

DAS JAHR DES GREIFEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

DAS JAHR DES
GREIFEN



VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®



VERLAGSLEITUNG
MARJO TRUANT

REDAKTION
EUVIE DEMIRTEL,
MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR

LEKTORAT
JANINE PÖRSCHKE,
DANIEL SIMON RICHTER

COVERBILD
TRISTAN DEPECKE

INNENILLUSTRATIONEN
BOROS/SZIRSAI, TRISTAN DEPECKE,
ANJA DI PAOLO, MICHAEL JAECKS,
IPA KRAMER, JANINA ROBBEN,
PADINE SCHÄKEL, CHRISTIAN SCHOB,
FLORIAN STITZ

KARTEN
STEFFEN BRAND, DANIEL JÖDEMANN,
HAPPAN MÖLLMANN, KATHARINA PIKO

**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ**
RALF BERSZUCK

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-86889-696-1

Das Schwarze Auge

DAS JAHR DES GREIFEN

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN
MEISTER UND 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN

VON JOHANNES HECK

Basierend auf Texten von BERNHARD NEPPER

Mit besonderem Dank an
FABIAN ‚CHEFOBERDRAMATURG‘ FLÜSS UND
OLIVER ‚REGELMACHER‘ OVERHEU

Weitere Dank an
BERNDT HECK UND MATTHIAS GÖCKEL GOLKA
SOWIE VOLKER WEIßZHEIMER

»Life is what happens to you while you are busy making other plans.«

—John Lennon

INHALT

Einleitung	5
VORWORT	5
DER ORKENSTURM	5
DAS JAHR DES GREIFEN IM ÜBERBLICK	6
SPIELLEITUNG IM JAHR DES GREIFEN	7
AUSWAHL DER HELDEN	9
HISTORISCHER KONTEXT 1012 BF / 19 HAL	10
BLUTBEFLECKTES GOLD	12
VOR DER SCHLACHT	12
DIE SCHLACHT AUF DEN SILKWIESEN	18
IM DIENST DES GREIFEN	31
ΑΠΗΛΠΓ	35
OPERATION GREIFENSCHLAG	37
GEP PORDEP	37
DURCH DIE FIPSTERMARK	38
DIE BEFREIUNG GREIFENFURTS	41
WARTEN AUF DEN PRINZEN	48
DIE PAMENLOSEN TAGE	55
KAMPF UM GREIFENFURT	64
DIE BELAGERUNG	64
DIE WÜRFEL FALLEN	74
ΑΠΗΛΠΓ	81
DAS REICH IM KRIEG	86
DIE STERBENDE STADT	86
IM AUFTRAG DES GREIFEN	90
IM REICH DER FEEN	94
IM PAMEN DES PRINZEN	102
XORLOSCH	104
RUF ZU DEN WAFFEN	110
DIE SCHLACHT BEI ANGE UND BREITE	113
ΑΠΗΛΠΓ	122
DER GÖTTERBOLE	125
DAS GEHEIMNIS VON SALJETH	125
FEUER ÜBER DEN WASSERN	138
DER WINTERKRIEG	142
GEMEINSAME APHÄNGE	145
DIE ORAKEL DES PROPHETEN	145
WEITERE QUELLEN	146
DRAMATIS PERSONAE	147
DIE STADT GREIFENFURT	164
KOPIERVORLAGEN	176



VORWORT

Im Jahr 1993 erschien der Abenteuerband **Das Jahr des Greifen**. Es handelte sich um den ersten Band einer zweiteiligen Abenteuerkampagne, die im Jahr darauf fortgesetzt wurde. Parallel zu den Abenteuern erschien Bernhard Hennens gleichnamiger Roman in drei Teilen, die in kurzer Zeit drei Auflagen erlebten. Den 2001 erschienenen Sammelband kann man noch heute in den Regalen mancher Buchhandlungen finden. Als eine der beliebtesten Geschichten des Schwarzen Auges wurden die Romane 2007 außerdem als Hörbücher produziert.

