet sich den Helden zu. Mit grollender, bedrohlicher Stimme speit er den Helden seine Herausforderung in gebrochenem *Ologhaijan* entgegen: *“Fleisch und Blut für Magryak, Geist für Taičkarrach! Ihr zeigen Magryak, wer Brazhorrakks Sohn!”*

Das Ziel seiner Attacken sind in erster Linie zauberkundige Helden, danach kampferprobte Streiter, um seine Kräfte im Wettkampf mit ihnen zu messen. Inszenieren Sie einen spannenden und dynamischen Kampf, in dem es den Helden gelingen sollte, die vor Angst zitternde *Alena* in Sicherheit zu bringen und *Magryak* zu vertreiben. Die kleine, abschüssige Bergwiese gereicht eher den

Helden zum Vorteil, denn *Magryak* kann seinen Sturmangriff hier nicht effektiv einsetzen. Nichtsdestotrotz ist er ein schrecklicher Kämpfer, der mit seinem gezackten und gehärteten Knochenschwert schreckliche Wunden reißt.

Sobald *Magryaks* die Hälfte seiner LE eingebüsst hat, sollte es einem Helden gelingen, eines der beiden Hörner des Minotaurus abzuschlagen (oder bereits früher, durch eine gezielte Aktion der Helden, einen besonders gut gelungenen *Wuchtschlag* oder eine *glückliche Attacke*). Ein von Schmerz und Wut erfülltes, fürchterlich lautes Brüllen lässt für mehrere Herzschläge die Felswände erzittern, als das abgeschlagene Horn zu Boden fällt und den betroffenen Helden mit Blut bespritzt. *Magryaks* Fluch (siehe unten stehender Kasten) hat den Helden ereilt. Sollte es nicht gelingen, *Magryaks* Horn abzuschlagen oder gehen die Helden dem direkten Kampf aus dem Weg, so nutzt er sein Knochenschwert als magischen Fokus, um einen Helden mit dem Fluch zu belegen (und etwa dafür zu bestrafen, dass er sich dem Kampf nicht gestellt hat). Ohne Horn wird es für die Helden im weiteren Verlauf des Abenteuers allerdings schwieriger sein, *Schwarzpelze* zu beeindrucken und unbehelligt zu bleiben.

Sogleich lässt *Magryak* von den Helden ab und wendet sich zur Flucht gen *Vashrak*, um seine Wunden zu lecken. Das sollte ihm auch gelingen, schließlich sollte der Kampf den Helden bereits einiges abverlangt haben und sie haben keinen offensichtlichen Grund, *Magryak* weiter zu verfolgen. (Noch wissen sie ja nicht, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder auf *Magryak* stoßen werden.) Sollten die Helden doch noch nach-

setzen, wird es *Magryak* nicht zuletzt auf Grund seiner Ortskenntnis und Geschwindigkeit trotzdem gelingen, die Verfolger abzuschütteln.

Rostrote Linien ziehen sich durch das schwärzliche, abgeschlagene, armlange Horn, das die Helden als Trophäe an sich nehmen können; es kann ihnen im späteren Verlauf des Abenteuers noch gute Dienste erweisen.

Mittels *Heilkunde-Seele* und gutem Zureden können die Helden die verängstigte *Alena* beruhigen, so dass sie ihre Geschichte erzählen kann. Sie weiß nicht, was oder wer dieses Ungeheuer war und was es von ihr wollte. Sie und ihre toten Begleiter irrten bereits über eine Woche im Gebirge umher und sind beim Umgehen von orkischen Wachposten vom Weg abgekommen. Einmal konnten sie sich nur



MAGRYAKS FLUCH

Magryak kann eine archaische Form der Blutmagie einsetzen, durch die er einen Helden verflucht: Der vom Blut des Minotauren gezeichnete Held ist fortan mit Magryak durch ein Blutband verbunden: Für die nächsten drei Monate erleidet der Held jede Wunde, die dem Minoaturus geschlagen wird.

Die Verzauberung des Helden mag erst auffallen, als der betroffene Held während der Reise unvermittelt zu bluten beginnt (2W6 SP; auf seiner Rückreise nach Vashrak muss sich Magryak hin und wieder wilder Tiere oder wagemutiger Orks erwehren). Eine Analyse des Helden fördert folgendes zu Tage:

☞ ODEM+4 (LCD 197): Den gesamten Körper umgibt ein Astralgeflecht (1 ZfP*) von starker Intensität (3 ZfP*). Die Kraft ist durch Blutmagie verunreinigt (7 ZfP*), ein einzelner gebündelter Astralstrang fließt vom Helden in die Ferne (12 ZfP*).

☞ ANALYS+5 (LCD 22), alternativ OCULUS (LCD 196) mit *Magiekunde*-Probe+5: Die Magie entspringt einer unbekanntem Repräsentation und ist durch die Merkmale *Verständigung*, *Schaden* und *Metamagie* geprägt (1 ZfP*). Die Repräsentation ist am ehesten mit der druidisch-schamanischen zu vergleichen, der Zauber ist zeitlich begrenzt und leitet entlang eines 'Blutbandes' erlittenen Schaden an den Bezauberten weiter; er ist dem LEIDENSBOTEN (REVERSALIS [LEIDENSBUND]; LCD 165) nicht unähnlich (4 ZfP*). Die Wirkung endet nach drei Mondphasen (8 ZfP*).

☞ Bei der Sicht auf Madas Welt (WdG 270) spürt der Geweihte das dumpfe Echo eines fernen Schmerzes. Der Blick der Weberin (WdG 269) liefert Erkenntnisse entsprechend dem ANALYS, wobei die LkP*+5 als ZfP* gelten.

Spätestens nach drei Monden erlischt der Zauber. Es gibt jedoch Möglichkeiten, ihn vorzeitig zu brechen:

☞ Stirbt Magryak, reißt er auch den Helden mit in den Tod, sofern es den Gefährten nicht gelingt, mittels BALSAM SALABUNDE oder eine entsprechende Liturgie die erlittenen Wunden sogleich zu heilen.

☞ Ein SCHADENZAUBER BANNEN+15 (7 AsP; LCD 226), besser noch ein METAMAGIE NEUTRALISIEREN+12 (9 AsP; LCD 179) oder VERSTÄNDIGUNG STÖREN+13 (MR des Helden in AsP, mindestens 5; LCD 269) ist nötig, um den Fluch zu brechen. Auch entsprechende Liturgien können helfen, wobei ARGELIONS BANNENDE HAND (WdG 269) auf Grund seiner Einschränkungen keine Wirkung zeigt. Doch weder im Gebirge noch im Orkland können die Helden auf einen Antimagier hoffen – sollte sich also keiner in der eigenen Gruppe befinden, bleibt ihnen immerhin die letzte Möglichkeit.

☞ Das Einhorn Ortulan: Wie die Helden von Grashok Dunkelhand (siehe weiter unten) erfahren können, vermag ein Einhorn den Zauber eines Minotauren zu brechen.

ganz knapp vor einer merkwürdigen Gruppe Orks verstecken: statt dem üblichen braunen bis schwarzen Fell trugen diese Orks schmutzig graue bis reinweiße Felle. Dieser Bericht über die von Uigar Kai ausgesandten Schurachai soll den Helden zu Denken geben.

Das weitere Schicksal Alenas liegt in den Händen der Helden: Sie kann die Heldengruppe entweder auf ihrem weiteren Weg begleiten (und dabei leicht, als unerfahrene Glücksritterin, bei einer Auseinandersetzung mit Orks ums Leben kommen) oder zum Beispiel in die Obhut Balums übergeben werden (siehe **Ein Held der Menschen**, Seite 74), der sich in Bälde anschickt, das Gebirge wieder zu verlassen. Falls die Helden so herzlos sein sollten, die arme Frau einfach im Gebirge auf sich alleine gestellt zu lassen, können sie Alenas abgeschlagenem Kopf einige Zeit später als Trophäe räuberischer Zholochai-Krieger wieder begegnen.

Ehe die Helden weiterreisen, sollten sie auch noch die beiden Begleiter Alenas bestatten.

WENN SCHWARZPELZ UND GLATTHAUT SICH VERBÜNDEN

Einige Tage nach dem Aufeinandertreffen mit Magryak, kurz bevor die Helden das Gebirge verlassen, geraten sie in einen Hinterhalt (bei einer gelungenen *Gefahreninstinkt*-Probe können sich die Helden vorbereiten). Unvermittelt sehen sich die Helden von einem guten Dutzend grimmig blickender, mit Arbach und Kurzbogen bewaffneter Schwarzpelze umzingelt – Khurkach der Tochai-Orchachai, die den Tairach-Schamanen Grashok Dunkelhand begleiten (siehe Seite 98). Der Tairach-Schamane befindet sich auf der Rückreise in seine Heimat und hat einen ähnlichen Weg eingeschlagen wie die Helden (entweder, um feindlichen Orks aus dem Weg zu gehen oder um den Schutz befreundeter Sippen zu genießen). Sehr wahrscheinlich sind sich Grashok und die Helden bereits im Abenteuer **Moskitos, Orks und Straßenstaub** über den Weg gelaufen. Wenn Grashok die Helden damals als Feinde Oswyn Puschinskes kennengelernt hat, befiehlt er seinen Kriegern, die Waffen zu senken und das Gespräch mit ihnen suchen, andernfalls fordert er eine Erklärung, welche Pläne sein Erzfeind im Orkland verfolgt.

GESPRÄCHSVERLAUF

Falls dies das erste Treffen zwischen Grashok und den Helden sein sollte, gestaltet sich Ihre Aufgabe als Spielleiter etwas schwieriger. Diese Begegnung ist eine der wenigen Schlüsselszenen des Abenteuers: Es ist für den weiteren Verlauf unerlässlich, dass die Helden Grashok zumindest nicht zu stark misstrauen und gewillt sind, ihm zu folgen.

Ungewohnt höflich stellt sich der Tairachi in gebrochenem Garethi vor und fragt, wer die Glatthäute sind und was sie in diese Region verschlagen hat (dank seiner *Menschenkenntnis* sollte er die ärgsten Lügen durchschauen können). Sollten die Helden das Horn Magryaks nicht verborgen halten, fragt er sie ebenfalls neugierig danach (er selbst kennt Magryak nur aus Legenden und Erzählungen und ist ihm noch nie selbst begegnet). Damit die Helden zumindest ein wenig Vertrauen in den Schamanen fassen können, ist es wichtig, dass Sie den Helden nicht das Gefühl geben, dass er nur Wissen aus ihnen herausquetschen will. Er selbst gibt bereitwillig Auskunft und antwortet auch auf entsprechende Fragen ohne Umschweife. Er ist an den Kontakt mit Menschen gewöhnt und überzeugt, dass sich Orks und Menschen (bis auf ihr Äußeres) nicht maßgeblich voneinander unterscheiden. Antworten auf mögliche Fragen der Helden:

☞ **Wieso ist er hier?** Grashok ist auf der Rückreise in seine Heimat, nachdem er einige Zeit im Svellttal verbracht hat.

DIE ROLLE GRASHOKS

Grashok selbst steht eigentlich als Platzhalter für einen geeigneten orkischen Helden: Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, an Stelle Grashoks einen Tairachi oder einen anderen orkischen Charakter, der im Gefolge Grashoks reist, als Spielercharakter einzuführen. Klären Sie in diesem Fall vorab den Hintergrund und vor allem die Zukunft des orkischen Charakters ab: Soll er nur für dieses Abenteuer bespielt werden oder auch darüber hinaus weiter mit der Heldengruppe reisen.

Sollten sich die Helden im Verlaufe von **Auf Fuchspfoten** mit Puschinske verbündet haben, sollten sie dies vor Grashok am besten geheim halten. Sollte dieser jedoch bereits früher davon erfahren oder die Helden es ihm jetzt freimütig auf die Nase binden, haben sie bei Grashok einen schweren Stand. In diesem Fall braucht es viel Überzeugungskraft, um den Tairachi zur Hilfe zu bewegen: Während Grashok sich noch überlegt, auf welche Art er die Glatthäute und Oswynfreunde martern soll, wird er das Gespräch mit ihnen suchen (siehe **Gesprächsverlauf**), wo sich für die Helden die Möglichkeit bietet, den Schwarzpelz auf ihre Seite zu ziehen.

☛ **Was hat er im Svellttal gemacht?** Obwohl er eigentlich nichts gegen Menschen hat, gibt es doch einen alten Feind, eine mächtige, zauberkundige Glatthaut mit Namen Oswyn Puschinske. Er wollte wissen, was sein Feind im Schilde führt, da er vernommen hat, dass auch dieser nach den Sternengeschichten Tairachs suchen lässt. Leider ist es Grashok nicht gelungen, die Pläne Oswyns aufzudecken.

☛ **Warum ist er mit Oswyn Puschinske verfeindet?** Grashok war einst ein Experiment des Schwarzmagiers und heute will er sich dafür rächen. Der menschliche Zauberer hat Grashoks Gedächtnis versiegelt.

☛ **Wieso lässt er die Helden nicht weiterziehen?** Falls sie wirklich ins Orkland vordringen wollen, sei es in ihrem Interesse, mit ihm zu reisen, könne er doch weit besser für ihren Schutz sorgen als ihr gesamtes Waffenarsenal.

☛ **Was weiß er über Orks mit weißem Pelz?** Es heißt, der Verräter Uigar Kai, der ehemalige Hochschamane der vereinten Orkstämme, hätte die Schurachai, die Weißpelzorks, um sich geschart. Sie leben im hohen, eisigen Norden und als sich vor einigen Götterläufen das letzte Mal einige Khurkach der Schurachai mit einer Nachricht Uigar Kais nach Khezzara wagten, erschlug der Aikar Brazoragh sie höchstpersönlich. Er weiß nicht, ob seither wieder Schurachai ins Orkland reisten. Falls die Helden Grashok auf ihre Begegnung mit Magryak ansprechen, runzelt er die Stirn: *„Eigenartig, noch nie wurde die Geschichte erzählt, dass der Wächter von Vashrak sich so weit entfernte. Ich muss erst die Schatten der Ahnen befragen, ehe ich euch auf diese Frage antworten kann. Und die Blutroten, ja, die Blutroten werden die Antwort kennen.“* Spätestens jetzt sollten die Helden hellhörig werden, immerhin ist Vashrak das eigentliche Ziel ihrer Reise. Leider weiß Grashok lediglich, dass es sich bei Vashrak um eine alte Begräbnisstätte machtvoller Tairach-Schamanen handelt. Weder die genaue Lage noch ihr genauer Hintergrund ist ihm bekannt. Er weiß aber, dass die Hüter dieses Wissens die Tairachi der Siburash-Orichai sind, die auch 'die Blutroten' genannt werden. Diese sind aber nicht unbedingt gut auf Glatthäute zu sprechen, weswegen die Helden einen Ork brauchen, der für sie spricht.

Es bleibt zu hoffen, dass die Helden Grashok nicht zu stark vertrauen und ihm ihr Wissen um die Sternengabe offenlegen. Denn obwohl er nicht weiß, um was es sich bei diesem Stein handelt, kann er es im späteren Verlauf des Abenteuers (zum Beispiel im Gespräch mit den Tairachis der Siburash-Orichai) herausfinden. Und dann kann seine anfängliche Freundschaft zu den Helden in Feindschaft umschlagen, ist und bleibt er doch seiner Gottheit verbunden.

Sollten die Helden trotz des offen geführten Gesprächs Grashok immer noch misstrauen oder sie ihn direkt auf den Fluch Magryaks ansprechen, richten Sie es so ein, dass sich das Hemd des von Magryak verfluchten Helden mitten im Gespräch plötzlich blutrot verfärbt (1W6+3 SP; Magryak wurde so eben von einem Pfeil eines Zholochai-Kriegers getroffen). Grashok bittet die Helden, den Verwundeten kurz untersuchen zu dürfen – und wird dank des Rituals *Blick ins Geisterreich* (auf Grad III; **WdZ 156**) erkennen, dass der Held mit einem uralten Tairach-Fluch belegt wurde, und dessen Wirkungsweise erklären: *„Dies trägt die Handschrift Vashraks, allein ein Feind Tarrakvashs vermag ihn zu brechen.“* Grashok kann berichten, dass ein Einhorn im Stande wäre, den Fluch zu lösen. Ein solches soll unweit von der Heimat seiner Sippe leben. Wenn die Helden nachhaken, verrät Grashok ihnen, dass Tarrakvash das überlieferte erste Großreich der Orks war. Mehr weiß er selbst jedoch nicht.



WER TRAUT SCHON EINEM SCHWARZPELZ?

Am Ende des Gesprächs bietet Grashok den Helden an, sie unter dem Schutz seiner Sippe sicher ins Orkland zu führen und sich dafür einzusetzen, dass die Siburash, die Hüter des Pfades zur Grabstätte von Vashrak, die Helden empfangen. Im Gegenzug verpflichten sich die Helden, Grashok in seinem Kampf gegen Puschinske zu unterstützen, in dem sie Grashok bei seiner nächsten Reise ins Svellttal begleiten und dem Erzmagier Schaden zufügen. Können die Helden glaubhaft machen, dass sie Oswyn bereits geschädigt haben (etwa im Rahmen des Abenteuers **Auf Fuchspfoten**), wird dies Grashok mit größter Genugtuung zur Kenntnis nehmen. Falls einer der Helden ein Zauberkundiger sein sollte, verlangt Grashok, dass dieser den Tairachi, einmal sicher im Orkland angelangt, untersucht und versucht, die magische Versiegelung des orkischen Geistes zu brechen (siehe auch Seite 98); um den MEMORABIA Oswyns zu brechen, ist ein **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN+22** (**LCD 41**; 11 AsP, davon 1 permanent) notwendig. Die kleine **LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH** (**WdG 267**) und **PRAIOS MAGIEBANN** (**WdG 260**) heben die falsche Erinnerung für **LkP* SR** auf, **ARGELIONS BANNENDE HAND** (**WdG 269**) gar für

LkP* Stunden, auf Grund der Permanenz des Zaubers kehrt sie danach aber wieder zurück. Einzig die VERTREIBUNG DES DUNKELSINNS (WdG 261) kann den Zauber permanent aufheben; bedenken Sie aber, dass Grashok kaum fremdes Götterwirken dulden wird).

Auch wenn Grashoks Angebot sehr verlockend klingt, werden wohl viele Helden zögern, es anzunehmen. Denn wer traut schon einem Ork, einem Tairach-Schamanen noch dazu? Gerade Helden aus Weiden oder Greifenfurt, aber auch andere, die den Orkensturm erlebt haben, werden ihre Mühe haben, einem Schwarzpelzen Vertrauen zu schenken. Darauf müssen Sie sich als Spielleiter einstellen. Die freundliche, hilfsbereite und aufgeschlossene Darstellung Grashoks ist deshalb von zentraler Bedeutung – er will den Helden wirklich helfen und beistehen, weil er sich erhofft, dass sie ihm zum gegebenen Zeitpunkt in seinem Kampf gegen Oswyn unterstützen. Und wer dem Wächter von Vashrak ein Horn abzuschlagen vermag, ist wahrlich ein machtvoller Verbündeter.

Die Helden müssen Grashok außerdem gar nicht vollständig trauen. Es genügt, wenn sie ihm nur soweit misstrauen, dass sie gewillt sind, ihm zu folgen. Dies sollte durchaus möglich sein, immerhin kennen sie ihn möglicherweise bereits von früher – und wenn er den Helden hätte Schaden zufügen wollen, hätte er ihnen nicht so bereitwillig seine Hilfe angeboten. Sollten sich die Helden trotz alledem immer noch hartnäckig weigern, das Angebot Grashoks anzunehmen, lässt dieser sie weiterziehen, um sie dann, im geeigneten Moment, aus einer brenzligen Situation zu retten. Diesen Kunstgriff sollten Sie aber nur als allerletztes Mittel anwenden.

REISEN IN ORKISCHER BEGLEITUNG

Die Reise in Begleitung des Tairach-Schamanen und seiner Krieger gestaltet sich relativ ereignislos. Grashok unterhält sich angeregt mit den Helden: Welche Großtaten haben sie schon vollbracht, woher stammen sie, was ist ihre Haltung zu seinem Volk, warum hassen auch sie Oswyn Puschinske, usw.? Diskussionen rund um Glaubensfragen vermeidet Grashok wenn möglich: Zum einen, weil er der Ansicht ist, dass dies einer der Hauptquellen der Missverständnisse und Streitereien zwischen den beiden Völkern darstellt, zum anderen, weil er fest überzeugt ist, dass die Zeit der Zwölfgötter sich langsam dem Ende neigt und das orkische Pantheon die Herrschaft ergreifen wird. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis auch die Glatthäute das einsehen und Tairach und Brazoragh folgen werden.

Die Khurkach ihrerseits halten Abstand zu den Glatthäuten und beüben sie misstrauisch. Noch können sie sich keinen Reim darauf machen, weshalb ihr Tairachi solch einen Narren an den Helden gefressen hat und ihnen helfen will, anstatt sie Tairach zu opfern. Doch keiner wagt es, sich gegen den Willen Grashoks zu stellen. Das kleinste Anzeichen von Schwäche seitens einer der männlichen Helden (Stolperer, Zusammenzucken beim Anblick eines wilden Tieres, Ermüdungserscheinungen oder ähnliches) wird mit einem hämischen Grinsen oder rauen Lachen quittiert. Falls einer der Helden des Ologhaijan mächtig ist, wird er sich während der ganzen gemeinsamen Reise einen Schwall an Beleidigungen, Häme und Belustigungen (*“Der Rotschopf will sich bei uns wohl einen Goblin-der-Goblin-gebürt suchen.”* – *“Was für ein hässliches Gesicht, selbst die Hauer eines neugeborenen Jungorks sind beeindruckender.”* – *“Das Erschlagen dieses Feiglings würde ja nicht einmal als Tat für das Ritual des ersten Blutes zählen.”* – *“Sie behaupten zwar, das Horn des Wächters von Vashrak abgeschlagen*

zu haben, aber wahrscheinlich ist es ihm beim Anblick dieses traurigen Haufens vor Mitleid abgefallen.”) anhören müssen. Eine Heldin wird gar nicht erst beachtet.

Die Orks sind auch nicht gewillt, ihre Vorräte mit den Menschen zu teilen – in dieser Hinsicht können die Helden auch nicht auf die Hilfe Grashoks hoffen: *“Wenn ihr etwas wollt, dann müsst ihr es euch erkämpfen.”*

Erst wenn die Helden ein Zeichen der Stärke setzen, können sie sich auch bei den Orkkriegern Respekt verschaffen. Sei es, in dem sie einen der Krieger zum Kampf auffordern oder besonders wertvolle Ausrüstungsgegenstände als Trophäe präsentieren und möglichst bildlich berichten, wie sie den Gegenstand erbeutet haben. Auch ein gewonnener Wettkampf (Wer bringt als erster das Fell eines Silberlöwen? Wer vermag schneller einen steinigen Abhang hinunter und wieder hinauf zu rennen?) oder ein besonders spektakulärer Zauber weiß die Khurkach zu beeindrucken.

DIE WEIßEN STEPPEN DES ORKLANDS

»Sumus Leib, auf dem wir Sterbliche wandeln, hat vielerlei Gestalt – er trägt prachtvolle Städte wie das stolze Gareth, die sonnenbeschieneenen Weinberge an den Ufern des Yaquirs und die dampfenden Wälder des Südens. Auch das weite Land im Norden unserer Welt ist ein Teil der göttlichen Sumu, und dennoch fällt es unseren Geographen schwer, es zu beschreiben oder gar zu preisen, denn dieses Land – man muss es benennen – ist nicht dem Menschen Untertan. Unsere angestammten Feinde und Verderber hausen dort, die Brandschatzer unserer Dörfer, jene Völker von Plünderern und Mördern, die die Zwölfe schmähen und zum äußeren Zeichen ihrer dunklen Gesinnung mit einem tierhaften, schwarzen Pelz bewachsen sind.«

—Leon vom Bruchwald, Hesinde-Geweihter zu Salza, 1002 BF

Khazzarach nennen die Orks die große Steppe des Orklands ihrer Heimat. Trockene, grün-gelbliche Grashalme biegen sich unter dem kühlenden Nordwind von Firuns Atem, während Prais' Schild unbarmherzig auf das Land herab brennt. Schwarze verbrannte Erde zeugt von den Steppenbränden, die im Sommer häufig wüten.

Gewaltige Herden von *Steppenrindern*, *Karenen* und *Halmar-Antilopen* durchstreifen die sanft gewellten Hügel, die wenigen Bäume sind häufig windgebeugt und von Stürmen zerzaust, zwischen gewaltigen Steinbrocken, Steinen und bizarren Findlingen wachsen Büsche und Sträucher, was die Steppe in großen Teilen schwer überschaubar macht.

Blutdorn, *Ginster*, *Wacholder* und *Geißblatt*, aber auch *Silbergras*, *Heidekraut*, *Klee* und *Kamille* wachsen insbesondere in der Nähe von Flussläufen üppig, ebenso wie *Kletten* und *Kugeldisteln*. An Kräutern können die Helden gelegentlich *Bunten Mohn*, *Klippenzahn* und *Orklandbioviste* finden, seltener *Basilamine*, *Gulmond*, *Shurin*, *Tarnele*, *Traschbart* und *Wirselskraut*. Sehr selten kann man auch eine *Alraune* oder *Vierblatt* entdecken. In Flussauen wachsen hin und wieder *Eitriger Krötenchemel* und *Schleimschlangen*. Das begehrte *Talasin* kann nur im Firunswall und dessen Ausläufern geerntet werden.

Falls die Helden auf die Jagd gehen möchten, begegnen ihnen am häufigsten als Beute die allgegenwärtigen *Orklandkarnickel*, *Rebhühner* und *Orklandhörnchen* (Lemminge) sowie *Fischotter* (an Flussufern), *Gelbfüchse*, *Halmar-Antilopen*, *Ratten* und *Rotpüschel*. Gelegentlich kann Jagd auf *Blaufalken*, *Fledermäu-*



se, Grimwölfe, Steppenrinder, Klippechsen, Stinkmarder, Trappen und Wiesel gemacht werden, seltener sind Harpyien, Höhlenspinnen, Orklandbären, Rauwölfe, Rotfüchse, Schädeleulen, Scheinbasiliken, Sonnenluchse, Todeshörnchen, Wolfsratten und Wühler. Nur sehr selten mögen die Helden auf Borkenbären, Feuermolche, Königsadler, Mammuts, Riesenaffen, Smaragdspinnen, Steppentiger, Sturmfalken, Wollnashörner oder Zobel treffen. Die Begegnung mit einem Einhorn gehört zum Abenteuer, von einem Aufeinandertreffen mit einem Greifen oder Höhlendrachern sollten Sie absehen. Weitere Hinweise zu Jagd, Kräutern und Jagdwild finden Sie in *ZooBotanica*.

IM LAGER DER TOCHAI-ORICHAI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen Abend erreicht ihr das Lager der Tochai-Orichai: Eine ungeordnete Ansammlung großer Zelte aus Lederbahnen und Tierhäuten, die mit Orklandbären- und Hirschschädeln, erdigen Malereien und bunten Stoffbahnen geschmückt sind. Zwischen den Zelten flackern allorts kleine Feuer. Der Späher, den Grashok vor wenigen Stunden vorausgeschickt hatte, hat euch allem Anschein nach bereits angekündigt: Zwischen den Zeltplanen lugen neugierige Augen hervor, während sich mehrere Dutzend gut gerüsteter Orks vor euch aufbauen und euch lauernd abschätzen. Ein kleingewachsener, rotäugiger Ork, dessen Fell bereit von grauen Strähnen durchzogen ist und der eine zweifach geschwungene Hörnerkrone auf dem Haupt trägt sowie ein blank poliertes Bastardschwert bester Machart gegürtet hat, tritt aus den Reihen der Orkrieger hervor. Er begrüßt Grashok in der kehligen, rauen Sprache der Schwarzpelze und mustert euch neugierig.

Eine Beschreibung der Tochai-Orichai finden Sie auf der Seite 87.

Bei dem Schwarzpelz handelt es sich um *Grushog Graupelz*, den Häuptling der Tochai-Orichai. Seine Begrüßung fällt kurz und knapp aus. Zwar versteht er sich gut mit Grashok, doch noch weiß er nicht, was er von der neusten Idee des Tairachis halten soll, Glatthäuten die Gastfreundschaft des Sippenlagers

angedeihen zu lassen. Diese Mischung aus Misstrauen und Ablehnung, aber auch Neugier und Interesse erfasst ebenfalls die anderen Mitglieder des Stammes und ist für die Helden spürbar. Ehe sie den Schutz dieser Sippe genießen dürfen, müssen die Helden etwas tun, um diese fast greifbare Anspannung zu brechen. Die Helden können unter anderem (gehen Sie auf weitere gute Einfälle Ihrer Helden ein) ...

☞ ... dem Häuptling Respekt erbieuten, in dem sie ihm ein Geschenk (zum Beispiel eine Waffe, ein Rüstungsteil oder eine andere Trophäe) überreichen.

☞ ... das abgeschlagene Horn Magryaks (oder eine andere Beute, die sie während ihrer Reise errungen haben) vorzeigen und ihre Taten schildern.

☞ ... einen spektakulären oder einschüchternden Zauber wirken.

DER JUNGORK

Falls die Helden keinerlei Anstalten machen, den Orks zu zeigen, dass sie keine Schwächlinge sind, wird *Vierfinger*, ein junger, vorwitziger Schwarzpelz (der mit dieser Tat seine Mannbarkeitsprüfung vorziehen will) plötzlich aus den Reihen heraustreten, den augenscheinlich kampfstärksten Helden mit einem Schwall an Beschimpfungen eindecken und zum Zweikampf fordern.

Wenn der Held die Herausforderung nicht annimmt (zum Beispiel weil Vierfinger ganz offensichtlich um ein Vielfaches unterlegen ist), wird die Heldengruppe fortan keine Beachtung von den Angehörigen der Sippe mehr finden. Man vergeift sich zwar nicht an ihnen, da sie immerhin unter dem Schutz Grashoks stehen, sie werden jedoch nicht besser behandelt als Ergochs (und selbst diese haben nur Verachtung für die Helden übrig).

Wenn der Held die Herausforderung annimmt, liegt es ganz in seiner Hand, wie der Zweikampf ausgestaltet wird und wie er ausgeht. Sollte er ihn absichtlich, aber plump verlieren, ist sowohl der Jungork (der den Sieg nicht brazoraghgefällig errungen hat) als auch der Held entehrt. Verliert der Held absichtlich, jedoch ohne dass dies bemerkt wird, oder trotz allen Bemühungen tatsächlich, hat Vierfinger seine Mannbarkeitsprüfung bestanden und wird in die Kiste der Khurkach aufgenommen (und darf sich fortan *Ashrak* [Name des besiegt

Helden]schreck nennen). Der Held wiederum wird als Verlierer belächelt und muss seine Stärke bei einer anderen Gelegenheit erneut beweisen. Gewinnt der Held und lässt Vierfinger am Leben, erringt der Sieger den Respekt der anderen Sippenmitglieder, hat sich jedoch den Jungork zum Feind gemacht – wer weiß, was daraus noch erwachsen mag. Nur wenn der Held Vierfinger tötet, verschafft er sich uneingeschränkten Respekt: Brazoragh Kampfeswut lodert wild in ihm und er schreckt auch nicht davor zurück, einen Schwächeren in Tairachs Reich zu schicken.

Vierfinger, ein ungestümer Jungork

Arbach: INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+4 DK N

Faust: INI 9+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 28 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 0

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag

Kampftaktik: Der Jungork ist kein graziler Kämpfer: Mit wuchtigen Hieben schlägt er auf den Helden ein, beschimpft und bespuckt ihn und versucht, die Entscheidung so schnell wie möglich zu erzwingen.

DAS LAGER

Etwas mehr als zwanzig orkische Rundzelte, *Riyacharts* genannt, bilden das Lager der Torchai-Orichai. Sie setzen sich aus fünf bis neun rechteckigen Seitenbahnen und der gleichen Anzahl dreieckiger Dachplänen zusammen und erreichen einen Durchmesser von bis zu zehn Schritt und dreieinhalb Schritt Höhe. Das Innere der Zelte wird durch Decken und Felle unterteilt, so dass sich einzelne Räume ergeben. Umgeben von einem kleinen hölzernen Pferch grasen am Westrand des Lagers einige Orklandponys. Eine Beschreibung der Torchai-Orichai finden Sie auf der Seite 87. Die Helden werden in einem von einigen schlecht gegerbten, streng riechenden Fellen abgetrennter Raum eines Drasdech-Rundzeltes untergebracht. Ihre erste Nacht in einem Zelt voller schwitzender, grunzender und schnarchender Schwarzpelze werden sie so schnell sicherlich nicht vergessen. Da Gastfreundschaft bei den Orks nicht groß geschrieben wird, ist es für die Helden auch ohne Einschränkungen möglich, eine andere Schlafstatt auszusuchen: Entweder, indem sie ihr eigenes Zelt aufschlagen, oder indem sie den Bewohner eines besseren Zeltes dieses im Zweikampf abringen.

DIE ORKISCHE GESELLSCHAFT

Den Orks sind die Konzepte von Erbllichkeit und Blutsverwandtschaft nicht bekannt; es gibt keine Familien und alle Jungen gelten als Söhne des Häuptlings. Dafür haben die Schwarzpelze ihre Gesellschaftsstruktur in ein streng hierarchisches Kastensystem geordnet; Frauen stehen außerhalb des Kastensystems und sind völlig rechtlos. Die Zuweisung zu einer Kaste geschieht bei der Mannbarkeit: Unter Berücksichtigung seiner Entwicklung in der Kindheit und besonders der in der Mannbarkeitsprüfung erlangten Trophäe wird ein jeder neue Mann vom Häuptling, seinem "Vater", einer Kaste zugeteilt.

☞ **Grishik:** Die niedrigste der Mannbarkeitskaste ist die der Bauern oder *Grishik*. Ihnen obliegt die harte und eintönige Arbeit auf den kargen Feldern des Orklands. Das Ansehen der Grishik ist sehr gering und sie haben praktisch keine Chance, in die Kaste der Okwach aufzusteigen.

☞ **Drasdech:** Über den Grishik stehen die Handwerker oder *Drasdech*, die sich durch ihr handwerkliches Geschick ausgezeichnet haben.

☞ **Khurkach:** Die höchste und angesehenste der Mannbarkeitskaste ist die der Jäger und Krieger oder *Khurkach*, die sich durch ihren kämpferischen Geist und ihr Jagdtalent auszeichnen. Die Grenzen zwischen den beiden Aufgaben der Khurkach sind fließend. Die Khurkach genießen hohe Privilegien, laufen jedoch auch ständig Gefahr, falls sie Feigheit zeigen oder bei der Jagd grob versagen, in eine niedrigere Kaste abgestuft oder gar ausgestoßen zu werden.

☞ **Okwach:** Die *Okwach* sind die Elite der Sippe und haben traditionell ein Anrecht auf Frauen (auch wenn der Häuptling dieses Recht einem speziellen Okwach durchaus verweigern kann) und auf ein eigenes Zelt. Nur wenige Orks stoßen in diese Elitekaste vor, und auch das meistens erst lange nach ihrer Mannbarkeit. Zum Okwach wird man als erfahrener Jäger oder Krieger von herausragendem Mut und Kraft, oder auch als Priester des Bauerngottes Rikai oder des Handwerkergottes Gravesh.

☞ **Harordak:** Über der Kaste der Okwach erheben sich die *Harordak*, die Herrscher des Stammes: Der **Häuptling** als Brazoragh-Priester und der **Schamane** als Tairach-Priester. Sie lenken die Geschicke ihrer Stammesbrüder, indem der Schamane für die wortgetreue Überlieferung der 'Gebote der Götter' verantwortlich ist und der Häuptling für deren Auslegung und Anwendung.

☞ **Ergoch:** Fast jede mächtige Sippe verfügt über eine Reihe von *Ergoch* oder Sklaven, Kriegsgefangenen von anderen Sippen, die rechtlos sind und wie Ork-Frauen dem Häuptling gehören. Er verleiht sie an Bauern und Handwerker, die Handlanger benötigen, kann sie aber jederzeit zurücknehmen oder töten. Wenn ein anderer Ork einen Ergoch tötet oder ernsthaft beschädigt, muss er in der Regel dem Häuptling eine Entschädigung leisten.

☞ **Yurach:** Immer wieder kommt es vor, dass ein Ork mit seinem Häuptling nicht zufrieden ist oder von diesem gehasst wird – doch wenn er sich nicht zutraut, ihn zu besiegen und zu ersetzen, bleibt ihm nur die Flucht. Zu diesen geschlagenen Individuen zählen auch jene, die ihre Mannbarkeit nicht erlangt haben, oder entlaufene Sklaven. Yurach führen meistens ein verzweifelt Dasein in den kargsten Gegenden des Orklands, nicht selten von stärkeren Schwarzpelzen verklaut, so dass die Grenzen zwischen Ergoch und Yurach leicht verwischen.

☞ **Orkfrauen:** Nicht alle Orks sehen ihre Frauen als Mitglieder der eigenen Rasse an – manche Stämme bezeichnen ihre Frauen mit einem Begriff, der sich am besten als 'Tiere, die Orks gebären' übersetzen ließe. Doch obwohl weibliche Orks völlig rechtlos sind, haben sie dennoch eine nicht unerhebliche Bedeutung innerhalb der orkischen Kultur – sie sind in gewisser Weise die Werkzeuge der Häuptlingsmacht, denn im Laufe der Zeit hat sich bei fast allen Stämmen ein System herausgebildet, das in vieler Hinsicht dem Lehnswesen der Menschen gleicht; doch hier ist es nicht Land, das der Regent an treue Untertanen verteilt, sondern Frauen.

ORKISCHER ALLTAG

Während ihres Aufenthaltes bei den Tochai erhalten die Helden Einblicke in das alltägliche Leben einer orkischen Sippe.

☞ Drei männliche Orkkinder machen sich einen Spaß daraus, ein schwächeres Kind immer wieder zu drangsaliieren. Als der Schwächere beginnt, sich zaghaft zu wehren, greifen seine Kontrahenten zu Holzknüppeln, um ihn blutig zu schlagen.

Falls die Helden eingreifen, kassieren sie kritische und abschätzige Blicke der umstehenden erwachsenen Orks. Männliche Kinder genießen völlige Freiheit und können tun, was sie wollen, müssen aber auch für sich selbst sorgen, ohne dass irgendjemand ihnen hilft.

☞ Eine Gruppe Jäger kehrt mit reicher Beute zum Lager zurück. Grushog wählt als erster ein großes, blutiges Stück

HELDEN UNTER ORKS

Da die Helden einige Zeit in orkischer Gesellschaft leben werden und auf Meilen die einzigen Blankhäute im Umkreis sind, wird es für sie unumgänglich, die orkische Lebensweise, Kultur und Weltsicht zu verinnerlichen. Zur Darstellung dieser Aspekte sei Ihnen die Lektüre des Kapitels **Die Orks – Von schwarzem Pelz und Kupfermond** in **Roter Mond 89ff.** empfohlen.

VON BRAZORAGHS STÄRKE

Rasch werden die Helden merken, dass Stärke der alles beherrschende Aspekt der orkischen Lebensweise ist. Wer stark ist, kann sich nehmen, was ihm beliebt, und verteidigen, was ihm wichtig ist. Der Starke wird geachtet und gar verehrt, der Schwache verachtet und erniedrigt.

Da Glatthäute in den Augen der Orks per Definition ein schwaches Volk sind, braucht es besondere Anstrengungen der Helden, um respektiert zu werden. Sie werden nicht drum herumkommen, ihre Stärke zu beweisen, denn wo anfangs Grashoks Schutz den Helden noch die Aura des Besonderen verleiht, weckt dies bald die Begierlichkeit, die Besonderheit dieser Glatthäute auf die Probe zu stellen. Eine Einschränkung der Mittel ist unbekannt; nebst ihren eigenen Fertigkeiten (Kampf- und körperliche Talente, Zaubersprüche und Liturgien) können vor allem Trophäen den Helden weiter helfen. Insbesondere das abgeschlagene Horn Magryaks zeichnet die Helden als ernstzunehmende Gegner aus, weswegen es sich selbst ein Okwach zweimal überlegt, ehe er die Helden herausfordert.

VERSTÄNDIGUNG

Nur die wenigsten Schwarzpelze, welche den Helden in diesem Abenteuer begegnen, beherrschen ein paar Brocken Garethi. Der überwiegende Teil spricht *Ologhaijan*, einige kennen auch das *Oloarkh*, die Sprache der Yurach, Ausgestoßenen und marodierenden Orks, das stark mit dem Garethi vermischt ist und vor allem von den Orks außerhalb des Orklands gebraucht wird. Wenn sich die Helden also mit ihren zeitweiligen Zeitgenossen unterhalten wollen, müssen sie entweder Grashok als Übersetzer beiziehen (der jedoch nicht immer zur Stelle sein kann) oder das *Ologhaijan* erlernen (falls noch kein Held die Sprache spricht).

Die Verständigungsprobleme, die besonders zu anfangs auftreten können, sollten Sie durchaus auch am Spieltisch ausspielen. Sie können dabei die Orks entweder in abgehackten, grammatikalisch nicht korrekten Sätzen sprechen lassen (*„Dein Schwert, ich will.“ – „Du kämpfen, sicher? Besser nehmen Beine auf Hand wie Rotpelz.“*), da die Helden nicht jedes Wort verstanden haben, oder aber in vollständigen, grammatikalisch richtigen, aber scheinbar unsinnigen Sätzen, wenn die Helden den Sinn der Wörter nicht ganz erfasst haben (*„Das Sonnentier ist hungrig, doch ich kann es nicht essen.“* statt

„Ich weiß nicht, wo das Einhorn grasst/zu finden ist.“).

Eine Auswahl orkischer Begriffe finden Sie in **Roter Mond 98**.

HELDINNEN

Weibliche Helden haben einen besonders schweren Stand, sind für Orks Frauen doch nicht mehr als eine nützliche Sache ohne eigenen Willen, dem männlichen Ork auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Allerdings ist es für die Orks nicht immer einfach, Männer und Frauen anderer Rassen auseinander zu halten, erst recht, wenn die primären Geschlechtsmerkmale durch Kleidung und Rüstung verhüllt sind. Und da orkischen Frauen das Waffentragen nicht gestattet ist, wird eine bewaffnete und gerüstete Heldin mit dem gleichen Respekt oder der gleichen Verachtung behandelt wie ihre männlichen Mitstreiter, weil der Ork sie gar nicht von ihren männlichen Mitstreitern zu unterscheiden vermag. Aus den Gesichtszügen oder der Stimmlage allein vermag ein Ork nur mit genügend Übung männliche oder weibliche Menschen auseinander zu halten, und diese Übung haben nur wenige.

Sollte sich aber erst einmal herausstellen, dass es sich bei dem Glatthaut um eine Frau handelt, wird sie nicht besser als eine orkische Frau behandelt. Sollte eine Heldin nach längerer Zeit der 'Tarnung' auffallen, ist die Reaktion der Orks unvorhersehbar: Sie mag ob ihrer an den Tag gelegten Wildheit und Stärke respektiert oder sogleich angegriffen werden, um die durch das Täuschungsmanöver verletzte Kriegerehre wieder herzustellen.

Heldinnen werden sich aller Wahrscheinlichkeit nach als Männer tarnen müssen, wollen sie sich nicht tagtäglich Anfeindungen und Übergriffen ausgesetzt sehen, was zu frustrierenden Momenten im Spiel führen kann. Gehen Sie deshalb auf gute Einfälle und Täuschungsmanöver der Spieler ein: Sei es, dass sich die Heldin auf ganz profane Art stets darauf achtet, sich zu verhüllen, dass sie sich als Frau beziehungsweise Sklavin eines anderen Helden ausgibt (dieser wird seinen 'Besitz' aber mehrmals zu verteidigen haben – wenn Sie ganz perfide sein wollen, fordert Grushog die Heldin gar als 'Gastgeschenk') oder dass ihre wahre Natur durch einen aufwändigen Ilusionszauber verschleiert wird. Die Gefahr, jederzeit auffliegen zu können und nicht zu wissen, wie die getäuschten Orks reagieren werden, kann das Spiel bereichern. Die Heldin sollte aber nur entlarvt werden, wenn sich die Gruppe wirklich ungeschickt anstellt oder wenn es der Dramaturgie förderlich ist. Die Reaktion der Schwarzpelze wiederum sollte ihrem Wesen angepasst sein, jedoch die Heldin nicht am weiteren Spiel behindern. Dies geht am ehesten, in dem die genarrten Orks die Helden zum Kampf oder Wettstreit um den 'Besitz' der Heldin herausfordern.

Ein Held als ORKHÄUPTLING

Alternativ hat ein Held auch die Möglichkeit, Grushogs List auffliegen zu lassen und sich die Hörnerkrone selbst aufzusetzen. Sollte der Held im anschließenden Zweikampf den alten Häuptling erschlagen, muss er sich noch gegen 1W6 Konkurrenten durchsetzen (nehmen sie dafür die Werte der Okwach auf Seite 123 und passen Sie sie der Kampfkraft des Helden an), ehe er als neuer Häuptling der Tochai-Orichai anerkannt wird. Grashok Dunkelhand würde den Helden bei solch einem Vorhaben sogar unterstützen, ein orkisch-menschliches Harordak ist ganz nach seinem Geschmack. Es ist natürlich auch denkbar, dass ein Held bereits früher (oder erst später) auf die Idee kommt, den alten Häuptling abzusetzen und selbst die Herrschaft zu ergreifen. Auch in diesem Fall muss er sich gegen einige Konkurrenten und Herausforderer durchsetzen sowie eigenhändig (unter dem wachsamen Blick einiger Okwach) einen Steppenrindbullen erlegen.

In jedem Fall erhält ein solcher Held daraufhin einen passenden orkischen Namen und muss sich hin und wieder, je nachdem wie er seine Herrschaft (die er zusammen mit Grashok ausübt) gestaltet, orkischer Herausforderer erwehren. Umso einschneidender der Held die orkische Lebensweise und Sippenstruktur verändern will, desto häufiger wird er herausgefordert.

Die Tatsache, dass eine Glatthaut die Häuptlingswürde der

Tochai-Orichai erringen konnte, führt bei den orkischen Nachbarn, insbesondere den Gegenspielern der Tochais, dazu, dass der Held zwar ge-, die Tochai jedoch verachtet werden. Nicht vergessen sollten die Helden, dass ein orkischer Häuptling nicht abdanken kann: Will der Held also nicht den Rest seines Lebens im Orkland verweilen und eines Tages von einem jüngeren und stärkeren Rivalen erschlagen werden, bleibt ihm am Ende des Abenteuers nur die Flucht und der Bruch mit den Tochai.

Grushog Graupelz

Byakka: INI 14+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+5 DK N
Faust: INI 14+1W6 AT 18 PA 15 TP(A) 1W6+1 DK H
LeP 40 **AuP** 45 **WS** 8 **RS** 4 (Haut und Lederrüstung)
GS 7 **MR** 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Biss, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Überrennen, Wuchtschlag

Kampftaktik: Grushog belauert sein Gegenüber erst und überlässt ihm gerne die Initiative, um dessen Schwachstellen ausfindig zu machen. Wenn er sich entschließt, zum Angriff überzugehen, kennt er keine Gnade mehr und drangsaliert seinen Gegner mit Sturmangriff, Ausfall und Wuchtschlag.

Fleisch aus, wie es sein Vorrecht als Häuptling ist. Auch dem Tairachi Grashok gewähren die Jäger ohne zu Murren einen Teil ihrer Beute. Als jedoch ein ausgemergelter, hungriger Sklave versucht, sich ebenfalls seinen Teil zu sichern, wird er mit zornigen Hieben und Tritten vertrieben. Erst wenn alle anderen Schwarzpelze sich satt gegessen haben, dürfen sich die Sklaven an die meist spärlichen Überreste machen. Die Orkfrauen und weibliche Orkkinder werden durch den Anteil des Häuptlings genährt, während männliche Orkkinder selbst sehen müssen, wie sie ihren Hunger stillen. Auch den Helden gewährt man nicht ohne weiteres etwas zu essen. Sie müssen also entweder selbst auf die Jagd gehen oder sich ihren Anteil im Zweikampf erstreiten.

Einige Grishik versuchen verzweifelt, ihren kargen Äckern eine bessere Ernte zu entlocken. Helden mit landwirtschaftlichen Kenntnissen können ihnen bei der Arbeit zur Hand gehen und ihnen einige wertvollen Kniffe beibringen. Solche Helden werden dann allerdings von den anderen Orks ebenfalls wie Bauern behandelt, da sie sich solch einer niederen Arbeit hergeben.

Großzügig verteilt Grushog inmitten des Lagers, für alle gut sichtbar, seine Orkfrauen unter den Okwachs der Sippe, die daraufhin mit ihrer ‚Leihgabe‘ in einem Rundzelt verschwinden. Dieser für die Helden wohl unerträgliche Umgang mit orkischen Frauen kann jedoch nur verhindert werden, in dem ein Held den



01'98

Häuptling herausfordert (siehe Kasten **Ein Held als Orkhauptling**) und somit der Besitz der Orkfrauen an den Helden fällt. Nur dann können die Helden Einfluss darauf nehmen, wie mit den orkischen Frauen der Sippe umzugehen ist.

☛ Khurkach und Okwach messen sich im bewaffneten und waffenlosen Zweikampf und in Wettstreiten. Häufig artet das Kräfteressen jedoch aus, so dass sich die Helden urplötzlich in einem Haufen keuchender, fluchender und wild um sich schlagender Schwarzpelze wieder finden können.

DIE BITTE DES ALTEN KÄMPFER

Kurz nach ihrer Ankunft im Lager bittet Grushog die Helden zu sich. In einer kruden Mischung aus Garethi und Ologhajan gibt er den Helden zu verstehen, dass er ihrer Hilfe bedarf. Obwohl die Tochai durch den Einfluss ihres Tairachis Glatthäuten gegenüber für orkische Verhältnisse relativ offen gegenüber stehen, gibt es doch auch einige Stimmen in der Sippe, welche die Helden gerne vertrieben oder gar verklagt sehen würden. Grushog wäre bereit, sein ganzes Gewicht als Häuptling in die Waagschale zu werfen, um zu verhindern, dass einige Krieger, welche ihr Augenmerk auf die Ausrüstung der Helden geworfen haben, ihre Pläne in die Tat umsetzen. Leider weiß er, dass er nicht mehr so kräftig ist und sein Ansehen als Brazoragh-Priester langsam schwindet. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis ein jüngerer, stärkerer Schwarzpelz ihn herausfordert, um an seiner statt als Häuptling der Sippe zu herrschen. Diesen Zeitpunkt möchte Grushog hinauszögern, doch dafür braucht er ein Zeichen seiner immer noch vorhandenen Stärke: Die Helden sollen ihm die prächtigen Hörner eines Steppenrindes bringen, damit er daraus eine neue Häuptlingskrone anfertigen kann, als Zeichen seiner immer noch vorhandenen Kraft und der auf ihm liegenden Gunst Brazoraghs. Im Gegenzug wird er die Position der

DER WEG NACH VASHRAK

Vom Zeitpunkt ihrer Ankunft im Lager der Tochai an sind die Helden in ihrem weiteren Vorgehen völlig frei. Sie alleine entscheiden, welche Aufgabe in welcher Reihenfolge und auf welche Weise sie in Angriff nehmen. Entsprechend ist dieses Kapitel nach dem Baukastensystem gegliedert: Beginnend mit einer Bitte des alten Häuptlings der Tochai (Seite 83), welche die Position der Helden innerhalb des Sippengefüges stärken kann (und auch die Möglichkeit beinhaltet, dass ein Held die Häuptlingswürde der Tochai übernimmt), bildet das Kapitel **Tarrakvashs Erben** (Seite 83) den Rahmen für die Suche nach der Grabstätte von Vashrak. Das Kapitel **Verbündete und Gegenspieler** (Seite 87) stellt Ihnen die Akteure vor, auf die die Helden während ihrer Suche nach dem Heiligtum treffen und welche den Helden helfend unter die Arme greifen können. Die vorgestellten Gruppierungen dienen Ihnen auch als Hilfe und Grundlage für weitere, eigenständigen Heldenaktionen oder Ihre eigenen Ideen. Anschließend (Seite 89) sind verschiedene kleinere und größere Aufgaben beschrieben, von denen die Helden zumindest einen Bruchteil absolvieren müssen, damit sie die Lage der Grabstätte in Erfahrung bringen können.

Ihnen werden bei den Beschreibungen oder Ersterwähnungen von Personen immer wieder in Klammern die Zeichen OX/GX/SX begegnen, wobei statt des Xs eine oder mehrere Zahlen

Helden innerhalb der Sippe festigen und sicherstellen, dass sich niemand an ihnen vergreift. Die zweifach geschwungene Hörnerkrone aus dem Gehörn des schwarzen Steppenrindbullen ist das traditionelle Würdezeichen des Häuptlings und Brazoragh-Priesters der Schwarzpelze.

Es liegt ganz an den Helden, ob sie das Angebot Grushogs annehmen. Falls nicht, versuchen tatsächlich mehrmals einige Khurkach, die Helden um ihre Ausrüstungsgegenstände zu bringen.

Die Jagd auf ein Steppenrind ist nicht ganz ungefährlich, vor allem wenn es ein Exemplar mit besonders eindrucksvollen Hörnern sein soll. Bei der Jagd ist jedes Mittel erlaubt. Haben die Helden die Hörner erst einmal errungen, können sie Grushog bei seiner List unterstützen, indem sie ihm unbemerkt die Hörner zuspielen. In dem Fall wird er großspurig vor der versammelten Sippe verkünden, wie er den Steppenrindbullen mit seinen eigenen Händen niedergedrungen hat.

Steppenrindbülle

INI 6+1W6	PA 4	LeP 80	RS 2	WS 9
Stoß: DK H	AT 9	TP 1W6+2		
Trampeln: DK H	AT 12	TP 3W6+5		
GS 14	AuP 65	MR 0 / 10	GW 13	

Jagd: +12, Angriff

Besondere Kampfgregeln: Überrennen (10, 3W6), Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln, große Gegner

Kampftaktik: Wenn der Bulle einen Treffer mit seinen Hörnern landet, versucht er sogleich, wenn sein Gegner durch die Wucht des Aufpralls zu Boden geht, wieder anzugreifen und ihn zu zertrampeln. Ein Steppenrindbülle führt einen Kampf immer zu Ende – solange er noch weitere Eindringlinge vorfindet, greift er diese auch dann an, wenn er schon einen Gegner besiegt hat.

stehen. Anhand dieser Zeichen und der dazugehörigen Tabelle im **Anhang** (siehe Seite 109) können Sie den Wissenstand der betroffenen Person zu den Themen **Orkreich** von Tarrakvash, **Grabstätte** von Vashrak und **Sternengabe** ablesen. Eine Zahl in Klammern bedeutet, dass das Wissen vor den Helden geheim gehalten wird und sie an dieses Wissen nur mit besonderen Bemühungen gelangen können.

TARRAKVASHS ERBEN

Frühestens drei Tage nach ihrer Ankunft wird Grashok die Helden zu sich rufen lassen. *“Die Siburash sind gewillt, uns anzuhören. Das ist ein gutes Zeichen. Mein Bote meldete aber auch, dass er das Zeichen Khezzaras sowie einige Krieger der Schurachai im Lager der Blutroten gesehen hat. Das ist ein schlechtes Zeichen.”* Grashok weiß nicht, was es mit den ungewöhnlichen Gästen der Siburash auf sich hat. Ihm schwant jedoch nichts Gutes, sind doch Khezzara und die Schurachai, die Diener Uigar Kais, eigentlich Todfeinde. Lassen Sie die Helden ruhig ein wenig rätseln und Vermutungen anstellen – sie werden wahrscheinlich von selbst darauf kommen, dass irgendein Zusammenhang mit der Sternengabe bestehen muss.

Da die Helden unter dem Schutz seiner Sippe, langjährige Verbündete der Siburash, reisen und Grashok sie ebenfalls

begleitet, glaubt er nicht, dass die Siburash es zulassen, dass man sich an den Glatthäuten vergreift. Er rät den Helden aber trotzdem, sich gut zu rüsten und auf alles gefasst zu sein. Leider führt für denjenigen, der die Grabstätte von Vashrak aufsuchen will, kein Weg an den Blutrotten vorbei, den Hütern des Heiligtums.

Die Reise selbst gestaltet sich relativ ereignislos, das Lager der Siburash ist einen guten Tagesmarsch vom Lager der Tochai entfernt. Nebst Grashok begleiten auch noch zwanzig gut gerüstete und auf struppigen Ponys reitende Okwach und Khurkach der Tochai die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr von weitem die mit blutigen Schlieren und knöchernen Überresten verzierten Zelte des Siburash-Lagers ausmachen könnt, steigt die Anspannung. Welchen Empfang wird man euch wohl bereiten?

[Aktion der Helden]

Wie bereits im Lager der Tochai scheint die ganze Sippe eure Ankunft erwartet zu haben: Mit Arbach und Speeren bewaffnete Krieger, deren Felle rostrot in der Sonne glänzen und deren Gesichter von unzähligen Narben und Schnitten übersät sind, folgen euch auf Schritt und Tritt. Man führt euch zu einem großen Rundzelt, dessen Außenwände aus Orkfellen bestehen und dessen Spitze von drei bleich grinsenden Menschenschädeln gekrönt wird. Vor dem Zelteingang hat sich ein einzelner Ork aufgebaut: lange, schlanke Hauer, schulterlanges, von weißen Strähnen durchzogenes, wild verfilztes Haupthaar und zwei blutigrot schimmernde Augen. Um den Hals trägt er, für jedermann gut sichtbar, eine große, an den Rändern mit Ornamenten verzierte Kupferscheibe. Unter seinem dreckigrot verfilzten Fell sind die tiefen, den ganzen Körper bedeckende Narben gut sichtbar, als einziges Kleidungsstück dient ihm eine mit frischen Blutflecken versehene Lederschürze, die er um den Unterleib gewickelt hat.

Während Grashok auf den offensichtlichen Tairach-Schamanen zutritt und ihn ehrerbietig begrüßt, könnt ihr aus den Augenwinkeln in den hintersten Reihen der Siburash-Krieger ein Stück weißes Fell ausmachen. Doch noch ehe euch ein zweiter Blick vergönnt ist, betreten Grashok und der andere Schamane das Zelt und fordern euch auf, ihnen zu folgen.

Tatsächlich hat es sich *Yirack*, der Anführer der Schurachai (siehe Seite 88), nicht nehmen lassen, die Helden unter die Lupe zu nehmen und abzuschätzen.

Sobald die Helden das Zelt betreten, schlagen ihnen eine Mischung aus frischem Blut, Verwesung und ein süßlicher, unangenehm in der Nase kitzelnder Geruch entgegen. In der Mitte des Zeltes befindet sich eine große Feuerstelle, deren Glut zusammen mit den Ritzen in den Außenwänden ein wenig Licht spendet. Inmitten der Glut liegt eine verbeulte, kupferne Schale, in der Blut, Kräuter und andere Zutaten erhitzt werden. Von der Decke hängen die noch blutigen Fetzen von frisch erlegtem Kleinwild, und immer wieder vergehen herabfallende Blutropfen zischend in der Feuersglut, die Innenwände des Zeltes sind mit primitiven Malereien verziert.

Rund um die Feuerstellen haben sich fünf Orks gruppiert, welche die Helden neugierig mustern (die Beschreibungen finden

AUF EIGENE FAUST

Vielleicht sind die Helden ungeduldig und wollen nicht abwarten, bis Grashok sie zu den Siburash führt beziehungsweise bis die Helden den Rat der Siburash überzeugen konnten (siehe weiter unten), sondern auf eigene Faust nach dem Heiligtum suchen. Sie sollten jedoch relativ schnell merken, dass solch ein Vorhaben zwangsläufig zum Scheitern verurteilt ist: Der einzige Anhaltspunkt, den die Helden haben ist, ist der Name und vielleicht noch die ungefähre Lage der Grabstätte. Die Wahrscheinlichkeit, per Zufall auf den alten Steinbogen, der den derischen Teil des Feenpfades zur Grabstätte darstellt, zu stoßen, ist verschwindend klein. Und selbst wenn Sie ihren Helden (auf Grund origineller Einfälle) diesen Erfolg gönnen mögen, ohne die Hilfe und die Rituale der Siburash bleibt der Steinbogen einfach nur ein uralter, verwitterter Steinbogen.

Sie im Kasten **Der Rat von Tarrakvash**). Auch Grashok und den männlichen Helden wird ein Platz angeboten, weibliche Helden müssen sich im Hintergrund halten.

DIE UNTERREDUNG MIT DEM RAT

Tirasch Blutsichel, der oberste Schamane der Siburash und derjenige, der Grashok vor dem Zelt empfangen hat, spricht (gegebenenfalls wird Grashok für die Helden übersetzen): *“Noch nie schenkte der Rat von Tarrakvash Blankhäuten Gehör, doch noch nie bat ein alter Verbündeter darum. Selten sind die Sterne so in Aufruhr, dass sie ihre schwachen Kinder nach Khazarrach senden. Es ist kein Zufall, dass unsere Brüder im Norden, der Gesandte Khezzaras und ihr Blankhäute fast zu gleicher Zeit das Gleiche verlangen: Die heilige Grabstätte von Vashrak zu betreten. Vernommen hat der Rat bereits die Worte der Schurachai und des Hochschamanen von Khezzara. Was aber führt euch nach Vashrak?”*

Tirasch wendet sich während des ganzen Gesprächs an Grashok, der als Sprecher der Helden fungiert. Wenn die Helden antworten oder etwas Fragen möchten, muss Grashok dies ebenfalls übersetzen. Dies mag zu einigen Missverständnissen führen, jedoch sollten keine schlimmeren Konsequenzen daraus erwachsen. Mit der obigen Frage wollen sich die Tairachi ein Bild von den Helden machen. Diese sollten ihre Antwort deshalb gut abwägen und gerade mit ihrem Wissen über die Sternengabe vorsichtig sein. Die einfachste und beste Antwort der Helden wäre, auf ihren Kampf mit dem Minotaurus hinzuweisen (und den Tairachi auch gleich das abgeschlagene Horn zu zeigen) und zu verkünden, dass man danach trachtet, das begonnene Kräfteressen mit dem Wächter der Grabstätte zu einem Ende zu führen.

Die Helden dürfen bei ihren Antworten ruhig dick auftragen und lügen (*Überreden (Lügen)-Probe -3*), da die Siburash nur selten in Kontakt mit Glatthäuten sind und es um ihre Menschenkenntnis nicht gerade gut bestellt ist. Eine entlarvte Lüge gestaltet es für die Helden jedoch schwieriger, später einzelne Ratsmitglieder zu überzeugen (siehe Kasten **Der Rat von Tarrakvash**).

Der weitere Gesprächsverlauf ist relativ offen. Die Helden können erfahren, dass die Schurachai tatsächlich im Auftrag Uigar Kais im Orkland weilen, während die Gesandtschaft des Aikar Brazoragh von dem Hochschamanen *Azrek Ziraitach* (Seite 98) angeführt wird. Weiter können die Helden Infor-

DER RAT VON TARRAKVASH

Der Rat besteht aus den fünf Tairachi der Siburash und entscheidet, im Einklang mit den alten Überlieferungen, über die Geschicke der Sippe. Ihm obliegen das Behüten des Wissensschatzes rund um Tarrakvash sowie das Wissen um die Lage und den Zugang zur alten Schamanengrabstätte von Vashrak.

ENTSCHEIDUNGSFINDUNG

Der Rat spricht immer nur mit einer Stimme. Entsprechend müssen die Helden, genauso wie Azzek oder Yirack, sämtliche Ratsmitglieder davon überzeugen, dass man ihnen den Weg zur Grabstätte weist. Dies kann auf zwei unterschiedliche Arten gelingen: Indem die Helden die größeren und kleinere Aufgaben in den Kapiteln **Söhne des Krieges**, **Väter des Blutes** und **Blankhaut, Weißpelz und Totenschädel** bewältigen oder in dem sie sich die Schwachpunkte der einzelnen Ratsmitglieder zu Nutze machen. Dringend abgeraten sei den Helden die Ermordung eines oder mehrerer Ratsmitglieder: Traditionell besteht dieser aus fünf Schamanen der Siburash, doch von den Jungschamanen ist noch keiner so weit in seiner Ausbildung gediehen, als dass er den frei gewordenen Platz einnehmen könnte. In der Zwischenzeit würde der ermordete Schamane (dank des Rituals *Rat der Ahnen*) als Geist auch weiterhin dem Rat angehören; unnötig zu erwähnen, dass er auf seine Mörder alles andere als gut zu sprechen ist.

Zu Beginn sieht das Stimmverhältnis folgendermaßen aus:

- 👁️ **Pro Helden:** Tirasch Blutsichel
- 👁️ **Pro Schurachai:** Rashak, Gruguuz Riak Siburash
- 👁️ **Pro Azzek:** Argzool, Ugurkan Schwarzblut

Jede Aktion der Helden beeinflusst das Stimmverhältnis, und ein einmal überzeugter Tairachi mag den Helden seine Gunst auch wieder entziehen, wenn sie sein Missfallen erregen. Entscheiden Sie selbst, wie oft die Helden etwas unternehmen müssen, dass einem Tairachi wohlgefällig ist, ehe er sich für die Helden ausspricht. Je nach persönlichem Spielstil und Einfällen der Helden kann sich dieses Kapitel also über wenige Tage oder mehrere Wochen hinziehen.

Die Helden können sich jeweils bei Grashok erkunden, wie der Rat ihnen momentan gewogen ist. Auch ihre Kontrahenten werden selbstverständlich versuchen, die Ratsmitglieder zu beeinflussen (vor allem Yirack) und/oder auf eigene Faust nach der Grabstätte suchen (vor allem Azzek). Dabei werden die Parteien unweigerlich aneinander geraten (siehe **Blankhaut, Weißpelz und Totenschädel**).

DIE JÜNGSTEN EREIGNISSE

Selbst die Siburash wissen nicht, wieso die Schurachai oder Azzek das Heiligtum aufsuchen wollen – weil man ihnen dies nicht verraten hat, sind sie auch so misstrauisch und gespalten, wem sie den Pfad zur Grabstätte weisen sollen. Der Rat steckt in einer Zwickmühle: Wenn sie der Bitte ihrer Verwandten, den Schurachai, nachkommen, dann ist ihnen der Zorn des Aikar gewiss. Und da sich sein Gesandter zurzeit ebenfalls im Lager befindet, wird es auch nicht lange dauern, bis die Siburash der Zorn des Gottgesandten ereilt.

Gewähren sie hingegen Azzek Ziraitach Zutritt zur Grabstätte, mag dies Uigar Kai, ihren früheren Hochschamanen und denjenigen, der wie kein zweiter die Grabstätte kennt,

verärgern. Und obwohl dieser weit im Norden sitzt, fürchten sich die Tairachi doch vor dem Träger des *Schwarzen Stabes*. Noch unschlüssig sind sie, was sie von der Bitte Grashoks halten sollen, Glatthäuten den Weg zur Grabstätte zu weisen. Bisher hat noch keine Blankhaut, nicht einmal als Opfer, das Heiligtum betreten. Die Schamanen kommen aber überein, dass vielleicht die Zeit gekommen ist, mit dieser alten Tradition zu brechen und die Glatthäute, wenn sie sich beweisen, zum Heiligtum zu führen, damit sie dort Tairach als Opfer dienen können. Denn seit der Flucht Uigar Kais hat kein Tairachi der Siburash mehr eine Nacht im *Takai-bragh*, dem tairachheiligen Wald vor Khezzara, überlebt. Dies wird als Verlust der Gunst Tairachs gewertet, wird man doch nur Hochschamane, wenn man nach einer Nacht die zweite Initiation durch Tairach erhält. Die Siburash deuten auch den Sternenregen als ein düsteres Zeichen und erhoffen sich, indem sie einer der Parteien den Weg weisen, die Gunst Tairachs wieder zu erlangen – und sei es, dass die Entsandten ihm als Opfer dienen.

Vor diesem Hintergrund reift die vorläufige Entscheidung des Schamanenrates, den er den Helden am Ende der Unterredung offenbart (siehe Kapitel **Möge der Stärkere gewinnen**).

DIE MITGLIEDER

Aussehen, Charakter und Besonderheiten helfen Ihnen bei der Ausgestaltung der Schamanen. Anhand der Einträge in der Rubrik *Wissenssplitter* und der Tabelle im **Anhang** (siehe Seite 100) können sie herausfinden, was das jeweilige Ratsmitglied weiß. *Sympathien* und *Antipathien* geben Auskunft über die Beziehung der Tairachi zu den anderen Fraktionen, welche das Umland bevölkern. Schädigen die Helden eine Fraktion, die unter *Sympathien* aufgeführt wird, verlieren sie die Gunst des betroffenen Tairachis. Um den Ork auf die Seite der Helden zu ziehen, müssen sie gegen die Fraktionen vorgehen, die unter *Antipathien* aufgeführt sind. Die *Schwachpunkte* können hilfreich sein, wenn die Helden versuchen, auf eigene Faust einen Weg zu finden, den Tairachi zu überzeugen.

Tirasch Blutsichel

Aussehen: lange, schlanke Hauer; grau-rot-schwarz verfilzter Pelz; blutigrote Augen; mit Ornamenten verzierte Kupferscheibe; narbenübersäter Oberkörper; blutbefleckte Lederschürze; uralte Knochenkeule (Steppenrind)

Charakter: aufmerksam und neugierig; grüblerisch; sorgt sich um das Wohl seiner Sippe und ist dafür bereit, auch unkonventionelle Wege zu beschreiten; charismatischer Sippenführer

Wissenssplitter: 0 2–5, (6, 7, 9), 11/G 2, 4–12, (13–15, 18–20)/S (2–5), 11, (16)

Sympathien: Siburash, Tochai, Kergai, Murgashi, Tscharshai

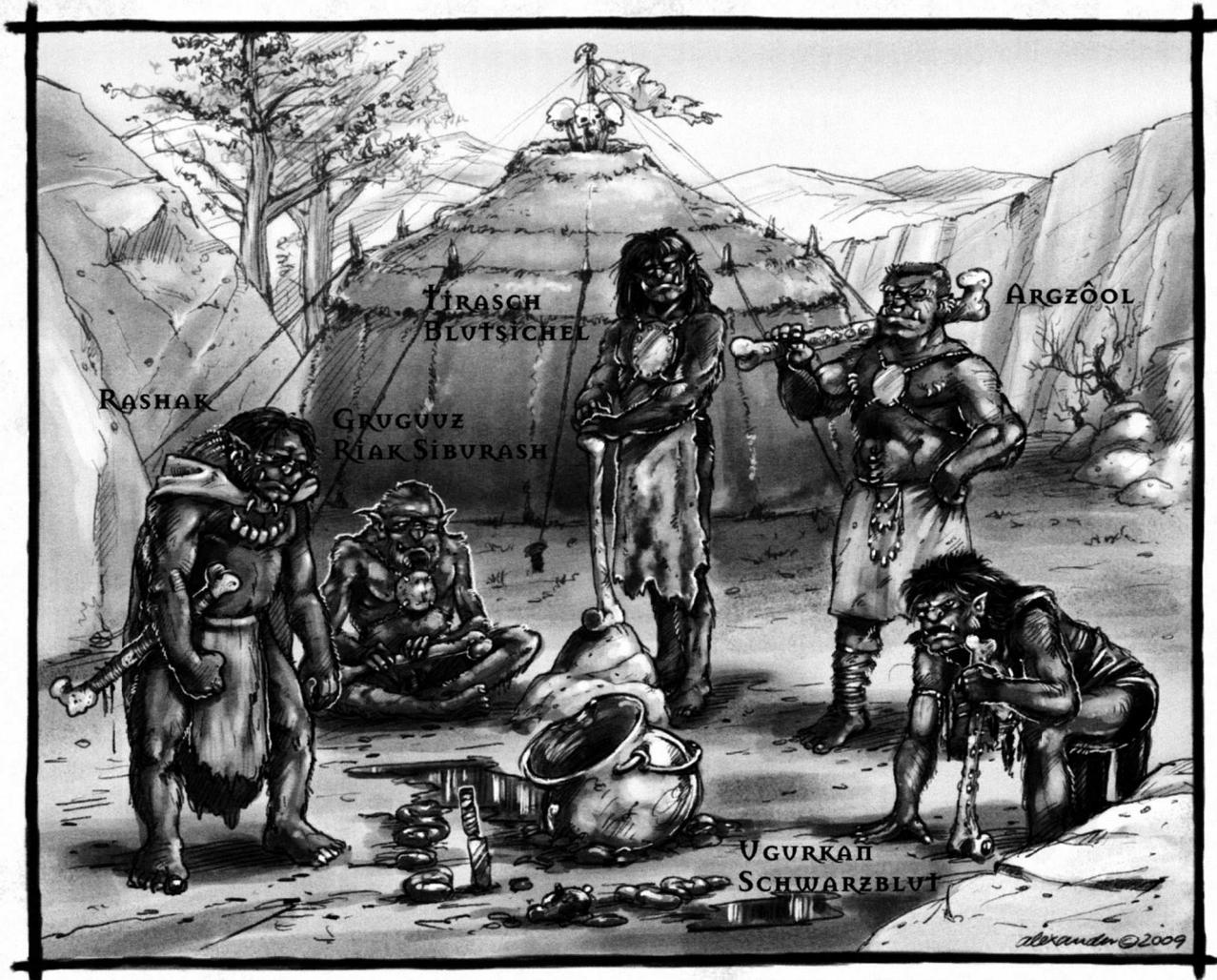
Antipathien: Rakroor, Zahachtai, Schurachai, Azzek Ziraitach

Schwachpunkt: Verändert hin und wieder die alten Überlieferungen zu seinen Gunsten.

Besonderheiten: War früher, wie auch Azzek Ziraitach, ein Schüler Uigar Kais.

Rashak

Aussehen: Buckel; Knochenschmuck; Kette aus mehreren kleinen Kupferscheiben; rot gefärbter Umhang; mit Kupferbändern verzierte Knochenkeule (Säbelzahntiger)



Charakter: launisch und aufbrausend

Wissenssplitter: O 2–5, (6), 7, 10, (13)/G 2, 4–12, (13–15, 19–20)/S 11

Sympathien: Schurachai, Siburash, Tochai, Rakroor, Tscharschai

Antipathien: Azzek Ziraitach, Kergai, Murgashi, Zahachtai

Schwachpunkt: Erklärter Feind Tiraschs, versucht heimlich, die Geister gegen Tirasch aufzuwiegeln.

Besonderheiten: Würde gerne mit den Schurachai in den Norden ziehen, um sich Uigar Kai anzuschließen.

Gruguuz Riak Siburash

Aussehen: verfaulte Hauer; von weißen Schlieren bedeckte Augen; Pelz weist einige kahle Stellen auf; unregelmäßig rund gehämmerte Kupferscheibe; trägt keine Kleidung; kleine Knochenkeule (Mensch)

Charakter: verwirrt und senil

Wissenssplitter: O 2–5, (6), 7, 8, 9, 11, 12/G 2, 4–12, (13–15, 19–20)/S (2–5), 11, (20)

Sympathien: Schurachai, Siburash, Rakroor, Tscharschai

Antipathien: Azzek Ziraitach, Tochai, Kergai, Murgashi, Zahachtai

Schwachpunkt: Es ist ihm trotz mehrmaliger Versuche nie gelungen, einen Oger zu beherrschen.

Besonderheiten: Ältester Schamane; halb blind; kann nur mit Opferblut zaubern.

Argzöol

Aussehen: kräftig; gepflegtes Fell; stolzer Blick; ganzer Körper ist mit kupfernen Ringen verziert; große, schlichte Kupferscheibe;

roter Kilt; kurz geschnittenes Haupthaar; rot entzündete Narbe im Gesicht; mit Gravuren verzierte Knochenkeule (Oger)

Charakter: wissbegierig, selbstsicheres (arrogantes) Auftreten

Wissenssplitter: O 2–5, (6), 7, (9–12), 15, (17–19)/G 2, 4–12, (13–15, 19–20)/S (2–5, 18, 19)

Sympathien: Azzek Ziraitach, Siburash, Tochai, Tscharschai

Antipathien: Schurachai, Kergai, Murgashi, Rakroor, Zahachtai

Schwachpunkt: Fürchtet sich, sein Wissen zu verlieren.

Besonderheiten: Phänomenales Gedächtnis; hütet das meiste Wissen der Sippe.

Ugurkan Schwarzblut

Aussehen: rote, mit Skalps geschmückte Lederkleidung; mit Blut verklebtes Fell; gehetzter Blick; mehrmals gebrochene Nase; eingefasste Edelsteine in der Knochenkeule (Orklandbär)

Charakter: ehrgeizig und opportunistisch

Wissenssplitter: O 2–5, (6), 7, 8, (9), 11, 14, 16/G 2, 4–12, (13–15, 19–20)/S 11, 18

Sympathien: Azzek Ziraitach, Siburash, Tochai

Antipathien: Schurachai, Rakroor, Kergai, Murgashi, Zahachtai, Tscharschai

Schwachpunkt: Seit einem Ritualpatzer gelingt es ihm nicht mehr, den Geistern zu befehlen, und wird von diesen stattdessen immer wieder für kurze Zeit besessen (Nachteil *Medium*).

Besonderheiten: Sieht sich zum Hochschamanen berufen und bereitet sich auf den Gang in den schwarzen Wald Tairachs vor; versucht sich zu diesem Zweck bei Azzek einzuschmeicheln.

mationen zum Orkreich von Tarrakvash, zur Grabstätte von Vashrak und dessen Minotaurus-Wächter sowie zur Sternengabe sammeln.

MÖGE DER STÄRKERE GEWIPPEP

Nach dem Ende der Unterredung werden die Helden und Grashok aus dem Zelt geschickt. Man heißt ihnen, draußen auf die Entscheidung zu warten.

Umringt von neugierigen Siburash müssen die Helden gut eine Stunde unter der glühend heißen Sonne ausharren. Unter die Orks hat sich auch Azzek Ziraitach gemischt, der die Helden ebenfalls einschätzen will. Der einzige (!) Hochschamane, dem die Helden während dieses Abenteuers begegnen werden, tritt nach einiger Zeit zu den Helden und versucht herauszufinden, was sie ins Orkland und zu den Siburash geführt hat. In der kurzen Unterredung macht er den Helden klar, dass ihm ihre Anwesenheit missfällt.

Ehe das Gespräch jedoch zu bedrohlich wird, tritt Tirasch Blutsichel aus dem Zelt und verkündet den Entschluss des Rates: *“Zrak! Wer die heilige Grabstätte von Vashrak betreten will, der muss die Hitze des Kampfes spüren, auf dass er dem Vater des Krieges zur Ehre gereicht. Takai! Der muss die Kraft des Blutes spüren, auf dass er den Harrgulach widerstehen kann. Harrku! Der muss die Finsternis des Todes spüren, auf dass der Herrscher des Roten Mondes ihm das Tor öffnet. Woschral! Ihr mögt zum Heiligtum geführt werden, wenn ihr bewiesen und den Rat überzeugt habt, dass ihr einem Okwach ebenbürtig seid.“*

VERBÜNDETE UND GEGENSPIELER

Nebst den Tochai-Orichai und den Siburash-Orichai halten sich zum Zeitpunkt des Abenteuers noch weitere orkische Sippen und Fraktionen im Umland und Aktionsgebiet der Helden auf. Die *Größe* gibt jeweils die nach den orkischen Kasten aufgeschlüsselte Zahl der Sippenmitglieder zum Zeitpunkt des ersten Aufeinandertreffens mit den Helden an. Die *Kennzeichen* geben Auskunft über die äußerliche Abgrenzung zu anderen Schwarzpelzen, unter dem Eintrag *Harordak* oder *Anführer* finden Sie die Entscheidungsträger der Sippe oder Gruppe. Wer zum Zeitpunkt des ersten Treffens mit den Helden kein *Verbündeter* oder *Gegenspieler* ist, wird neutral behandelt. Gerade diese Kategorien können und sollten sich aber durch Aktionen der Helden verändern. Unter *Wissenssplitter* finden Sie die Einträge (siehe Seite 100), über die ein durchschnittliches Mitglied der jeweiligen Fraktion zu den für die Helden wichtigen Punkten verfügt.

Da es den Rahmen dieses Textes sprengen würde, jedes einzelne Mitglied der jeweiligen Sippe zu beschreiben, werden jeweils nur eine Handvoll exemplarischer Orks aufgeführt. Grundsätzlich gilt, dass bis auf Azzek Ziraitach und Grashok Dunkelhand alle hier beschriebenen Personen zu Tode kommen können.

DIE TOCHAI-ORICHAI

Größe: 153 (17 Okwach, 32 Khurkach (plus die zwölf, welche mit den Helden anreisen), 11 Drasdech, 30 Grishik, 23 Ergoch, 26 Frauen)

Kennzeichen: hellbraunes Fell, farbenprächtige Stoffe als Stirnbänder

Harordak: Grushog Graupelz (Brazoragh) und Grashok Dunkelhand (Tairach)

Besonderheiten: menschenfreundlich

Verbündete: Siburash, Kergai

Gegenspieler: Rakroor, Schurachai

Wissenssplitter: 0 1/G 3, 8, 9/S 1

Die Tochai sind häufig kräftiger als ihre Artgenossen, jedoch nicht immer die Schlauesten. Vielleicht ist dies mithin ein Grund, dass es Grashok Dunkelhand gelungen ist, seine Ansichten auch auf seine Sippe zu übertragen: Nur wenige Sippen im Orkland können als so menschenfreundlich wie die Tochai gelten. Nichtsdestotrotz ist der Aufenthalt der Helden bei der Sippe auch für die Tochai ein ungewöhnliches und einzigartiges Ereignis.