Der vorliegende Band ist das Ergebnis einer Idee, die Ende des Jahres 2004 im Forum von alveran.org entwickelt wurde und schließlich in der Gründung eines Projektteams mündete. Wie bei vielen Fan-Projekten gab es auch hier etliche Durststrecken und mehr als einmal sah es so aus, dass das Projekt endgültig gestorben wäre. Inzwischen schreiben wir das Jahr 2013 und es hat für mich schon fast etwas Irreales, dass dieses Werk nun zu einem Ende kommt. Über Jahre hing ein Planungspapier an meiner Zimmertür, stets war eine Ausgabe von Bernhard Hennens Roman in Griffweite und noch heute finde ich gelegentlich kleine Zettel mit kryptischen Notizen zu bestimmten Details. Auch mein Leben hat sich verändert, habe ich in dieser Zeit doch mein Studium beendet, drei Jobs gehabt, geheiratet und zwei Kinder bekommen. Doch nun ist es soweit. Vor Ihnen liegt die vollständig überarbeitete Neuauflage eines zwanzig Jahre alten Abenteurers.

Die Neuauflage beinhaltet ein Update auf die aktuellen Regeln. Doch darüber hinaus sollten auch die Inhalte ausge-

baut und leichter zugänglich gemacht werden. Von der Idee, den dritten Orkensturm in seiner Gänze darstellen zu wollen, kam man schnell wieder ab. Dennoch wurden etliche Themen, die im Original nur angerissen werden konnten, erweitert und spätere Setzungen berücksichtigt. Aus heutiger Sicht besteht ein Problem des Originals wohl in seiner Geradlinigkeit. Viele Entwicklungen und Ergebnisse scheinen vorgegeben. Um diesem Eindruck entgegenzuwirken wurden die drei verschiedenen Erzähllinien stärker herausgearbeitet und das Konzept der Ankerpunkte, in den Band eingebracht. Einige Elemente, wie zum Beispiel die Episode in der Feenwelt, sind nun ausdrücklich optional, wurden jedoch gleichzeitig stärker in die Erzähllinien eingebettet. Bei allen Änderungen wurde große Umsicht in Bezug auf den Wiedererkennungswert von Figuren und zentralen Ereignissen gezeigt. Der legendäre Auftritt des Königs der Meere ist einer dieser Momente.

Mein Dank gilt den Menschen von alveran.org, ohne die es dieses Projekt nie gegeben hätte, Fabian Fluss, dem ich die Klarheit über die Erzähllinien, den Namen ‚Travianus von Flauschenwang‘ und vieles mehr verdanke, sowie Oliver Overheu, dem irdischen Verfasser von ‚Nur ein Haufen Steine‘, der mich in allen regeltechnischen Fragen beraten hat.

Für mich geht nun ein langes Kapitel zu Ende, für Sie, liebe Leser, kann nun ein neues beginnen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit **Das Jahr des Greifen**.

*Johannes Heck
Unterhaching, im März 2013*

DER ORKENSTURM

Im Jahr 1012 BF steht der aventurische Norden ganz im Zeichen des Orkensturms. Da die Ereignisse seit dem Beginn der orkischen Invasion unmittelbar zur Vorgeschichte des Abenteurers gehören, finden Sie hier einen kurzen Überblick. Eine ausführliche Chronologie der Ereignisse ist im **Aventurischen Archiv** oder der Regionalspielhilfe **Reich des Roten Mondes** zu finden.

Die Ereignisse beginnen am 24. Travia **1010 BF** in Baliho mit dem Tod des Gardeoberst *Heldar von Arpitz*. Der Attentäter ist ein orkischer Söldner der Uhdnberger Legion namens *Sadrak Whasso*. Während das Mittelreich nach dem Verschwinden Kaiser Hals unter der Answinkrise leidet, setzen sich die Schwarzpelze in Bewegung und erobern das Sveltal. Bis zum Ende des Jahres haben sie Lowangen erreicht und beginnen die einjährige Belagerung der Stadt. Während das Hauptheer bei Lowangen lagert, führen Tordochai und Korogai weitere Vorstöße ins Mittelreich durch. Noch Ende

1010 BF zieht sich mit *Mardugh Orkhan* ein wichtiger Anführer der Korogai nach Rorkvell zurück und nimmt nicht mehr am Feldzug teil.

Im Phex des Jahres **1011 BF** erreicht *Brin von Gareth* Weiden. Anstatt gegen den Thronräuber Answin vorzugehen, hebt er die *Orkzwinger*-Legion aus und vertreibt die Korogai aus dem Nebelmoor. Angesichts der neuen Bedrohung entsendet Sadrak Whasso seinen Vertrauten *Sharraz Garthai* über den Finsterkamm. Ziel der Schwarzpelze ist die Feste Rhodenstein. Am 1. Ingerimm stellt sich der rondrianische Orden zur Wahrung den Orks zur *Schlacht am Rhodenstein*. Durch ein Rondrawunder werden die Schwarzpelze zurückgeworfen. Derweil wird die *Thuranische Legion* bei Hesindelburg von den Tordochai angegriffen. Dank moderner Schanztechnik gelingt es, die 500 Orks zurückzuschlagen und ein neues Lager am Fuß des Nebelsteins zu errichten.

Zum Beginn des Jahres **1012 BF** gibt Sadrak Whassoï Befehl, Lowangen zu verlassen und an der gesamten Front anzugreifen. Am 19. Praios greift Sharraz Garthai mit 1.500 Orks das Lager der *Orkzwinger*-Legion bei Reichsend an und vernichtet die Kaiserlichen vollständig. Am 28. Praios kommt es zur *Schlacht am Nebelstein*. 1.000 Tordochai greifen die ebenso starke Thuranische Legion an. Nur wenige Menschen können den todesmutigen Orks entkommen. In der Folge gelingt es Brin nicht, der Korogai habhaft zu werden. Stattdessen stehen am 18. Rondra die Tordochai vor Greifenfurt. Die Untoten in den Reihen der Orks verbreiten Entsetzen und die Stadt fällt beinahe kampfflos. Der verwundete *Markgraf Shazar* verschanzte sich in der Garnison, um kurz darauf mit einer Handvoll Getreuer zu fliehen. Wenig später erreicht auch Sadrak Whassoï die Stadt. In Orkenwall beginnt Prinz Brin, seine Truppen für eine Entscheidungsschlacht zu sammeln.


Doch als es am 26. Rondra zur *Schlacht bei Orkenwall* kommt, kann der Prinz der dreifachen Übermacht nur 2.000 Mann entgegenstellen. Als Sharraz Garthai mit weiteren 500 Korogai eintrifft, erleiden die Kaiserlichen eine verheerende Niederlage. Die Mark Greifenfurt ist damit in der Hand der Schwarzpelze. Sharraz Garthai wird Verweser der neuen *Finstermark*. Während Brin in Wehrheim neue Truppen sammelt und auf einen Angriff wartet, führt Sadrak Whassoï seine Truppen die Breite abwärts bis kurz vor Ferdok. Von dort macht er sich auf den Weg nach Gareth. Erst als er Anfang Tsa beschließt, das Kloster von Marano zu stürmen, und dabei drei Tage verliert, ist Brin gewarnt. Der Prinz gibt sofort Befehl, das Heer bei Gareth zu versammeln und alles für die entscheidende *Schlacht auf den Silkwiesen* zu sammeln. Damit beginnt das Abenteuer **Das Jahr des Greifen**.