Seit Alters her sind die Tochai mit den Siburash verbündet, denen sie oftmals Schutz vor ihren gemeinsamen Widersachern, den Rakroor-Zholochai, boten.

Grushog Graupelz (0 2/G 3, 8–10/S 1) ist bereits seit einigen Götterläufen Häuptling der Tochai, worauf sein narbenübersätes und von grauen Strähnen durchzogenes Fell deutet. *Kharash* (0 2, 14/G 2, 8, 9/S 1) ist ein einflussreicher Okwach, der heimlich davon träumt, sich den Schurachai anzuschließen, um ebenfalls ein so schönes, reinweißes Fell zu erhalten. Er mag den Helden früher oder später in den Rücken fallen. Der Drasdech *Sulghul* (0 1/G 1/S 11) hat einige Zeit in Tiefhusen gelebt und spricht daher einige Brocken Garethi. Als geschickter Handwerker kann er beschädigte Ausrüstungsgegenstände der Helden wieder reparieren. Der junge Krieger *Marokk* (0 2/G 3, 8, 9/S 1) ist ein geschickter und wagemutiger Jäger, der die Helden immer wieder in freundschaftlichen Wettkämpfen um die prächtigste oder am gefährlichsten errungene Jagdbeute anstachelt.

DIE SIBURASH-ORICHAI

Größe: 88 (23 Okwach, 16 Khurkach, 7 Drasdech, 24 Grishik, 11 Ergoch, 5 Frauen)

Kennzeichen: rötlich gefärbtes Fell, Ritualnarben auf Stirn und Wangen

Harordak: Tirasch Blutsichel (Tairach) und Ograk (Brazoragh)

Besonderheiten: Sehen sich als Erben des Orkreiches von Tarrakvash; hüten das Wissen um die Lage der Grabstätte von Vashrak.

Verbündete: Schurachai, Tochai, Azzek Ziraitach

Gegenspieler: Rakroor, Kergai, Murgashai

Wissenssplitter: 0 2, 3, 7, 11/G 2, 5, 9/S 11

Von den anderen Schwarzpelzen werden die Siburash oftmals als die ‚Blutroten‘ bezeichnet, da sie sich als Zeichen ihrer besonderen Nähe zu Tairach das Fell rötlich färben. Sie selbst sehen sich als direkte Nachkommen des Stammes des Aikar Takhairrach; ihre Tairachi stellen seit Jahrhunderten die Hüter des Pfades zur Grabstätte von Vashrak. Der Sippe der Siburash entstammt auch der gefürchtete Uigar Kai, der diese schon in jungen Jahren als oberster Tairach-Priester dominierte. Die meisten von ihnen folgten ihm in den hohen Norden und schlossen sich den Schurachai an. Entsprechend freundlich empfingen die Siburash ihre Verwandten, als Yirack Riak Schurachai und sein Gefolge die Siburash aufsuchte und sie bat, ihnen den Weg zur Grabstätte zu weisen.

Tirasch Blutsichel (Seite 85) und *Ograķ* (O 2, 3, 7, 11, 19/G 2, 5, 9, 12/S 11) führen die Siburash gemeinsam, wobei der Häuptling in eine Statistenrolle gedrängt wird. Brazoragh und die anderen Götter des orkischen Pantheons spielen so gut wie keine Rolle, die Siburash stehen ganz im Zeichen Tairachs. Die momentan fünf Tairachi des Stammes bilden zusammen den Rat von Tarrakvash, der für die Helden von zentraler Bedeutung ist.

DIE OKWACH DER SCHURACHAI

Größe: 20 Okwach

Kennzeichen: reinweißes Fell, aufgemalte Krähenfüße im Gesicht

Anführer: Yirack Riak Schurachai (Karmorargh)

Besonderheiten: Handlanger Uigar Kais

Verbündete: Siburash

Gegenspieler: Azzek Ziraitach und sein Gefolge, Tochai

Wissenssplitter: O (2, 3, 7)/G (2, 7)/S 1

Yirack Riak Schurachai (Seite 99) wurde von Uigar Kai beauftragt, die alte Grabstätte aufzusuchen und zu zerstören, damit der Aikar Brazoragh nie mehr darauf zurückgreifen kann. Der Hintergrund seines Auftrags ist ihm nicht bekannt und er wagt auch nicht, ihn zu hinterfragen. Die ihm unterstellten Krieger sind allesamt handverlesen und haben das Orkland bereits früher einmal besucht, fühlen sich in ihrer alten Heimat aber nicht sehr wohl.

AZZEK ZIRAITACH UND SEIN GEFOLGE

Größe: 62 (20 Okwach, 40 Khurkach, 2 Augen Khezarras), ein Oger

Kennzeichen: tiefschwarzes Fell, kräftig gebaut, führen die Standarte Khezarras mit sich (weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf schwarz)

Anführer: Azzek Ziraitach (Tairach)

Besonderheiten: Zwei Augen Khezarras dienen Azzek als Leibwache.

Verbündete: Siburash, Rakroor

Gegenspieler: Schurachai, Murgashai

Wissenssplitter: O 1/G 1/S 1

Truanzhais aus verschiedenen Sippen reisen im Gefolge *Azzek Ziraitachs* (Seite 98), der auf direkten Auftrag des Aikar bei den Siburash weilt. Die zwei Augen Khezarras und der feiste Oger zeugen davon, dass Azzek sicher gehen will, den Häuptling der geeinten Orkstämme nicht zu enttäuschen. Der Aikar sandte den Schamanen mit dem Befehl zu den Siburash, diese Sippe zu überwachen und herauszufinden, was sie im Felde führt. Dass Azzek bei seiner Ankunft sogleich der Schurachai gewahr wurde, weckte sein Misstrauen. Nicht sicher, ob der Befehl des Aikar auch das Vertreiben der Schurachai beinhaltet, entschloss sich Azzek, ebenfalls die Grabstätte aufzusuchen, herauszufinden, was die Weißpelzorks im Schilde führen, und ihre Pläne zu durchkreuzen. Gleichzeitig reift in ihm der Plan, selbst Vashrak zu plündern, erhofft er sich doch von dem errungenen Wissen einen großen Vorteil gegenüber seinem Hauptkonkurrenten *Aschepelz* (**Roter Mond 154**) im Ringen um die Würde des neuen obersten Schamanen des Orklandes. Azzek kann dabei auf

die Unterstützung der khezarratreuen Rakroor zählen – insbesondere wenn es darum geht, die Helden in ihre Schranken zu weisen.

Aus Azzeks Umfeld können die Helden auch vom Bau des Hornturms (**Roter Mond 167**) erfahren; die Baustelle wird allerdings erst im Abenteuer **Ein Turm aus Horn** eine wichtige Rolle spielen.

DIE RAKROOR-ZHOLOCHAI

Größe: 160 (24 Okwach, 80 Khurkach, 5 Drasdech, 33 Ergoch, 16 Frauen), ein Oger

Kennzeichen: blauschwarzes Fell, groß gewachsen, blutige Trophäen werden offen zur Schau gestellt

Harordak: Shardur Stiernacken (Brazoragh) und Harkrash (Tairach)

Besonderheiten: Erzfeinde der Tochai

Verbündete: Azzek Ziraitach

Gegenspieler: Tochai, Kergai, Siburash, Zahachtai, Murgashai, Tscharshai

Wissenssplitter: O 2, 5/G 3, 9, 10, 17/S 1

Die kriegerischen Rakroor sind eine relativ junge Sippe, die sich wegen ihrer Kriegszüge innerhalb kürzester Zeit viele Feinde gemacht haben, so auch die Tochai oder Siburash. Ihre Krieger übertreffen sich an Wagemut und Grausamkeit, in der Hoffnung, eines Tages in der Garde des Roten Mondes für den Aikar Brazoragh kämpfen zu dürfen. Eigentlich Nomaden, haben sie ausnahmsweise ihr Sommerlager unweit des Lagers der Tochai aufgeschlagen, als sie von der Ankunft Azzek Ziraitachs erfuhren. *Shardur Stiernacken* (O 2, 5, 10/G 3, 9, 10, (11)/S 1), ein besonders kräftiger Ork, der eine Kette aus Elfenohren um den Hals trägt, wittert die Chance, sich in den Augen des Gesandten des Aikar zu beweisen, um in dessen Gefolge gen Khezara reisen zu können. Sobald er vom Missfallen Azzeks über die Anwesenheit der Helden erfährt, wird er alles daran setzen, die Blankhäute zu demütigen und zu töten. Die Helden können jedoch schon zu einem früheren Zeitpunkt mit den Kriegern der Rakroor und ihren orkischen Kriegshunden aneinander geraten, befinden sich doch die Rakroor und Tochai seit einiger Zeit im offenen Krieg. Der Schamane *Harkrash* (O 2, 5, 10/G 3, 9, 10, 15, 16/S 11, 12) ist äußerst stolz auf seinen Kriegssohn, dem er den größten Teil seiner Aufmerksamkeit widmet. Die Rakroor verehren den Minotaurus von Vashrak als Ai'Maruchk, als Nicht-Gott (**Roter Mond 104**).

DIE KERGAİ-ZHOLOCHAI

Größe: 218 (37 Okwach, 73 Khurkach, 12 Drasdech, 43 Grishik, 20 Ergoch, 31 Frauen)

Kennzeichen: tiefschwarzes Fell, groß gewachsen, bemalte Knochenmasken bedecken das Gesicht

Harordak: Nargai (Brazoragh) und Thukraz (Tairach)

Besonderheiten: Banditen, die ihre Viehherde durch Überfälle auf andere Sippen zu vergrößern trachten.

Verbündete: Tochai

Gegenspieler: Rakroor, Siburash, Murgashai, Zahachtai

Wissenssplitter: O 1/G 3, (15)/S 1

Ebenfalls sehr kriegerisch eingestellt sind die Kergai, die es durch den Zug ihrer Viehherde in die Nähe der Tochai ver-

schlagen hat, mit denen sie ein fragiles Friedensbündnis geschlossen haben, während sie sich an den anderen Sippen vergreifen. Auf kleinen, struppigen Orkponys reitend, ziehen die Krieger in kleinen Gruppen aus, während die Grishik und Ergoch sich um die große Vieherde, den ganzen Stolz der Sippe, kümmern. Sowohl der wilde Häuptling *Nargai* (O 2, 20/G 3, (15)/S 1) als auch der schwächliche Schamane *Thukraz* (O 2, 17, 19/G 3, (15)/S 11) können die Helden nicht leiden, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Kergai ihr Abkommen mit den Tochai brechen.

DIE MURGASHAI-ORICHAÏ

Größe: 143 (33 Okwach, 40 Khurkach, 22 Drasdech, 27 Grishik, 11 Ergoch, 8 Frauen)

Kennzeichen: unterentwickelte Hauer

Harordak: Brudoch (Brazoragh) und Raszech (Rikai)

Besonderheiten: erkennen den Herrschaftsanspruch Khezzaras nicht an

Verbündete: –

Gegenspieler: Rakroor, Kergai, Azzek Ziraitach, Siburash

Wissenssplitter: O 1/G 1/S 1

Die Murgashai wurden vom Aikar Brazoragh nicht besucht, als er die Stämme einte, weswegen sie ihn auch nicht anerkennen. Ein Umstand, der ihnen bisher keine Probleme bereitet. Doch als Azzek Ziraitach in der Gegend aufkreuzte, sahen sich die Murgashai gezwungen, Farbe zu bekennen, worauf sie so manches Scharmützel mit den khezzaratreuen Orks des Umlands ausfechten mussten. Zu Beginn noch misstrauisch, mag es den Helden gelingen, das Harordak der Murgashai auf ihre Seite zu ziehen, insbesondere wenn die Helden gegen Azzek Ziraitach vorgehen. Der stets gehetzt wirkende *Brudoch* (O 1/G 1/S 11) spricht stark auf Rauschkräuter an, die ihm *Raszech* (O 1/G 1/S 17), der Rikai-Priester der Sippe, besorgt. Dadurch lenkt de facto Raszech die Geschicke der Sippe und um zu verhindern, dass ihm seine Macht wieder entrinnt, verhinderte er bis dahin erfolgreich jeden Versuch, dass ein Tairachi in die Sippe aufgenommen wird, der seinen Platz einnehmen könnte.

DIE ZAHACHTAI-ORICHAÏ

Größe: 46 (40 Grishik, 5 Frauen)

Kennzeichen: gebleichtes Fell, grün gefärbte Umhänge

Harordak: Yurkash Perainelieb (Peraine)

Besonderheiten: von Peraine-Priestern missionierte Orks

Verbündete: –

Gegenspieler: Kergai, Rakroor

Wissenssplitter: O 1/G 3, 9, 13, 14/S 1

Eine kleine Gruppe Zahachtai hat sich diesen Sommer unweit des Lagers der Tochai niedergelassen. 1010 BF wurden die Zahachtai von Peraine-Geweihten erfolgreich missioniert und immer wieder von anderen Stämmen verfolgt. Zwölfgöttergläubigen Helden bietet man Schutz und Hilfe an, die Heilkunst *Yurkash Peraineliebs* (O 1/G 3, 9, 13, 14, 16/S 17) ist für orkische Verhältnisse ausgesprochen fortgeschritten. Das wissen auch die Kergai und Rakroor, die versuchen könnten, die Zahachtai zu versklaven, damit diese ihre verwundeten Krieger wieder gesund pflegen.

TŠCHARSHAI-HÄNDLER

Größe: 51 (25 Khurkach, 25 Drasdech)

Kennzeichen: menschliche Kleidung, Irokesenschnitt

Anführer: Marghai Riak Raghai (Brazoragh)

Besonderheiten: Reisende Händler

Verbündete: –

Gegenspieler: Kergai, Rakroor

Wissenssplitter: O 2, 8, 10/G 1/S 11, 18

Mit ihren fünf von riesigen Steppenrindern gezogenen schweren Wagen streifen die Tšcharshai-Händler rund um *Marghai Riak Raghai* (O 2, 8, 10/G 1/S 11, 18, 19) den ganzen Sommer durch das Orkland, um ihre Ware (Handwerkszeug, Waffen, Metalle, Lederwaren) an den Ork zu bringen. Sie müssen sich immer wieder kleinerer Überfälle der Kergai und Rakroor erwehren und sind auch bereit, Handel mit den Helden zu treiben.

SÖHNE DES KRIEGES, VÄTER DES BLUTES

Die meisten Szenen und Aufgaben sind optional, die Helden können selbst entscheiden, was und in welcher Reihenfolge sie in Angriff nehmen wollen. Szenen oder Aufgaben, die notwendig sind, sind mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Es liegt alleine im Ermessen der Helden, ob sie erst nach einer Möglichkeit suchen, ihrem verfluchten Gefährten zu helfen, oder ob sie gleich zielstrebig die Lage der Grabstätte ausfindig machen wollen. Diese spielerische Freiheit bedeutet für Sie eine gute Vorbereitung und benötigt unter Umständen gewisse Anpassungen einzelner Kapitel. Falls die Helden keinerlei Anstalten machen, sich ihrer Hauptaufgabe, dem Aufsuchen der Grabstätte, zu widmen (zum Beispiel weil sie lieber auf ausgiebige Jagd- und Kriegszüge gehen), bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, mit dem Fluch Zeitdruck auszuüben.

Dieses Kapitel bietet Ihnen einige beispielhafte Szenen und Aufgaben, welche das Heldenleben im Orkland veranschaulichen oder welche die Helden bewältigen müssen, um den Rat von Tarrakvash auf ihre Seite zu ziehen. Bei einigen Einträgen finden Sie die Angabe, welcher Tairachi des Rates durch die Absolvierung der Aufgabe besonders erfreut oder verärgert ist (und somit auch, ob er den Helden seine Stimme gibt oder wieder entzieht). Wo es keine solche Angabe gibt, richtet sich die Frage, ob der Tairachi das Handeln der Helden gutheißt oder nicht, nach den Sympathien beziehungsweise Antipathien des Schamanen für die jeweils betroffene Sippe/Fraktion (Seite 85).

Die Werte generischer Gegner finden sich im Anhang ab Seite 122.

OGEROIS BRUT

Erfreute Tairachi: Gruguuz Riak Siburash, Tirasch Blutsichel, Rashak

Verärgerte Tairachi: Argzôol, Ugurkan Schwarzblut

Die Schamanen der Siburash, Tochai, Kergai und Murgashai haben alle etwas gemeinsam: Ihnen ist es nicht gelungen, einen Oger einzufangen und zu beherrschen. Entweder kommen die Helden selbst auf die Idee, die Gunst der Schamanen oder Sippe auf diese Art zu erringen, oder ein Tairachi tritt mit der Bitte an die Helden, einen Jungoger einzufangen, da-

mit er durch den Schamanen zum Kriegsoger 'ausgebildet' werden kann.

Die Helden haben zwei Möglichkeiten: In den Ausläufern der Blutzinnen leben in Höhlen viele kleine Ogersippen (ein einzelner, kräftiger Ogermann, drei bis sieben Ogerfrauen und Halbwüchsige sowie mehrere Kinder), die relativ schnell aufgespürt werden können, jedoch den Helden einen harten, unerbittlichen Kampf abverlangen. Wenn die Helden gezielter vorgehen, können sie nur wenige Tagesmärsche vom Lager der Tochai entfernt auf die Spuren einer einzelnen Ogerfrau mit zwei Jungogern im Schlepptau stoßen. Diese wird ihre Brut zwar ebenfalls erbittert verteidigen, sollte aber leichter zu überwinden sein. Eine große Hilfe bei der Jagd ist die gelbgrüne Talaschin-Flechte, welche zu einer Paste oder Salbe verarbeitet und auf den Körper aufgetragen jeglichen Körpergeruch neutralisiert.

Haben die Helden erst einmal die Beschützer der Ogerjungen ausgeschaltet, gilt es, die kleinen Menschenfresser genügend zu beeindrucken, damit sie den Helden folgen. Besonders effektiv ist dazu die Beschwörung von Naturgeistern oder andere spektakuläre Zauber (ein PARALYS in Kombination mit einem großen Wagen der Tscharshai stellt ebenfalls eine Möglichkeit dar).

Da ein Kriegsoger der größte Besitz eines Schamanen ist und ein Zeichen seiner Macht darstellt, ist es durchaus denkbar, dass die Helden versuchen, diese Aufgabe mit der Schädigung einer Sippe, deren Schamane bereits einen Kriegsoger beherrscht, zu verknüpfen: Gelingt es den Helden, den Kriegsoger Azzek Ziraitachs oder Harskashs, des Tairachis der Rakroor, zu töten oder 'abzuwimmeln', können sie sich ebenfalls der Gunst oder des Ärgers des einen oder anderen Schamanen der Siburash sicher sein.

DIE KEULE DES RIESEN

Erfreute Tairachi: Argzöol, Ugurkan Schwarzblut, Rashak

Verärgerte Tairachi: Gruguuz Riak Siburash

Was nur die Tairach-Schamanen und einige Oger wissen: Einst sollen manche Oger die Magie gemeistert haben, wovon

Jahrtausende alte, immer noch von magischer Kraft durchdrungene und mit Darstellungen von Sternkonstellationen verzierte Knochenkeulen zeugen. Eine solche Keule, aus den Knochen eines Riesen gefertigt, soll demjenigen, der sie zu bändigen weiß, eine große Hilfe bei der Beherrschung und Lenkung von Naturgeistern sein. Sie wurde vor kurzem in den Händen des riesenhaften Ogers *Urggrak* gesichtet. Nicht nur einige Schamanen der Siburash würden die Knochenkeule gerne in ihrem Besitz wissen: Die Tscharshai würden einen guten Preis für das urtümliche Artefakt zahlen, die Murgashi erhoffen sich durch die Keule einen Vorteil in ihrem Kampf gegen Khezzara, die Rakroor wollen einfach nur den gewaltigen Oger zu Fall bringen und Azzek Ziraitach würde die Riesenkeule gerne selbst beherrschen.

Um an die Keule zu gelangen, können die Helden sie dem schlafenden Oger heimlich entwenden (ohne Talaschin und gelungener *Schleichen*-Probe+8 allerdings ein Ding der Unmöglichkeit) oder in einem Kräfte zehrenden Kampf, bei dem dem Oger dank der Keule zahlreiche Elementargeister des Feuers (**WdZ 201**) zur Seite stehen, erringen.

Urggrak der Oger

Ogerkeule: INI 14+1W6 AT 20 PA 16 TP 3W6+8 DK NS

Faust: INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP(A) 2W6+7 DK HN

LeP 48 **AuP** 44 **WS** 12 **RS** 2 (Haut) **GS** 10 **MR** 1/8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gerade, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schmetterschlag, Sturmangriff, Wuchtschlag

Kampftaktik: Urggrakk kennt keine Taktik, nur Hunger. Wenn er hart bedrängt wird, aktiviert er unbewusst die Ogerkeule und ruft feurige Elementargeister zur Unterstützung.

Besonderheit: Der Oger gilt als *großer Gegner*. Die magische Ogerkeule kann 1W20 Elementargeister des Feuers hervorrufen, die wild um sie tanzen.



Elementargeist des Feuers

INI 11+1W6 PA 4 LeP 12 AsP 24 RS 0

Flammenhand: DK H AT 16 TP 2W6+3 GS 8 MR 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Durch Feuer gehen, Immunität (gegen alle Merkmale außer *Schaden*, gegen Gifte, Krankheiten, Feuer, profane und geweihte Angriffe), Verwundbarkeit (Wasser, dämonisches Feuer)

RUINEN EINER SIEDLUNG

Verärgerte Tairachi: Gruguuz Riak Siburash, Rashak

Inmitten der weiten Steppe erheben sich steinernen Ruinen einer früheren menschlichen Siedlung, deren Bewohner vor Jahrzehnten den schwarzen Stier Ras'Ragh verehrten. Die Helden können bei ihren eigenen Streifzügen auf die Ruinen stoßen oder von einem Tairachi beauftragt werden, die Ruinen nach einer kleinen Stierstatuette zu durchsuchen (die sich mittlerweile allerdings in Almada befindet). Anhand der spärlichen schriftlichen Überreste der verstorbenen Siedler können die Helden erfahren, dass sie allesamt einem Angriff eines großen, wilden Halbstieres (des Minotauren Magryaks) zum Opfer fielen, den sie als Reinkarnation Ras'Raghs verehrten. Almadanische Helden mögen aus den Tagebüchern auch auf einige interessante Parallelen zum heutigen, sich in Almada immer weiter ausbreitenden Stierkult (**Herz 206**) stoßen. Falls die Helden bisher mit ihrer Informationssuche zum Thema Grabstätte von Vashrak nicht erfolgreich waren, können Sie hier auch noch einige fehlende Wissenssplitter platzieren (etwa in Form eines unvollendeten Tagebucheintrags).

DAS ZERSTRITTENE HARORDAK

Seien es die Rakroor, die Kergai oder die Murgashai: In all diesen Sippen ist die Stimmung der herrschenden Kaste angespannt. Ein Umstand, aus dem die Helden Profit schlagen können. Der Rakroor-Häuptling Shardur Stiernacken möchte den Kriegszüge des Tairachi Harkrash häufiger für seine Kriegszüge einsetzen, was dieser jedoch nicht zulässt; Thukraz, der Kergai-Schamane, ist es Leid, immer im Schatten des wilden Häuptlings Nargai zu stehen; der stets gehetzt wirkende Brudoch, Häuptling der Murgashai, ahnt langsam, dass der Rikai-Priester Raszech ihn nicht ganz uneigennützig mit Rauschkräutern benebelt.

In jedem dieser sich anbahnenden Konflikte können die Helden frei entscheiden, auf welche Seite sie sich schlagen oder ob sie überhaupt eingreifen wollen. Grundsätzlich gefällt den Schamanen der Siburash, wenn die Helden sich auf die Seite der Tairachi schlagen. Jedoch mögen sie es nicht, wenn eine Sippe, der sie sich verbunden fühlen, durch den Zwist der Harordak und das Einmischen der Helden geschwächt wird. Ergreifen die Helden Partei für einen Häuptling oder für den Rikai-Priester Raszech, können sie dafür die Feindseligkeiten der betreffenden Sippe ihnen gegenüber verringern oder einen anderen Gefallen einfordern.

BORBARAD-MOSKITOS

Ein Schwarm (1W20+20) Borbarad-Moskitos (**ZooBotanica 76**) surrt rund um einen kleinen, brackigen Teich. Wenn es den Helden gelingt, einige dieser gefährlichen Insekten, die im Stande sind, bei jedem Stich einen kleinen Teil der Erinnerung

des Gestochenen zu rauben, zu fangen, haben sie ein mächtiges Druckmittel gegen die Tairach-Priester in der Hand, die die jahrhundertealten Rituale, Erzählungen und Traditionen im Gedächtnis behalten und an ihre Schüler weitergeben; ein schriftliches Festhalten von Wissen ist den Orks nicht bekannt. Allerdings müssen die Helden ein gefangenes Insekt geschickt einsetzen – nicht alle Tairachi beugen sich der Erpressung, einige werden es den Helden nie verzeihen, dass man sich an ihrem wertvollsten 'Gut' vergreifen wollte. Insbesondere wenn sie den Tairachi Argzöol damit bedrängen, müssen die Helden ihre 'Waffe' auch einsetzen, ansonsten haben sie seine Stimme für immer verloren.

Borbarad-Moskitos

INI [Schwarmgröße] PA 0* LeP 2 RS 0

Biss: DK H AT 20-RS TP 0/3 AP**

GS 4 AuP 200 MR 2/10 GW 1

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, winziger Gegner (AT+8)

*) Um ein Moskito, das sich bereits zum Saugen niedergelassen hat, mit der flachen Hand zu erschlagen, ist eine einfache GE-Probe nötig. Bei einem Ergebnis von 1 konnten gleichzeitig zwei Moskitos erschlagen werden, fällt jedoch eine 20, so wurde ein saugendes Insekt erwischt. Wenn ein Moskito getötet wird, während sein Rüssel in der Wunde seines Opfers steckt, dann sondert es ein Gift ab; Stufe 2, 1W3 SP (einmalig, sofort). Einzig, wenn es durch Magie getötet wird, fällt es ab, ohne sein Gift zu verspritzen.

**) Borbarad-Moskitos lassen sich auf ungeschützten Hautstellen nieder, sie können jedoch auch Tuch und Leinen durchstechen. Ab der folgenden KR versuchen sie, das Opfer mit ihrem Saugrüssel zu stechen. Ein Moskito, dem eine Attacke gelungen ist, saugt die Erinnerungen und Erfahrungen des Opfers auf (3 AP pro KR, automatisch). Ziehen Sie die AP von den unverbrauchten AP ab. Übersteigt der 'Schaden' die unverbrauchten AP, dann muss der Rest auch von zu Steigerungen benutzten AP abgezogen werden – dies hat einen Erinnerungsverlust zur Folge, sprich: Die mit diesem AP gesteigerten Werte (erlernten Sonderfertigkeiten ...) müssen wieder gesenkt werden. Übersteigt der AP-Verlust die Gesamt-AP, so wird das Opfer ein Fall für die Noioniten. Nach 4 KR zieht der Moskito seinen Rüssel aus der Wunde und fliegt gesättigt davon.

DAS MANNBARKEITSRITUAL

Im Sommer kehren viele Jungorks zu ihrer Sippe zurück, nachdem sie im Frühling ausgesandt wurden, ihre Mannbarkeit zu erkämpfen. Dabei müssen die Jungorks möglichst blutige Trophäen mit nach Hause bringen, die von brazoragwürdigen Taten künden. Wollen die Helden also verhindern, dass eine Sippe Verstärkung durch junge, wilde Krieger erhält, müssen sie solche zurückkehrenden Jungorks abfangen und ihnen trotz erbitterter Gegenwehr die Trophäen abnehmen. Die Helden selbst können aber auch das Ziel einiger bisher glückloser Jungorks sein, die sich durch das Erschlagen der dreisten Glatthäute großen Ruhm erhoffen.

Für Werte orientieren Sie sich bitte an dem Jungork *Vierfinger* (Seite 80).

FRAVEN UND KINDER ZVERST

Besonders skrupellose Helden könnten auf die Idee kommen, sich an den Orkfrauen und Kindern einer verfeindeten Sippe zu vergreifen, um damit die Sippe und die Machtbasis (das Verleihen der Orkfrauen an verdiente Orks) des Häuptlings

zu erschüttern. Obwohl dieses Vorgehen für Schwarzpelze nicht unüblich ist, sollten die Helden doch einige Gewissensbisse plagen.

Statt Orkfrauen und Kinder jedoch einfach zu töten, könnten die Helden auch versuchen, diese beiden Gruppen aus der Sippe zu isolieren oder aus ihrer Heimsippe zu vertreiben. Das bietet sich als Ablenkungsmanöver an, da die Krieger sich dann auf die Suche nach den Orkfrauen machen (Orkkinder werden ihrem eigenen Schicksal überlassen).

TRIBUTZAHLUNGEN FÜR KHEZZARA

Siburash, Tochai, Rakroor und Kergai entsenden im Sommer ihre Tributzahlungen für Khezzara: Getreide, Vieh, Sklaven, Orkfrauen, Orklandponys und Gold. Ein gut organisierter Überfall eines Tributzugs, am besten indem die Tat einer verfeindeten Sippe oder den Schurachai in die Schuhe geschoben wird, wird den Zorn Azzek Ziraitachs auf die überfallene und überfallende Sippe lenken. Die Tšcharshai wiederum könnten den Helden behilflich sein, die erbeutete Ware zu verstecken (auch wenn sie dafür ihren Anteil der Beute beanspruchen).

DIE MISSIONARIN

Erfreute Tairachi: Tirasch Blutsichel, Argzöol, Ugurkan Schwarzblut, Rashak, Gruguuz Riak Siburash

Der Vater der jungen Peraine-Geweihten *Rhuane von Lowangen* (*1010 BF, kurzes, struppig braunes Haar, kupfernes Diadem, üppige Rundungen, Pausbacken, schelmisch blitzende haselnussbraune Augen, Geweihtentracht) gehörte einst zu der Predigergruppe, welche die Zahachtai-Orchachai erfolgreich missionierten. Rhuane wollte ursprünglich das Werk ihres Vaters fortführen, seit sie jedoch die Liturgie PARINORS VERMÄCHTNIS wirkte, halten die Zahachtai sie für die leibhaftige Erscheinung Peraines (und werden Rhuane den Helden auch so vorstellen), eine Rolle, an der sie mehr und mehr Gefallen findet (und völlig ignoriert, dass die Göttin ihr die Karmaenergie nicht mehr zurückerstattet, da sie sich schon weit von Peraine entfernt hat). Die Schamanen der Siburash würden die frevlerische Ai'Marukh Rhuane gerne tot sehen, während die Zahachtai eine solche Tat den Helden niemals verzeihen würden.

DER ÜBERSETZER

Während eines Jagdzuges treffen die Helden auf *Nurglopp* (*997 BF, vor Schmutz starrender Pelz, trägt ein arg in Mitleidenschaft gezogenes Kettenhemd und ein schartiges Bastardschwert), einen Yurach der Korogai, den es nach langen Söldnerjahren im Reich der Menschen (Udhenberg, Svellland) wieder in seine Heimat zog. Die orkischen Begleiter der Helden zögern nicht und versuchen, den Yurach zu erschlagen – sollten die Helden dies verhindern, haben sie einen wertvollen Dolmetscher an ihrer Seite. Jedoch kann es gut sein, dass Nurglopp an dem einen oder anderen orkischen Überfall in den oben genannten Gebieten beteiligt war, bei dem auch die Helden oder ihre Angehörige zu Schaden kamen.

DIE JÄGERIN IN DER WILDPIS*

Aldarion Nachtauge (*934 BF, nachtschwarze Augen, hellblondes Haar, mit Orkhauern verzierte Lederkleidung, Schwarzgefiederte Pfeile, lispelt) streift bereits seit einigen Jahrzehnten durch das Orkland und macht Jagd auf Schwarzpelze. Die nach dem Mord an ihrer Schwester aus ihrer Sippe verstoßene Steppenelfe ist durch die lange Zeit im Orkland und ihr

grausames Vorgehen bei der Orkijagd zutiefst *badoc* geworden und trachtet auch den Helden nach dem Leben, wenn diese offensichtlich mit Orks zusammen arbeiten. Aldarion sollte ein, zweimal mit den Helden aneinander geraten, ohne jedoch dabei umzukommen – ihr Opfer wird die Überleitung zum nächsten Abschnitt des Abenteuers darstellen (siehe das Kapitel **Das große Opfer**).

An Stelle der Elfe können Sie auch ein oder mehrere überlebende Mitglieder der *Kralle der Macht* (Seite 114) verwenden, die sich an den Helden rächen wollen.

PLÜNDERT DIE PLÜNDERER!

Erfreute Tairachi: Argzöol, Ugurkan Schwarzblut, Rashak, Gruguuz Riak Siburash

Verärgerte Tairachi: Tirasch Blutsichel

Einige Krieger der Murgashai hatten sich 1029 BF dem Feldzug des aufmüpfigen Zholochais Sharraz Eisauge angeschlossen und bei der Plünderung Phexcaers fette Beute (vornehmlich gut geschmiedete Waffen und Rüstungen) gemacht. Besonders phexgefällige Helden können versuchen, sich unbemerkt ins Lager der Murgashai zu stehlen und die Beute Orkkrieger für Orkkrieger abzunehmen. Die orkische Methode brutaler und offener Gewaltanwendung steht den Helden ebenfalls jederzeit zur Verfügung. Eine andere Möglichkeit ist auch, den Murgashai bessere Waffen und Rüstungen zu versprechen oder zu besorgen.

KRIEG

Wenn die Helden zu oft der gleichen Sippe schaden, werden diese Krieger die Tochai mit einem blutigen Feldzug heimsuchen. Selbst für kriegserfahrene Helden mag eine solche Auseinandersetzung etwas völlig Neues sein: Unkoordiniert und wild dreschen die verfeindeten Krieger aufeinander ein, bis einer das Leben verliert. Von einer wirklich Strategie oder Taktik kann nicht die Rede sein. Ein hoher Charisma-, *Kriegskunst*- und *Überzeugen*-Wert hilft den Helden, die Khurkach der Tochai auf sie einzuschwören und mittels einiger taktischen Kniffe die Schlacht zu gewinnen.

BLANKHAUT, WEIßPELZ UND TÖTENSCHÄDEL*

Nebst den Helden wollen auch Azzek Ziraitach und Yirack Riak Schurachai die Grabstätte von Vashrak betreten und den Rat von Tarrakvash überzeugen, ihnen den Zutritt zum Heiligtum zu gewähren, so dass ihnen die Helden früher oder später in die Quere kommen.

Es ist durchaus möglich, dass der Rat sich am Ende dazu entschließt, allen drei Parteien den Zugang zur Grabstätte zu gewähren – entsprechend schwieriger haben es die Helden im Finale, an die relevanten Informationen zur Sternengabe zu gelangen. Es ist also hauptsächlich im Eigeninteresse der Helden, Azzek und Yirack bereits frühzeitig loszuwerden.

Ein wichtiges Spannungselement dieser Episode ist die Frage nach den Beweggründen und Zielen der jeweiligen Parteien: Niemand weiß, was die andere genau in der Grabstätte will, doch jeder will dies herausfinden, ohne seine eigenen Pläne zu offenbaren. Die Helden tun also gut daran, falsche Gerüchte und Informationen zu streuen, die sie als möglichst harmlos darstellen, um Yirack und Azzek gegeneinander aufzubringen. Geben sich die Helden zu früh als ernsthafte Gefahr zu erkennen, gehen die beiden Parteien mit aller Härte gegen die konkurrierenden Glatthäute vor.

Der Hochschamane der Truanzhai

Beweggründe und Ziele: hält sich auf Befehl des Aikar Brazoraghs bei den Siburash auf; will die Pläne der Schurachai herausfinden und vereiteln; will selbst die Grabstätte plündern und das gewonnene Wissen als Vorteil beim Kampf um die Würde des neuen obersten Schamanen des Orklands nutzen; will den Geist Assai Riak Burchais in seinen mitgeführten Totenschädel bannen.

Vorgehen: Azzek hält sich die meiste Zeit im Lager der Siburash auf und redet auf die Tairachi ein, ihn zur Grabstätte zu führen. Seine Stellung als Hochschamane und Gesandter des Aikar führt früher oder später zum Erfolg. Unterdessen lässt er die Drecksarbeit von seinen Verbündeten, den Rakroor oder seinem Gefolge aus Khezzara erledigen. Sobald drei Schamanen der Siburash dazu tendieren, den Helden ihre Stimme zu geben, geht Azzek aktiv gegen diese vor: kleine, aber

EINHORN UND MINOTAURUS

Eine Möglichkeit, den Fluch des Minotauren Magryaks zu brechen (Seite 76), ist, das Einhorn *Ortulan* (Seite 99) aufzusuchen und es zu bitten, die Minotaurenmagie aufzuheben. Relativ schnell merken die Helden, dass ihnen die befreundeten Schwarzpelze bei der Suche nach dem Einhorn all zu gerne helfen wollen – jedoch mit dem Hintergedanken, den Feind der Minotauren zu erlegen. Eine erste Aufgabe der Helden ist es also, ihre orkischen Begleiter abzuschütteln oder zu täuschen; auf keinen Fall sollten die Helden in orkischer Begleitung auf Ortulan treffen.

Lassen Sie die Helden bei ihren Streifzügen durch das Orkland immer wieder auf Hufspuren Ortulans stoßen, die sie jedoch nicht lange Zeit verfolgen können. Zu einem geeigneten Zeitpunkt können die Helden dann Hufspuren und Blutropfen folgen (*Fährtsuchen*-Probe+4), welche ihnen den Weg zu Ortulan weisen: Das Einhorn liegt nach einer Auseinandersetzung mit Magryak (auch der verfluchte Held mag die eine oder andere Wunde durch das Einhorn erhalten haben) schwer verletzt im Schatten eines mächtigen Findlings. Es zuckt erschreckt zusammen, als es den magischen Geruch Magryaks am verfluchten Helden spürt, ist jedoch zu schwach, um sich zu wehren. Ortulan wird sich erst beruhigen, nachdem die Helden ihre friedlichen Absichten bezeugt haben (*Charisma*-Probe+3). Schnell ist klar: Das Einhorn ist durchaus gewillt, den Helden zu helfen, braucht aber zuerst seinerseits Hilfe, um nicht den Wunden, die ihm Magryak geschlagen hat, zu erliegen. Ein einfacher **BALSAM** oder ähnlicher Heilzauber hilft nur bedingt, da Ortulan *Schwer zu verzaubern* ist. Helfen kann ein auf den Grad III aufgestufter **WUNDSEGEN (WdG 278)** oder aber ein legendärer Heiltrank des Grolmenvolkes. Ortulan hasst die Grolme, weiß allerdings, dass diese seine einzige Möglichkeit darstellen. Die Helden sollen eine kleine Gruppe junger Grolme aufsuchen, auf welche Ortulan nicht weit vom Findling entfernt Jagd gemacht hatte.

GIERIGE FEILSCHER

Prak und seine drei Begleiter sind junge Grolme (Größe von etwa sechsjährigen Menschen, übergroße Köpfe, runzelige Gesichter, dunkelbraune Haut und Haarfarbe, weiße Iris; siehe **Roter Mond 128ff.**), die ihre heimatliche Stadt Gh'Orrgelmur in den Ogerzähnen verlassen haben, um im Kontakt mit den Bewohnern des Orklands ihre Händlerfähigkeiten zu verfeinern. Sie wurden von Ortulan drei Tage lang durch die Steppe gehetzt und freuen sich, endlich nicht mehr um ihr Leben bangen zu müssen, sondern Handel treiben zu können. Für einen ihrer (nichtmagischen und



doch hochpotenten) Heiltränke verlangen die Grolme aber einen hohen Preis: Den liebsten Gegenstand, den die Helden bei sich tragen

– und das ist wortwörtlich gemeint. Dies kann der Zauberstab des Gildenmagiers, die selbst gefertigte Armbrust des Zwergenkämpfers oder das Phex versprochene Beutestück eines besonders wagemutigen Diebstahls des Streuners sein. Es ist zu hoffen, dass die Helden die Sternengabe nicht bei sich tragen, denn aktuell dürfte dies der liebste Gegenstand der Helden sein. Alternativ sind die Grolme auch bereit, ihren Heiltrank gegen das Horn Ortulans einzutauschen. Gelingen einem Helden drei aufeinander folgende *Feilschen*-Proben+12, sind die Grolme bereit, einen anderen Preis für ihre Hilfe anzunehmen. Von roher Gewalt gegenüber den Grolmen ist dringlich abzuraten, denn einmal tot können die Grolme nicht zu ihrem Versteck zurückkehren, wo sie ihre Handelswaren (wie zum Beispiel Heiltränke) aufbewahren.

Falls die Helden weder gewillt sind, ihren liebsten Gegenstand herauszugeben, noch (was schwer zu hoffen ist) Ortulan das Horn abzusägen, können ihnen die Tscharshai-Händler Hilfe anbieten. Bringen die Helden die Grolme und die Tscharshai in Kontakt und lassen sie *Prak* und seine Begleiter die Orks nach Strich und Faden übers Ohr hauen, sind die Grolme bereit, den Helden einen Heiltrank auszuhandigen. Die Tscharshai hingegen werden erst zu spät merken, dass sie übervorteilt wurden. Ihr ganzer Groll richtet sich gegen die Helden, welche sie zum Handel mit den Grolmen gedrängt haben.