DAS JAHR DES GREIFEN IM ÜBERBLICK

Das Abenteuer beginnt unmittelbar vor der *Schlacht auf den Silkwiesen*, dem entscheidenden Wendepunkt des Orkensturms. Die vorausgehenden Ereignisse bieten sich als Prolog zum eigentlichen Abenteuer an. Übertreiben Sie es dabei jedoch nicht, die Helden werden später noch genug Gelegenheit zum Kampf gegen die Orks haben. Um die Dramatik des orkischen Einfalls deutlich zu machen, kann es hilfreich sein, wenn die Helden zumindest ein oder zwei persönliche Erfahrungen mit den schweren Niederlagen machen, die die Kaiserlichen im Vorfeld einstecken müssen.

Die Handlung des Abenteuers gliedert sich in drei Hauptstränge. Diese sind nicht unabhängig voneinander, sondern immer wieder miteinander verwoben. Nutzen Sie die verschiedenen Themen als Abwechslung. Wenn der Kampf gegen die Orks langweilig zu werden droht, wechseln sie auf eine andere Erzähllinie. Gerade wenn die Helden glauben, kurz vor der Lösung des Rätsels zu stehen, greifen die Schwarzpelze wieder an. Auf diese Weise können Sie auch innerhalb einer Spielsitzung leicht einen dramatischen Spannungsbogen gestalten. Darüber hinaus sollten sie keine der Erzähllinien gänzlich einschlafen lassen, damit ihre Spieler nicht das Interesse verlieren. Zur besseren Übersicht sind die verschiedenen Ereignisse mit entsprechenden Symbolen gekennzeichnet.


DER KRIEG GEGEN DIE ORKS

 Der Orkensturm bildet den Rahmen der Handlung. Noch bevor das Abenteuer beginnt, steht dieses Thema im Vordergrund. Mit der *Schlacht auf den Silkwiesen* beginnt der militärische Konflikt. Als Nächstes reisen die Helden im Auftrag der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur, kurz KGIA, nach Greifenfurt, um die besetzte Stadt zurückzuerobern und bis zur endgültigen Befreiung zu halten. Bis zum Ende des Abenteuers bleibt die Stadt umkämpft. Die Helden leisten ihren Beitrag

zur Verteidigung und brechen später auf, um Prinz Brin um Hilfe zu bitten. Mitten im Winter lässt der Prinz eine Flotte aufstellen, die die Blockade der Orks durchbrechen und Entsatz nach Greifenfurt bringen soll. In der *Schlacht bei Ange und Breite* haben die Helden erneut Gelegenheit, eine der entscheidenden Schlachten des Krieges mizuerleben. Doch auch danach ist es noch eine lange Zeit bis zur endgültigen Befreiung und der finalen Schlacht, die den dritten Orkensturm beendet.

Die Grundthemen dieses Erzählstrangs sind der *militärische Konflikt* und seine Folgen. Physische Auseinandersetzungen stehen im Vordergrund, Kriegstrommeln und der allgegenwärtige Tod bilden die Kulisse.

DER HENKER VON GREIFENFURT

 Die Geschichte des Henkers beginnt vor etwa 450 Jahren. Als Träger des Schwertes *Seulassintan*, einem mächtigen Talisman des Gottes ohne Namen, gelangt ein Mann in die Stadt, den die Macht des Schwertes über lange Zeit hinweg in einen mächtigen Erzvampir verwandelte. Über 150 Jahre später wird der Henker, der sich zu dieser Zeit Eseraz nennt, von der heiligen Inquisition enttarnt und mit sieben geweihten Dolchen unter den Praiostempel der Stadt Greifenfurt gebannt. Dort ruht er zusammen mit seinem schwarzen Schwert, bis die Orks Greifenfurt erobern und den Tempel abreißen. Das Blut der Menschenopfer lässt den Vampir mit nur einem Ziel neu erwachen: Rache zu nehmen an Greifenfurt und seiner Bevölkerung. Die Helden treffen in Greifenfurt auf einen Mann, der sich *Zerwas* nennt und ein schwarzes Schwert trägt. Nachdem mehrere Morde geschehen sind, kommen sie dem Vampir auf die Schliche, können ihn jedoch nicht überwinden. Mit einem Trick gelingt es dem Kommandanten der Stadt, die Geliebte des Vampirs zu töten und ihn aus der Stadt zu vertreiben. Zuvor muss er jedoch einen Pakt mit dem Untoten schließen, um die Stadt zu retten.