DER FLUCH IST GEBROCHEN

Flößen die Helden Ortulan den Heiltrank ein, erholt sich das magische Tier sichtlich, wenngleich es noch einige Tage braucht, ehe es vollständig geheilt ist. Mit einer einfachen Berührung des Horns mit der Stirn des verfluchten Helden bricht Ortulan Magryaks Zauber. Ortulan kann den Helden auch vieles über den Hintergrund Magryaks und seine Feindschaft mit dem Minotauren erzählen (siehe Seite 99).

schlagkräftige Kriegergruppen lauern den Helden tagsüber auf, mittels Khurkachai Tairachi (WdZ 160) erhobene Untote des Nachts. Azzek verbündet sich weder mit den Helden noch mit Yirack.

Wenn die Helden offen gegen Azzek vorgehen, kommt dies einem Angriff auf Khezzara und den Aikar Brazoragh persönlich gleich, was den Stand der Helden in der orkischen Umgebung alles andere als vereinfacht. Nichtsdestotrotz gibt es Möglichkeiten, sich Azzeks zu entledigen:

☛ Die Murgashai können von den Helden für ihre Zwecke eingespannt werden, schrecken diese doch vor keinem Angriff auf den Gesandten Khezzaras zurück.

☛ Einer alten Überlieferung der Siburash zufolge darf der dreiäugige Schädel, der einst im Besitz Assai Riak Burchais war und den jetzt Azzek bei sich trägt, niemals wieder mit dem Geist Assais in Kontakt treten. Dieser Hinweis könnten Tirasch Blutsichel, Rashak oder Gruguuz Riak Siburash den Helden stecken, welche Azzek nicht mögen, sich aber nicht trauen, ihm offen die Stirn zu bieten. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass die Helden den betroffenen Schamanen bereits auf ihre Seite gezogen haben. Da Azzek weiß, dass er sich nicht gegen dieses Gesetz sperren kann, trennt er sich als Zeichen seines guten Willens von seinem Artefakt (was ein erheblicher Machtverlust für ihn bedeutet) – zumindest so lange, bis man ihm den Zugang zu Vashrak gewährt hat. Ein echter oder fingierter Überfall auf die beiden Augen Khezzaras, welche den uralten Schädel in der Zwischenzeit bewachen, erhält Azzeks vollste Aufmerksamkeit. Damit ließe er sich sogar von den Helden erpressen (der Schädel sollte aber wieder in den Besitz Azzeks wandern) und zum (kurzfristigen) Abzug bewegen.

☛ Mit einiger Vorbereitung könnte es den Helden auch gelingen, Azzek vorzutäuschen, dass es die Schurachai beziehungsweise Uigar gar nicht auf die Grabstätte von Vashrak, sondern auf eine andere Örtlichkeit abgesehen hat (zum Beispiel den Tairach-Tempel von Khezzara) und diese Gruppe Schurachai nur als Ablenkung dient. Azzek ist in Bezug auf Uigar Kai bereits genügend paranoid, um solch einer Spur sogleich nachzugehen.

Der Maruk der Schurachai

Beweggründe und Ziel: sucht die Grabstätte auf Geheiß Uigar Kais, um sie zu zerstören, damit niemand mehr die Schamanengeister befragen kann

Vorgehen: Um Zugang zur Grabstätte zu erhalten, versuchen die Schurachai-Okwachs, ihren Siburash-Büdern zu vermitteln, was es heißen würde, Uigar Kai zu erzürnen beziehungsweise ihn zu unterstützen: Um den Tochai zu schaden, wo es nur geht, üben sie mit ihrem Wissen um die Schwachpunkte starken Druck auf die Tairachi der Siburash aus und suchen gleichzeitig selbstständig nach einem Weg, die Grabstätte aufzusuchen. Obwohl Yirack die Helden verachtet, ist er doch bereit, kurzzeitig mit ihnen zusammen zu arbeiten, um Azzek Ziraitach aus dem Weg zu schaffen. Um die Helden auf seine Seite zu ziehen, verrät Yirack ihnen auch, was ihm Uigar Kai höchstpersönlich anvertraute: Der Aikar Brazoragh plant ein gigantisches Bauwerk, für das er eine besondere Gabe des Himmels benötigt. Yirack lügt jedoch schamlos, wenn er den Helden seinen Auftrag verrät: Die Schurachai sollen im Namen Uigars einige alte Habseligkeiten aus der Grabstätte bergen, welche der mächtige Schamane bei seiner Flucht aus dem Orkland zurücklassen musste.

Haben die Helden erst einmal ihren Zweck (die Vertreibung Azzeks) erfüllt, plant Yirack einen Hinterhalt, um sich der Glatthäute zu entledigen. Hoffentlich konnten die Helden in der Zwischenzeit zumindest einige echte orkische Verbündete gewinnen, denen die unheimlichen Weißpelzorks ein Dorn im Auge sind und die die Helden warnen.

Ein guter Weg, Yirack und seine Krieger auszuschalten, ist es, den Hass Azzeks auf Uigar Kai und seine Diener zu schüren. Es genügt eigentlich schon, Azzek von den wahren oder angeblichen Absichten der Schurachai in Kenntnis zu setzen – sogleich setzt er alles daran, um zu verhindern, dass die Pläne seines früheren Lehrmeisters aufgehen.

DAS GROßE OPFER†

Haben die Helden erst einmal alle Tairachi der Siburash auf ihre Seite gezogen, versammelt sich der Rat von Tarrakvash aufs Neue. Bei Sonnenuntergang sollen die Helden (und falls diese sich ihrer Rivalen nicht entledigt haben, auch Azzek und Yirack mit ihrem jeweiligen Gefolge) zum Eingang der Grabstätte geführt werden. Doch erst soll in einem Ritual zu Ehren Tairachs der Blutgott milde gestimmt werden: Vor den Augen der Helden wird die gefangene Elfe Aldarion Nachtauge (Seite 92) beziehungsweise Überlebende der *Kralle der Macht* mit gestreckten Gliedern an vier Holzpfehlern festgemacht, so dass ihr von Folter gezeichneter, nackter Körper wenige Spannen über einer kleinen kupfernen Schale schwebt. Die gesamte Sippe der Siburash hat sich zur Opferrichtung versammelt, dumpf dröhnen die orkischen Trommeln, als die Schamanen die Helden (sowie gegebenenfalls Azzek und/oder Yirack) anweisen, sich in einem Halbrund um das Opfer aufzustellen. *„Dies ist die letzte Prüfung. Blut, einfach, zweifach, dreifach – dies ist Tairachs Mal, dies ist sein Wille, dem ihr euch beugen müsst.“* Mit diesen Worten drückte Tirasch Blutsichel den Helden steinerne Dolche in die Hand deutet auf das Opfer.

Tatsächlich wird nun von den Helden verlangt, dass sie vor allen Augen zeigen, wie 'orkisch' sie geworden sind. Blutopfer sind ein zentraler Bestandteil der orkisch-kultischen Handlungen. Die Betonung liegt klar auf dem Blutopfer, es wird von den Helden nicht erwartet, dass sie das Opfer töten (wenn sie es tun, steigert dies ihr Ansehen jedoch maßgeblich), wichtig ist allein, das Blut vergossen wird und in der kupfernen Schale sammelt. Dazu genügt es bereits, wenn jeder Held dem Opfer eine kleine Schnittwunde zufügt. Möglich ist ebenfalls, wenn auch von den Schwarzpelzen mit Stirnrunzeln quittiert, wenn die Helden ihr eigenes Blut anstelle desjenigen der Gefangenen opfern. Doch binden Sie dies Ihren Spielern nicht auf die Nase – diese letzte Prüfung sollte wirklich eine solche sein: Wie weit haben sich die Helden bereits an das orkische Leben gewöhnt? Schrecken sie noch davor zurück, eine wehrlose Person zu verletzen oder gar zu töten?

Dass ein Befreiungsversuch der Gefangenen von vornherein zum Scheitern verurteilt ist, sollte angesichts der versammelten Siburash-Sippe, die darüber höchst aufgebracht reagieren würde, eigentlich jedem Helden klar sein. Wenn die Helden sich jedoch geschickt anstellen (zum Beispiel indem sie darauf hinweisen, dass die Gefangene ihre Sklavin ist und sie ihren Besitzanspruch im folgenden Zweikampf verteidigen können), gönnen Sie ihnen auch den Erfolg, dass das Opfer im Anschluss an das Ritual nicht noch tatsächlich den Tod findet. Sind Azzek und/oder Yirack ebenfalls Teil des Rituals, wird

spätestens einer der beiden der Gefangenen den Dolch mitten durchs Herz treiben. Jeder, der die Grabstätte aufsuchen will, muss einen Schluck des geopferten, mit Kräutern gewürzten

Blutes trinken. Dann erst führt der Rat von Tarrakvash die Helden (sowie gegebenenfalls Azzek und/oder Yirack mitsamt Gefolge) zur Grabstätte.

AUF DEN PFADEN UIGAR KAI

»Du kannst Mochthrowak nicht gewinnen, Uigar Kai! Dein Weg führt zurück nach Tarrakvash! Dort wartet unser aller Vater, dich in die Arme der Endlosen Nacht zu schließen. Träume den dunklen Traum der Ersten Welt, es ist dein Schicksal und deine Bestimmung! Doch so wie Brazoraghs Vater hast auch du nur Macht über das, was einst war. Und auch diese Macht werde ich dir, 'Hochschamane', noch entreißen. Vergiss nicht: Die Kinder Tairachs wurden einst schwach, hochmütig und unvorsichtig. Sie verloren das Blut in ihren Adern, als die Endlose Nacht hereinbrach. Erst Brazoragh hat ihnen wieder die Kraft gegeben, diese Welt und die nächste zu beherrschen.«

—der Aikar Brazoragh im Zorn, nachdem Uigar Kai zum wiederholten Male versucht hatte, heimlich seine eigenen Pläne voranzutreiben, 1018 BF

Während ihres ungefähr vierstündigen Nachtmarsches fühlen sich die Helden wie berauscht und haben Mühe, sich den Weg zu merken (das sollte nur bei gelungener Orientierungs-Probe+5 gelingen). Die fünf Schamanen der Siburash sprechen während der ganzen Reise kein Wort. Schließlich gelangt die Gruppe an ein drei Schritt hohes und gut vier Schritt breites, verwittertes und moosbewachsenes Steintor: Der derische Teil eines Feentores, das die Helden zur Grabstätte führen wird.

Sogleich stellen sich die Schamanen rund um das Tor auf und beginnen mit dem Ritual der FREIEN SEELENFAHRT (WdZ 157), denn alleine in der Geisterwelt lässt sich das Ritual von Tarrakvash zum Öffnen des Feenpfades wirken. Ehe Tiraschs Geist in die Geisterwelt entschwindet, weist er die Helden an, durch das Tor zu treten, sobald sie dahinter ein rötliches Schimmern erkennen können. Was immer die Helden in der Grabstätte vorhaben, viel Zeit haben sie nicht, da die Schamanen den Feenpfad nicht auf ewig offen halten können und nicht gewillt sind, mehr als unbedingt nötig ihrer Kräfte für die Helden aufzuwenden.

Eine magische oder karmale Analyse des Tores zeigt, dass es gänzlich unmagisch ist. Erst wenn die Schamanen in der Geisterwelt ihr Ritual gewirkt haben, kann ein starker Zauber feeischer Repräsentation ausgemacht werden. Zeit für eine genauere Analyse bleibt nicht, da das Feentor nur für kurze Zeit offen bleibt – so werden die hell am Himmelszelt leuchtenden Sterne und der unverhüllte, volle Mond Zeugen, wie die Helden auf den Spuren Uigar Kais wandeln.

VERBRÄUPTER ERDE

Ein Ziehen und Kratzen überkommt die Helden, wenn sie den steinernen Bogen durchschreiten. Die Umgebung schwimmt einige Herzschläge lang, dann finden sich die Helden in einer großen, weiten, rostroten Steppe wieder, hinter ihnen das Ebenbild des steinernen Bogens. Die Umgebung ist in Dämmerlicht getaucht, als einzige Lichtquelle strahlt eine blutigrote Mondscheibe rötlich vom Himmel. Ein feurigheißer (3 SP pro SR) Wind zerrt an den Kleidern, kein Laut ist zu vernehmen. Die Helden befinden sich in einer früheren Fe-

enwelt (siehe WdZ 363ff. oder Großer Fluss 146ff.), welche vor Jahrtausenden durch die Armeen Tarrakvashs erobert und vernichtet wurde. Allein die bleichen Knochen von verschiedenen Feenwesen (Blütenfeen und Biestinger), aber auch das Knochengerippe eines Minotaurus (mit einem vierhufigen Unterleib wie Magryak) und einige Orkschädel zeugen von den früheren Bewohnern und Eroberern dieser Welt und ihrem Ende.

Nur wenige Schritte von sich entfernt können die Helden einen kleinen, dunklen Teich ausmachen, der zweite Ausgang aus dieser Feenwelt. Normalerweise sind die Helden die einzigen, die sich in dieser Feenwelt aufhalten. Wenn Sie diese Reise aber noch ein wenig würzen möchten, können Sie die Helden auch noch auf einige Erscheinungen (WdZ 205) treffen lassen (Wölfe, Stiere, Krähen), welche den Helden zusetzen.

DIE GRABSTÄTTE VON VASHRAK

Das uralte Tairach-Heiligtum ist eine natürliche Höhle tief im Innern eines Berges der Ogerzähne und kann nur mittels des Feenpfades, den die Siburash hüten, erreicht werden. Durch den **Teich aus schwarzem Wasser (1)** treten die Helden in die Grabstätte (und auf diesem Weg werden sie die Höhle auch hoffentlich wieder verlassen).

Die Grabstätte ist leicht trichterförmig angelegt, die Decke wird von einer Vielzahl von Säulen getragen. Erst bei näherem Betrachten können die Helden erkennen, dass es sich dabei um **Totensäulen (2)** handelt: Die verstorbenen Tairachi wurden in diesen Säulen, meist zusammen mit ihren zu Lebzeiten wichtigsten Gegenständen (wie ihre Knochenkeule) bestattet. Jede Säule besitzt einen V-förmigen Ausschnitt, der bei den gut erhaltenen Toten den Blick auf die Brust und den Kopf freigibt. Die Mehrzahl der Totensäulen beinhaltet jedoch nur noch Staub in ihrem Innern. Fast alle hier bestatteten Tairach-Schamanen sind als **Gefesselte Seelen (WdZ 204)** an ihre Totensäule gebunden: Hier ruht ein Teil von Tairachs Heer und wartet auf seine Bestimmung.

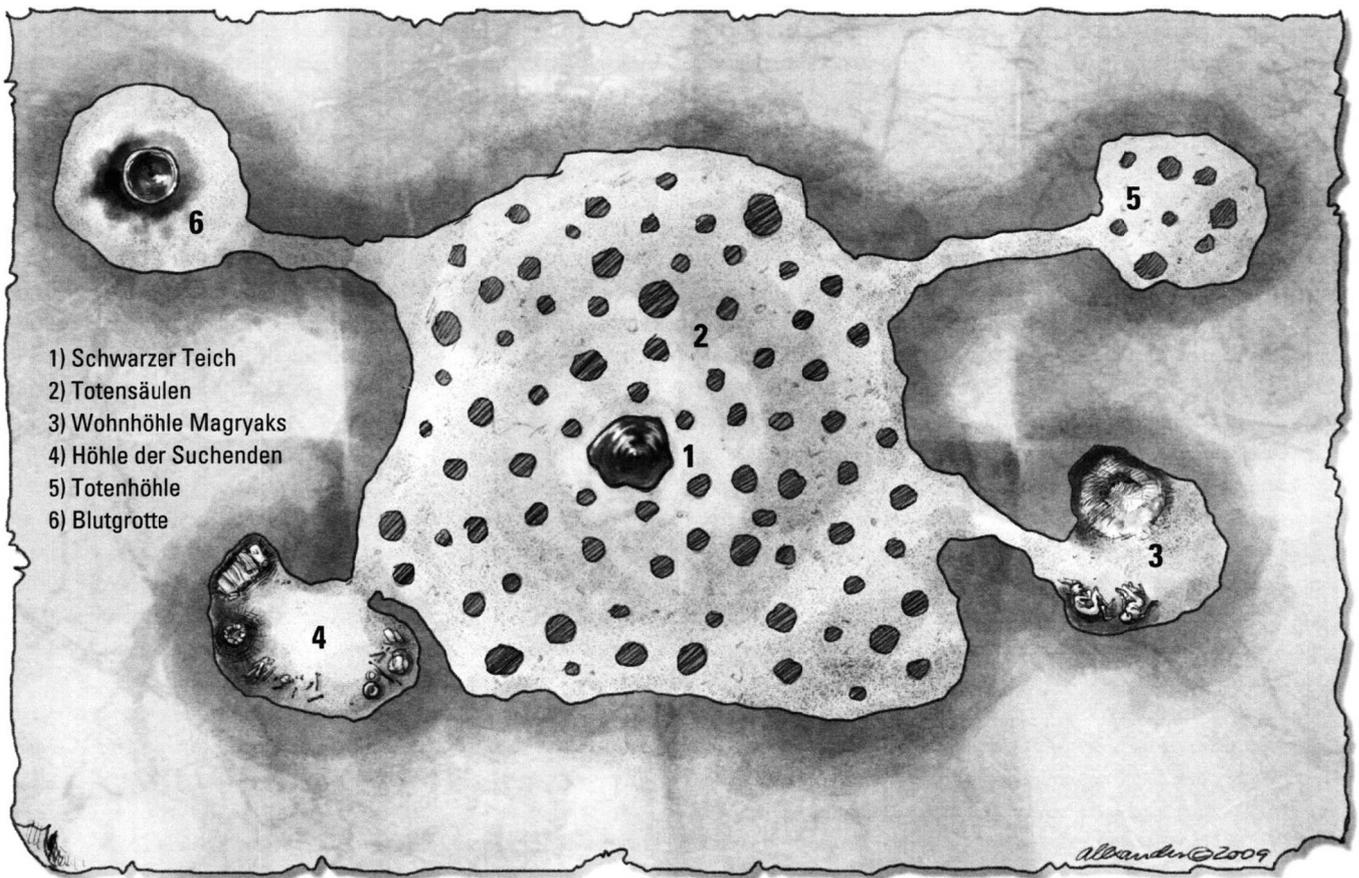
Die Haupthöhle, wie auch die Nebenhöhlen, sind in völliger Finsternis getaucht, einige Fackelhalterungen wurden jedoch in die felsigen Wände getrieben.

DIE WOHNHÖHLE MAGRYAKS (3)

Wie der Name schon sagt, schläft hier der Minotaurus Magryak, wenn er sich in der Grabstätte aufhält. Ein großer Strohhaufen ist der einzige 'Einrichtungsgegenstand', zwei Leichen verschleppter Jungfrauen verwesen langsam in einer Ecke.

HÖHLE DER SUCHENDEN (4)

Ein bequemes Nachtlager, eine kleine Feuerstelle (jedoch ohne Abzug) und einige weitere Überbleibsel (Kochzeug, Unrat) zeugen vom Zweck dieser Nebenhöhle: Hier hielten sich jeweils diejenigen Schamanen auf, welche die Grabstätte zur Wissensgewinnung und Meditation aufsuchten. Insbesondere Uigar Kai verbrachte manchmal Wochen in dieser Höhle, in Zwiesprache mit den Geistern der verstorbenen Ahnen und



- 1) Schwarzer Teich
- 2) Totensäulen
- 3) Wohnhöhle Magryaks
- 4) Höhle der Suchenden
- 5) Totenhöhle
- 6) Blutgrotte

ohne Nahrung aufzunehmen. Auch der Aikar Brazoragh verbrachte in der Zeit, als er die Stämme einte, einige Tage in dieser Höhle: Davon zeugt das Zeichen Khezzaras (Stierschädel vor rotem Mond), das er in die Wand ritzte.

TOTENHÖHLE (5)

Einige Hochschamanen wurden abseits ihrer Brüder in einer eigenen Nebenhöhle bestattet. Höhlenmalereien, welche von großen Blutropfen, Mond und Sternen umgebene Orks zeigen, deuten darauf hin. Auch die Totensäule Assai Riak Burchais befindet sich in dieser Nebenhöhle, von dessen Geist die Helden den entscheidenden Hinweis erhalten werden.

BLUTGROTTE (6)

Eine zwei Schritt durchmessende, mit Knochenornamenten, Sternen und Monden in verschiedenen Phasen verzierte Kupferschale, deren Inneres durch das viele vertrocknete Blut dunkelbraun gefärbt ist, wurde in dieser Grotte aufgestellt. Sie soll das Blut der geopferten Schwarzpelze auffangen, welches den gefesselten Seelen als Nahrung dient.

DIE GEISTER DER SCHAMANEN

Neben Magryak bevölkern noch die Geister der Verstorbenen die Grabstätte. Von ihnen können die Helden die entscheidenden Hinweise (siehe **Wettlauf gegen die Zeit**) zu den Plänen des Aikar und der Sternengabe erhalten. Die Geister sind in ihre Totensäulen gebannt (durch eine Variante des Schamanenrituals *Geisterkerker*; **WdZ 158**) und können nur kurzzeitig aus ihrem Kerker zu Befragungszwecken befreit werden: Mittels eines für jeden Geist personifizierten Variante des Rituals *Rat der Ahnen* oder indem die Totensäule zerstört wird. Nur die Schamanen der Siburash kennen die personifizierte Ritu-

alvariante aller Bestatteten, um die gefesselten Seelen mittels Magie zu befragen beziehungsweise um den Schutzzauber, der dem **HERBEIRUFUNG VEREITELN** in der Variante *Zone* ähnelt (**LCD 109**), zu umgehen. So gelang es Uigar, mit einem Großteil der hier gebundenen Seelen zu sprechen, während der Aikar Brazoragh bei seinem Besuch nur einen kleinen Bruchteil befragen konnte.

Mittels des Zaubers **GEISTERRUF+15** (9 AsP pro Geist; **LCD 98**) gelingt es den Helden ebenfalls, eine gefesselte Seele herbeizurufen. Sie werden jedoch mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit auf die zweite Art ausweichen müssen, um die Geister zu befragen: In dem sie die Totensäulen zerstören (5 bis 20 SP). Ein einmal gerufener orkischer Geist spricht meist ein altertümliches Ologhaijan und ist bereit, den Helden eine Frage zu beantworten.

KAMPF UM DAS HEILIGTUM

Kaum dass die Helden die Grabstätte besuchen, nimmt Magryak Witterung auf. Die Kampfeswut lodert in ihm auf und in einem geeigneten Augenblick stürmt Magryak mit einem wütenden Schnauben auf die Eindringlinge zu. Der Minotaurus ist bereit, den in den Blutzinnen begonnenen Kampf zu einem Ende zu führen. Dabei mag er eine Totensäule zerstören und eine gefesselte Seele erscheinen lassen. Spätestens auf diesem Weg können die Helden erfahren, wie sie die Geister der Schamanen befragen können.

WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT

Während sie sich des wild um sich schlagenden Minotaurus erwehren müssen, sollten die Helden auch die ihnen fehlenden Wissenssplitter zur Sternengabe zusammen suchen, in

WEITERE FEINDE

Vielleicht haben es die Helden versäumt, sich rechtzeitig Azzek Ziraitach und Yirack mit ihrem Gefolge vom Hals zu halten. In dem Fall werden diese in der Grabstätte auch ihren Plänen nachgehen: Azzek versucht, so viele Hochschamanen wie möglich zu befragen und den Geist Assai Riak Burchai in den dreiäugigen Totenschädel zu bannen, während die Schurachai rund um Yirack Totensäule um Totensäule zerstören, um die Höhle zum Einsturz zu bringen. Rasend vor Wut geht Magryak gegen jeden vor, der sich vor sein Knochenschwert stellt. Und jede der Parteien versucht, die andere an ihrem Vorhaben zu hindern. In diesem Chaos müssen die Helden behutsam vorgehen, um nicht zwischen den Fronten aufgerieben zu werden. Sollten die Helden wohlweislich ihre beiden Rivalen bereits frühzeitig ausgeschaltet haben, Sie aber der Meinung sein, dass ein einzelner Minotaurus kein würdiger Finalgegner für die Helden darstellt, können Sie den gefesselten Seelen der Schamanen auch noch einige Zauberfertigkeiten zugestehen (zum Beispiel **HORRIPHOBUS**), mit denen sie nach der Beantwortung ihrer Frage gegen die Helden vorgehen.

dem sie die gefesselten Geister der Tairach-Schamanen befragen. Da diese jedoch immer nur eine Frage beantworten, jede zerstörte Totensäule eine Deckenstütze weniger darstellt und Magryak ein hartnäckiger und zäher Gegner ist, geraten die Helden unter Zeitdruck. In dem sie gezielt anhand des Verwesungszustandes oder der Grabbeigaben (*Geschichtskunde*, *Gesteinskunde* und ähnliche Talente können sehr hilfreich sein) nach Schamanen einer gewissen Epoche suchen und die richtigen Fragen stellen, gelangen sie am schnellsten zum Ziel. Doch erst sollten sie sich Magryaks entledigen. Möglich wäre auch, dass ein Teil der Gruppe den Minotauren beschäftigt, während der andere die Geister befragt.

Hinweise zu dem Plan des Aikar und dem Hornturmbau können die Helden von den zwei jüngst bestatteten Schamanen erhalten, die in diese Pläne eingeweiht waren (O 2-4, 9, 11, 17/G 2, 5, 6, 19/S 2, 4, 5, 9, 10, 13, 18). Gefesselte Seelen besonders alter Totensäulen wissen dafür mehr über die prophezeite Sternengabe zu berichten (O 2-4, 6, 9, 11, 18/G 2, 5-7, 19/S 2-6, 9, 15, 16, 19), während jünger Bestattete oftmals nicht viel mehr wissen, als die Helden bereits herausgefunden haben (O 2-4, 9, 11/G 2, 5, 6, 19/S 2, 4, 5, 9, 11). Einige Geister sind aber auch nicht gewillt, den Glatthäuten zu helfen. Die Geister der Hochschamanen in der Totenhöhle (O 2-11/G 2, 4-7, 19, 20/S 2-5, 7, 11-13, 15), insbesondere *Assai Riak Burchai* (O 2-12/G 2, 4-7, 19, 20/S 2-9, 11, 13-15), sind naturgemäß besonders ergiebige Wissensquellen, dafür haben die Helden in der Nebenhöhle keine Fluchtmöglichkeit vor Magryak.

Es hängt vom Verhalten der Helden ab, wie viele und welche ihnen noch fehlenden Informationen sie im Heiligtum in Erfahrung bringen können. Den entscheidenden Hinweis erhalten sie durch die Befragung des Geistes von Assai (Wissenssplitter S 7): Nicht der Stein ist das entscheidende Desiderat, sondern die Sterbliche, die mit ihm in Verbindung steht: die Schamanin M'Darrsla, die in der Tat die Maday'kha, die wiedergeborene Mada ist!

Besonders spannend ist es natürlich, wenn die Helden diesen letzten Wissenssplitter erringen und sich mit einem Sprung in den Teich in die eroberte Feenwelt retten, während hinter ihnen die Höhlendecke langsam einstürzt, nachdem so viele ihrer tragenden Totensäulen zerstört wurden. Das Schicksal der Grabstätte und Magryaks liegt einzig und allein in den Händen Ihrer Helden.

IN DER ZWISCHENZEIT, WOANDERS: DIE ENTFÜHRUNG M'DARRSLAS

Sollte M'Darrsla sich selbst überlassen sein, locken undeutliche Traumgesichter sie ebenfalls in das Orkland: Seit sie die Sternengabe berührte, zieht es sie zur Baustelle des Hornturms. Dabei gerät sie jedoch abermals in die Fänge des Aikar. Wenn M'Darrsla bei den Helden ist, sie vielleicht sogar bis nach Vashrak begleitet und dort von ihrer wahren Natur erfährt, müssen Sie ein wenig improvisieren: So könnten die Häscher des Aikar die Helden auf den Rückweg in der Feenwelt abfangen und ihnen M'Darrsla entreißen oder ein gekränkter Tairachi verrät die Helden und ihre Begleitung. Ebenso ist es denkbar, dass die Helden selbst als Gefangene zum Hornturm verschleppt werden und das nächste Abenteuer mit ihrem Ausbruch beginnen müssen.

EPILOG

Die Helden haben nun Gewissheit, dass die Sternengabe ihren Zweck erfüllt hat und einzig M'Darrsla für die Pläne des Aikar wichtig ist. Leider mussten sie feststellen, dass der Aikar ihnen einen kleinen Schritt voraus war, denn er hat M'Darrsla, den Mondschlüssel, bereits entführen und zum Hornturm schleppen lassen. Ihre Befreiung und die Durchkreuzung der Pläne des Aikar können die Helden im Rahmen des anschließenden Abenteuers **Ein Turm aus Horn** erleben.

Die Siburash bemerken erst später, dass die Grabstätte von Vashrak beschädigt oder gar zerstört wurde, und sie wollen sich dafür an den Helden rächen. Doch dazu wird es nicht kommen: Sobald der Aikar vernimmt, dass die Siburash einigen Glatthäuten (und gegebenenfalls Schurachai) den Weg zu Vashrak gewiesen haben, entsendet er eine Abordnung der Garde des Roten Mondes, um den Verrat hart zu bestrafen. Kein Tairachi und kein Kind der Siburash überleben den Zorn des Aikar, womit jedoch viel Wissen um das Orkreich von Tarakvash verloren geht.

DER PRÜFUNGEN LOHN

Für das Bestehen dieses Abenteuers können sich die Helden **400 AP** gutschreiben sowie zusätzlich 50 AP für jede erfolgreich bestandene Aufgabe im Kapitel **Söhne des Krieges, Väter des Blutes**. Hinzu kommen *Spezielle Erfahrungen* in der Sprache *Ologhaijan*, *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* und häufig gebrauchten Wildnistalenten.

ΑΠΗΛΑΓ – ΠΕΡΣΟΠΕΠ ΥΠΔ ΓΕΗΕΙΜΠΙΣΣΕ

ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

GRASHOK DΥΠΚΕΛΗΑΠΔ, ΤΑΙΡΑΧ- ΣΧΑΜΑΠΕ ΔΕΡ ΤΟΧΑΙ-ΟΡΙΧΑΙ

Von seinem Lehrmeister für unwürdig befunden und von der Sippe verstoßen, irrte Grashok einige Monde lang mit seinem Schicksal hadernnd im Svelltland herum. Dabei geriet er in die Gefangenschaft des Erzmagus' Oswyn Puschinske (Seite 119), der den jungen, ungeformten und magiebegabten Schwarzpelz für seine Forschungen nutzte. Tatsächlich gelangen die Versuche Puschinskes, Grashok die gildenmagische Spruchmagie beizubringen. Seines Experimentes nach einiger Zeit überdrüssig geworden, versiegelte der Magier das Wissen um die gildenmagischen Sprüche in Grashoks Geist und entließ ihn wieder in die Freiheit. Bei seiner Rückkehr zu den Tochai zwang Grashok seinen früheren Lehrmeister mittels einiger bei Puschinske erlernten Kniffe, ihn in die Geheimnisse der Tairachi einzuweißen, ehe er den alten Schamanen erschlug und seinen Platz einnahm. In Grashok ist während seiner Zeit bei den Glatthäuten die Überzeugung gereift, dass sich Schwarzpelze und Menschen nicht maßgeblich voneinander unterscheiden.

Grashok trägt eine kleine, mit eingravierten Sonne- und Mondsymbolen verzierte Kupferscheibe um den Hals. Er trägt einen rot gefärbten Kilt und eine mit rauen Lederbändern versehene Knochenkeule (Wolf). Sein Haupthaar ist zu einem dicken Zopf gebunden.

Geboren: 1001 BF *Größe:* 1,67 Schritt

Pelzfarbe: dunkelgrau *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: kompetenter, menschenfreundlicher Tairachi

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, CH 14

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geschichte (Orks) 11, Götter/Kulte 14, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 9

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: kompetent in orkischen Schamanenritualen

Besonderheiten: Einige gildenmagische Sprüche wie der IMPERAVI lauern verborgen in seinem Kopf. Sie wurden jedoch mit einer Variante des MEMORABIA FALSIFIR (ZfP* 18) versiegelt (siehe Seite 77).

Wissenssplitter: O 2, 7/G 2, 4, 5, 8, 9, 12/S 11

Blick durch Fatas Augen: Grashok sollte das Abenteuer überleben. Je nach Abenteuerverlauf schulden ihm die Helden noch den Gefallen, Puschinske zu schaden. Er wird auch weiterhin nach Möglichkeiten suchen, sich an dem greisen Erzmagier zu rächen und an das in seinem Geiste versiegelte Wissen zu gelangen.

AZZEK ZIRAİTACH, SPRECHER DES RATES DER STÄMME ΥΠΔ HOCHSCHΑΜΑΠΕ ΔΕΡ ΤΡΥΑΠΖΗΑΙ

Azzek ist ein dürrer und hoch aufgeschossener Ork mit spärlichem Fell, der seit einem Streit mit Uigar Kai, seinem einstigen Lehrmeister, stets friert und in dicke Umhänge gehüllt ist. Er gilt als ruhig und besonnen und ist dem Aikar kriecherisch ergeben, ausgestattet mit einem unstillbaren Machthunger und einer unglaublichen Zielstrebigkeit. Innerhalb kürzester Zeit hat er sich zum Sprecher des Rates der Stämme aufge-



Azzek Ziraitach

schwungen und versucht seither, den Aikar zu überzeugen, dass die Orks wieder einen Großschamanen brauchen – wobei er natürlich an sich denkt.

Er besitzt einen alten Schädel mit drei Augenhöhlen, der ihm gelegentlich Zugang zu großem Wissen eröffnet und aus dem er einen Teil seiner Kraft bezieht. Einst gehörte das Artefakt dem Tairach-Priester *Assai Riaq Burchai*, dem Lehrmeister von *Nargazz Blutfaust*.

Geboren: 999 BF *Größe:* 1,83 Schritt

Pelzfarbe: braun *Augenfarbe:* gelb

Kurzcharakteristik: machthungriger und meisterlicher Tairach-Schamane, zugleich aber auch kriecherischer Untergebener des Aikar Brazoragh

Herausragende Eigenschaften: IN 17, KL 18; Artefaktgebunden (Totenschädel)

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geschichte (Orks) 17, Magiekunde 17, Überreden 16

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: meisterlich in orkischen Schamanenritualen, beherrscht sämtliche Tairach-Liturgien

Besonderheiten: Hochschamane; mit einem Nagrachfluch belastet (einer Variante der Schwarzen Gabe *Nagrachs Hauch*, **WdZ 247**)

Wissenssplitter: O 2–4, 9, 16, 19/G 2–5, (6–8)/S (3), 10, (12), 15

Blick durch Fatas Augen: Azzek sollte das Abenteuer überleben. In ihm haben die Helden höchstwahrscheinlich einen neuen Feind gewonnen, der vorerst jedoch völlig mit dem Kampf der Tairachi um die Würde des obersten Schamanen des Orklandes beschäftigt ist.

YIRACK RIAK SCHURACHAI, MARUK DER SCHURACHAI

Straff spannt sich das reinweiße Fell Yiracks über den muskelbepackten Körper. Ein mächtiger, stachelbewehrter Gruufhai ist sein ständiger Begleiter, seinen Oberkörper hält er stets unbedeckt, als Rüstung dient ihm einzig ein Streifenlederschurz. Seine Nase und Stirn sind mit einem großen, schwarz-roten Krähfuß gezeichnet, woran man seinen hohen Rang erkennen kann.

Der Anführer der Schurachai ist nicht zum ersten Mal im Auftrag Uigar Kais im Orkland, weswegen er von diesem auch mit der aktuellen, heiklen Mission betraut wurde. Dennoch kennt er sich in dem fremden Gebiet nicht gut aus, weswegen die Bemühungen der Schurachai, selbstständig nach einem Zugang zur Grabstätte von Vashrak zu suchen, von Misserfolg gekrönt ist und sie auf die Hilfe der Siburash angewiesen sind.

Geboren: 1003 BF *Größe:* 1,74 Schritt

Pelzfarbe: reinweiß *Augenfarbe:* rot

Kurzcharakteristik: meisterlicher Jäger und kaltherziger Kämpfer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KO 16; Hitzeempfindlichkeit

Herausragende Talente: zahlreiche Wildnis- und Kampftalente meisterlich

Wissenssplitter: O (2), (3), (7), (13)/G (2), (7)/S (11)

Blick durch Fatas Augen: Yirack überlebt das Abenteuer höchstwahrscheinlich nicht. Er kann durch Heldenhand getötet werden.

Gruufhai: INI 13+1W6 AT 19 PA 16 TP 1W6+7 DK N

Faust: INI 14+1W6 AT 17 PA 14 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 43 AuP 47 WS 8 RS 3 (Haut und Lederrüstung) **GS 7 MR 4**

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Biss, Hammerschlag, Kampreflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Kampftaktik: Schmutzige Tricks sind für Yirack kein Fremdwort, sei es ein Angriff von hinten oder auf einen wehrlos am Boden liegenden Gegner. Er attackiert auch gerne erst einen klar schwächeren Gegner, um sich an dessen Blut zu laben und sich dann dem stärkeren Gegner zu stellen.

ORTULAN, EIN EINHORN

Es heißt, dass erst die Befreiung Ortulans und seiner Brüder Asarlin und Liranin aus der Gefangenschaft der finsternen Hexe Fanalolie durch den almadanischen Volkshelden Caralus den Löwen das Einhorn in die Ferne trieb.

Der schneeweiße Hengst trägt auf der Stirn ein gedrehtes, goldenes, etwa unterarmlanges Horn. Seine ganze Erscheinung ist edel, elegant sein Gang. Wie viele seiner Artgenossen ist Ortulan eigentlich von sanftem Gemüt, aber auch rachsüchtig und grausam. Insbesondere Grolme hasst Ortulan mit tiefer Inbrunst, seit einige Abkömmlinge dieses gierigen Volkes ihn gefangen nahmen und versuchten, sein Horn abzusägen. Auch die Minotauren der Steppe sind dem reinen Tier Todfeinde.

Mit dem Minotauren Magryak verbindet Ortulan ein alter Zwist, seit der Hüter von Vashrak eine Jungfrau, welche Ortulan sich als Begleiterin auserkoren hatte, in dem Versuch, sich mit ihr fortzupflanzen, tötete. Seither gerieten die beiden Wesen immer wieder aneinander – die Helden werden auf Ortulan kurz nach solch einer Auseinandersetzung treffen. Das Einhorn ist an den Kontakt mit Menschen gewöhnt, es war unter anderem eine Zeitlang mit der Rondra-Geweihten *Junivera von Seshwick* (Schild 158f) befreundet. Ortulan ver-

ständig sich mittels Gedankenbildern mit den Helden. Mehr Informationen zu Einhörnern finden Sie in **ZooBotanica 89f.** und **WdZ 350f.**

Geboren: unbekannt

Kurzcharakteristik: mysteriöses, fremdartiges unsterbliches Wesen

Herausragende Eigenschaft: MU 30

Wichtige Zauberfertigkeiten: verschiedene Zaubersprüche, hauptsächlich der Merkmale *Antimagie, Form, Heilung, Hellsicht* und *Verständigung*

Besonderheiten: Schwer zu verzaubern (betrifft auch *Heilungs-Magie*)

Wissenssplitter: O 2, 6, 18/G 3, 4, 9–11/S 1

Blick durch Fatas Augen: Ortulan sollte das Abenteuer überleben und seinen Kampf gegen die Grolme und Minotauren des Orklands weiterführen. Vielleicht wird Ortulan die Helden eines Tages wieder um Hilfe bitten, wenn es darum geht, den wahren Grund seines Aufenthaltes im Orkland zu ergründen.



MAGRYAK, DER MINOTAURUS VON VASHRAK

Magryak besitzt den Unterleib eines mächtigen schwarzen Stieres und den Oberkörper eines kräftigen Orks. Zwei geschwungene und gedrehte Hörner zieren das Haupt des urchümlichen Minotauren (eines davon wird ihm wahrscheinlich im Zuge der Auseinandersetzung mit den Helden zu Beginn des Abenteuers abgeschlagen). Eine schlecht verheilte Narbe über der Brust kündigt von einer kämpferischen Begegnung mit dem Aikar Brazoragh, als dieser die Grabstätte von Vashrak aufsuchte. Der Gottgesandte war von Magryak fasziniert, entschloss sich allerdings, sich erst später mit diesem Wesen eingehender zu befassen. Magryak ist ein einmaliges Wesen, ein lebendes Relikt des Orkreiches von Tarrakvash, wo solche 'Minotauren Tairachs' als Tempelwächter und gefürchtete Anführer bei der Eroberung von Feenwelten fungierten. Heute kennen nur noch die Siburash das Ritual, um einen solchen Minotauren zu erschaffen, ein Wissen, das sie (auch gegenüber dem Aikar Brazoragh) eifersüchtig hüten. Ihren Überlieferungen zufolge darf es aber nie mehr als einen Wächter Vashraks geben. Magryak fühlt sich bereits seit einigen Jahren einsam, spürt, wie er altert und sein Tod naht und sträubt sich gegen den Umstand, dass sein Nachfolger durch die Siburash in einem magischen Ritual erschaffen werden soll. So sucht er nach einem Weg, sich auf natürlichem Wege selbst fortzupflanzen. Seine Bemühungen sind jedoch bisher nicht von Erfolg gekrönt und haben ihm stattdessen die Feindschaft mit dem Einhorn Ortulan beschert.