In neuer Gestalt versucht der Erzvampir zunächst, den Kampf der kaiserlichen Armee zu behindern. Gleichzeitig verschafft er den Orks eine mächtige Waffe, um im Finale nach Greifenfurt zurückzukehren und seine Rache zu vollenden.

Verrat und Treue spielen in diesem Erzählstrang eine wesentliche Rolle. In der ersten Hälfte des Abenteuers ist zudem die *detektivische* Komponente stark ausgeprägt. Der Erzvampir spielt dabei eine Doppelrolle, denn die Helden sind mehr als einmal auf seine Hilfe bei der Verteidigung der Stadt angewiesen.

DAS GEHEIMNIS VON SALJETH

Die dritte Erzähllinie reicht noch weiter zurück in die Vergangenheit. Vor mehr als 1.000 Jahren stand an der Stelle des heutigen Greifenfurt eine Stadt namens *Saljeth* unter orkischer Herrschaft. Ihr Zentrum war ein bedeutendes Heiligtum des Tairach. Als die Orks schließlich durch eine Allianz von Zwergen, Elfen und Menschen und mit göttlicher Hilfe besiegt werden konnten, wurde das unterirdische Heiligtum versiegelt. Eingeschlossen unter der Erde wurde auch ein mächtiger Talisman des Gottes Tairach.

Diese Waffe, von den Orks *Xarvlesh* (Fleischreißer) genannt, sollen die Orks dem *Aikar Brazoragh* nach Khezzara bringen. Doch bevor es gelingt, bis ins Heiligtum vorzudringen, erobern die Menschen die Stadt zurück. Nach einigen Hinweisen verlassen die Helden die Stadt, um in Xorlosch mehr über die Vergangenheit der Stadt zu erfahren. Während eines Aufenthaltes in der Feenwelt erhalten sie weitere Hinweise, die ihnen später helfen, das Heiligtum zu öffnen. Zurück in der Stadt gelingt es den Helden nur knapp, die Hindernisse zu überwinden und das Allerheiligste zu erreichen, bevor die Orks durch einen Tunnel in die Anlage vordringen. Der wichtige Talisman wird aus der Stadt gebracht und dem Zugriff der Orks entzogen. *Xarvlesh* gelangt nach Donnerbach. Erst Ende 1026 BF gelingt es dem Aikar Brazoragh in der *Schlacht um Donnerbach* die Waffe zu erbeuten.

Die dritte Erzähllinie wird vom *Mysterium* geprägt. Es dauert sehr lange, bis die Helden das Geheimnis der Götterwaffe aufdecken können. Dann wird dies jedoch zum wichtigsten Thema im Spiel. Geister, Feen, Magie und göttliche Zeichen sind die Protagonisten in dieser Linie.

SPIELLEITUNG IM JAHR DES GREIFEN

DRAMATURGIE UND HANDLUNGSFREIHEIT

Das Jahr des Greifen thematisiert einen zentralen Konflikt in Aventurien unmittelbar nach dem Ende der Regentschaft Kaiser Hals. Die Bedeutung für den Hintergrund und der Verlauf der aventurischen Geschichte macht es unumgänglich, dass gewisse Ereignisse aus dem Verlauf des Abenteuers festgelegt werden. Dies führt dazu, dass sich das Abenteuer im Spannungsfeld zwischen festgelegter Dramaturgie und völliger Handlungsfreiheit eher in Richtung der ersten Option bewegt. Wenn das Ihrer Gruppe gefällt, bleibt für Sie als Meister weniger zu tun. Dennoch haben Sie verschiedene Möglichkeiten, den Spielraum der Helden auszuweiten.