Magryak ist in der Lage, anders als seine heutigen entfernten Verwandten, eine archaische Form der Blutmagie zu wirken, eine Fähigkeit, die er jedoch nur spärlich einsetzt. Er verfügt auch über ein ausgesprochen sensibles Magiegespür und entfernt sich bei seiner Suche nach einer geeigneten Partnerin oftmals lange Zeit von seinem 'Zuhause', der Grabstätte von Vashrak. Der Minotaurus spricht einige Brocken Ologhaijan und Oloarkh.

Kopfstoß: INI 12+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+4 DK H

Gehärtetes Knochenschwert:

INI 12+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+7 DK NS

Faust: INI 12+1W6 AT 17 PA 16 TP(A) 1W6+3 DK H

Trampeln: INI 12+1W6 AT 15 PA 12 TP 3W6+5 DK H

LeP 85 AuP 77 WS 10 RS 2 (Haut) MR 8/10 GS 13 GW 15

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, herausragender Geruchssinn, großer Gegner, Kopfstoß, Magiegespür, Niederwerfen (6, Stoß), Sturmangriff, Trampeln, Überrennen (10, 3W6+3), Verbotene Pforte, Wuchtschlag

Kampftaktik: Magryak versucht erst, mit einem wilden Sturmangriff möglichst viele Gegner auf den Boden zu werfen und sie dann niederzutampeln. Gleichzeitig schlägt er mit seinem gehärteten Knochenschwert um sich oder versucht, Unglückliche mit seinen Hörnern aufzuspießen.

Wissensplitter: O 1/G (2, 9–11, 15, 19, 20)/S 1

WISSENSPLITTER

Die folgende Liste beschreibt das Wissen zu den drei Themen *Orkreich von Tarrakvash*, *Grabstätte von Vashrak* und *Sternengabe Tairachs*, welche die Helden während des Abenteuers aus dem Munde von Meisterpersonen in Erfahrung bringen können. Die Informationen sind jeweils als wahr (+), teilweise wahr (+/-) oder falsch (-) markiert. Am Besten kopieren Sie sich diese Liste aus dem Abenteuer.

ORKREICH VON TARRAKVASH (O)

»In einer Zeit, als die Vielbeinigen unser Land durchstreiften und Jagd auf die Jäger machten, wurde er am ersten Morgenschimmer des Horizonts geboren. Bald schon führte er die Jäger hinaus in ein glorreiches Zeitalter. Sein Wort war Blut, seine Waffe war die Macht Tairachs. Es war ihm bestimmt, das Reich von Tarrakvash zu begründen, und er herrschte darüber unzählige Generationen. Doch dann erschien am Horizont der erste Abendsschimmer, und mit ihm ewige Nacht.«

—aus einer Erzählung am Nachtlager einer Orichai-Sippe

- 1 Noch nie davon gehört.
- 2 Tarrakvash war das erste orkische Großreich und entstand vor etwa zehntausend Jahren. (+)
- 3 Herr über Tarrakvash war der Aikar Takhairrach, ein Erwählter Tairachs. Er war von überragender Größe und verzierte sein rotes oder violettes Fell stets mit dem Blut erschlagener Feinde. (+)
- 4 Die Schamanen Tarrakvashs waren imstande, mittels ihrer zauberkräftigen Knochenkeulen und unzähliger Blutopfer archaische, aber machtvolle Zauber und Rituale zu wirken. (+)
- 5 Die Orks von Tarrakvash befanden sich mit vielbeinigen Jägern und geschuppten Völkern im Krieg. (+)

- 6 Die Minotaurenheere Tarrakvashs spürten Feentore auf und eroberten und zerstören ganze Feenglobulen. (+)
- 7 Das Reich erstreckte sich über den gesamten aventurischen Norden und drängte immer weiter nach Süden. (+)
- 8 Obwohl die Orks von Tarrakvash Nomaden waren, erbauten sie doch mächtige Steinbauten, die bis in den Himmel ragten und deren kupferne Stufen vom Blut der geopfert Feinde rot gefärbt waren. (+/-)
- 9 Der Aikar Takhairrach hütete ein Stück des Mondes, mit dem er dessen Lauf am Himmel beeinflussen konnte. (+/-)
- 10 Unzählige Völkerschaften wurden versklavt und Tairach als Blutopfer dargebracht. (+/-)
- 11 Der Untergang des Reiches war die Endlose Nacht des Blutenden Mondes (*Turimoch Takhairrakhi*), in der der Gott Takhairrach von seinem Sohn Brazoragh getötet wurde und zu Tairach wurde. Dieses Ereignis stellt auch den vorzeitlichen Beginn des orkischen Kalenders dar. (+/-)
- 12 Eisige Kälte und Eis, sowie eine lange Zeit der Düsternis, ließen das Orkreich untergehen. (+/-)
- 13 Das Orkreich ist gar nie untergegangen, seine Überreste finden sich noch im hohen Norden oder jenseits der Weltenmauer im Riesland. (+/-)
- 14 Orkfrauen spielten eine wichtige Rolle. (+/-)
- 15 Die Orks von Tarrakvash waren größer und kräftiger als ihre heutigen Artgenossen, besaßen einen grau-roten zotteligen Pelz und ernährten sich ausschließlich vom Blut und Fleisch ihrer Feinde. (+/-)
- 16 Die Geisterwelt wurde vollständig von den Schamanen Tarrakvashs beherrscht. (-)
- 17 Die Bewohner des Reiches bestanden fast nur aus Tairach-Schamanen. (-)
- 18 Die Orks von Tarrakvash haben auch versucht, die Lichtwelt der Elfen zu erobern. (-)
- 19 Der Aikar Takhairrach war in Tat und Wahrheit der Mondgott höchstselbst. (-)
- 20 Tarrakvash hat gar nie existiert und ist nur eine alte Legende der Schamanen, um ihre Stellung und ihren Machtanspruch innerhalb der orkischen Sippen zu festigen. (-)

GRABSTÄTTE VON VASHRAK (G)

Eine Beschreibung der Grabstätte finden Sie auf Seite 95.

- 1 Noch nie davon gehört.
- 2 Es ist eine alte Grabstätte für Tairach-Schamanen. (+)
- 3 Es ist ein altes Tairach-Heiligtum. (+/-)
- 4 Die Grabstätte wurde zur Zeit des Orkreiches von Tarrakvash angelegt. (+)
- 5 Nur verdienstvolle Schamanen wurden und werden in Vashrak bestattet. (+)
- 6 Assai Riak Burchai, einer der machtvollsten Tairachi der orkischen Geschichte, wurde in Vashrak bestattet. Er lebte während den Dunklen Zeiten, war ein großer Prophet und sah unter anderem den Sternenregen voraus. Nargazz Blutfaust, der Aikar Brazoragh, war sein Schüler. Wenn jemand etwas über die Sternengabe wusste, dann er. (+)
- 7 Uigar Kai verbrachte viel Zeit in der Grabstätte, auch der Aikar Brazoragh hat Vashrak schon mehrmals aufgesucht. (+)
- 8 Die Siburash-Orichai sind die Hüter von Vashrak. (+)
- 9 Ein ungewöhnlicher Minotaurus ist der Wächter Vashraks. (+)

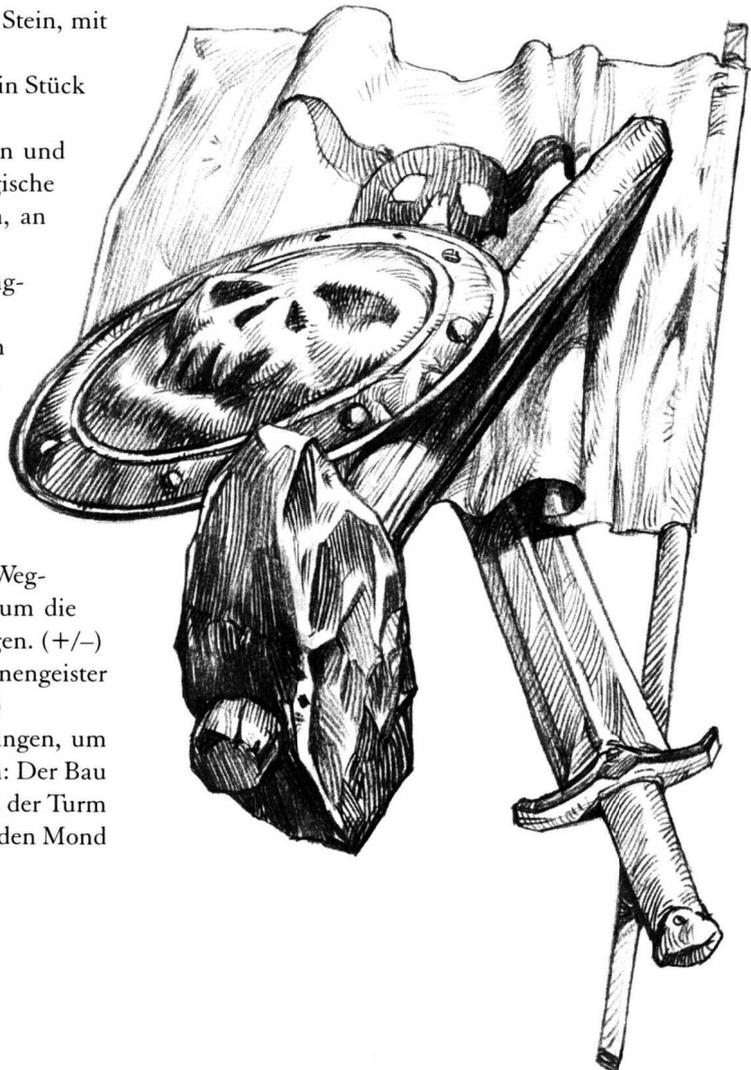
- 10 Der Minotaurus haust in der Grabstätte. (+)
- 11 Der Name des Minotaurus lautet Magryak. (+)
- 12 Der Wächter von Vashrak ist nicht wie die anderen Minotauern, sondern ein Relikt des Orkreiches von Tarrakvash. (+)
- 13 Nur die Siburash-Orichai kennen das Ritual, um einen Minotauern nach der Art des Wächters von Vashrak zu erschaffen. (+/-)
- 14 Das Ritual stammt aus dem Orkreich von Tarrakvash (+)
- 15 Ein verwitterter, steinerner Torbogen kennzeichnet den diesseitigen Zugang zur Grabstätte. (+)
- 16 Der Weg zur Grabstätte führt durch die Geisterwelt. (-)
- 17 Die Grabstätte lässt sich nur mithilfe eines großen Blutopfers betreten. (-)
- 18 Die Geister der verstorbenen Schamanen beantworten jeweils eine Frage. (+)
- 19 Der Pfad zur Grabstätte ist ein altes Feentor. (+)
- 20 Vashrak liegt im Diesseits an einem unbekanntem Ort. (+)

Die Sternengabe (S)

Mehr zur Sternengabe finden Sie auf Seite 122.

- 1 Noch nie davon gehört.
- 2 Der Aikar lässt seit Jahren nach einer besonderen Sternengabe suchen. (+)
- 3 Der Aikar Takhairrach besaß einen magischen Stein, mit dem er den Mond beherrschen konnte. (+/-)
- 4 Als die Sterne vom Himmel fielen, brach auch ein Stück des Mondes ab. (-)
- 5 Die Sternengabe ist ein Teil des ursprünglichen und 'reinen' Kosmos und kann deswegen die magische oder karmale Prägung eines Ortes aufnehmen, an dem er sich befindet. (-)
- 6 Tairach hütet einen Schlüssel zu Madas Gefängnis. (+)
- 7 Tairach hütete einen Stein, der den Weg zu dem Sterblichen weist, in dem Brazoraghs gefangene Schwester Mada wiedergeboren wird. Tairach wird ihm den wahren Aikar als Sternengabe schicken, um diesen Sterblichen zu finden und an seiner Seite die Dritte der Welten zu erobern. Dies ist der Zweck des Steins. (+)
- 8 Eifersüchtig hütet Tairach den versteinerten Wegweiser zu Madas Essenz, bis die Zeit reif ist, um die endgültige Herrschaft über den Mond zu erringen. (+/-)
- 9 Alleine die ältesten und mächtigsten Schamanengeister wissen um das Mysterium der Sternengabe. (+)
- 10 Der Aikar Brazoragh will die Sternengabe erringen, um einen seiner Pläne entscheidend voranzutreiben: Der Bau eines gigantischen Turms. Die Sternengabe und der Turm sollen ihm ermöglichen, die völlige Macht über den Mond zu erlangen. (+/-)

- 11 Die Sternengabe ist ein heiliger Stein Tairachs. (+/-)
- 12 Einem einzelnen Tairach-Schamanen kann aus der Sternengabe große Macht erwachsen. (-)
- 13 Mithilfe der Sternengabe kann eine Verbindung zur eingekerkerten Mada hergestellt werden, die es ermöglicht, einen Teil ihrer göttlichen oder magischen Kraft anzuzapfen. (-)
- 14 Es existieren weitere Sternengaben. Hat man alle vereint, könnte man Mada aus ihrem Mondgefängnis befreien. (-)
- 15 Ein ähnlicher Stein zierte bereits die Krone des Herrschers von Tarrakvash. (-)
- 16 Die Sternengabe enthüllt ihr Geheimnis nur, wenn eine große Menge Blut vergossen wird. (-)
- 17 Die Sternengabe ist ein von einem Dämon besessener Stein und bringt Unglück. (-)
- 18 Die Erringung der Sternengabe ist das Hauptbestreben des Aikar Brazoragh. (+/-)
- 19 Mithilfe der Sternengabe ließe sich Tairach aus dem Totenreich wieder zurückholen. (-)
- 20 Der Aikar Brazoragh will die Sternengabe zerstören, da er Angst hat, dass Uigar Kai ihn erringen und den Aikar an Macht übertreffen könnte. (-)



Ein Turm aus Horn

von Sebastian Thureau

mit Beiträgen von Michael Masberg und
Daniel Simon Richter

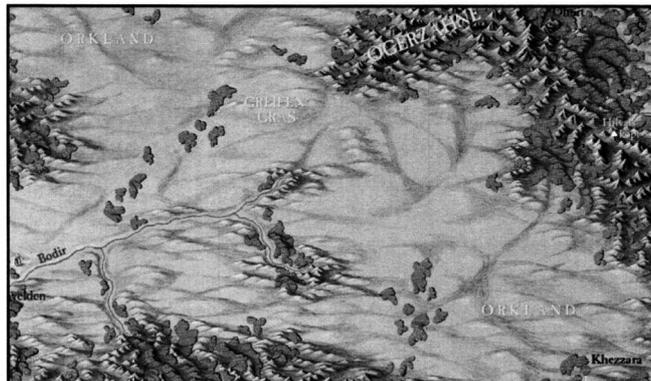
Das Abenteuer im Überblick

Schwerpunkt: Erkundung der Baustelle um den Hornturm und des Turmes selbst, Kampf gegen Sharaz Eisaug und den Aikar Brazoragh

Stichworte zum Abenteuer: Baustelle um den Hornturm herum, der Hornturm selbst

Ort und Zeit: Zentrum des Orklandes direkt am Hornturm, Ende Rahja 1032 BF

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel



DER MONDSPEER – EINLEITUNG UND HINTERGRÜNDE

Nachdem die Helden in **Die Kinder von Tarrakvash** in der Grabstätte von Vashrak in

Erfahrung bringen konnten, dass die Sternengabe ihre Aufgabe bereits erfüllt hat und in M'Darrsla die gefesselte Göttin Mada wiedergeboren wurde, müssen sie feststellen, dass die Schamanin (abermals) dem Aikar in die Hände gefallen ist. Auf der Spur M'Darrslas dringen die Helden tief ins Herz des Orklandes vor, bis zum im Quellgebiet des Bodirs gelegenen Hornturm des Aikar Brazoragh.

Der noch im Bau befindliche Turm liegt in einem schwer bewachten Tal, in dem über 2.000 Khurkach und Okwach zwischen den Helden und M'Darrsla stehen. Sie müssen einen Weg ins Tal finden und möglichst unbemerkt in das Lager der Orks und über die Baustelle in die unteren Turmstockwerke eindringen. Von dort aus beginnt ein waghalsiger Aufstieg über 20 Ebenen, vorbei an Opferstätten, mächtigen Rampen und verworrenen Labyrinthen und aufmerksamen Wächtern bis zum – auf der derzeit höchsten Ebene gelegenen – Meditationsplatz des Aikar selbst.

Schließlich kommt es zur Konfrontation mit der gefährlichen Garde des Roten Mondes unter der Führung von *Sharraz Eisaug*, dem Marschall des geeinten Orkheers. Doch der Kampf gegen den Anführer der Okwach stellt nur ein weiteres Hindernis dar, bevor die Helden die gesuchte M'Darrsla finden und es zum Kampf gegen den *Aikar Brazoragh* selbst kommt – auf der Spitze und an der Außenseite des Hornturms!

Ein Turm aus Horn als eigenständiges Abenteuer

Ein **Turm aus Horn** stellt den Schlusspunkt der Kampagne dar und ist nur schwer von dieser losgelöst spielbar. Dennoch besteht die Möglichkeit, mit einigen leichten Modifikationen den Hintergrund für eigene (ähnliche) Abenteuer zu nutzen: Die Befreiung von möglichst vielen Sklaven oder eines ganz bestimmten Gefangenen (wie im vorliegenden Abenteuer), eine Erkundungs- oder eine Sabotagemission und mehr. In allen Fällen müssen die Helden zunächst in das Tal und schließlich den Turm eindringen, letztlich unterscheiden sich die Varianten vor allem im Finale: Müssen die Helden unerkannt entkommen, ein Attentat durchführen oder eine Massenfucht initiieren?

Als potenzielle Auftraggeber eignen sich Abtmarschall *Brin Lirondiyon von Rhodenstein* (**Schild 148**) oder der Marschall der Sonnenlegion *Praiowin von Orkenfeld* (**Roter Mond 39**), die für einen Schwertzug gegen Khezzara an Informationen über die Pläne des Aikar interessiert sind. Die Vogtvikarinnen *Delia Natjal* (Phexcaer; **Roter Mond 162**), *Lynkeä von Winhall* (Trallop) oder *Karnilia Gillian* (Lowangen; **Roter Mond 164**) können die Helden als Agenten des Listigen zum Hornturm schicken. Kaiser *Reno I.* (**Roter Mond 160**) wird die Helden dagegen eher anheuern, wenn es gilt, handfesten Schaden anzurichten.

M'DARRSLA IN GEFANGENSCHAFT

Direkt zu Beginn werden die Helden mit der Entführung M'Darrslas konfrontiert. Für diese Wendung haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

👁️ Sollten die Helden M'Darrsla in den Blutzinnen oder an einem anderen Ort zurückgelassen haben, um alleine nach Vashrak aufzubrechen, machte sie sich, gelockt von undeutlichen Träumen, auf eigene Faust ins Orkland auf, gerät dabei aber in Gefangenschaft.

👁️ Ebenso ist denkbar, dass orkische Häscher sie aufgespürt haben oder von menschlichen Verrätern an die Schwarzpelze verkauft wurde.

👁️ War M'Darrsla bei den Helden in Vashrak, kann sie dort in Gefangenschaft geraten – und die Helden unter Umständen mit ihr (Seite 97). In diesem Fall beginnt das Abenteuer mit dem Ausbruch der Helden.

👁️ Im letzten Fall ist es möglich, dass die Helden die Häscher zurückschlagen und M'Darrsla vor der Verschleppung bewahren können. Wenn Sie von einer weiteren Entführung absehen wollen, können die Helden Gerüchte um den Mondspeer aufschnappen. In diesem Fall reicht es, dass die Helden mehr über den Turm, die Pläne des Aikar und die Rolle, die M'Darrsla darin spielen soll, erfahren wollen.

Die (mögliche) Verfolgung überlassen wir Ihrer Ausgestaltung, Sie können aber auf Informationen aus **Moskitos, Orks und Straßenstaub** sowie **Die Kinder Tarrakvashs** zurückgreifen.

Die Helden dringen immer tiefer in das Orkland vor, bis sie

schließlich die Quellen des Bodirs erreichen. Hier, tief im Reich des Roten Mondes, wäre es nicht nur töricht, sondern tödlich, wenn die Helden nicht äußerste Vorsicht walten ließen.

DIE KARAWANE

Wenige Tagesreisen vor dem Tal können die Helden eine Staubwolke am Horizont ausmachen. Diese stammt von einer Karawane, die Material und Sklaven für die Baustelle liefert. Sie besteht aus gut zwei Dutzend schweren Wagen mit hölzernen Scheibenrädern, die von je zwei großen Steppenrindern gezogen werden. Neben Holz, unterschiedlichen Knochen, Geweihen und Hörnern, Granitplatten und schrittlangen Basaltsäulen transportieren sie auch Fässer und Säcke voller Proviant. Neben dem Wagen trotten etwa 200 gebundene Sklaven her, etwa zur gleichen Hälfte Yurach und Menschen, die von Wächtern mit Kampfhunden immer wieder durch Peitschenhiebe angetrieben werden.

Wenn die Helden den Großteil ihrer Ausrüstung verstecken und sich an die Karawane heranschleichen, kann es ihnen gelingen, sich unbemerkt unter die Sklaven zu mischen, um so in den Talkessel zu gelangen. (Allerdings werden sie außer auf Dolche dabei auf ihre Waffen verzichten müssen. Wenn die Helden ihre Waffen jedoch am Stab eines Magiers festbinden, kann dieser mit einem *Apport* (**WdZ 106**) die Ausrüstung in das Lager rufen.)

HELDEN IN GEFANGENSCHAFT

Die Helden können nicht nur im Vorfeld des Abenteuers in Gefangenschaft geraten, auch später ist es möglich, dass sie gefangen genommen werden (eine Option, auf die Sie zurückgreifen können, wenn Sie unnötige Heldentode vermeiden wollen) –, oder aber sie stellen sich oder schließen sich den Gefangenen der Karawane an, weil sie dadurch einen taktischen Vorteil erwarten.

In allen Fällen werden die Helden zunächst ins Sklavenlager gebracht und zur Arbeit eingeteilt. Auch wenn das die Möglichkeiten der Gruppe drastisch einschränkt, gelingt es ihnen dadurch, weitgehend unversehrt ins Tal zu gelangen, zumal ein Fluchtversuch (in Verbindung mit einem Sklavenaufstand) durchaus gelingen kann. Sorgen Sie dafür, dass die Ausrüstung der Helden nicht im Sklavenlager deponiert wird, sondern für eine spätere Begutachtung in einen Verschlag auf der Baustelle gebracht wird (siehe auch **Die Helden im Lager der Sklaven** auf Seite 108).

Wenn die Helden nicht sofort auf diesen Plan verfallen, könnten sie später noch darauf zurückkommen, da sie sich schneller als die Karawane bewegen und das Tal vor ihr erreichen können.

SUMUS WUNDE – TAL UND BAUSTELLE DES TURMS

»Als Mada gebannt wurde, schmiedete man ihren Kerker aus der Ödnis: Dem Land, in dem keine Menschen wohnten. Doch auch jene Ödnis ist aus Sumus Leib. Und so wie Sumu endlos und niemals gänzlich leblos ist, ist auch das Band zwischen Sumu und Madas Gefängnis endlos. Findet ihr jenen Ort, aus dem Madas Gefängnis geschaffen wurde, so findet ihr auch über Sumu den Weg zu Madas Macht.«

—seltene druidische Überlieferung

Das Ziel der Helden liegt in der Hügellandschaft an den südöstlichen Quellen des Bodirs. In dem Tal wird derzeit der mächtige Hornturm des Aikar Brazoragh errichtet, der *Mondspeer des Brazoragh* (**Roter Mond 167f.**). Das Gebiet besiedelten bis vor wenigen Jahren vor allem Sippen der Orichai und der Mokolash, die der Aikar jedoch vertreiben oder versklaven ließ und durch ihm ergebene Schwarzpelze ersetzte, die niemanden in die Hügel lassen sollen.

Dennoch können die Helden sich dem Tal recht gefahrlos nähern, wenn sie sich unauffällig verhalten und solange sie dem verschlungenen Pfad zum Tal nicht zu nahe kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig schleicht ihr durch das schritthohe Gras, vorbei an dornigen Büschen und krüppeligen Bäumen. Behutsam schiebt ihr die Farne zur Seite – und steht unverhofft vor einem riesigen Loch in der Erde.

Das annähernd kreisrunde Tal misst im Durchmesser sicherlich mehr als eine dreiviertel Meile, die schroffen Wände fallen mehr als 150 Schritt in die Tiefe. Doch viel faszinierender als das kahle, rotbraune und von Geröll und irdenen Trümmern bedeckte Tal ist die Szenerie, die sich darin abspielt: Eine gewaltige Wendeltreppe führt an der



Außenseite des Tals in anderthalb Umläufen vom nördlichen Rand hinab zum Boden. Mehrere Verteidigungsstellungen und Tore sichern den Zugang und damit auch die unzähligen Riyacharts im Tal selbst. Dort unten müssen mehrere Tausend Schwarzpelze hausen, während in einem abgegrenzten und eingezäunten Bereich bestimmt noch einmal genau so viele Sklaven auf dem Boden kauern oder der Arbeit auf einer gewaltigen Baustelle nachgehen.

Im Zentrum des Tals entsteht ein riesiger, asymmetrisch wirkender Turm mit einem Durchmesser von gut und gerne 120 Schritt. Eine außen liegende Wendeltreppe führt an seinen Wänden entlang in die Höhe, wo die Bauarbeiten schon jetzt weit über 100 Schritt über dem Boden fortgesetzt werden.

Das auf der anderen Seite lagernde Material deutet an, dass der Turm noch viel gewaltigere Formen annehmen wird.

Uralte Erzählungen weiser Tairach-Schamanen berichten, dass genau hier in der Endlosen Nacht des Blutenden Mondes der Blutgott Auserwählten auf der Spitze eines mächtigen Turmes seine tiefsten Geheimnisse kundtat. Von diesem Turm, dem *Monspeer des Takhairrach*, sind nach Jahrtausenden nur die verwitternden Trümmer geblieben, die den Talboden bedecken.

WAS EIN OCULUS ENTHÜLLEN KANN

Über dem Talrand kreuzen sich zwei starke Kraftlinien – die eine aus den Salamandersteinen von der Elfenwiege Sala Mandra kommend, die andere aus dem Tal der Elemente im Finsterkamm. Und erstaunlicherweise ist eine dritte orthosphärische Kraftlinie zu erkennen, die senkrecht aus Sumus Leib kommend in den Himmel steigt und den gesamten Hornturm durchmisst.

Für Zauberkundige mit der SF *Kraftlinienmagie* gelten die Regeln zum Zaubern mit dem Essenznetz (**WdZ 368**).

EIN WEG INS TAL

Wenn die Helden nicht mit Zauberei, Hexenbesen oder fliegendem Teppich reisen, können sie den Turm nur durch das Tal erreichen – und zum Boden des Tals führt nur eine gefährliche Kletterpartie oder der lebensgefährliche Marsch über die Treppe.

☞ Ein **TRANSVERSALIS (LCD 262)** auf die Außentreppe des Turms wäre die einfachste und sicherste Möglichkeit, vor allem wenn die Helden in der dreizehnten Ebene materialisieren. Diese Variante setzt allerdings einen kundigen und fähigen Magier voraus (Probe+7, 11 AsP; +7 sowie 9 zusätzliche AsP für jede weitere Person, die der Zaubernde mit sich nimmt).

☞ Verfügt die Gruppe über Fluggeräte, könnte so ein direkter Transport auf den Turm gelingen – allerdings ist die Gefahr der Entdeckung sehr groß. Von mehreren Tausend Schwarzpelzen schaut immer einer zum Turm hinüber. Je öfter die Helden fliegen müssen (auch auf einem fliegenden Teppich findet vermutlich nicht die gesamte Gruppe auf einmal Platz), desto wahrscheinlicher ist ihre Entdeckung (16-20 auf W20, mit jedem weiteren Flug steigt die Wahrscheinlichkeit um 1).

Eine (magische) Ablenkung ist hilfreich, am Erfolgreichsten ist ein Flug zum Turm nur nachts (Wahrscheinlichkeit auf Entdeckung halbiert).

☞ Die Helden könnten Dschinne oder Dämonen beschwören, wobei sich hier auch eine Reise durch die Erde anbietet: Ein Dschinn des Erzes (mittels *Transport durch das Element*), aber auch der Zauber **LEIB DES ERZES (LCD 160)** eröffnen einen Weg durch das Erdreich an allen Wachen vorbei.

☞ Eine Kletterpartie entlang der Steilwände ist zwar lebensgefährlich, aber durchaus möglich. Dabei müssen die Helden wählen, auf welcher Höhe sie die Treppe passieren wollen. Daher gliedert sich die Tour in zwei Abschnitte, etwa einen 60 Schritt und einen 90 Schritt langen. Eventuell treffen die Helden dabei auch auf eine ruhende Zweierpatrouille. Für jeweils 20 Höhenschritt wird eine *Klettern*-Probe+5 (+2 mit einem gesicherten Seil) fällig. Ungesicherte Helden stürzen bis auf die Treppe beziehungsweise den Talboden in die Tiefe, wobei pro Schritt 1W6-1 SP Sturzschaden fällig werden, die pro TaP* einer *Körperbeherrschungs*-Probe um 1W6 reduziert werden. Die Probe ist dabei um die gefallenen Schritt erschwert (maximal +10). Bei einem längeren Fall ist auch eine *Akrobatik*-Probe möglich. Gesicherte Helden stürzen je nach Seillänge in die Tiefe und erleiden dabei unabhängig von der Sturzhöhe 1W6 SP. Alle sichernden Helden müssen zudem eine *KK*-Probe ablegen und dabei insgesamt 5 Punkte übrig behalten (Misserfolge zählen als negativer Wert), damit nicht die gesamte Gruppe abstürzt. Beim ersten Missgeschick einer abstürzenden Gruppe können Sie aber davon ausgehen, dass sich das Seil ein gutes Stück tiefer verfängt und alle Helden aufgefangen werden, wobei sie aber dennoch 2W6+2 SP erleiden.

☞ Wie sich ein Abstieg über die Treppe in der Dämmerung oder in der Nacht gestalten könnte, zeigt die Beschreibung weiter unten. Tagsüber, wenn die Treppe regelmäßig von auf- und absteigenden Orkkriegern und Material beschaffenden Sklaven frequentiert wird, sind die Helden ohne magische Tarnung chancenlos.

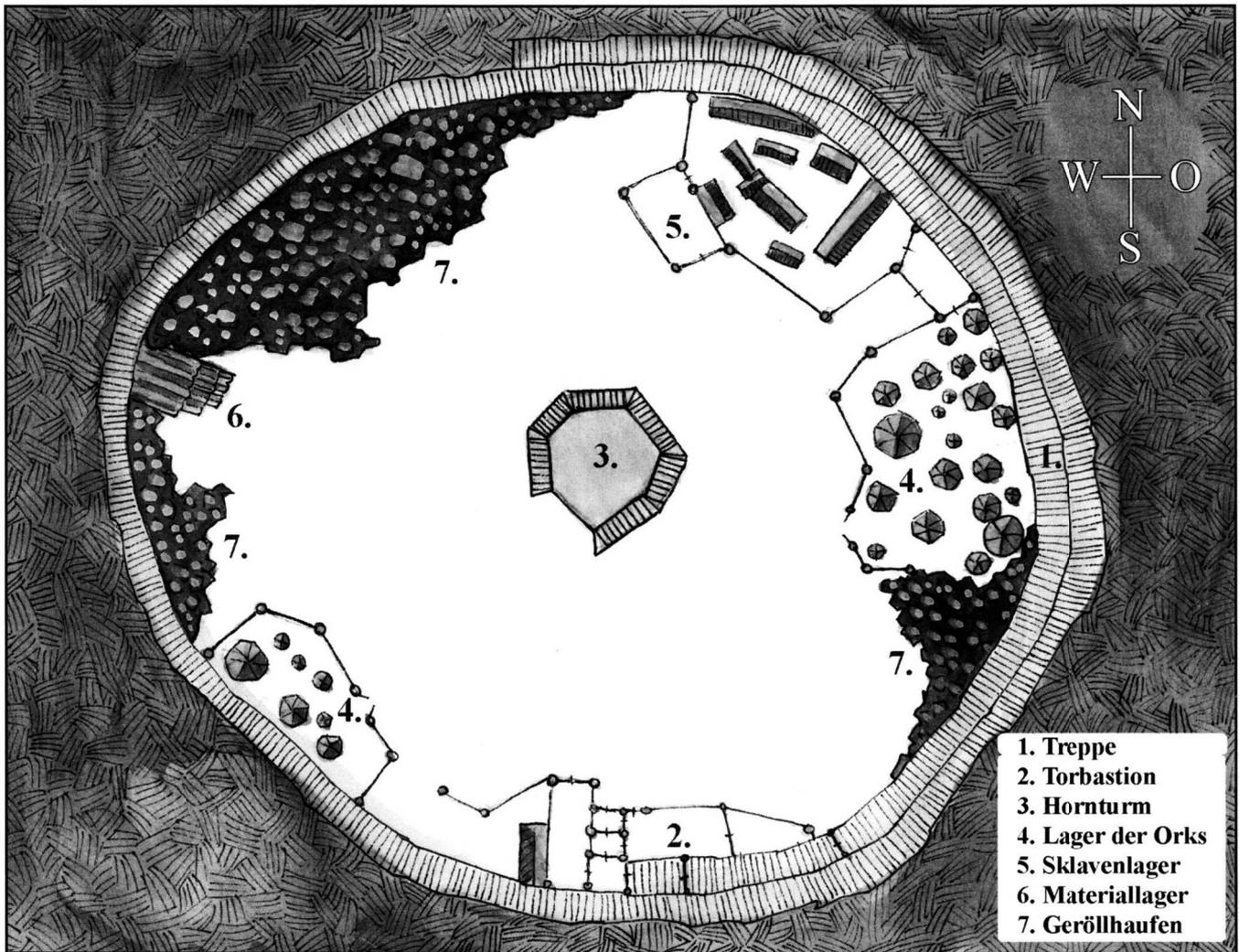
☞ Ebenso wäre es denkbar, dass die Helden sich in der Nacht in Säcken, Kisten oder Fässern verstecken (zum Beispiel in der Karawane oder dem Materiallager), die am nächsten Morgen in das Tal und dort zum Materiallager gebracht werden. Wie leicht oder wie schwer sie es ihren Helden dabei machen wollen, bleibt ebenfalls ihnen überlassen.

☞ Phex-Liturgien sollten (nach Ihrer Maßgabe) alle Methoden vereinfachen. Da der Listige das Handeln der Heldengruppe mit Wohlwollen betrachtet, sind die Mirakelproben um bis zu 7 Punkte erleichtert.

DER WEG ÜBER DIE TREPPE

Die grob bearbeiteten Stufen messen etwa vier Mal vier Schritt im Quadrat und haben eine Höhe von einem knappen Spann. Dadurch ist der Marsch über die Treppe sehr unangenehm und anstrengend, zumal die Treppe aus knapp 3.000 dieser Absätze besteht. Die Treppe ist durch ihre Größe zwar beeindruckend, aber an sich nicht spektakulär – auch wenn Kenner vermuten, dass sie nicht von Orkhand errichtet wurde.

Die Schwarzpelze haben mehrere Leuchtfeuer aufgestellt, um die Treppe vom oberen Tor und vom Talboden aus im Auge behalten zu können. Wollen die Helden die Treppe hinab schleichen, verlangen Sie an den Feuern, die in einem Abstand von etwa 150 Stufen aufgestellt wurden, von den Helden *Schleichen*- oder *Verstecken*-Proben+5. Die vielen Proben verdeutli-



1. Treppe
2. Torbastion
3. Hornturm
4. Lager der Orks
5. Sklavenlager
6. Materiallager
7. Geröllhaufen

chen die Länge der Treppe und erhöhen die Gefahr, dass die Helden durch Wächter am Talboden entdeckt werden.

Im oberen Bereich der Treppe halten sich insgesamt ein halbes Dutzend Doppelwachen auf, die zumeist gelangweilt auf den Stufen sitzen und ins Tal hinab schauen, mit Gelenkknochen würfeln oder sogar dösen. Sie sollen vor allem das Sklavenlager im Auge behalten. Die Helden müssen aufmerksame Wachen schnell und gezielt ausschalten, bevor sie Alarm geben können. An würfelnde oder schlafende Orks können die Helden mit einfachen *Schleichen*-Proben nahe genug für überraschende Angriffe herankommen (AT-5). Die Helden sollten darauf achten, dass kein (toter) Schwarzpelz von der Treppe ins Tal stürzt. Spätestens beim zweiten Mal wird eine sechsköpfige Patrouille im Tal stutzig und macht sich auf, um nach dem Rechten zu sehen.

DAS ERSTE TOR

Das obere Ende der Treppe wird durch eine vierzig Schritt breite und vier Schritt hohe Holzpalisade gesichert. In der Mitte ist die Palisade durch zwei acht Schritt hohe Holztürme geschützt, ein fünf Schritt breites Tor ermöglicht den Zugang. In dem kleinen Innenhof, der sich zwischen der runden Palisade und der abfallenden Kante zum Tal ergibt, halten stets zwei Dutzend *erfahrene Khurkach* (Seite 123) Wache. Vier wachen am Tor und vier weitere mit Bögen bewaffnet auf den Türmen, während die anderen in zwei einfachen Rundzelten ruhen, bei einem Angriff aber binnen 1W6+5 KR eingreifen können.

Im Schutz der Dunkelheit können die Helden versuchen, möglichst nahe an den Kraterand neben der Palisade zu gelangen (*Schleichen*-Probe+8; Orks besitzen den Vorteil *Däm-*

merungssicht), um von dort aus mit einem beherzten Sprung (*Akrobatik*- oder *Körperbeherrschungs*-Probe+4, sonst 1W6 SP Sturzschaden) die Treppe zu erreichen.

DAS ZWEITE TOR

Das untere Tor gleicht weitgehend dem oberen, nur dass die Palisade hier einen Bogen um die Talwand schlägt. Das untere Tor steht nahezu immer offen und ist nur mit einem Dutzend Khurkach besetzt.

Angreifende Helden müssen entweder die beiden Schwarzpelze auf den Türmen und möglichst gleichzeitig oder kurz danach auch die beiden unten am Tor postierten Orks ausschalten, um dann die schlafenden Khurkach in den Zelten zu überraschen. Oder sie wagen den Abstieg von der Treppe entlang der Felswände außerhalb der Sichtweite der Torwachen. Hierfür ist eine gelungene *Klettern*-Probe+4 nötig.

DAS LAGER DER KRIEGER

Der größte Teil des Tales wird vom Lager der Khurkach eingenommen. Insgesamt befinden sich hier etwa 2.000 Schwarzpelze, die vor allem mit der Beaufsichtigung der Sklaven, der Sicherung der Baustelle sowie der Jagd im Umland beschäftigt sind. Auch die Schamanen, der Oberhäuptling der Baustelle und die Häuptlinge einzelner Sippen sowie ausgewählte Drasdech leben hier.

AUFBAU

Die Orks hausen meist zu jeweils acht in den über 250 Zelten. Jeweils im Dutzend gruppieren sich Zelte um ein etwas größere

res und besser ausgestattetes, in dem meist ein oder zwei *Okwach* wohnen, die fast immer die Häuptlinge ihrer Sippe stellen. Die 20 Sippen erfüllen zahlreiche Aufgaben: Wechselweise sind eine Gruppe mit der Sicherung der Treppe, drei mit der Aufsicht über die Sklaven, zwei mit Patrouillen im Umland, eine mit der Sicherung des am oberen Kraterandes gelegenen Materiallagers und eine mit der Jagd beauftragt, während sich der Rest im Kampf misst, die Ausrüstung pflegt, sich ausruht oder kleinere Aufgaben erledigt.

Dazu kommen noch sechs **Riyacharts**, in denen jeweils ein Schamane mit seinem Schüler lebt, und zwei **besonders luxuriös ausgestattete Zelte**, die dem Harordak als Unterkunft dienen.

In einfachen, aber geräumigen **Holzverschlägen** lagern vor allem unzählige Lebensmittel. Während im Norden des Lagers ein **kleiner See** zur Trinkwasserversorgung genutzt wird, befindet sich im Süden eine **Abortgrube**, die schon von weitem gerochen werden kann.

Zurzeit ist der Aikar Brazoragh persönlich anwesend, um den Bau zu beobachten. Er bewohnt ein **prächtiges Zelt** am Südwestrand des Tals, wo er ständig von zwei Dutzend *Okwach* der Garde des Roten Mondes bewacht wird. Das Zelt ist fast doppelt so groß wie die anderen Häuptlingszelte und mit langen Kupferstangen stabilisiert. Davor steht die Standarte des Aikar. In unmittelbarer Nähe befindet sich einer von vier **Wachtürmen**, die stets mit vier Bogenschützen bemannt sind. Südöstlich der Baustelle in unmittelbarer Nähe zum Sklavenlager liegt eine große **Freifläche**, die als Versammlungs- und Übungsplatz dient.

BEWOHNER

Der *Aikar Brazoragh* (Seite 121) überwacht zurzeit die Bauarbeiten persönlich. Meist hält er sich auf der Baustelle auf, vorzugsweise auf dem obersten Turmstockwerk. Er wird von der Garde des Roten Mondes begleitet, die *Sharraz Eisauge* anführt, der gemeinsam mit dem Aikar angereist ist.

Das Harordak der Baustelle bilden der *Tairach-Hochschamane Khochrai* von den *Korogai* und der gerissene *Bulurugh Blutfaust*. Unterstützt werden sie von sechs weiteren Priestern und Schamanen sowie dem aus *Brabak* stammenden, menschlichen Baumeister *Phedron Uluragh*.

Dazu kommen sechs *Orkland-Minotauren* und genauso viele *Streitoger*. Letztere werden in einem *Pferch* im Norden des Lagers gehalten.

Sharraz Eisauge, Marschall der Garde des Roten Mondes und des geeinten Orkheeres, Oberhäuptling der Zholochai

Sharraz ist für einen *Zholochai* relativ klein und gedrungen, sein nachtschwarzes Fell ist von rot gefärbten Strähnen durchzogen, seine mächtigen Hauer sind mit allerlei Schmuckwerk verziert und seine linke, leere Augenhöhle ist durch eine lang gezogene Narbe verunstaltet.



Sharraz Eisauge

Bereits in jungen Jahren errang Sharraz die Häuptlingswürde seiner Sippe, nachdem er sich durch besonders wagemutige Raubüberfälle und Kriegszüge hervortat. Im Ingerimm 1029 BF scharte er über 2.000 mit dem *Aikar Brazoragh* unzufriedene Krieger um sich und belagerte die Stadt *Phexcaer*. Dank seines Kriegsgeschicks und unzählbaren Mutes fiel die Stadt noch in den Namenlosen Tagen in orkische Hände. Obwohl siegreich, konnte dieses eigenmächtige Handeln nicht ungesühnt bleiben. Von den *Augen von Khezzara* in Ketten nach *Khezzara* geschleppt, unterlag Sharraz dem *Aikar* in einem Zweikampf und verlor dabei sein linkes Auge. Der *Aikar*, vom Mut und Geschick Sharraz' beeindruckt, ernannte den Häuptling überraschend zum Nachfolger des verstorbenen Schwarzen Marschalls, eine Position, die Sharraz die offene Feindschaft mit dem Anführer der *Augen von Khezzara* und zahlreichen weiteren Kriegsherren einbrachte. Wenige Wochen nach der Ernennung errang Sharraz auch die Oberhäuptlingswürde der *Zholochai*.

Geboren: 1010 BF

Pelzfarbe: nachtschwarz **Augenfarbe:** hellblau

Kurzcharakteristik: brillanter, waghalsiger und ehrgeiziger Kriegsherr, oberster Heerführer der Orks

Herausragende Eigenschaften: MU 19, KK 17, KL 15; Einäugig

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Kriegskunst 16, mehrere Kampftechniken und Natur-Talente meisterlich

Besonderheiten: magische *Molokdeschnaja* als Beutestück aus *Phexcaer*

Khochrai von den Korogai

Der zierliche Hochschamane mit dem aschgrauen Fell ist Teil des Harordak und in der Abwesenheit des *Aikar* oberster Priester. Er hält regelmäßig blutige Rituale und Opferungen im Inneren des Turmes ab, benetzt jeden Raum mit dem Blut eines 'Freiwilligen' und opfert für jedes Stockwerk zwei Sklaven. All dies soll die Götter dem Bau gegenüber gewogen stimmen, der zur Lebensaufgabe des Schamanen wurde. In den Menschen sieht er wertlose Geschöpfe, die nicht hart genug arbeiten, den Orks bei jeder Gelegenheit schaden und sich bisweilen nicht einmal als 'Opfertiere' eignen.

Bei den Orks erfreut er sich nicht gerade großer Beliebtheit. Er gilt als launisch und opportunistisch, aber solange er in der Gunst des *Aikar* steht, hat er nichts von den anderen Schwarzpelzen zu befürchten.

Bulurugh Blutfaust

Der kräftige *Bulurugh Blutfaust* ist ein gerissener Häuptling. Er erfreut sich großer Anerkennung und viele Geschichten werden über seine Kämpfe erzählt. Unnötige Brutalitäten versucht *Bulurugh* zu vermeiden, schließlich braucht er Krieger und Sklaven, um seine verantwortungsvolle Aufgabe zu erfüllen.

len, für die er dem Aikar in tiefer Dankbarkeit verbunden ist. Das bedeutet aber nicht, dass er einen Kampf scheut, wenn er notwendig ist, etwa weil ihn der Häuptling einer Sippe zur Klärung der Kräfteverhältnisse gefordert hat.

Phedron Uluragh

Der menschliche Baumeister (knapp 50 Jahre alt, untersetzt, kahler Kopf, buschige, dunkle Augenbrauen) unterstützt die Orks als Anhänger der ketzerischen Kor-Sekte *Pyramide des Cirraqu* (**Meridiana 85**). Der Mensch hat einen schweren Stand gegen die Schwarzpelze, obwohl er zu dem blutrünstigen schwarz-roten Gott Braziraku betet. Ingeheim hat der Aikar Brazoragh bereits seinen Tod beschlossen, sobald er seinen Zweck erfüllt hat. Bis dahin darf er sich aber frei im Lager der Orks bewegen.

Phedron wird von den Sklaven als Verräter gehasst und ist dennoch die einzige Hoffnung auf Milde, die er ab und an gewährt. So hat er schon des Öfteren Hinrichtungen mit dem Hinweis auf wertvolle Arbeitskräfte vermeiden können und sich wiederholt für bessere Unterbringungsmöglichkeiten eingesetzt – wenn auch nur aus dem Wissen heraus, dass besser gepflegte Sklaven tüchtiger und vor allem länger anpacken können.

ALLTAG

Kurz vor Sonnenaufgang versammeln sich die Okwach auf der Freifläche, um vom Häuptling die Aufgabenverteilung ihrer Sippen zu erfahren. Nach dem kurzen Morgenmahl sind die Schwarzpelze mit Wachdienst, Waffenpflege, Kämpfen, der Jagd oder den wenigen zugeteilten Orkfrauen beschäftigt. Die Drasdech gehen ihre Aufgaben und Pflichten auf der Baustelle an. Die Arbeiten am Turm stehen bei allen Tätigkeiten immer im Vordergrund.

Vor Sonnenuntergang findet ein zweites Mahl statt. Während die Arbeiten auf der Baustelle nach Einbruch der Dunkelheit ruhen (zu viele Sklaven ließen während der gefährlichen Nachtschichten ihr Leben), gehen die Wachdienste und sogar die Jagden ununterbrochen weiter.

Innere Konflikte gefährden immer wieder die Disziplin: Zwei Schwarzpelze prügeln sich bis aufs Blut und schwächen einen Wachposten. Eine Jagdgruppe teilt sich immer weiter auf, weil jeder seine eigenen Fähigkeiten beweisen möchte. Selbst die Drasdech arbeiten häufig gegeneinander um die Wette.

DIE HELDEN IM LAGER DER KRIEGER

Tagsüber haben die Helden (außerhalb von Zauberei und Liturgien) keine Möglichkeit, ungesehen durch das Lager zu schleichen. Nachts, wenn die meisten Orks im Zelt beisammen sitzen oder schlafen, haben sie es immer noch mit unzähligen Wachposten zu tun, die sie aber mit der nötigen Aufmerksamkeit (*Sinnenschärfe*) und Geschick (*Schleichen, Sich Verstecken*) umgehen können. Geschickten Helden kann es gelingen, in einem Zelt persönlichen Besitz zu entwenden und sie einem anderen Schwarzpelz unterzuschieben. Zudem sollten die Helden die orkische Kultur mittlerweile gut genug kennen, um zu wissen, wie sich interne Streitigkeiten provozieren oder fördern lassen.

Um die Spannung zu erhöhen, sollten Sie die TaP* heimlich notieren. Wenn die Helden durch misslungene Proben mehr als 40 negative TaP* angesammelt haben, wird groß Alarm geschlagen. Nun befinden sich alle Schwarzpelze im Lager auf der Suche nach den Eindringlingen.

Gestalten Sie den Weg durch das Lager spannend, die allgegenwärtige Gefahr ist spürbar und den Helden sollte klar sein, dass sie alle Trümpfe ausspielen müssen. Letztendlich sind sie aber auf dem Pfad des Listigen unterwegs, weshalb die eine oder andere waghalsige Aktion gelingen darf, auch wenn die Helden dabei das Gefühl haben, dass mehr Glück als Können im Spiel war.

DAS LAGER DER SKLAVEN

Das Lager der Sklaven ist deutlich im östlichen Teil des Tals zu erkennen. Umgeben von einem vier Schritt hohen Palisadenzaun schlafen die meisten Sklaven unter freiem Himmel auf einem riesigen Platz.

AUFBAU

Der mit angespitzten Pfählen versehene **Palisadenzaun** fasst eine große, annähernd quadratische **Freifläche** ein, auf der die Sklaven hausen und schlafen, wenn sie nicht gerade auf der Baustelle arbeiten oder angelieferte Materialien vom oberen Rand zum Turm schaffen. Nur wenige **Zeltplanen** und zwei grob gezimmerte **Verschläge** für alte und schwache Gefangene, deren Arbeitskraft noch ein wenig erhalten werden soll, heben sich von den Schlaf- und Kotgruben ab.

Von vier acht Schritt hohen **Wachtürmen** werden die Gefangenen im Blick behalten. Durch ein **breites Tor** in der Westwand werden die Sklaven zur Baustelle und wieder zurück in ihr Lager gebracht, während ein **kleines Tor** im Südwesten die **Feuerstellen** und das **Proviantlager** mit dem Lager verbindet.

BEWOHNER

Neben etwa 800 menschlichen Sklaven hausen im Sklavenlager etwa 300 Schwarzpelze, zwei Dutzend Zwerge und drei Dutzend Holberker. Die Ergoch sind in einem schlechten bis sehr schlechten Zustand. Sie arbeiten nackt oder in einfache Felle oder grobe Wollkleidung gehüllt, sind ausgehungert, die meisten sogar krank, so dass die Lebenserwartung weniger als ein halbes Jahr beträgt. Die Wenigen, die eine Flucht wagen, werden lebendig auf großen Pföcken aufgespießt, die mitten im Lager verteilt stehen. Fast alle Gefangenen haben sich lethargisch in ihr Schicksal ergeben.

Eolan

Der inzwischen grauhaarige Thorwaler gehört mit über 60 Jahren zu den ältesten Sklaven im Lager. Er hustet oft, leidet unter geschwollenen Hand- und Fußgelenken, Rücken- und Knieschmerzen. Doch die Schwarzpelze geben ihm besonders leichte Arbeiten, nachdem Phedron erkannt hat, welche wichtige Funktion der alte Seebär im Lager erfüllt: Wo er nur kann, kümmert er sich um seine Mitmenschen, spricht ihnen Trost und Hoffnung zu, organisiert ihnen Wasser und Essen und dient vielen damit als Hoffnungsträger.

Wenn es den Helden gelingt, den freundlichen Eolan für ihre Fluchtpläne zu begeistern, werden sich in kürzester Zeit viele anschließen. Allerdings setzt das voraus, dass die Helden Eolans Zweifel zerstreuen können: Er sorgt sich um das Leben der Mitgefangenen und würde es niemals gut heißen, sie bei einem Ablenkungsmanöver zu opfern.

Alrike

Die muskulöse Mittdreißigerin ist der Fleisch gewordene Albtraum ihrer Mitgefangenen. Sie tyrannisiert Schwächere,

nimmt ihnen das Essen, Kleidung und Wasser weg, fordert gar von verängstigten Männern den Rahjadenst ein, wenn ihr danach ist. Was ihr eine gewisse Anzahl an Speichelleckern und Günstlingen eingebracht hat, die ihrem opportunistischen Beispiel folgen.

Alrike verkörpert die böse Sklavin, die aus Eigennutz andere schädigt. Wenn sich die Helden auf Alrikes Unterstützung einlassen, werden sie merken, dass sie bereit ist, Hunderte bei einem massiven Angriff zu opfern, um sich dann heimlich, still und leise am anderen Ende des Tals wegzuschleichen.

ALLTAG

Kurz nach dem Wecken werden die Ergoch unter Peitschenhieben auf die Baustelle getrieben und erst spät abends zurückgebracht. Dann dürfen die Gefangenen eine schlichte Mahlzeit zu sich nehmen, bevor sie vor Müdigkeit umfallen oder aneinander gelehnt im Sitzen einschlafen.

Sieht man genauer hin, erkennt man aber sehr wohl, dass das Leben nicht für alle Sklaven gleich ist. Auch hier gilt das Recht des Stärkeren. Zwar gibt es keine Fraktionen im Sklavenpferch, aber es deutlich erkennbar, dass einige Sklaven wie Eolan oder Alrike mehr oder weniger Anhänger um sich scharen können, wenn sie es denn möchten. Bislang sieht dazu aber noch keiner die Notwendigkeit. Dafür kommt diesen Sklaven in Streitfällen eine schlichtende Funktion zu oder sie dienen anderen als Vorbilder.

DIE HELDEN IM LAGER DER SKLAVEN

Sind die Helden im Sklavenlager gelandet, werden sie sich bald um eine Flucht bemühen wollen. Einen Aufstand anzuzetteln oder eine Massenflucht zu initiieren wären Möglichkeiten, aber die Gefangenen lassen sich nicht ohne weiteres für solche Pläne begeistern. Wenn die Helden eine Weile unter den Sklaven leben, bemerken sie nach kurzer Zeit den Einfluss von Eolan und Alrike, die sie für ihre Pläne gewinnen könnten.

Dabei will Eolan vor allem die Leben der Sklaven schützen, während Alrike schlicht und einfach keine Notwendigkeit darin sieht, für jemanden anderes zu kämpfen. Doch in der Ausweglosigkeit der Sklaven kann auch der Keim für den Widerstand liegen: Was haben die Gefangenen zu verlieren? Wieso noch ein halbes Jahr, vielleicht ein ganzes, schufteten, bis man tot umfällt, wenn man auch jetzt und heute für seine Freiheit kämpfen kann? Es liegt an den Helden, durch ihre Worte und ihr Vorbild den Widerstand zu entfachen.

DIE BAUSTELLE

Allein die Basis des Hornturms hat einen Durchmesser von 120 Schritt, darum erhebt sich ein beeindruckendes Gerüst von 15 Schritt Höhe, mehrere Werkzeug- und Materiallager, Schmieden, Abraumhalden und Plätze, an denen Zuarbeiten erledigt werden.

DAS VERMÄCHTNIS DES AIKAR – DER HORNTURM

Die nachfolgende Beschreibung des Hornturms stellt lediglich eine Momentaufnahme dar. Ihnen werden exemplarisch verschiedene Raumtypen beschrieben, die in ähnlicher Form immer wieder auftauchen können. Mit diesem Material können Sie, dem Stil Ihrer Spielrunde entsprechend, den Hornturm nach Belieben gestalten und im Detail erweitern.

Nach oben verjüngt sich der Hornturm, der bisher eine Höhe von über 100 Schritt erreicht hat. Eine große Treppe windet sich um die Außenseite des Turms. Ansonsten besteht der Hornturm aus einem wilden Gemisch verschiedener Baumaterialien: unterschiedliche Gesteinsarten, Lehm, Dung, Holz und natürlich auch (Stier-)Hörner, die an vielen Stellen abweisend aus der Mauer ragen. Von außen lässt sich die genaue Anzahl der Stockwerke nicht abschätzen. Tatsächlich weisen die gut 20 Stockwerke weder einheitliche Höhen auf noch sind sie halbwegs eben errichtet. Die Außenmauer weist zudem mehrere Geschützstellungen und über ein Dutzend Kräne auf, die sich an die Wand schmiegen.

Das obere Ende des Turmes ist eine einzige Baustelle. Hier befinden sich drei Kräne, unzählige kleine Gerüste und genauso viele halbhohe Mauern, die täglich ein Stück weiter in den Himmel wachsen. Dazu kommt der Meditationsplatz des Aikar.

DIE SCHMIEDEN

Im Norden des Tals befinden sich mehrere aus Ton und Lehm gefertigte Öfen, zwei große Holzverschläge dienen als Schmieden, aus denen monotones Hämmern zu hören ist. Vor allem zwergische Sklaven werden hier zur Arbeit gepresst, aber auch eine Handvoll menschlicher Spezialisten und ein knappes Dutzend Drasdech der Korogai fertigen hier Metallteile für den Turm oder schärfen die Waffen der Khurkach. Dabei führen die Korogai ein strenges Regiment, sind andererseits aber auch sehr wissbegierig, wenn es darum geht, neue Techniken von Zwergen und Menschen abzuschauen.

DIE MATERIAL- UND WERKZEUGLAGER

In einfachen, aber geräumigen Holzverschlägen lagern unzählige Werkzeuge, die an die Ergoch ausgegeben werden, kostbare Materialien wie Kupfer und andere Rohmetalle sowie nützliche Alltagsgegenstände, aber auch Rohstoffe wie Stoffballen oder Fasern zur Herstellung von Stricken und Seilen. Dieser Teil der Baustelle ist stets gut bewacht und ist für Sklaven nur unter strenger Aufsicht zugänglich, wenn sie Werkzeuge benötigen oder Materialien in die Schmiede oder zum Turm gebracht werden müssen.

ALLTAG

Während die Baustelle nachts nur von etwa 30 Khurkach bewacht wird, herrscht hier tagsüber geschäftiges Treiben: Mauern werden errichtet, Treppenstufen geformt, Materialien transportiert und Außenkräne montiert. Die Arbeiten sind gefährlich und werden auch 100 Schritt über dem Boden ohne Sicherung durchgeführt, so dass es gut sein kann, dass die Helden Zeuge eines abstürzenden Sklaven werden. Um die zerschmetterte Leiche kümmern sich die Orks genauso wenig wie um leichte oder schwere Verletzungen der Sklaven.

Besonders auffällig sind die beim Bau eingesetzten Oger, die besonders schwere Gegenstände oder Materialien transportieren.

Die einzelnen Ebenen sind nicht gleichförmig gestaltet, auch variiert die Höhe der einzelnen Etagen. Es gibt einige Hallen, die mehrere Etagen umfassen, Opferschächte, die fast die gesamte Höhe des Turms durchziehen, während der Großteil der Räume von der Außentreppe zu betreten und untereinander

nur auf einer Etage verbunden ist. Der Turm wird auch im Inneren immer wieder umgebaut, wobei die Arbeiten scheinbar keinem klaren Schema folgen.

DIE AUßENTREPPPE

Die Treppe beginnt auf der Ostseite des Turmes gegenüber dem unteren Tor und windet sich recht sanft um den Turm. Die Stufen sind sechs Schritt breit und knapp einen Schritt tief, so dass man beim gemütlichen Aufstieg zwei Schritte pro Stufe machen muss, während man sie beim Hinunterrennen mit einem Schritt pro Stufe nehmen kann. An mehrere Stellen befinden sich kleinere oder größere Plateaus, abhängig davon, ob sich dort ein Zugang ins Innere, ein Kran oder eine Geschützstellung befindet.

Nachts halten am Fuß der Treppe zwei *Khurkach* Wache, die sich leicht durch auffällige Geräusche von ihrem Posten weglassen lassen. Während dieser Zeit können die Helden aus dem Schatten eines nahe gelegenen Schuppens zur Treppe eilen und weit genug empor stürmen, um einer Entdeckung zu entgehen. Um Fußspuren brauchen sich die Helden keine Sorgen zu machen: Die Füße der Sklaven haben den Boden steinhart festgetreten.

EINE WACHKAMMER AN DER AUßENTREPPPE

Die Stube schmiegt sich außen an die Treppe, wo diese von einem stählernen Tor blockiert wird. Entweder umgehen die Helden das Hindernis weiträumig durch den Turm (wodurch sich eine Möglichkeit bietet, das Innere des Turmes anzuspähen; die Schächte zwischen den Speisesälen und der Küche sowie die Kaminschächte bieten sich zum Aufstieg an) oder sie umklettern die Wachstube (*Klettern*-Probe+4, sonst Sturz aus 40 Schritt Höhe oder Schaden durch Sicherung), in der vier Schwarzpelze Wache schieben.

EINE GESCHÜTZSTELLUNG AN DER AUßENTREPPPE

In etwa 50 Schritt Höhe umkreist ein Rundgang den gesamten Turm. Das Plateau bietet unzähligen Bogenschützen Platz, dazu kommen noch acht kleine Geschützstellungen, die mit Rotzen und Onagern bestückt sind. Kleine Munitionslager verbergen sich hinter schmalen Durchlässen zum Turminnenen. Die Waffen machen einen hervorragenden Eindruck und werden überraschend pfleglich behandelt. Trotz allem können sechs der acht Geschütze nicht richtig schießen, weil sie von den versklavten Zwergen heimlich manipuliert wurden.

DER AUßENKRAAN

Immer wieder sind Lastenaufzüge an der Außenseite angebracht. Sie bestehen aus verstärkten Holzbalken, in die Rollen und von Zwergen gefertigte Flaschenzüge eingelassen wurden. Die Konstruktionen machen einen improvisierten, aber dennoch sehr stabilen Eindruck. An dicken Tauen hängen metallene Hacken, an denen Lasten befestigt werden können. Während die Kräne auf den unteren Ebenen die Seile noch zurückführen und von unten bedient werden können, müssen die Arbeitssklaven die Täu der oberen Kräne von der Treppe aus ziehen.

Nachts befinden sich an einigen Kränen *Khurkach*, die über die langen Ausleger balancieren oder an herabhängenden Seilen empor klettern, um ihren Mut zu beweisen. Ungeschickte Kämpfer stürzen mitunter in den sicheren Tod. Hier bietet sich eine gute Gelegenheit, einen kleinen 'Unfall' zu inszenieren.

DIE LAGERHALLEN DER UNTEREN EBENEN

Hinter einem acht Schritt hohen, eisenbeschlagenem Holztor befinden sich in den unteren Ebenen des Turms unzählige kleine und große, einfach geschnittene und verwinkelte, durch schmale Luftlöcher erhellt oder gänzlich dunkle Lagerhallen. Hier lagern Baumaterialien oder Werkzeuge, später sollen hier Vorräte, Materialien für Ausbesserungsarbeiten, Heu für Opfertiere und dergleichen mehr verstaut werden. In einer großen Halle wurden große Zellen für drei Streitoger eingerichtet.

Erkunden Ihre Helden zu leichtfertig den Turm, lassen Sie sie auf diese Halle stoßen: Sofort fangen die Oger an, vor Hunger rasend an den Eisengittern zu rütteln, zu brüllen und mit ihren Fußketten zu rasseln. Der Lärm zieht zwar nur einen Schamanen in Begleitung zweier Okwach nach sich, sollte die Helden aber zur Vorsicht gemahnen.

Sollten der Schamane sterben und die Streitoger entkommen, zertrümmern die das Tor ziehen in rasendem Zorn und ohne jede Kontrolle eine Spur der Verwüstung durch das Lager.

EIN MATERIALLAGER

Etwa acht Schritt über dem Talboden liegt ein 30 Schritt im Quadrat messendes Plateau, auf dem Holzbalken, Sandhaufen und verschiedene Horn- und Knocheenteile lagern.

GESCHÜTZKAMMER

In einer geräumigen Halle, die durch ein großes Tor mit der Außentreppe verbunden ist, stehen verschiedene Geschütze wie Onager, Rotzen und kleine Zyklopen (*Arsenal 49ff.*) in unterschiedlichen Fertigungsstufen. Versklavte Zwerge stellen die Geschütze fertig, die später den Turm schützen sollen. Dementsprechend viele Baumaterialien und Werkzeuge lagern hier.

Hier halten stets vier erfahrene *Okwach* Wacht. Selbst wenn die aufmerksamen Veteranen die Helden entdecken (*Schleichen*-Probe+5), ist für die Gruppe nichts verloren, weil die Elitekrieger es als ehrlos erachten, andere Kämpfer zur Hilfe zu rufen oder zu fliehen. Der Kampflärm ist zwar über mehrere Stockwerke zu hören, die Okwach gelten aber als sehr streitlustig, weshalb sich andere Wachen darum nicht scheren.

RÄUME OHNE TÜREN

Immer wieder blicken die Helden in ummauerte Kammern, die augenscheinlich keinen Zugang haben. Dabei handelt es sich entweder um mehrstöckige Räume, die ihren Zugang auf einer anderen Ebene haben, oder gar um Teile der allgegenwärtigen Opferschächte. In diese werden lebende Opfergaben geworfen, um unten am Boden auf Pfählen aufgespießt langsam zu verbluten – zum Wohlwollen der Götter.

ZELLEN UND KERKER

Allerorten finden sich Kerker für Gefangene und Käfige für Opfertiere, die eine Grundfläche von etwa vier Quadratschritt aufweisen. Besonders auf der neunten und zehnten Ebene können die Helden auf viele davon stoßen. Schon jetzt sind ihre Wände mit roten Malereien verziert und es finden sich in fast allen Strohlager und eine abschüssige, nach außen führen-

de Rinne für die Notdurft. Die Zellen werden mit schweren Holztüren verschlossen, in die eiserne Gitterstäbe eingesetzt sind, und sind kalt und zugig.

Im Moment sind die Kammern aber bis auf eine leer, weil die Gefangenen im Sklavenlager untergebracht sind. In der Zelle liegt eine nackte Frau, im Schlaf zusammengekauert. Sie soll am nächsten Tag in einer der Opferkammern zu Tairach geschickt werden. Wird sie von den Helden geweckt, springt sie auf, beginnt ängstlich zu wimmern und schaut sich mit vor Schreck geweiteten Augen panisch um. Leuchten die Helden in die Kammer, erkennen sie verfilzte Haare, ein dreckverkrustetes Gesicht und entzündete Kratzmale am ganzen Körper. Schließlich springt die Frau auf, wirft sich gegen die Gitterstäbe und fleht die Helden schrill schreiend an, sie zu töten. Dadurch kann sie Wachen alarmieren, wenn die Helden nicht schnell etwas unternehmen. Eine Rettung der Frau ist nur schwer möglich, da sie die Helden auf ihrem Weg sehr behindert. Eine exzellente Probe auf *Heilkunde Seele* (10+ TaP*), Magie (ÄNGSTE LINDERN, BANNBALADIN, ERINNERUNG VERLASSE DICH!) sowie Liturgien (SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA, INNERE RUHE) können sie beruhigen. Die einzig andere Möglichkeit ist, sie bewusstlos zu schlagen.

Ein OPFERRAUM

Die große Kammer wird von spiralförmigen Blutrinnen und Fesseln wie Ketten, Seilen und Ösen in den Wänden beherrscht. Ein beeindruckendes Arsenal an Schlagwerkzeugen, von einfachen Keulen über Peitschen bis hin zu schweren Kriegshämmern findet sich hier ebenso wie eine große Feuerstelle. Auf einem steinernen Block liegen mehrere gekrümmte Dolche, einige davon sehr scharf geschliffen, andere mit gezackten Klingen versehen, um fürchterlich blutende Wunde zu reißen. Durch einen tiefen, drei Schritt durchmessenden, kreisrunden Schacht dringt ein nur schwer zu ertragender Verwesungsgeruch nach oben. Die dunklen Blutrinnen lassen den Schluss zu, dass das Blut der Gefolterten für kultische Zwecke gesammelt wird.

In den Kammern wacht jeweils ein *Minotaurus*, der Eindringlinge umgehend angreift.

Orklandminotaurus

INI 9+1W6 PA 10 LeP 35 RS 5 WS 9

Gruufhai: DK N AT 13 TP 1W6+8

Faust: DK H AT 14 TP(A) 1W6+2

Kopfstoß: DK H AT 13 TP 1W6+4

GS 8 AuP 45 MR 3 GW 11

Nachteile: Halbwild, Jähzorn 10

Besondere Kampfeignen: Kopfstoß, Niederwerfen, Wuchtschlag

EINE WAFFENKAMMER

In der Nähe des Opferraumes befindet sich ein Arsenal, das mit einer schweren Eisentür gesichert ist (*Schlösser Knacken*+4). Hier lagern Waffen aus orkischer Fertigung, vom Arbach über den Gruufhai bis hin zum Hornbogen, dazu kommen einfache Lederrüstungen sowie Holz- und Lederrüstungen. Auch hier können sich die Helden entsprechend einrichten (siehe *Eine Rüstkammer*).

KASERNEN UND QUARTIERE

Der Bereich über den Kerkern wird von Unterkünten, Rüstkammern und weiteren Lagern eingenommen. Hier sollen einmal über 400 Khurkach unterkommen. Auch wenn bisher keine Orks dauerhaft im Turm untergebracht sind, wurden bereits die ersten Quartiere angelegt und mit einfachen Lagerstätten, Truhen, schlichten Tischen und Hockern möbliert. Die schiere Anzahl an Betten und Kammern sollte den Helden vor Augen führen, in welchem riesigen Gebäude sie sich befinden.

Auf jeder Quartiersebene befinden sich zwei *Speisesäle*, die mit nichts weiter als einer langen Tafel und einfachen Bänken eingerichtet sind. Jeweils ein halbes Dutzend Kamine erwärmen die übereinander liegenden Räume, allerdings werden über den Feuern auch Lebensmittel gebraten.

Wenn Sie eine unheimliche Stimmung erzeugen wollen, können Sie nachts Geister in den Sälen speisen lassen. Die Erscheinungen sind größtenteils menschlich, teilweise auch orkisch oder zwergisch, zeigen mitunter aber entsetzliche Wunden. Bei den Geistern handelt es sich um *Gefesselte Seelen* (WdZ 204) von Geopferten oder Sklaven, die während der Bauarbeiten ums Leben gekommen sind. Die Geister sind harmlos, können einen Unbedarften aber erschrecken (MU-Probe+1W6, sonst wirkt die *Schreckgestalt I*; WdZ 235). Es kann den Helden gelingen, gut mit den Geistern auszukommen – ihnen womöglich gar Erlösung zu verschaffen, indem sie ihren Tod durch Sabotage oder das Töten eines bestimmten Aufsehers rächen. Im Gegenzug können die freundlich(er) gestimmten Geister den Helden Informationen über den Turmbau oder des Aikars nächtliche Besuche mit M'Darrsla geben sowie gegebenenfalls Wachen ablenken.

Die Kamine oder die Schächte zur großen Küche können genutzt werden, um Wachstuben an der Außentreppe zu umgehen.

DIE GROßE KÜCHE

In der elften Ebene führt ein breiter Gang in eine gewaltige Halle, die über Schächte mit den Speisesälen verbunden ist. Hier befinden sich ein Dutzend großer Feuerstellen, wo Fleisch gebraten oder riesige Kessel erhitzt werden können. Über Wassertürme an der Außenmauer, die oben offen sind und Regenwasser speichern sollen, soll der Bereich mit Efferds Element versorgt werden.

EINE RÜSTKAMMER

Zwischen den Quartieren befinden sich immer wieder kleine Rüstkammern, in denen schon jetzt orkische Lederrüstungen, aber auch einzelne Teile aus Metall wie Helme oder Panzerarme lagern. Legen die Helden die hier erbeuteten Rüstungen an und verbergen ihre Gesichter unter schweren Vollmetallhelmen oder verwenden herumliegende Felle, können sie durch erfolgreiche Proben auf *Sich Verkleiden* Wache haltende Schwarzpelze überzeugen, ebenfalls zum Wachdienst eingeteilt zu sein. In der Hälfte der Fälle funktioniert die Finte reibungslos, in der anderen Hälfte wollen die Orks einige Worte wechseln. Wenn der Wortführer der Helden nicht mindestens 10 TaP in Orkisch aufweist, fliegt der Bluff schnell auf und es kommt doch noch zum Kampf. Alternativ sind auch erschwerte Proben auf *Sprachen Kennen: Ologhaijan* sowie *Stimmen imitieren* denkbar.

UNVOLLENDETE KAMMERN

Während in einigen Hallen noch Einrichtungsgegenstände, Türen oder Wandverkleidung fehlen, fällt in anderen das Fehlen ganzer Wände auf. Mitunter sind sogar nur einzelne Streben in einem Schacht eingelassen, aus denen später ein Fußboden werden soll. An anderen Stellen wurden fertige Kammern komplett wieder eingerissen, um neuen Räumlichkeiten Platz zu machen.

DAS GROßE ZWISCHENLAGER

Die gesamte siebzehnte Ebene ist nichts als ein einziges Materiallager. Hier lagern Holzlatten, Seilstränge, schrittlange Hörner, große Kessel, Werkzeuge, Eimer mit Wasser, Sand- und Lehmhaufen, Leinenplanen, Schütten, halb fertige Einrichtungsgegenstände, Eisenketten und vieles mehr. Da die Materialien wichtig sind, wacht hier stets ein halbes Dutzend Khurkach. Auf Grund der vielen Versteckmöglichkeiten können die Helden jedoch leicht unentdeckt zu bleiben.

DAS REICH DES AIKAR

In der neunzehnten Ebene sind Räume für die Garde des Roten Mondes untergebracht sowie Kammern, die als Lager, Arsenal, Speise- und Schlafsäle dienen. In einer großen Halle, die noch keinen Dachabschluss besitzt, hat der Aikar sein Refugium eingerichtet, um unter Brazoraghs sengendem Blick oder im Schein von Tairachs Auge zu meditieren.

DER GOTTSANDTE – FINALE AN DER TURMSPITZE

Die vorhergegangenen Kapitel beschrieben das Tal und die Baustelle – nachfolgend finden Sie die nötigen Informationen, um die Kampagne zum Finale zu führen. Da die Helden alle Möglichkeiten haben, frei zu agieren, ist die mögliche Auflösung der Kampagne nur grob skizziert, doch Sie sollten mit den dargereichten Informationen genug Material an der Hand haben, um den Helden ein nervenzerreißendes Finale zu bieten.

Für die Helden ist von entscheidender Wichtigkeit, was mit M'Darrsla geschehen ist. Beobachten sie das Tal eingehender oder sind selbst als Gefangene dort, können sie feststellen, dass die Schamanin nicht ins Sklavenlager gebracht, sondern direkt dem Aikar überstellt wurde, der über die Bedeutung dieser zerbrechlichen Menschenfrau grübelt.

Zu Beginn bringt er sie wiederholt auf die Spitze des Hornsturms, um sie dort dem sengenden Strahlen Brazoraghs auszusetzen, bis er erkennt, dass dies der falsche Weg ist. Daher sucht er anschließend gemeinsam mit der Schamanin, die er zwar rau, aber mit einer gewissen Anerkennung behandelt, nachts die Turmspitze auf. Stets zur Stunde des Mondaufgangs verlassen die beiden das prächtige Zelt des Aikar und werden von der Garde des Roten Mondes auf den Turm geleitet. Dabei unterhalten sich die beiden Schamanen offenbar angestrengt und beachten ihre Umgebung kaum.

Den Helden sollte klar werden, dass sie kaum Gelegenheit haben, M'Darrsla aus dem Zelt des Aikar mitten im Lager der Krieger zu befreien – wohl aber bei den einsamen Gesprächen mit dem Gottgesandten auf der Spitze des Hornsturms.

Bevor die Helden das Refugium erreichen, spitzt sich die Erkundung dramatisch zu, denn ein Ork ist ihnen auf der Spur: Sharraz Eisauge.

Wenn der Aikar sich hier am Tage aufhält, ruhen alle Arbeiten ab diesem Stockwerk, in der Nacht ist er ohnehin ungestört. Stets begleiten ihn sechs Okwach, um über ihn zu wachen.

Die Wände des Refugiums sind vom Opferblut bräunlich gefärbt. Fackeln, Stierschädel und -hörner, Felle und Jagdtrophäen, Waffen, Schilde und Rüstungen zieren Boden und Wände. Ein imposanter Thron aus Knochen, Hörnern, Fellen und Tierhäuten bietet einen beeindruckenden Anblick. Dazu gesellen sich einige Truhen mit Schmuckstücken (vor allem Kupferringe und -geschmeide) sowie allerlei Utensilien und Fetische: mehrere Trommeln mit unterschiedlichen Fellen, Hörner, Kräuter und Tinkturen, Opferrmesser aus Kupfer, Stein und Obsidian, Rasseln, reich bestickte Fellumhänge und Stiermasken in unterschiedlichen Farben.

In der Mitte erhebt sich ein mächtiger Opferstein mit konzentrischen Rinnen. Spuren von Bandopfern sowie zersplitterte Knochen und Reste von anderen Paraphernalien legen nahe, dass der Aikar hier die schamanistischen Möglichkeiten des Hornsturms erkundet.

DIE TURMSPITZE

Die letzte Ebene ist eine einzige Baustelle, so dass einige angelegte Kammern unter dem sternklaren Nachthimmel liegen, andere zwar eine provisorische Decke, aber keine Wände besitzen. Hier befinden sich Unmengen an Leitern und Gerüsten, dazu kommen Werkzeuge und Baumaterialien.

DAS WACHSAME EISAUGE

Bereits im Vorfeld – durch Szenen im Lager, auf der Baustelle oder geflüsterte Gerüchte – sollten Sie Sharraz Eisauge (Seite 106) als gefährlichen und verschlagenen Feind einführen, vor dem die Helden sich in Acht nehmen müssen.

☞ Fallen die Helden auf, können aber entkommen, jagt Sharraz sie mit aller Entschlossenheit.

☞ Sollten sie – etwa als Gefangene – einen Aufstand anzetteln, schlägt er den blutig nieder und sucht anschließend nach Ergoch, die ihm möglicherweise entkommen sind. Er ist intelligent genug, die Möglichkeit ins Auge zu fassen, dass einzelne Flüchtige sich auf der Baustelle versteckt haben.

☞ Wenn die Helden es wirklich schaffen, unentdeckt zu bleiben, es aber auch nur winzige Spuren gibt (etwa einen erschlagenen und versteckten Ork, gestohlene Ausrüstung, beschädigte Geschütze), findet sie Sharraz und macht sich auf dem Weg zum Aikar. Dabei läuft er den Helden förmlich in die Arme. Sobald Sharraz Eisauge auf die Helden aufmerksam wird, bläst er in das hohle Horn eines Steppenrindes, dessen Signal im Talkessel tausendfach widerhallt. Zunächst stellen sich nur die Okwach der Roten Garde und natürlich ihr Anführer den Helden entgegen. Können die Helden die Oberhand gewinnen, zieht sich Sharraz Eisauge – für einen Schwarzpelz ungewöhnlich – kurzzeitig zurück, um seine Kämpfer neu zu formieren. Den Helden bleibt nun nicht mehr viel Zeit, M'Darrsla zu finden.

Liefern Sie den Helden einen nervenaufreibenden, dynamischen Kampf, während von unten immer mehr Orks in den

Turm einrücken. Geschickte Helden können sich mit zum Einsturz gebrachten Gerüsten, improvisierten Barrieren oder Zauberei stets etwas Zeit verschaffen. Verfügen die Helden über keine magischen Fluchtmöglichkeiten, bleibt ihnen nur die verzweifelte Flucht nach oben: in das Refugium des Aikar und darüber hinaus.

GÖTTERKINDER

Währenddessen befindet sich der Aikar gemeinsam mit M'Darrsla auf der obersten Ebene des Hornturms. Auf einem schmalen Gerüst sitzend, wollen sie dem Mond nahe sein. M'Darrsla hat inzwischen erkannt, dass dieses Tal der Ort ihres Schicksals ist, doch noch kennt sie die Rolle nicht, die sie einst einnehmen soll – ebenso wenig der Aikar. In einem eigenwilligen Bündnis haben die beiden Gottgesandten entschieden, einen Teil des Weges gemeinsam zu beschreiten. In der Nacht des Finales halten sie eine gemeinsame Mondzeremonie ab und lassen sich auch nicht von möglichen Kämpfen Stockwerke unter ihnen irritieren.

Sobald die Helden das Refugium erreicht haben und weiter nach oben flüchten, bricht Sharraz die Verfolgung ab. Ab nun sind die Glatthäute eine Angelegenheit des Aikar. Er stellt damit dem Gottgesandten aber auch die Herausforderung, sich an den Eindringlingen in seinem Refugium zu messen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich erreicht ihr das Ende des Hornturms. Über euch funkeln die Sterne und gen Efferd erhebt sich das blutrote Madamal. Es erscheint euch ungewöhnlich groß, zum Greifen nah.