In einigen Fällen ist möglich, Abweichungen später zu korrigieren. Oft sind der genaue Zeitpunkt oder die handelnden Personen nicht von zentraler Bedeutung. Sie können also in gewissem Rahmen problemlos verändert werden. Um Ihnen die Einschätzung dieser ‚Dehnbarkeit‘ zu erleichtern, haben wir am Ende jedes Kapitels *Ankerpunkte* definiert (siehe nebenstehenden Kasten).

Natürlich haben Sie immer die Möglichkeit, die Ereignisse in Ihrem persönlichen Aventurien abzuändern und offizielle Setzungen zu ignorieren. Von Vorteil ist hierbei der zeitliche Abstand zum heutigen Aventurien. Im Laufe der Zeit werden sich die meisten Abweichungen von allein ausgleichen. Für besonders puristische Verfechter der Handlungsfreiheit kann ein Reiz natürlich auch in der Freiheit zum Scheitern bestehen. Zu wissen, dass der Meister eben nicht eingreifen wird, um alles wieder in die richtige Bahn zu lenken, kann dem Spiel zusätzliche Spannung verleihen.

Eine dritte Möglichkeit, Freiheit zu gewähren, besteht im Wechsel der Erzähllinie. Erscheinen Ihnen die Möglichkeiten auf einer Linie unbefriedigend, können Sie ein anderes Thema aufgreifen, bei dem die Helden sich nach Herzenslust austoben können. Im Idealfall gelingt es Ihnen so, den Spielern während jeder Sitzung eine scheinbar unbegrenzte Spielwiese zur Verfügung zu stellen, während das Erreichen wichtiger Meilensteine gleichzeitig einen flüssigen weiteren Spielverlauf ermöglicht.

ANKERPUNKTE



Um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern, welche Ereignisse wichtig sind und welche eher optionalen Charakter haben, finden Sie am Ende jedes Kapitels eine Liste sogenannter Ankerpunkte. Über das Schicksal wichtiger Meisterpersonen sollten Sie sich ggf. zusätzlich im **Anhang** informieren. Die Ankerpunkte bilden gewissermaßen die Klammern für das weitere Abenteuer und können auch Setzungen für das offizielle Aventurien darstellen. Die einzelnen Punkte sind grob absteigend nach ihrer Bedeutung sortiert. Der erste Punkt könnte beispielsweise gravierende Folgen für das weitere Abenteuer (und die Entwicklung der Spielwelt) haben, während der letzte Punkt der Liste in Ihrem persönlichen Aventurien womöglich nie wieder eine Rolle spielen wird.

DIE FIGUREN

Ein Großteil des Abenteuers lebt von der Interaktion mit den Figuren. Scheuen Sie sich nicht, das Personal zu erweitern oder Veränderungen vorzunehmen, wenn es Ihnen nützt. Ein wichtiges Leitmotiv des Abenteuers ist *Verrat und Treue*. Dieses Motiv kann jedoch nur durch die handelnden Personen und ihre Beziehungen untereinander ausgedrückt werden. Weitere Leitmotive sind *Verlust und Tod*, die allgegenwärtig sind. Auch diese Motive können für die Spieler nur erlebbar werden, wenn sie emotionale Bindungen zu den übrigen Figuren aufbauen. Natürlich können auch die Helden selbst Verlust und Tod erleiden, doch das physische oder seelische Verkrüppeln oder Töten eines Helden ist nicht jedermanns Sache. Nicht zuletzt wird das gesamte Spielerlebnis dichter und bewegender, wenn die Figuren als lebende Gefährten der Helden erscheinen und nicht nur graue Statisten spielen.

Hinweise zur Darstellung von Meisterpersonen finden Sie zum Beispiel in **Wege des Meisters** oder Ratgebern für Spielleiter beliebiger anderer Systeme. An dieser Stelle wollen wir Ihnen daher nur ein paar kleine Tipps mit auf den Weg geben, die für ein Abenteuer der vorliegenden Art besonders geeignet sind.