Dort oben, auf dem höchsten Punkt des Turmes, sitzt ein einzelner Ork. Sein Pelz ist tiefschwarz, darunter zeichnen sich die gestählten Muskeln ab. Ihm gegenüber hockt eine blasse Frau – M'Darrsla. Das Mondlicht spiegelt sich auf unheimliche Weise auf ihrer fahlen Haut und in ihrem Haar, es scheint fast, als würde sie von innen heraus leuchten.

Noch scheinen die beiden euch nicht wahrgenommen zu haben, aber kaum habt ihr diesen Gedanken gehegt, wendet euch der Aikar sein Gesicht zu. Der Blick seiner roten Augen scheint euch zu durchdringen, eine unheimliche Aura der Stärke und Macht umgibt diesen Ork. In perfektem Garethi spricht er euch an, in seiner Stimme klingen Kraft und Weisheit, Entschlossenheit und Sicherheit mit: "Ihr seid nicht von Belang. Allein die Prüfung und das Häuten ist es. Ich habe es nun verstanden."

Er wendet sich wieder zu M'Darrsla. "Wir sehen uns wieder, Verstoßene. Dann werden wir die Ketten sprengen und die Letztgültige der Welten erobern. Gehe nun und vollende deinen Pfad, Mondtochter."

M'Darrsla wirft euch einen traurigen Blick zu. Es ist ein Abschied.

Über euch erhebt sich der Aikar Brazoragh! Blutrot glänzen die dunklen Stacheln Xarvleshs, des Fleischreibers, im Mondlicht, als er euch die Keule entgegenstreckt.

Mit einem gewaltigen Satz und einem angsteinflößenden Schrei (MU-Probe +4, sonst MU-2 für den Rest des Kampfes) springt der Aikar aus der Höhe direkt vor die Helden, die Tairachkeule zum Schlag erhoben.

DAS DUELL MIT DEM AIKAR

Der Kampf gegen den Aikar ist eine erzählerische Herausforderung. Er wird in diesem Abenteuer nicht zu Tode kommen, noch geht es darum, die Helden niederzumachen – beides dürfen die Spieler aber ruhig denken.

Es ist irrelevant, für den Aikar Spielwerte anzugeben. Der Gottgesandte ist ein vollendeter Kämpfer und weiß auch gegen mehrere Gegner zu bestehen. Zudem führt er *Xarvlesh*, eine tödliche Waffe und zugleich mächtigen Zauberkokus. Bedenken Sie, dass er darüber hinaus nicht nur ein vollendeter Schamane ist, sondern ihm auch die karmalen Kräfte von Tairach und Brazoragh (!) zur Verfügung stehen.

Zauber der Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft* oder *Form* prallen mit einem unheimlichen Glimmen seiner kupfernen Mondscheibe an ihm ab (oder werden nach Ihrer Maßgabe auf den Anwender zurückgeschleudert), solche der Merkmale *Dämonisch*, *Elementar* oder *Schaden* pariert er mit der Keule Tairachs, nur um dann seinerseits Geisterwesen auf den Zauberer zu hetzen. Ohnehin können die Helden den Eindruck gewinnen, als stünden dem Aikar unsichtbare Wesen zur Seite, die ihm ihre Angriffe bereits im Vorfeld zuflüstern. So kann er ihm letzten Augenblick den Kopf zu drehen, sollte ein Jäger oder Firun-Geweihter einen Pfeil von der Sehne lassen, um ihm ins Auge zu schießen.

Vermitteln Sie Ihren Helden durch kleine Aussagen das Gefühl, sie wären noch nicht bereit für diesen Kampf: "Der Aikar ist der wohl beste Kämpfer, dem ihr je entgegenstandet. Er könnte wohl auch Dämonen und Seeschlangen zerreißen." – "Verwundert stellst du fest, wie geschickt der Aikar ist. Er scheint jedem menschlichen Gegner würdig zu sein." – "Vermutlich hat er sich lange darauf vorbereitet, die besten Kämpfer Aventuriens zu besiegen – und ihr seid ganz offensichtlich keine würdigen Gegner."

Verdiente Kämpfer – etwa Rondra-Geweihte oder Weidener Ritter – erhalten hier die Möglichkeit, sich für ihre Gefährten zu opfern – und dabei den Kampf ihres Lebens zu kämpfen, an den sich Ihre Spielrunde noch lange erinnern wird.

DAS BEBEN

Lenken Sie den Kampf zügig in Richtung Turmrand, bevor die Helden zu viel Schaden genommen haben. Schließlich wird ein Ereignis Teile des Turms zum Einsturz bringen. Wählen Sie die Variante, die Ihrer Spielrunde am meisten zusagt:

☛ Wenn ein Held auf die Idee kommt, kann er mit einer gelungenen *Baukunst*-Probe ein tragendes Element ausmachen und dies gezielt zum Einsturz bringen. Alternativ kann er die Urgewalt des Aikar gegen das Element lenken.

☛ Unter Aufbietung aller karmalen Kraft kann ein geeigneter Geweihter ein Großes Wunder erleben, das den Hornturm mit einem Erdbeben oder Sturm zum Erzittern bringt.

☛ Mit den Worten "Ich habe mich noch nicht entschieden, Aikar!" erhebt sich M'Darrsla und wirkt das Ritual *Kristallkraft bündeln* (WdZ 140), bei dem sie auf diesem besonderen Kraftlinienknoten bewusst ein Maß an Astralenergie freisetzt, das sie nicht mehr steuern kann. Dies zerreißt den Turm zwar nicht, beschädigt ihn jedoch massiv. (Auch wenn Sie von dieser Variante absehen, sollten Sie M'Darrsla mit den zitierten Worten auf Seiten der Helden mit ihrer Magie eingreifen lassen.)

Letztlich bricht die unvollendete Ebene in sich zusammen. Der Aikar, M'Darrsla und die Helden geraten ins Rutschen, stürzen auf den Abgrund zu und fallen. Seile, Aufzüge und Plattformen fangen den Sturz ab.



Die Helden müssen sich nun, wollen sie dem Tod entkommen, mit gewagten Sprüngen und schnellem Abseilen nach unten wagen, während sie gleichzeitig M'Darrsla helfen, der Aikar sie immer wieder einholt und auch Sharraz die Verfolgung wieder aufgenommen hat. Derweil stürzen Teile der obersten Ebene nach unten, immer wieder brechen Wände, Decken und Vorsprünge ab, schlagen auf Geschützstellungen oder Lastenkräne, die ebenfalls nach unten stürzen.

☛ Verlangen Sie immer wieder Proben auf *Mut*, *Körper- und Selbstbeherrschung*, *Gewandtheit* und *Klettern*, *Konstitution* und *Körperkraft* und spielen Sie mit geeigneten *Ängsten*, die überwunden werden müssen.

☛ Der Aikar taucht direkt über, vor oder neben einzelnen Helden auf, um sie mit wütenden Hieben zu attackieren, nur um dann mit einem schnellen Sprung einem herabstürzenden Teil auszuweichen oder einen anderen Helden zu anzugreifen.

☛ Während der Aikar mitleidlos gegen die Helden und gegen sich selbst ist, ist ihm daran gelegen, dass M'Darrsla überlebt – und begibt sich dafür sogar selbst in Gefahr.

☛ Ein Held verfängt sich in einer Schlaufe und wird vom Aikar angegriffen. Kopfüber muss er sich der Hiebe erwehren, bevor ihm die anderen zur Hilfe eilen.

☛ Die Helden packen sich gegenseitig, hängen in einer Kette über dem Abgrund und müssen durch schaukelnde Bewegungen einen Vorsprung erreichen.

☛ Staub und Wind lassen die Augen tränen und erschweren die Sicht. M'Darrsla und Gefährten können verloren gehen, während der Aikar unvermittelt auftaucht.

☛ Die Flucht ist dramatisch, Knochenbrüche und vom Abseilen aufgerissene Hände sind zu erwarten. Von großen Gesteinsbrocken sollte aber keiner der Helden getroffen werden.

☛ Geben Sie den Helden das Gefühl, in diesem Kampf nicht alleine zu stehen und wenden Sie überraschend das Schicksal auch bei verpatzten Proben. Dabei formt sich der Nebel mitunter zu einer Fuchsgestalt, manchmal ist auch ein das Geräusch fallender Würfel zu hören. Tatsächlich greift Phex aktiv in das Geschehen ein und wendet so den allerschlimmsten Schaden von den Helden und vor allem M'Darrsla ab.

☛ Gönnen Sie den Helden im Laufe des Finales einen Triumph gegen den Aikar: Durch einen glücklichen Hieb, einen meisterlichen Schuss oder eine gerissene Falle erleidet er eine Schnittwunde im Gesicht. Die dadurch entstehende, gut sichtbare Narbe wird den Aikar fortan zeichnen.

Bereiten Sie Ihrer Gruppe ein spannendes Erlebnis, an dessen Ende die Helden mit Not lebendig den Erdboden erreichen. In genau diesem Moment lösen sich mehrere Auf- und Anbauten

SCHEITERNDE HELDEN

Auch wenn die Helden bei ihrem Vorhaben, M'Darrsla zu befreien, scheitern, bleibt diese nur wenig länger in Gefangenschaft. Nachdem der Aikar erkannt hat, dass die Zeit noch nicht reif ist, lässt er die Schamanin ziehen, auf dass sie ihren Weg beschreitet, bis man sich eines Tages wiedersieht.

des Turms und stürzen nieder. Wie durch ein Wunder verfehlen sie die Helden, erzeugen bei ihrem Aufprall auf der Baustelle aber eine gewaltige Staubwolke, die das gesamte Tal vernebelt. Dadurch gewinnen die Helden Zeit, um sich zu retten.

DAS ENDE

Die beiden obersten Stockwerke des Turms sind eingestürzt, außerdem ist eine Bresche, die etwa ein Achtel des Turmes ausmacht, bis zur achten Ebene hinunter eingestürzt. Unter den Orks gab es etwa 200 Tote und noch einmal genauso viele Schwerverletzte. Die Helden können sich mit M'Darrsla nach ihrer dramatischen Flucht zum oberen Talrand retten. Bis die Schwarzpelze ausschwärmen, vergeht eine Weile, die die Helden zur Flucht nutzen können. Der Weg ins Svelltal ist weit, der Weg nach Phexcaer etwas kürzer.

ABSCHLUSS – EIN BLICK IN FATAS' BUCH

An dieser Stelle endet die Kampagne. Der Aikar Brazoragh hat das Finale ebenso wie Sharraz Eisauge überlebt, allerdings hat er eine Wunde an der rechten Wange erlitten, die als Narbe deutlich sichtbar bleiben wird. Der Hornturm wurde schwer beschädigt, was die Bauarbeiten um mehrere Monate zurückwirft.

GEMEINSAME ANHÄNGE

WIDERSACHER UND VERBÜNDETE

Nachfolgend finden Sie die wichtigsten Meisterpersonen der Kampagne versammelt, die eine abenteuerübergreifende Rolle einnehmen. Sehr ausführlich stellen wir Ihnen dabei die *Kralle der Macht* vor, eine antagonistische Gruppe von Abenteurern, die eine eigene Dynamik besitzt und deren Entwicklung innerhalb der Kampagne von der Interaktion mit den Helden abhängig ist.

DIE KRALLE DER MACHT

Die *Kralle der Macht* schart sich um die Schwarzmagierin *Ariana Melethaniem*, die in Oswyn Puschinskes (Seite 119) Auftrag ebenfalls auf der Suche nach der Sternengabe ist – und damit in direkter Konkurrenz zu den Helden steht.

Mithilfe dieser Gruppe können Sie zusätzlichen Druck auf Ihre Helden ausüben. Genauso ist es möglich, dass Arianas Leute und Ihre Helden zwischenzeitlich beschließen, bestimmte Aufgaben gemeinsam zu lösen, nur um den jeweils anderen im richtigen Moment wieder auszubooten. Wenn die Helden es geschickt anstellen, können sie einen Keil zwischen ihre Widersacher treiben.

Jede der hier beschriebenen Figuren ist mit eklatanten Schwächen und zweifelhaften Motivationen ausgestattet, die es außerdem ermöglichen, die *Kralle der Macht* augenzwinkernd als Fallbeispiel für ignoranten Charakterspiel und fehlenden Gruppenzusammenhalt darzustellen, immer in der Hoffnung, dass Ihre Helden es besser machen.

DES KAMPFES LOHN

Die Helden haben sich **500 Abenteuerpunkte** ebenso verdient wie *Spezielle Erfahrungen* in *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Körperbeherrschung*, *Klettern* und bis zu zwei weiteren eingesetzten Talenten.

Die Helden teilen mit dem Aikar die Erkenntnis, dass die rebellische Göttin Mada in der Sterblichen M'Darrsla wiedergeboren wurde, doch noch ist keinem, nicht einmal der Schamanin selbst, ersichtlich, welche Rolle sie einst spielen wird – und welche Konsequenzen dies für Aventurien haben wird. Während dieses Wissen in Fachkreisen in den nächsten Jahren eher belächelt wird (*„Eine von Echsen aufgezogene, egeborene Schamanin als wiedergeborene Mada? Werter Collega, ich bitte Euch ...“*), werden einzelne Mondkultisten sich tatsächlich in den Norden begeben, um die Schicksalsträgerin zu suchen – jedoch selten fündig werden, denn M'Darrsla weiß es, sich zu verbergen. Die Schamanin wird sich auch nicht dazu bewegen lassen, den Norden zu verlassen – und solche Vorhaben der Helden durch Flucht unterbinden.

Es bleibt jedoch zu hoffen, dass die Helden und M'Darrsla sich freundschaftlich trennen. In ein paar Jahren wird sie wieder eine große Rolle spielen – wenn der Hornturm vollendet ist und der Aikar nach den Sternen greift.

Zusätzlich finden Sie hier auch einige Vorschläge für Situationen, die das Gruppengefüge der Antagonisten belasten und die Konflikte innerhalb der Kralle zwischen Ihre Helden tragen können.

ARIANA MELETHANIEM, KARRIERISTISCHE SCHWARZMAGIERIN UND ÜBERFORDERTE ANFÜHRERIN

»Jetzt habe ich der dummen Kuh drei Tage lang die theoretischen Grundlagen von mineralogischer Alchimie erklärt – und der Dank? Sie sagt mir: es sei Lohn genug, dass ich Zeit mit ihr verbringen durfte – mit IHR?«

—Astro Muggelheim, frustrierter Adeptus Minor, vor kurzem in der Halle der Macht

Erscheinung: schlank, strahlend weiße Zähne, gefeilte Nägel, blonde Modefrisur und figurbetonte Kleidung; attraktiv und gepflegt; Andeutungen von Ärgerfalten um Mund und Augen

Hintergrund: Die magische Begabung der Rivaner Kaufherrentochter wurde sehr früh bemerkt. Wegen der Konkurrenz ihrer Familie zu Stoerrebrandt wurde Ariana nicht auf das Rivaner Kolleg geschickt, sondern zur *Halle der Macht*. Als intelligente und hübsche Scholarin machte sich Ariana rasch bei der Akademieleitung beliebt und meisterte ihre Prüfungen mit Bravour. Zu Weihe nahm sie ihren jetzigen Namen an, ein Anagramm von *Nahema ai Tamerlein* – weniger aus Respekt vor der Verhüllten Meisterin, denn aus Anmaßung.

Charakter: In jahrelangem Training hat sich Ariana eine harte

Schale zugelegt und in ihrer Überzeugung, dass nur die Stärksten überleben, sieht sie sich täglich bestätigt. Sie fürchtet Unwägbarkeiten und Kontrollverlust, arbeitet teilweise zwanghaft penibel und wird aggressiv, wenn ihr eine Situation zu entgleiten droht. Dies geschieht oft dann, wenn sie Fehler vermeiden will und darum zu lange zögert, bevor sie eine Entscheidung trifft. Ingeheim sehnt sie sich nach einem Prinzen, der sich um sie sorgt. Am Lagerfeuer liest sie gern kitschige Liebesromane, allerdings im falschen Einband (vorwiegend verbotene, beeindruckende Titel), weil ihr diese Vorliebe peinlich ist.

Motivation: Ehrgeiz. Bald nach Puschinskes Rückkehr nach Lowangen 1028 BF ist Ariana seine Lieblingsschülerin geworden und soll sich nun bewähren. Sie will ihn um keinen Preis enttäuschen.

Schwächen: Misstrauen, Kontrollzwang und Arroganz, bisweilen Unentschlossenheit. Ariana erwartet Gehorsam von ihren Leuten, respektiert diese aber nicht. Ingeheim liebt sie Kitsch und schwärmt für Leriell, wird dies aber kaum zugeben.

Konfliktverhalten: Kalt und berechnend, mitunter jedoch charmant. Jeder sich bietende Vorteil wird genutzt, jedes drohende Risiko kühl abgewogen. Lässt sich auf lange Diskussionen ein, da sie überzeugt ist, diese stets zu dominieren. Bei großem Widerstand wird Gewalt oder Magie angewendet.

Funktion in der Gruppe: Ariana bezahlt die *Kralle der Macht*, allerdings mangelt es ihr an Führungserfahrung. Mittelfristig verprellt sie ihre Leute und agiert selbst immer fahrig und unachtsamer.

Darstellung: Ziehen Sie Ihre Lippen zu einem Zitronenmüschchen zusammen und lächeln sie auf diese Weise. Benutzen Sie Fremdwörter, um ihr Gegenüber zu verwirren. Geben Sie sich nett und großzügig, um etwas zu erreichen. Werden Sie zickig und arrogant, wenn Sie es nicht bekommen.

Zitate:

“Das Leben ist hart. Eine Frau muss sehen, wo sie bleibt.”

“Ordnung ist das halbe Leben. Die andere Hälfte ist Disziplin.”

“Nein! Ich bin hier die Anführerin!”

Ariana Melethaniem, Adepta Maior

Geboren: 1005 BF

Größe: 1,75 Schritt

Haarfarbe: hellblond

Augenfarbe: rehbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Beherrscherin, überforderte Anführerin; berechnend, rücksichtslos, bisweilen unentschlossen

Herausragende Eigenschaften: KL 16, IN 14, CH 15, GE 9; Gut Aussehend, Hohe Magieresistenz; Arroganz 7, Eitelkeit 8, Verpflichtungen

Wichtige Talente: Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Sagen/Legenden 10, Magiekunde 11, Schriftlicher Ausdruck 7, Selbstbeherrschung 10, Überreden 8, diverse Wissenstalente, Sprachen und Schriften 9+

Wichtige Zauber: Analys 9, Armatrutz 8, Band und Fessel 12, Bannbaladin 15, Beherrschung brechen 10, Blitz 11, Duplicatus 8, Foramen 6, Fulminictus 7, Gardianum 7, Horriphobus 13, Motoricus 6, Penetrizel 7, Respondami 12, Sapefacta 7, Sensibar 11, Somnigravis 13 (Variante Ohnmacht 15)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Regeneration II, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine; ihr Magierstab ist mit den Ritualen *Ewige Flamme*, *Hammer des Magus* und *Seil des Adepten* belegt

Magierstab: INI 10+1W6 AT 9 PA 11 TP 1W6+1 DK NS
LeP 26 AuP 29 AsP 49 RS 1 WS 6 MR 9/12 GS 8

CHAKKO DIE KLAPPERSCHLANGE, RACHEGETRIEBENER, HALBORKISCHER KÄMPFER UND TAVERNEPSCHLÄGER

»Er hat mir die Nase gebrochen! Er hat mir die Nase gebrochen! Der verdammte orķische Bastard hat mir die Nase gebr...«

—die letzten Worte eines Freiers in Lowangen

Erscheinung: Vernarbtos Gesicht, starrer Blick, mehrfach gebrochene Nase. Die Lippen sind zu einem schmalen Strich gezogen, aus dem die Hauer hervorblitzen. Abgewetzte Lederrüstung, muskulöse Unterarme mit eintätowierter Klapperschlange; Stiefel aus Schlangenleder.

Hintergrund: Das Leben des Halborks war stets hart, doch er hat sich als härter erwiesen. Bis heute ist er Provokationen und Hass ausgesetzt: Ob es nun Orks sind, die ihn für verweichlicht halten, oder Menschen, die in ihm einen Verräter und eine Schande erkennen wollen. Chakko hat nur Feinde.

Charakter: Chakko lacht nie! Wenn er in eine Pfütze blickt, sieht er darin nur das Leiden seiner über alles geliebten Mutter, die von einem Okwach vergewaltigt wurde.

Konfliktverhalten: Chakko löst seine Probleme geradlinig – am liebsten mit der Rechten, mit der er schneller und präziser zuschlagen kann als eine Rhorwedklapperschlange. Sollte er die Beherrschung verlieren, braucht es mindestens zwei Personen, um ihn zurückzuhalten. Gewalt ist für Chakko nicht nur eine Lösung, sondern eine Befriedigung.

Motivation: Rache. Vor Ariana hat Chakko sich schon vielen angeschlossen, immer in der Hoffnung, seinen Vater, den er aus tiefster Seele hasst, zu finden und zu töten. Die *Kralle der Macht* ist für ihn als Geldgeber und Geleit nur ein Mittel zu diesem Zweck.

Schwächen: Ungestillter Rachedurst, der ihn in jedem außergewöhnlichen Orkkrieger seinen Vater vermuten lässt, zudem Misstrauen gegenüber allem und jedem.

Funktion in der Gruppe: Ein unberechenbarer Kampfhund, den Ariana nur notfalls von der Leine lässt. Als Reisebegleiter ein Pulverfass, das alle wie ein rohes Ei behandeln. Ein Held kann durch eine unbedachte Bemerkung, insbesondere wenn sie sich auf Chakkos Mutter bezieht, zu dessen persönlichem Feind werden, eine spannungsgeladene Verhandlung kann eskalieren, ein sauber geplanter Hinterhalt durch einen jähzornigen Sturmangriff auffliegen.

Darstellung: Chakko lächelt nie. Sie auch nicht. Bewegen Sie sich selbstgefällig und aufreizend langsam, als warteten sie auf einen Fehler ihrer Spieler. Mustern Sie sie dabei ständig eiskalt. Reden Sie wenig. Wenn doch, dann treffen Sie mit möglichst tiefer Stimme möglichst allgemeingültige wie banale Aussagen, die Ihren Zynismus und Ihre Abgebrühtheit unterstreichen.

Zitate:

“Tairach vergibt, Chakko nie!”

“Sprich mit der Faust, denn Chakko hört nicht zu!”

(zeigt seine Fäuste) “Die hier riecht nach Tairach, und vor der hier hab’ ich selber Angst!”

Chakko die Klapperschlange

Geboren: 1002 BF

Größe: 1,85 Schritt

Haarfarbe: aschblond

Augenfarbe: stahlgrau

Kurzcharakteristik: brillanter Kneipenschläger und Nahkämpfer; jähzornig und mitleidlos (auch gegen sich selbst)

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KO 15, KK 17; Eisern, Gabe Gefahreninstinkt 7; Rachsucht 10, Unfähigkeit: Menschenkenntnis
Wichtige Talente: Gassenwissen 7, Heilkunde Wunden 9, Raufen 18, Säbel 15, Selbstbeherrschung 12, Überreden (Einschüchtern) 7 (9)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Beidhändiger Kampf II, Betäubungsschlag, Binden, Doppelschlag, Entwaffnen, Finte, Improvisierte Waffe, Kampfflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch) Sturmangriff, Waffenlos: Mercenario, Windmühle, Wuchtschlag

Kurzschwert*: INI 16+1W6 AT 19 PA 15 TP 1W6+3 DK HN
Ringen: INI 16+1W6 AT 15 PA 14 TP(A) 1W6+2 DK H
Raufen (Schlagring): INI 16+1W6 AT 21 PA 16 TP(A) 1W6+4 DK H
LeP 40 AuP 50 RS 3 WS 10 MR 2 GS 7

*) Chakko kämpft sich mit zwei Kurzschwertern auf Distanzklasse H heran, um seine Gegner mit einem finalen Kopfstoß in den Staub zu schicken.

FOBOSCH BRUCHWACKER, SCHIEßWÜTIGER BRILLANTZWERGISCHER KUTSCHENRÄUBER

»Gesucht wird der Zwergenmann Fobosch Sohn des Hornitex wegen dreierlei Vergehen: Erstens zwiefacher räuberischer Diebstahl und Kutschenraub am Baron zu Aransfurten ob dem Tommel. Zweitens mannigfaches Falschspiel in verschiedensten Orten. Drittens infame Beleidigung eines Priesters unserer Herrin Rondra. Fürsicht! Der Täter ist bewaffnet und hinterhältig!«
 —Havena Fanfare, 1009 BF

Erscheinung: ein eleganter Brillantzwerg mit bosparanienrotem Haar und adrett gestutztem Bart, sauberen Stiefeln, buntem Wams und einem Schlapphut mit keck wippender Hahnenfeder; trägt Breitschwert und Eisenwalder, dazu meist einen großen Reisekoffer mit einer überschweren Armbrust
Hintergrund: Mit seinem Bruder *Eljosch* (Bardensang & Gaukelspiel 87) beraubte Fobosch viele Kutschen in Albernia und Umgebung. Nachdem sein Bruder verhaftet wurde, leistete er sich von der Beute teure Lehrmeister für Schützenkünste und Armbrustbau. Seitdem versucht er, sich als „beste Armbrust nördlich des Finsterkamms“ einen Namen zu machen. Fobosch hat sich Ariana als Prospektor angeboten, selbstverständlich ohne irgendein Hintergrundwissen. Funde (gegen entsprechende Bezahlung auch anderer Schatzsucher) identifiziert er als Obskurum, Skurrilium, Extraordinarium oder Ultimativum – selbstverständlich allesamt frei erfundene Namen.

Charakter: Hinter dem sympathischen Äußeren verbirgt sich ein gerissener Opportunist, der jede Gelegenheit ergreift, Profit zu machen. Er lügt, betrügt und heuchelt, wechselt die Seiten, verkauft Informationen über Pläne, Schwächen und so fort. Seine Armbrust sitzt locker, doch seine Hand ist ruhig. Fobosch kennt keine Probleme, nur Lösungen – und von denen bietet er gerne verwirrend viele an.

Schwächen: Lügengebäude, die immer größer und komplizierter werden, bis sie schließlich den Brillantzwerg überragen. Vergesslichkeit: Wenn Foboschs Notizbuch, in dem er seine aktuellen Ziele, Lügen und Loyalitäten festhält, in die Hände seiner Feinde fällt, wird er bald auf dem Rücken seiner Warunker Stute *Alrike II* die Flucht ergreifen.

Konfliktverhalten: Fobosch bleibt immer möglichst freundlich. Wird er beim Lügen ertappt, redet er sich mit noch größeren Unwahrheiten heraus. Sollte er jemals verlieren,

wird er dies zähneknirschend akzeptieren, aber niemals öffentlich zugeben.

Motivation: Goldgier. Fobosch folgt dem, der das beste Angebot macht. Zudem reizt ihn das Sternengold. Manchmal treibt ihn auch der sportliche Ehrgeiz, ein besonders lohnendes Opfer übers Ohr zu hauen.

Funktion in der Gruppe: Fobosch ist der Fernkämpfer mit dem schnellen Mundwerk. Er kennt jeden unsauberen Kniff und rechnet mit jedem dreckigen Trick.

Wenn Fobosch sein Blatt überreizt, kann es in der *Kralle der Macht* zu einem großen Streit kommen. Dabei ist es möglich, dass er die Spesenkasse verzockt, Rosshilde gegen Ariana ausspielt oder gar Chakko vormacht, er hätte seinen Vater gefunden, um sich dessen Vertrauen zu erschleichen.

Darstellung: Kneifen Sie überlegen schmunzelnd die Augen zusammen, als würden Sie eine Armbrust auf Ihre Spieler anlegen und den besten Schusswinkel suchen. Sehen Sie die Helden an, als wären sie bereits tot. Reden Sie charmant und süßlich und fallen sie plötzlich in einen knallharten Ton. Benutzen Sie Vokabeln wie „vorzüglich“, „exquisit“ und „formidabel“.

Zitate:

„Flossen hoch, sonst baller' ich dich aus den Stiefeln!“

„Mach hin! Es haben sich schon Leute totgemischt.“

„Phequol de deddiol!“ (rog: 'Phex ist mein väterlicher Freund.)

Fobosch Bruchwacker alias Sohn des Hornitex

Geboren: 946 BF **Größe:** 1,39 Schritt

Haarfarbe: bosparanienrot **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Betrüger und exzentrischer Bandid mit Freude am Risiko

Herausragende Eigenschaften: IN 14, CH 15, FF 15; Schwer zu verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit; Eitelkeit 6, Gesucht I (Albernia), Goldgier 9, Vergesslichkeit

Wichtige Talente: Armbrust (Eisenwalder) 16 (18), Belagerungswaffen 14, Etikette 9, Fahrzeug lenken 10, Fallenstellen 9, Falschspiel 13, Feinmechanik 10, Gassenwissen 12, Gesteinskunde 4, Kartenspiel 12, Menschenkenntnis 10, Reiten 8, Selbstbeherrschung 7, Schätzen 9, Schleichen 11, Sich verstecken 11, Sinnenschärfe 8, Überreden (Lügen) 12 (14)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Meister der Improvisation, Meisterschütze (Armbrust), Schnellladen

Breitschwert: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Windenarmbrust: INI 10+1W6 FK 24 TP 2W6+6

Eisenwalder: INI 10+1W6 FK 26 TP 1W6+3

LeP 33 AuP 37 RS 1 WS 7 MR 4 GS 6

LERIEL WELLENREITER, HALBELFISCHER FLÖßER UND BEGABTER UNTERHÄNDLER

»Verzeiht, aber meine Ohren sind nicht Verhandlungsgegenstand, großer Häuptling! Dafür bekommt ihr dieses Fässchen als Zeichen des Friedens!«

Nein Fobosch! Er muss uns nichts dafür geben! Und jetzt rauch gefälligst diese Pfeife! Egal wie sie schmeckt!«

—Leriel Wellenreiter; leicht verzweifelt, im Häuptlingszelt der Gravachai

Erscheinung: schmal, wasserblaue Augen, bleiches Gesicht; blonder, sanft gewellter Pferdeschwanz; barfüßig, auf Waden-

höhe abgeschnittene Hosenbeine, schreiend buntes, mit aufreizend tanzenden Mohafrauen besticktes Flößerhemd; kaut exzessiv Gulmondblätter

Hintergrund: Einige Jahre lang trieb sich Leriell als Flößer auf Svellt und Svall herum, lernte das Brack, die Sümpfe und Auen kennen sowie den Gulmond schätzen. Je tiefer die Orken ins tägliche Leben integriert wurden, desto mehr musste Leriell um seine Ohren fürchten. Daraufhin ließ er sich in Lowangen nieder, das er nur noch im Dienst wehrhafter Reisegruppen verlässt, zumeist als eher mittelmäßiger Kundschafter.

Charakter: Leriell hat auf seinen Reisen viel Leid gesehen, aber wenig davon selbst erlitten. Er scheut Konflikte und lässt sich leicht einschüchtern, empfindet aber große Begeisterung für die schönen Dinge des Lebens: Wein, Weib und Kartenspiel. Zudem liebt er 'Väterchen Svellt' und den Nervenkitzel, wenn er auf dessen Wellen "ein Floß zum Fliegen bringt".

Schwächen: Durch Genüsse und seine Bequemlichkeit kann man Leriell verführen. Die Gulmond-Sucht kann seinen Geist beeinflussen. Seine Vorliebe für geschmacklose, schreiend bunte Hemden lässt Jagdverstecke wie Hinterhalte leicht auffliegen.

Konfliktverhalten: Leriell versucht so lange zu verhandeln, wie irgend möglich. Sollte es doch zu einer Auseinandersetzung kommen, wird er sich schnellstens zurückziehen.

Motivation: Der Flößer ist zufrieden, solange Gulmond und attraktive Frauen in seiner Reichweite sind. Langfristige Ziele sind ihm fremd. Im Laufe der Kampagne wachsen ihm Ariana und Rosshilde zunehmend ans Herz – unglücklicherweise beide im gleichen Maß.

Funktion in der Gruppe: Als mittelmäßiger Wildniskundiger zehrt Leriell hauptsächlich von der Erwartungshaltung, die ihm als Halbfell entgegengebracht wird. Er steht in vielerlei Hinsicht zwischen den Fronten: Fobosch und Chakko begegnen ihm mit den üblichen zwergischen und orkischen Vorurteilen, Rosshilde und Ariana kämpfen mit radikal unterschiedlichen Mitteln um seine Gunst. Trotzdem hat Leriell seine Mitreisenden schnell ins Herz geschlossen, so dass er die *Kralle* zusammen zu halten versucht. Selbst Drohungen von Chakko und Fobosch verzeiht er als derbe Scherze.

Darstellung: Lächeln sie freundlich und breit, sprechen sie immer ruhig, langsam und deutlich entspannt. Nicken sie ihren Spielern, wenn diese sprechen, freundlich und zustimmend zu. Erklären sie, bevor sie eine Aussage machen, dass sie den Standpunkt der Helden verstehen. Bei körperlichen Aktionen, die Balance und Körpergefühl erfordern, ist Leriell begeistert und bringt das mit Ausrufen zum Ausdruck.

Zitate:

"Hast du Gulmond?"

"Ich mach jetzt mal den Haubentaucher."

"Festhalten! Wir müssen die Welle am Kamm erwischen!"

Leriell Wellenreiter

Geboren: 1010 BF **Größe:** 1,79

Haarfarbe: röhrichthalb **Augenfarbe:** wasserblau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Flößer und kompetenter Unterhändler; kompromissbereit, feige und charmant

Herausragende Eigenschaften: MU 8, IN 15, CH 14; Soziale Anpassungsfähigkeit, Meisterhandwerk (Betören, Boote fahren), Übernatürliche Begabung (Adlerschwinge (Haubentaucher), Axxeleratus, Standfest); Sucht (Gulmond) 8, Unstet

Wichtige Talente: Betören 10, Boote fahren (Floß) 14, Etikette 9, Fesseln/Entfesseln 10, Holzbearbeitung 9, Musizieren (Svelltallaute) 8

(10), Menschenkenntnis 9, Pflanzenkunde 7, Überreden 10, Körperbeherrschung 12, Sinnenschärfe 12, Wettervorhersage 9, Wildnisleben 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Svellt), Standfest, Sumpfkundig

Kampfstab: INI 1W6+1	AT 12	PA 15	TP 1W6+1	DK NS		
Wurfmesser: INI 1W6+10	FK 16		TP 1W6			
LeP 28	AsP 14	AuP 38	RS 1	WS 6	MR 5	GS 8

ROSSHILDE VON EICHENSTRÄMMINGEN, EIN WEIB WIE EINE BELAGERUNGSWAFFE

»Vergewaltigt? Ihr?!«

—Reaktion des Lowanger Stadtschreibers Gerwin Lochterdunt auf die schamhaft vorgebrachte Anzeige eines Rivaner Kampfmagiers

Erscheinung: Rothaarig und sommersprossig, zwei Schritt überragend, die Schultern sind breit wie ein Türstock, die Schenkel in hohen Stulpenstiefeln sind fest wie Schraubzwingen; unter einem vielfach ausgebesserten Kettenhemd wogt ein mächtiger Busen. Rosshilde führt ihre Ogerschelle mit voller Wucht und ihr brüllendes Lachen hört man meilenweit.

Hintergrund: Rosshilde stammt aus einfachen Verhältnissen und erlernte das Kämpfen bei der Thurianischen Legion. Schon mit neun Jahren wurde sie Trommlerin. Die Orkriege überlebte sie mit viel Glück. Seitdem sind zwanzig Jahre vergangen, in denen die hünenhafte Albernierin immer wieder in Scharmützel mit den Schwarzpelzen geriet. Da die kaiserliche Armee ihre Heimat beim Feldzug der Orken im Travia 1026 BF im Stich ließ, trat sie aus dem Heer aus.

Charakter: Ihr Mut, ihre Kampferfahrung und ihre robuste Gesundheit gaben Rosshilde viel Selbstvertrauen. Sie handelt immer mit Leib, Seele und vollster Hingabe. Dies gilt im Kampf genauso wie für Essen, Trinken und die Liebe. Allerdings leidet die Hünin unter Alpträumen, die sie seit der *Schlacht am Nebelstein* verfolgen. Im anderen Geschlecht hat sie ein Ventil dafür gefunden und eine Vorliebe für schmalbrüstige Burschen entwickelt, 'Kuschelmänner' wie sie sagt, neben denen sie ruhiger schlafen kann.

Motivation: Rosshilde ist eine Söldnerin, die nicht nur "für diese Magier ein bisschen Gold suchen" geht. Sie kämpft gegen die Schatten ihrer Vergangenheit und hat beschlossen, sich noch einmal den Orken und somit ihren eigenen Ängsten zu stellen. Neben der guten Bezahlung ist es insbesondere Leriell, der Rosshildes Interesse geweckt hat.

Konfliktverhalten: Direkt. Wer feindselig ist, muss das Echo vertragen. Vor einer Übermacht zurückzustecken ist ärgerlich, aber manchmal notwendig. Kämpfe werden schnell und effektiv geführt, insbesondere gegen Orks.

Schwächen: Warmherzigkeit, Aufrichtigkeit und Naivität. Rosshilde ist die klaren Strukturen der Armee gewöhnt und ist somit oft überfordert mit komplizierten Intrigen- oder Beziehungsfragen.

Funktion in der Gruppe: In kritischen Situationen fällt sie Entscheidungen schneller als Ariana und übernimmt Verantwortung. Im Gegensatz zu der Adepta verlangt sie nie etwas Unmögliches oder etwas, das sie nicht selbst zu tun bereit wäre. Große Ungerechtigkeiten wird sie auszugleichen suchen – notfalls auch heimlich.

Darstellung: Recken Sie Ihr Kinn nach vorn und halten Sie den Rücken gerade. Machen Sie ausladende Gesten. Sprechen

DIE KRALLE DER MACHT IM SPIEL

Diese *Kralle der Macht* ist für sich genommen zwar schlagkräftig, hat aber große Schwierigkeiten, als Einheit zu fungieren. Die Dynamik ihrer Beziehungen beeinflusst ihr Handeln. Mit den nachfolgenden Szenen können Sie die Konflikte mit der *Kralle der Macht*, die in den einzelnen Abenteuern bereits angelegt sind, verstärken oder konterkarieren und so die Sympathieführung sehr flexibel beeinflussen. Schüren Sie Aggression oder erzeugen Sie Mitleid und lassen Sie den Helden viel Handlungsfreiheit: Sie können den Zerfall von Arianas Einheit beobachten, ihre Konkurrenten gegeneinander ausspielen, oder entstandene Risse kitten, um zusammen mit ihnen schlagkräftiger zu werden.

DER FLATTERHAFFE LIEBHABER

Protagonisten: Leriell, Rosshilde, Ariana

Konflikt: Leriells Anziehungskraft auf Frauen birgt einen der internen Konflikte. Der flatterhafte Halbelf bandelt mit Rosshilde an, verliert jedoch bald das Interesse an ihr, während die Hünin sich tatsächlich in ihn verliebt. Auch Ariana schwärmt für Leriell. Das Ringen um die Gunst des Halbelfen kann bis zum offenen Bruch zwischen den beiden Frauen führen.

Mögliche Szenen: die eifersüchtige Rosshilde beginnt eine Schlägerei, weil Leriell mit anderen Frauen (auch Heldinnen) flirtet; Leriell taucht in einer Szene mit einem blauen Auge auf (das Rosshilde ihm verpasst hat)

Handlungsoptionen: gestreute Gerüchte, um Rosshilde abzuwerben; die Helden helfen Rosshilde, Leriells Herz zu erobern, und erringen so ihre Dankbarkeit; eine Heldin bezirzt Leriell, um an Informationen zu kommen

CHAKKOS RACHE

Protagonist: Chakko

Konflikt: Chakko ist auf der Suche nach dem Ork, der vor zwanzig Jahren in Svellmja seine Mutter vergewaltigt hat – den einzigen Anhaltspunkt, den er hat, ist ein Name: Rokrach.

Mögliche Szene: Chakko überwältigt einen alten Ork, den er für Rokrach hält

Handlungsoptionen: die Helden können Rokrach finden und an Chakko ausliefern (gegen eine Gegenleistung); ein Ork passenden Alters wird Chakko (durch Gerüchte) als Rokrach verkauft – sein Übergriff bringt die *Kralle der Macht* in ernsthafte Schwierigkeiten

DIE ÜBERFORDERTE ANFÜHRERIN

Protagonistin: Ariana

Konflikt: Ihre mangelnde Erfahrung und der fehlende Respekt gegenüber ihren Leuten bedrohen zunehmend Arianas Führungsrolle. In der Folge wird ihr Verhalten immer autoritärer, was die Situation nicht verbessert.

Mögliche Szenen: Ariana buhlt mit Rosshilde um Leriell (siehe oben); Fobosch verlangt immer höhere Preise für seine Dienste; Ariana erzwingt mittels Beherrschungsmagie Dienste und Gefälligkeiten

Handlungsoptionen: der wachsende Unmut über Ariana erleichtert es den Helden, Mitglieder der *Kralle* abzuwerben; Lügen über Ariana werden leichter geglaubt; die Helden stellen Ariana bloß; Ariana ist auf die Hilfe der Helden angewiesen, um zumindest gegenüber Puschinske nicht ihr Gesicht zu verlieren

und lachen Sie laut. Nehmen Sie bei plumpen Annäherungsversuchen kein Blatt vor den Mund – egal, ob Sie selbst oder Ihre Spieler diese Versuche unternehmen.

Zitate:

“Naja, vielleicht gewinnt ihr beim nächsten Mal.“

“Du bist keine Frau. Du bist ein Fußabtreter!”

“Hör auf zu quasseln und küss mich!”

ROSSHILDE VON EICHENSTRAMMINGEN

Geboren: 999 BF

Größe: 1,97 Schritt

Haarfarbe: kupferrot

Augenfarbe: kobaltblau

Kurzcharakteristik: handfeste Veteranin; leidenschaftlich, aufrichtig, beeindruckend, bisweilen überraschend naiv

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KO 16, KK 17; Ausdauernd, Eisern, Zäher Hund; Alpträume, Angst vor Orkschamanen 8, Impulsiv, Prinzipientreue

Wichtige Talente: Heilkunde Wunden 11, Hiebaffen 14, Kettenaffen 17, Körperbeherrschung 10, Kriegskunst (Taktik) 9 (11), Ringen 12, Selbstbeherrschung 11, Zehen 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Hammer-schlag, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Sturmangriff, Waffenlos: Bornisch, Wuchtschlag

Ogerschelle: INI 11+1W6 AT 19 PA 19 (Rundschild)
TP 2W6+4 DK N

Streitkolben: INI 12+1W6 AT 16 PA 19 (Rundschild)
TP 1W6+6 DK N

Ringen: INI 14+1W6 AT 15 PA 13 TP(A) 1W6+2 DK H
LeP 41 AuP 65 RS 7 WS 10 MR 4 GS 5

M'DARRSLA, MONDPRIESTERIN UND SCHAMANIN DER AZHLAZAH

Erscheinung: Eine kühle Schönheit mit alabasterweißer Haut und weißen Haaren sowie blassblauen Augen. M'Darrsla ist meist in weite, aber praktische Kleider aus hellem Iryanleder gewandet und trägt immer einen Schuppenbeutel sowie ein echsisches Schamanenzepter aus Satuariensbusch mit sich, dessen Kopf aus einer extrem symmetrischen Gesteinsknohle gebildet wird.

Hintergrund: Vor drei Jahrzehnten fanden die Azhlazah eine sterbende Menschenfrau in den Bodirsümpfen. Unmittelbar vor ihrem Tod vertraute sie den Echsenmenschen ein Ei an, das diese, den Visionen ihres Schamanen folgend, in das Brutgelege des Stammes legten. Zu ihrer Überraschung schlüpfte in einer Vollmondnacht des Jahres 1001 BF aus dem Ei ein Menschenkind. Schon bald zeigte sich, dass das 'weiße Mädchen' die Sonne nicht vertrug und die Azhlazah deuteten das als Zeichen, dass das Menschenkind von M'darr auserwählt wäre, dem an einen Schildkrötenpanzer gebundenen H'Ranga der Magie und des Mondes aus dem Gelege H'Szints. Seither lebt das Mädchen, dem die Achaz den Namen M'Darrsla gaben, unter den Echsenmenschen und wacht mit ihren magischen Kräften während der kalten Nächte und der Winterstarre über sie. Sie gilt als zweite Schamanin, welche die Zeichen des Mondes zu deuten versteht, von dem derzeit viele Vorzeichen ausgehen.

Die Mondpriesterin beobachtet das Ringen der Schwarzpelze um die Geheimnisse M'Darrs mit wachsender Besorgnis. Tatsächlich erahnt sie bereits einige Geheimnisse und Ziele des Ai-



M'Darrsla

Geboren: 1001 BF *Größe:* 1,69 Schritt

Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* blassblau

Kurzcharakteristik: meisterliche, aber menschenscheue Mond-Mystikerin, kompetente Schamanin

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16; Affinität zu Elementaren, Altersresistenz, Astralmacht, Eigeboren, Gut Aussehend, Magiegespür, Schutzgeist, Wesen der Nacht III; Eingeschränkte Elementarnähe, Feste Gewohnheit (nicht im Sonnenlicht zaubern), Lichtempfindlich, Mondsüchtig, Weltfremd

Wichtige Talente: Gesteinskunde 8, Götter/Kulte 13, Heilkunde Seele 8, Magiekunde 11, Sagen/Legenden 8, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 10

Wichtige Zauber und Rituale: Arngrimms Höhle, Blick in Liskas Auge, Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Kristallkraft bündeln, Macht der Elemente, Ruf des Schamanen, Schlangengeist, Schützende Rotte, Tabuzone, Weckruf; Äquivalente zu Abvenenum, Harmlose Gestalt und Manifesto

Wichtige Sonderfertigkeiten: Geister rufen 13, Geister bannen 12, Geister binden 10, Geister aufnehmen 10; Gefäß der Sterne, Tanz der Mada; M'Darrslas echsisches Schamanenzepher ist mit *Weihe der Keule*, *Gespür der Keule*, *Hilfe der Keule*, *Kraft der Keule* und *Zauber der Keule* belegt.

OSWYN PUSCHINSKE, SPEKTABILITÄT DER HALLE DER MACHT

»Bei allen Finsterwelten, die Akkumulation der Sternschnuppen ist ein erstaunliches, im doppelten Wortsinn astrales Phänomen. Pentasphärischer oder hexasphärischer Ursprung, das wäre zu verifizieren. Der Erschütterungen gestern deuten darauf hin, dass fallende Sterne in Sumus Leib eingeschlagen sind – und zwar entweder nicht sehr fern oder von bemerkenswertem Umfang. Ich möchte wissen, was der Ork und seine Schamanen vom Sternenschauer halten. Ist es für sie ein Signum ihres Gottes? [...] Außerdem brauche ich jemanden, der nach gefallenen Sternensteinen sucht, die für Optolithen geeignet sind.«

—Erzmagus und Spektabilität Oswyn Puschinske im Efferd 1029 BF

Der uralte Schwarzmagier wird in **Reich des Roten Mondes** auf Seite 164 ausführlich beschrieben.

Funktion in der Kampagne: Ohne konkret der Sternengabe auf der Spur zu sein, lässt er (in diesem Fall die *Kralle der Macht*) nach bedeutsamen Himmelsschätzen suchen, um mit ihrer Hilfe weiter in die Geheimnisse der Magie vorzudringen. Dadurch ist er erst einmal ein wichtiger Antagonist der Helden, kann unter bestimmten Umständen jedoch auch ihr Verbündeter werden.

Oswyn Puschinske

Geboren: 913 BF *Größe:* 1,88 Schritt

Fellfarbe: weiß, nahezu kahl *Augenfarbe:* oliv

Kurzcharakteristik: vollendeter Beherrschungsmagier, brillanter Magiekundiger und -forscher

Besonderheiten: hat zahlreiche persönliche Modifikationen gängiger Beherrschungszauber entwickelt

kar und warnt die Azhlazah beständig davor. In ihr vereinen sich magische Kräfte und ein intuitives, archaisches Verständnis der Mondmysterien, das sie in echsisch gefärbte kryptische Aussagen kleidet. Schon länger spürt M'Darrsla ihren Traumgesichten nach, die sie immer wieder aus den heimatlichen Bodirsümpfen führen. Die Schamanin befindet sich erneut alleine auf einer solchen Reise, die sie dieses Mal in das Svelltland führt.

Ihr eigenes Schicksal ist ihr dabei selbst ein Rätsel. Am Ende der Kampagne weiß sie jedoch (ebenso wie die Helden und der Aikar), dass sie in sich die Essenz der gebundenen Mondgöttin trägt, gar die *Maday'kha* (WdZ 441), die wiedergeborene Mada selbst ist.

Funktion in der Kampagne: Zuerst ist M'Darrsla eine skurrile Begegnung am Wegesrand, dann scheint sie der Schlüssel zu sein, um das Geheimnis der Sternengabe zu lüften – und ist dabei das eigentliche Desiderat, dem die Bemühungen des Aikar gelten.

Darstellung: M'Darrsla ist eine scheue, menschenfremde und bisweilen erstaunlich naive Mystikerin, die um viele Geheimnisse des Mondes weiß. Reduzieren Sie ihre Mimik und üben Sie sich darin, möglichst wenig zu blinzeln (den starren Blick hat M'Darrsla von ihren Zieheltern übernommen). Verwirren Sie Ihre Spieler mit kryptischen Aussagen, um sie dann mit klaren und einfachen Erkenntnissen über das Leben zu überraschen.

Zitate:

„Deine Taten ford'rn den Szorn d'r H'Ranga. Ichh werd ssie besänftigen.“

(bei Vollmond) „M'Darr blickt auf die Welt. Wass ssie fühlt? Ich szpüre Schirr'Rrim, irren bebenden Szorn.“

LEANNE COULHIR, SCHWESTER DER MADA

Erscheinung: klein, schmal, wirkt zerbrechlich, trägt ihr dunkles, grau gesträhtes Haar in einem langen geflochtenen Zopf, große hellgrüne Augen, Brille, dunkle, weite Leinenkleidung, Ouroboros-Amulett aus Mondstein (Erkennungszeichen der Schwestern der Mada)

Hintergrund: Lleanne wuchs unter fahrenden Gauklern auf, zu denen auch ihre Mutter – und Lehrmeisterin – gehörte, die sich auf Jahrmärkten und Stadtfesten als

Wahrsagerin verdingte. Mit 17 Jahren verließ Lleanne den Trupp und das Mittelreich und das Liebliche Feld, bis sie sich 1009 BF der *Schwesterschaft der Mada (WdG 90)* anschloss. Hier fand sie ihre Bestimmung: die Suche nach der Maday`kha, der wiedergeborenen Mada. Der Sternenregen lockte sie schließlich in der Hoffnung auf neue Hinweise und Spuren ins Svelltland.

Schon von klein auf war Lleanne von schwacher Konstitution. Ihre Gedankengänge können auf Andere schnell sprunghaft und konfus wirken. Die etwas weltfremde Seherin versucht stets, alles im großen Zusammenhang zu sehen – die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft –, und verlässt sich bei Entscheidungen oft blind auf ihre Intuition.

Funktion in der Kampagne: Lleanne erfährt in Lowangen früher oder später von der Sternengabe. Ihr Interesse dafür kann sie zur Verbündeten wie zur Gegenspielerin der Helden machen. Auch später, auf der Suche nach M'Darrsla, ist es möglich, dass sie mit den Helden zusammenarbeitet. Die Seherin agiert zielstrebig und setzt dabei eher auf gewaltlose Heimlichkeit. Sie greift aber rasch zu rabiateren Mitteln, wenn jemand sie allzu arg behindert und stört – oder gar offen gewalttätig gegen jeden Feind M'Darrslas. Innerhalb der Kampagne macht sie die Helden mit den Hintergründen zur Maday`kha vertraut – und wird letzten Endes Recht behalten mit ihrer Theorie.

Darstellung: Sprechen Sie langsam und leise, fast singend. Machen Sie gelegentlich längere Pausen, blinzeln Sie ihr Gegenüber verwundert an und wechseln Sie dann plötzlich das Thema. Sprechen Sie von den Zeichen, die in den Sternen, in Träumen oder im Fall der Blätter zu finden sind. Rücken Sie ab und zu Ihre (imaginäre) Brille zurecht und blicken Sie nach oben, als würden Sie sinnierend die Sterne betrachten.



Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 14; Gutes Gedächtnis, Prophezeien 11, Zeitgefühl; Glasknochen, Kurzatmig, Medium, Niedrige Lebenskraft, Rachsucht 9

Wichtige Talente: Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 16, Überreden 10, Überzeugen 10, Sternkunde 13

Wichtige Zauber: Blick aufs Wesen 15, Blick in die Gedanken 15, Hellsicht trüben 12, Körperlose Reise 8, Krähenruf (Eule) 9, Nekropathia 8, Madas Spiegel 18, Odem 15, Sensibar 15

Flüche: Ängste mehren, Beute, Hexenschuss, Mit Blindheit schlagen, Pech an den Hals, Schlaf rauben, Zunge lähmen

Magische Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Tanz der Mada, Traumgänger, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Stab: INI 10+1W6 AT 9 PA 13 TP 1W+1 DK NS

Dolch: INI 9+1W6 AT 10 PA 11 TP 1W+1 DK H

LeP 22 AuP 25 AsP 46 RS 1 (dicke Kleidung) WS 4

MR 6 GS 8

DIE WILDEN UR

Dieser schlagkräftige Trupp ist einer von mehreren, die auf direkten Befehl des Aikar Brazoragh das Svelltland nach der Sternengabe und M'Darrsla absuchen. Neben den drei genauer beschriebenen Orks *Ugrech*, *Kharrschai* und *Yagu* können Sie noch eine beliebige Anzahl von Orkkriegern beziehungsweise Kundschaftern hinzufügen, um die Stärke der Gegner an die Kampfkraft Ihrer Gruppe anzupassen.

Die *Wilden Ur* haben ihren ersten Auftritt in **Hass ist ihr Gebet** und spielen ihre wichtigste Rolle in **Moskitos**, **Orks und Straßenstaub**. Wenn Sie die Kampagne mit orkischen Helden spielen (siehe Seite 7), können diese die Rolle der *Wilden Ur* übernehmen.

UGRECH, DER JAGDHUND KHEZZARAS

Der gedrungene Zholochai-Krieger ist kein junger Ork mehr. Ugrech hat in den letzten Jahren dem Aikar schon in mancher Weise gedient, und er folgt auch jetzt den Befehlen seines Herrn mit eifriger Hingabe. Er verlangt seinen Leuten viel ab, opfert aber keinen seiner Krieger unnötig. Nur bei Yagu hätte er keine Skrupel, den Ausgestoßenen für einen auch nur geringen Vorteil zu verheizen.

Kurzcharakterisierung: meisterlicher Krieger und Anführer

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Richtungssinn, Zäher Hund, Blutdurst 8, Jähzorn 5

MU 15 KL 12 IN 12 CH 13 FF 9 GE 13 KO 16 KK 16

Byakka: INI 15+1W6 AT 19 PA 15 TP 1W6+5 DK N

Reiterbogen: INI 16+11W6 AT 21 TP 1W+5

LeP 43 RS 4 AuP 45 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Befreiungsschlag, Biss, Gegenhalten, Kampflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag, Steppenkundig

Wichtige Talente: Klettern 9, Körperbeherrschung 8, Kriegskunst 12, Orientierung 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 8, Wildnisleben 13

Lleanne Coulhir, Seherin von Heute und Morgen

Vertrautentier: Nebelkrähe *Luo*

Geboren: 981 BF **Größe:** 1,65 Schritt

Kurzbeschreibung: brillante Hellsichtzauberin und Menschenkennnerin, meisterliche Lügnerin, kompetente Wahrsagerin und Sternkennnerin

KHARRSCHAI, DER GEISTERSEHER

Der junge Orichai lernte zuerst bei dem Schamanen seiner Sippe, später bei den Tairach-Priestern Khezzaras die Geheimnisse der Geister. Bevor er jedoch endgültig in den inneren Kreis der Priesterschaft aufgenommen wurde, sandte ihn der Aikar zu einer letzten Bewährungsprobe ins Land der Glatthäute. Kharrschai achtet Ugrech als erfahrenen Anführer und trachtet danach, ihn mit seinem Wissen nach Kräften zu unterstützen.

Kurzcharakterisierung: durchschnittlicher Tairach-Schamane

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gabe Magiege-spür 7, Gutes Gedächtnis, Zäher Hund, Grausamkeit 8, Weltfremd 6

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

Opferrmesser: INI 10+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H

LeP 32 RS 1 AuP 39 MR 3 GS 8 AsP 27

Wichtige Talente: Götter/Kulte 9, Magiekunde 8, Menschenkenntnis 6, Pflanzenkunde 9, Sagen/Legenden 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Überreden 8

Schamanenfähigkeiten: Geister aufnehmen/bannen/bindern/rufen jeweils 7

Rituale: Blick in Liskas Auge, Geisteilung, Hilferuf, Macht der Elemente, Reitender Geist

YAGU, DAS WIESEL

Vor Jahren geriet Yagu, ein eher schwächlicher Ork mit unstenen, huschenden Augen, in einem der zahlreichen Kriegszüge seines Volkes in menschliche Gefangenschaft. Er schufte als Sklave, bis ihm schließlich die Flucht gelang. Doch als er sich zu seiner Sippe durchgeschlagen hatte, musste er erkennen, dass er dort nicht länger willkommen war: Die Schande der Sklaverei machte ihn zum Yurach, zum Ausgestoßenen. Statt aus dem Orkland zu fliehen, begab Yagu sich nach Khezzara, wo er sich Ugrech unterwarf. Er hofft, durch bedingungslosen Gehorsam eines Tages wieder den Stand eines Khurkach zu erlangen. Ugrech und Kharrschai behandeln ihn kaum besser als einen Sklaven, aber sie wissen auch um seinen Wert: Der Ausgestoßene kennt die Bräuche der Glatthäute und spricht auch ihre Sprache weit besser als die meisten Orks. Yagu kann sogar ein wenig lesen.

Kurzcharakterisierung: kompetenter Kundschafter, erfahren im Umgang mit Menschen und ihren Bräuchen

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gabe Gefahreninstinkt 8, Ortskenntnis (Svellttal), Richtungssinn, Zäher Hund, Neid 9, Schlafstörungen

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

Säbel: INI 10+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+3 DK N

Wurfdolch: INI 10+1W6 AT 18 TP 1W+1

LeP 31 RS 2 AuP 37 MR 0 GS 8

Sonderfertigkeiten: Biss, Finte, Schmutzige Tricks, Würgegriff, Kulturkunde (Svellttal), Sumpfkundig, Waldkundig, Steppenkundig

Wichtige Talente: Athletik 8, Falschspiel 6, Gassenwissen 5, Körperbeherrschung 10, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 5, Menschenkenntnis 8, Schleichen 11, Sich verstecken 11, Sinnenschärfe 13, Sprachen kennen (Garethi) 12, Zechen 6



ASHIM RIAK ASSAI, DER AIKAR BRAZORAGH

Eine ausführliche Beschreibung des bisherigen Wirkens des Aikar Brazoragh finden Sie in **Reich des Roten Mondes** auf Seite 149. Im Mittelpunkt dieser Kampagne steht der Hornturm, den der Aikar in jenem Tal errichten lässt, das entstanden sein soll, als Madas Gefängnis geschaffen wurde (**Roter Mond 167**). Hier hofft er nicht nur, die Primärliturgie Brazoraghs zu erlangen, sondern auch, sein Volk zu stärken, indem er die Mondmacht direkt anzapft. Um dieses Ziel zu verwirklichen, sandte ihm Tairach die Sternengabe, die jene Person weisen soll, in der die gefesselte Göttin als Sterbliche wiedergeboren wurde.

Funktion in der Kampagne: Der Aikar ist die treibende Kraft im Hintergrund, die hinter allen weit reichenden Plänen der Schwarzpelze steht. Für die Helden ist er zunächst nur eine ferne Bedrohung, bis sich sein Interesse an der Sternengabe offenbart. Im Finale stehen sie ihm dann von Angesicht zu Angesicht gegenüber.

Zitate:

“Es wird die Zeit kommen, in der der Mond jede Nacht in der Farbe des Blutes erstrahlen wird.”

“Kämpfe! Und ich zeige dir die Schwäche deiner Götter.”

Der Aikar Brazoragh

Geboren: um 978 BF *Größe:* 1,89 Schritt

Fellfarbe: schwarz *Augenfarbe:* rot

Kurzcharakteristik: vollendeter Kämpfer, Priester und Prophet, meisterlicher Strategie und orkischer ‘Politiker’

Herausragende Eigenschaften: MU 21, IN 18, CH 20, KO 21, KK 22, keine Eigenschaft unter 16; Gabe Prophezeien; Jähzorn 8

Wichtige Talente: Geschichtswissen (Orks) 18, Götter/Kulte (Orks) 18, Hieb Waffen 21, Staatskunst 15; spricht Orkisch, Garethi, Rogolan, Alaani und Thorwalsch

Wichtige Zauber und Rituale: brillant in orkischen Schamanenritualen; karmale Macht Brazoraghs und Tairachs

Wichtige Sonderfertigkeiten: alle notwendigen Kampf-SF, vor allem Beidhändiger Kampf II; Spezialisierung und Waffenmeister Arbach und Byakka

Ein Geschenk des Himmels – Die Sternengabe

»Vom Madamal behaupten manche, es sei aus Sumuryl gefertigt, welches sie den Urstoff aller Elemente nennen. In Anbetracht der zerschlagenen Zitadelle der Kraft sollte man sich aber fragen: Wäre Phex so dumm gewesen, die mächtigste Zauberwirkerin nach Hesinde an eine mögliche Quelle ihrer Macht zu fesseln?«
—stark zerflederte Abschrift der Chroniken von Ilaris, verwahrt im Securitum von Burg Auraeth.

Gestalt: Bei der Sternengabe handelt es sich um einen etwa kopfgroßen Stein von annähernd ellipsoider Form, dessen Oberfläche sich warm und angenehm glatt anfühlt. Der Stein ist milchgrün und trüb, glitzert aber in allen Farben des Regenbogens, wenn man ihn im Licht bewegt. Sein Gewicht beträgt etwa 5 Stein.

Analyse: Die Sternengabe wird den Helden viele Rätsel aufgeben. Ihre Geheimnisse werden sie beschäftigt halten und davon ablenken, dass nicht sie das Desiderat ist, sondern nur ein Werkzeug, dieses zu finden.

☞ **Gesteinskunde+5:** Bei dem Material handelt es sich um keine bisher bekannte Mineralsorte, obwohl (4 *TaP**) es Gwen Petryl stark ähnelt – allerdings ohne aus sich selbst heraus zu leuchten.

☞ Ein Zaubernder, der die Sternengabe analysiert, wird wie von einer in seinem Geist explodierenden Sonne für einige Zeit geblendet (1W6+3 SR) und von starken Kopfschmerzen geplagt (KL-2 für eine Stunde) – der so genannte *Teclador-Effekt*.

☞ **ODEM ARCANUM-7 (LCD 197):** Erst ab 7 *ZfP** kann der Zaubernde mehr erkennen als ein hellrotes Gleißeln: Weder Blutmagie noch dämonisches Wirken haben die Astralstrukturen verunreinigt. Ab 12 *ZfP** ist er sich sicher, die reinste Ausprägung magischer Kraft vor sich zu haben.

☞ **ANALYS+7 (LCD 22;** die *TaP** einer *Selbstbeherrschungs*-Probe legen die maximalen *ZfP** fest, die ein Zaubernder erreichen kann, ehe er erblindet.): Die Magie der Sternengabe trägt keine Signatur einer bekannten Repräsentation, vorhandene Merkmale sind sehr grob ausgeprägt, scheinen oftmals zu verschwimmen und lassen sich erst ab 4 *ZfP** abschätzen: Die Magie scheint die Merkmale *Eigenschaften, Hellsicht, Limbus*

und *Verständigung* sowie eine eigenwillige *Elementar*-Struktur zu umfassen, die (7 *ZfP**) an die Reinheit Elementarer Meister gemahnt – nur keinem der sechs Elemente zuzuordnen ist.

☞ Für den **OCULUS (LCD 196)** gilt, dass die abschließende *Magiekunde*-Probe zur Beurteilung des Geschehenen um 7 Punkte erschwert ist. Hier gibt die *Selbstbeherrschungs*-Probe die maximalen *TaP** der *Sinneschärfe* zur Bestimmung der Detailtiefe an.

☞ Anwender der Liturgien **BLICK DER WEBERIN (WdG 269)** oder **SICHT AUF MADAS WELT (WdG 270)** sind gegen den *Teclador*-Effekt gefeit.

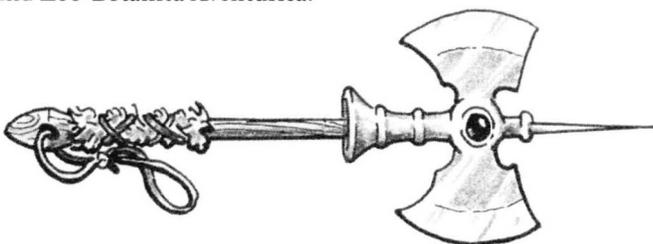
☞ Die Analyse mittels *Auraprüfung (WdG 258)* ergibt, dass auch karmale Kräfte in dem Stein wirken, jedoch (in der Begrenzung der Liturgie) nicht, welche Gottheit den Stein berührt hat.

Hintergrund und Funktion in der Kampagne: Der Ursprung der Sternengabe ist eng mit Madas Frelve verbunden, trägt einen Teil ihrer verlorenen Essenz und gelangte nach der Bannung der Göttin in die Obhut von Tairach, der als einer der Mondgötter als ein Kerkermeister Madas gelten muss. Zu Beginn des Großen Jahres 2001, in dem sich das Schicksal der orkischen Rasse erfüllen soll, entließ Tairach den Schatz in die Dritte Sphäre, um mit seiner Hilfe die im Karmakorthäon als Sterbliche wiedergeborene Göttin zu finden.

Die Kampagne scheint sich zuerst um die Sternengabe zu drehen und ihre eigentliche Aufgabe bleibt lange Zeit ein Rätsel. Verstehen Sie die Sternengabe gewissermaßen als Kompass, der seine Nadel in der Kampagne genau einmal ausrichten wird, wenn der Himmelsstein im Finale von **Auf Fuchspfoten** immensen magischen Kräften ausgesetzt wird und in Kontakt mit einer der Kraftlinien gerät, auf denen der Hornturm steht – dann zeigt er eine Vision von M'Darrsla. Ein zweites Mal wirken ihre Kräfte, wenn sie in Kontakt mit M'Darrsla wirkt, um den Weg nach Vashrak zu weisen, wo sich die Geister an das Geheimnis um die Herkunft der Schamanin erinnern. Dass die Sternengabe damit ihre Aufgabe erfüllt hat, werden die Helden jedoch erst auf dem Schamanenfriedhof erfahren.

FEINDE UND KREATUREN

Nachfolgend finden Sie exemplarische Werte für generische Gegner und Kreaturen, denen die Helden in nahezu allen Abenteuern dieses Bandes begegnen können. Betrachten Sie diese Werte als Richtlinien, die Sie nach Bedarf abwandeln können, um sie an die Stärke Ihrer Heldengruppe anzupassen. Weiterführende Informationen zu den folgenden Kulturen, Rassen und Kreaturen finden Sie in **Reich des Roten Mondes** und **Zoo-Botanica Aventurica**.



ORKS

Allgemeine Spielwerte

Besondere Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 5-10, Jähzorn 5-10, Raubtiergeruch

Besondere Talente: Fährtensuchen, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Wildnisleben

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Orks), Steppen- oder Gebirgskundig (Mokolash: Sumpfkundig)

OGER

Unerfahrener Khurkach

Arbach: INI 10+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+4 DK N
Reiterbogen: INI 10+1W6 FK 16 TP 1W6+5*
LeP 30 AuP 35 RS 4 WS 7 MR 0 GS 6
Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag

Erfahrener Khurkach

Arbach: INI 12+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+5 DK N
Byakka: INI 11+1W6 AT 15 PA 9 TP 1W6+5 DK N
Gruufhai: INI 10+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W6+6 DK N
Reiterbogen: INI 12+1W6 FK 18 TP 1W6+5*
LeP 39 AuP 44 RS 4 WS 8 MR 1 GS 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Berittener Schütze, Biss, Niederwerfen, Schildkampf I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Okwach

Arbach: INI 18+1W6 AT 19 PA 15 TP 1W6+5 DK N
Byakka: INI 17+1W6 AT 19 PA 14 TP 1W6+6 DK N
Gruufhai: INI 16+1W6 AT 18 PA 13 TP 1W6+7 DK N
Reiterbogen: INI 18+1W6 FK 23 TP 1W6+5*
LeP 45 AuP 51 RS 5-7 WS 8-9 MR 4 GS 6-7
Vorteil: Eisern
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Berittener Schütze, Biss, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze, Schildkampf I, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Varianten nach Herkunft

Korogai (MR+1, LeP+1, AuP+2), Mokolash (LeP+1, AuP+2; SF *Kampf im Wasser*, Schwimmen 12), Olochtai (LeP+1, AuP+4), Orichai (LeP+1, AuP+2), Svellttland (MR+2), Truanzhai (LeP+1, AuP+2), Zholochai (MU+1, LeP+1, AuP+2)

Im Kampf und bei der Jagd werden die Schwarzpelze oftmals von speziell gezüchteten *Kampfhunden* unterstützt.

Orkischer Kampfhund

INI 10+1W6 PA 6 LeP 24 RS 2* FS 0
Biss: DK H AT 13 TP 1W6+3
GS 11 AuP 60 WS 6 MR 2 / 1 GW 6
Nachteile: Halbwild, Jähzorn 10
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Raserei (3, bei Verletzung)
Varianten: Bluthund (AT+3, PA+2, TP+1, INI+1, +7 LeP, +10 AuP, WS+1), Hetzhund (AT+2, PA+1, INI+1, GS+1, +5 LeP, +10 AuP, WS+1, FS+5)
*) gelegentlich erhalten Kampfhunde eine speziell zugeschnittene Lederrüstung (RS+2)

Allgemeine Spielwerte

Besondere Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaube 10-15, Übler Geruch
Besonderheiten: Großer Gegner

Jungoger

Faust: INI 10+1W6 AT 13 PA 9 TP(A) 2W6+5 DK HN
Keule: INI 10+1W6 AT 13 PA 6 TP 3W6+4 DK N
LeP 35 AuP 30 RS 2 WS 7 MR 0 / 8 GS 9
Sonderfertigkeiten: Gerade, Wuchtschlag

Freier Oger

Faust: INI 12+1W6 AT 15 PA 10 TP(A) 2W6+5 DK HN
Keule: INI 12+1W6 AT 15 PA 7 TP 3W6+4 DK N
LeP 45 AuP 40 RS 2 WS 9 MR 1 / 8 GS 10
Sonderfertigkeiten: Gerade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Streitoger

Faust: INI 10+1W6 AT 18 PA 14 TP(A) 2W6+6 DK HN
Streitkolben: INI 10+1W6 AT 20 PA 14 TP 3W6+6 DK NS
LeP 45 AuP 40 RS 5 WS 10 MR 4 / 8 GS 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gerade, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

SIEDLER IM SVELLTTAL (MENSCHLICHE GEGNER)

Nicht nur mit Schwarzpelzen und Menschenfressern haben es die Helden zu tun, auch mit menschlichen Gegnern – sei es in der Konkurrenz auf der Jagd nach dem Sternengold, als Wege-
lagerer oder beim abendlichen Raufhändel in der Taverne.

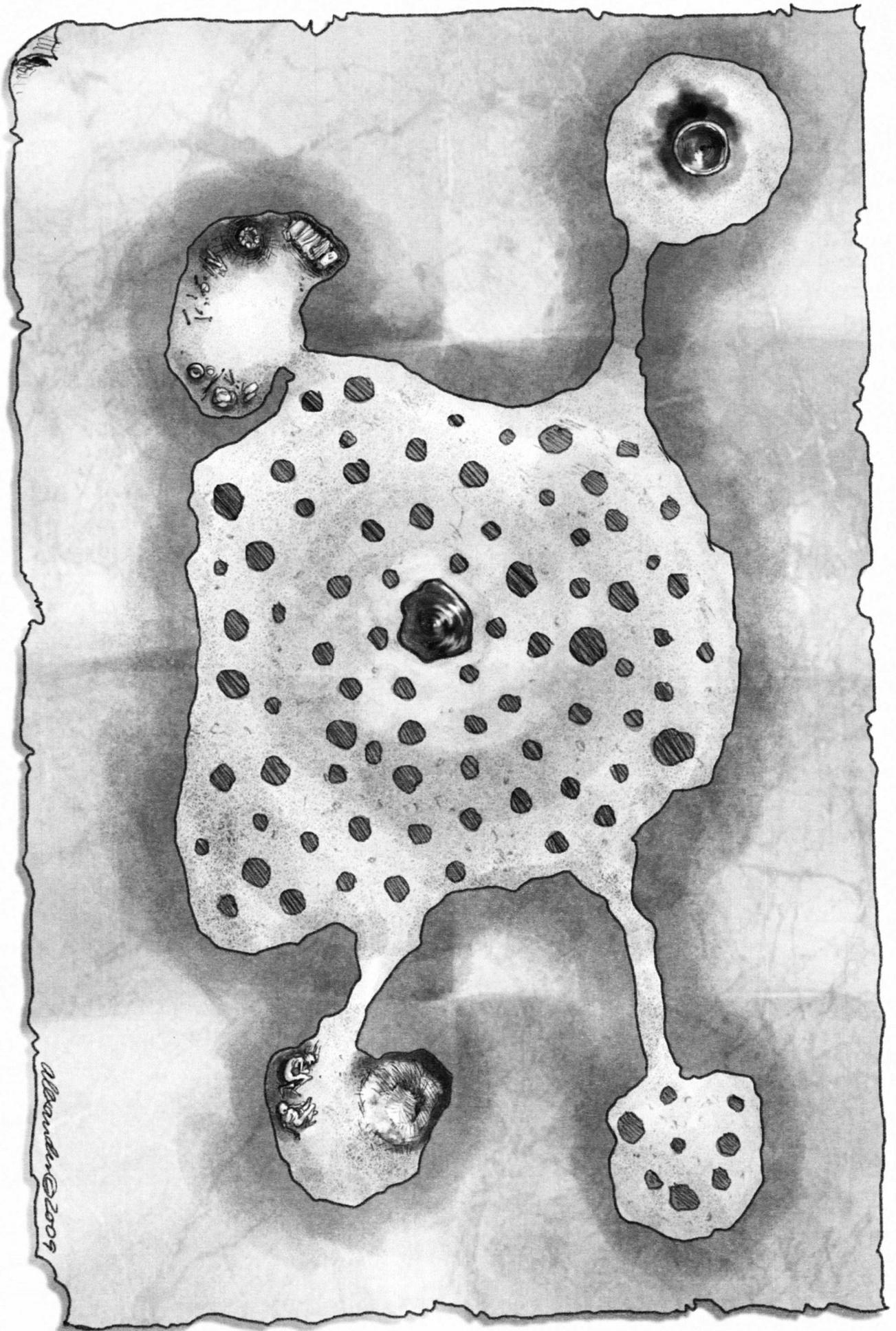
Unerfahrener Siedler

Raufen: INI 9+1W6 AT 12 PA 9 TP(A) 1W6 DK H
Langdolch: INI 9+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H
Improvisierte Waffe: INI 8+1W6 AT 10 PA 9
TP 1W6 bis 1W6+2 DK H
LeP 26 AuP 27 RS 1 WS 7 MR 2 GS 7
Sonderfertigkeiten: —

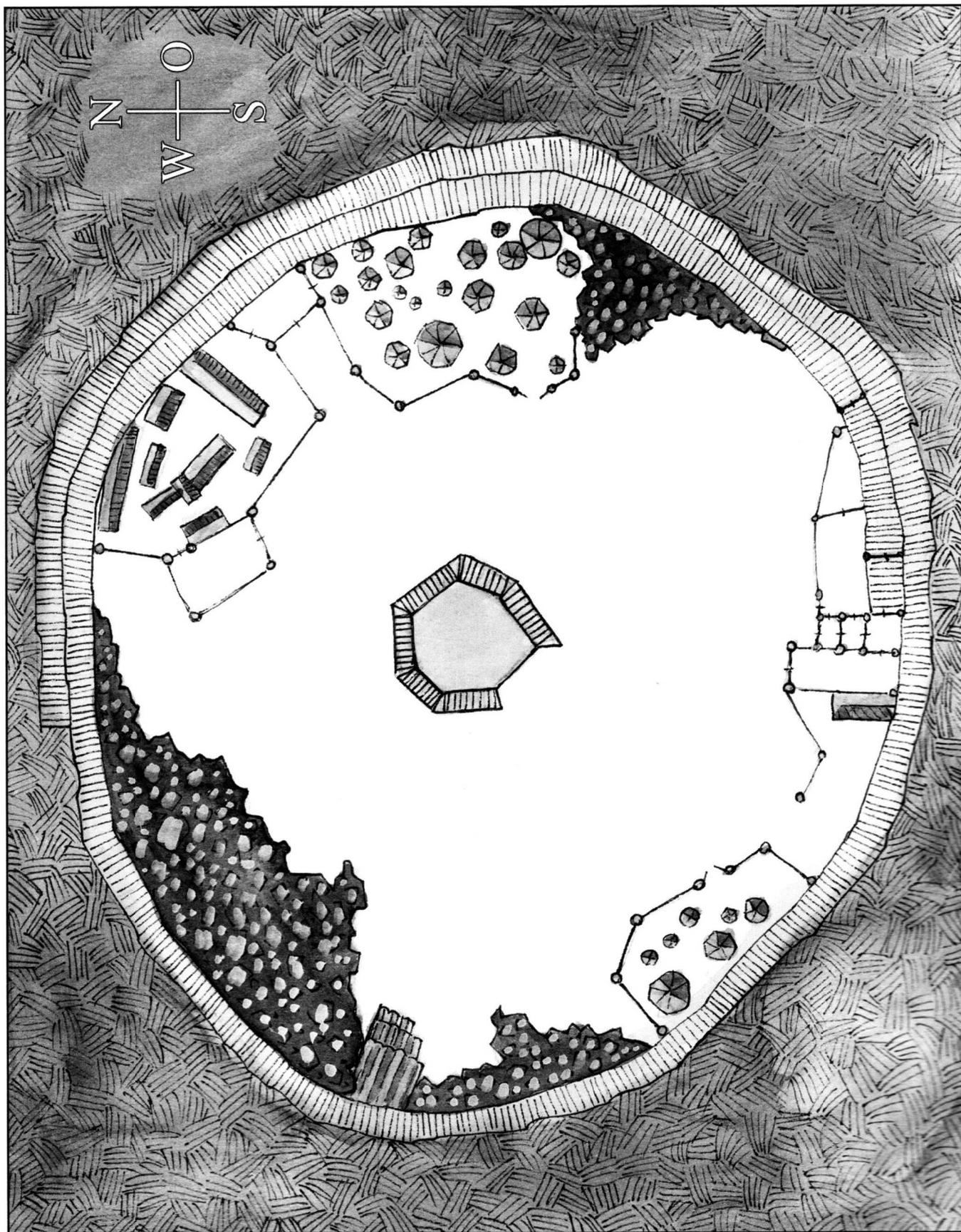
Erfahrener Siedler

Raufen: INI 11+1W6 AT 15 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H
Langdolch: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+2 DK H
Improvisierte Waffe: INI 10+1W6 AT 13 PA 11
TP 1W6 bis 1W6+2 DK HN
LeP 35 AuP 37 RS 1-3 WS 8 MR 4 GS 5-7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte *oder* Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch *oder* Hammerfaust)

НАПОУТ: 'DIE KINDER TARRAKVASHS'



НАПОУТ: 'EIN TURM AUS HORII'



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streuerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

ORKENGOLD

REDAKTION: MICHAEL MASBERG UND DANIEL SIMON RICHTER
AUTOREN: MURIA BERING, FABIAN FLÜSS, DANIEL HEßLER, ULI LINDNER,
MICHAEL MASBERG, ELIAS MOUSSA, DANIEL SIMON RICHTER, SEBASTIAN
THURAU UND STEFAN UPTEREGGER

Der Ruf des Sternengoldes lockt nicht nur allerlei Abenteuerer in den Norden, sondern auch Gelehrte, Magier und Mystiker, die das Geheimnis des Sternenregens ergründen wollen, der vor wenigen Jahren über dem Svellttal niederging. Auch die Helden begeben sich in das raue Land, in dem das Recht des Stärkeren gilt und Vertrauen ein kostbares Gut ist – in dem aber auch jeder seines Glückes Schmied sein kann.

In der vorliegenden Kampagne *Orkengold*, deren Verlauf maßgeblich von den Entscheidungen der Helden beeinflusst wird, lernen die Abenteuerer nicht nur das Svellttal und die weiten Steppen des Orklands kennen, sondern sie tauchen auch tief in die orkische Kultur ein und ergründen einige der größten Mysterien der Gegenwart.

Zum Spielen dieser Kampagne benötigen Sie die Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken sowie die Spielhilfen *Reich des Roten Mondes* und *Zoo-Botanica Aventurica*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.

СКАП BY
XYZ2K5



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-940424-71-6

GULLI-EDITION

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 176

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPF, ZAUBEREI,
HILFGRUPPENSPIEL

ORT UND ZEIT
SVELLTTAL UND
ORKLAND,
PERAIPE BIS RAHJA
1032 BF