Wichtige Meisterpersonen sollten mindestens einen *Anknüpfungspunkt* an Helden oder Themen haben. Haben Sie einen Novadi in Ihrer Gruppe, mag die einzige andere rastullahgläubige Person der Stadt an Ihrem Spieltisch zur Hauptperson werden. Ein Zwerg mag sich intensiv mit den Angbarer Sappeuren beschäftigen, während ein Ingerimmgeweihter in dem braven Schmied weit mehr als nur einen kräftigen Kämpfer sieht. Auch bestimmte Themen sind für derartige Zwecke geeignet. So mag die einfache Torwache sich unvergesslich machen, weil sie die Helden jedes Mal mit lauter Stimme und übertriebenem Pathos nach dem Woher und Wohin befragt. Auf diese Weise kann selbst der Koch der abendlichen Offiziersessen zur wichtigen Person an Ihrem Spieltisch werden. Wichtig ist nur, dass sie für mindestens einen Helden von besonderem Interesse ist.

Genauso wichtig ist es, den Figuren *Eigenschaften* zu verleihen, die den Spielern im Gedächtnis bleiben. Oftmals scheitern die Spieler an der Vielzahl von Namen. Eigenheiten im Aussehen oder Verhalten bleiben jedoch in Erinnerung. Ob es sich dabei um einen Sprachfehler, den Stiernacken oder nur stets blitzblanke Stiefel handelt, ist egal. Entscheidend ist, dass sie den entsprechenden Aspekt zumindest zu Beginn stets hervorheben. Wenn Sie dabei immer das gleiche *Schlüsselwort* verwenden, um die Eigenart zu beschreiben, werden Ihre Spieler sich spätestens nach dem dritten Mal ein sehr genaues Bild von der Figur in ihren Köpfen gemacht haben. Mehr dazu finden Sie im **Anhang** in den Dramatis Personae.

Um den Meisterpersonen mehr *Eigenleben* zu verleihen, können Ihnen zwei Dinge helfen. Zum einen sollten Sie darauf achten, dass die Figur regelmäßige Auftritte hat. Überlegen Sie sich für jede Sitzung, welche Personen Sie in welcher

Szene besonders hervorheben möchten. Achten Sie darüber hinaus darauf, dass keine wichtige Person über längere Zeit unberücksichtigt bleibt. Als zweites sollten Sie versuchen, die Figuren auch ohne direkten Bezugspunkt zu den Helden agieren zu lassen. Überlegen Sie sich, was den Alltag der Person bestimmt und wie die Spieler davon erfahren können. Themen können zum Beispiel die Familie, berufliche oder gesundheitliche Dinge oder auch die Beziehung zu anderen Meisterpersonen sein. Im besten Fall ist auch bei diesen Themen eine Entwicklung im Laufe des Abenteuers zu erkennen. So wird klar, dass das Abenteuer auch an den Meisterpersonen nicht spurlos vorüber geht.

MUSIKALISCHE UNTERMALUNG

Ob Sie zur Unterstützung des Spiels Musik einsetzen möchten, bleibt Ihren persönlichen Vorlieben überlassen. Anstatt hier konkrete Stücke zu nennen, wollen wir Ihnen ein paar Themen vorschlagen, die sich für eine Vorbereitung anbieten. Da bestimmte Elemente immer wieder auftauchen, können sie auch durch den gleichen Soundtrack begleitet werden.

Zunächst einmal sind natürlich die drei *Erzählstränge* zu nennen. Für das Thema Krieg und Schlachten finden sich zahlreiche Beispiele vor allem in der Filmmusik. Insbesondere bei den Orks sollte es an Pauken und Trommeln nicht fehlen. Die Ereignisse aus dem Vampir-Strang sollten Sie mit dunklen, mystischen Klängen hinterlegen. Je nachdem wie Sie Ihre Spieler emotional ansprechen wollen, reicht die Palette hier vom Horror-Genre bis zu Dark Wave. Die Götterwaffe ist überwiegend mit konkreten Orten verknüpft, so dass Sie hier etwas dezenter sein sollten. Feenwelt, die Hallen von Xorlosch und die Tunnel des Tairach-Heiligtums unter Greifenfurt sollten auch musikalisch unterscheidbar sein.

Neben diesen *Orten* sind in erster Linie Greifenfurt und die Standorte des kaiserlichen Heeres, also Gareth und Ferdok, von Bedeutung. Während im Süden eher stolze und positive Stimmungen transportiert werden, sollte das Thema von Greifenfurt auch der schwierigen Situation Rechnung tragen. Wenn Sie möchten können Sie über die Wahl klerikaler Musik auch den starken Praiosglauben in Greifenfurt unterstreichen. Dieses Thema kommt besonders dann zum Tragen, wenn Sie den Alltag in der belagerten Stadt bespielen.

Etwas schwieriger sind Themen für einzelne *Personen*. Hier sollten Sie sich auf ganz zentrale Akteure beschränken. Marcian und Zerwas gehören dazu, Lysandra kann ebenfalls musikalisch unterstützt werden. Zerwas kann dabei später das Thema des Vampirplots übernehmen, Lysandras Rückkehr zu rondrianischen Tugenden sollte sich auch in der Musik widerspiegeln.

Für ausgewählte Szenen können Sie zudem Musik für die zentralen Motive *Verrat und Treue* sowie *Verlust und Tod* bereithalten. In diesem konfliktreichen Abenteuer kann letzteres Thema auch einen wütenden Ton erhalten, der Verbitte- und Rachedurst der Hinterbliebenen thematisiert.

AUSWAHL DER HELDEN

Da **Das Jahr des Greifen** eine, aus heutiger Sicht, historische Kampagne ist, bietet es sich an, für diesen Zweck neue Helden zu erschaffen. Ob Sie diese Helden erst noch in einigen Abenteuern durch die Herrschaft Kaiser Hals führen möchten, den Beginn des Orkensturms als Startpunkt setzen oder sich direkt mit der Schlacht auf den Silkwiesen ins Geschehen stürzen, hängt von den Vorlieben Ihrer Spielrunde ab. Der Zeitraum des Abenteuers macht es außerdem möglich, dass Helden an verschiedenen Punkten ein- oder aussteigen können. Die folgenden Hinweise gelten dabei insbesondere (aber nicht nur) für Helden, die das Abenteuer in der hier dargebotenen Form von Beginn an spielen sollen.

ERFAHRUNG

Zu Beginn sollten die Helden keine Grünschnäbel mehr sein, aber weder über spektakuläre Fähigkeiten noch überregionale Bekanntheit verfügen. Im Lauf des Abenteuers werden die Helden sich deutlich weiterentwickeln. Dies sollte sich nicht nur in Abenteuerpunkten und verbesserten Spielwerte zeigen. Animieren Sie Ihre Spieler, der Entwicklung des Helden auch anderweitig Rechnung zu tragen. Da die Helden während des Krieges nur eingeschränkte Möglichkeiten haben, Lehrmeister aufzusuchen oder Bibliotheken zu konsultieren, nutzen Sie die vorhandenen Meisterpersonen als Lehrer. Dies intensiviert die Beziehung zu den Figuren und erlaubt es Ihnen zugleich, die Reaktionen der Umwelt auf die neu gewonnenen Fähigkeiten darzustellen.

Auch die Spielwelt sollte sich mit den Helden entwickeln. Einige Figuren, wie Darrag, der Schmied, oder Lysandra, die Amazone, sind darauf angelegt, während des Abenteuers eine Entwicklung zu durchlaufen. Scheuen Sie sich nicht, hier kreativ zu werden und den Figuren ein regelrechtes Eigenleben zu verleihen. Die Entwicklung einzelner Figuren kann dabei stellvertretend für eine ganze Gruppe stehen. Neben den Begleitern der Helden ist auch die Reaktion der Umwelt wichtig. Auch Helden, die zu Beginn noch als einfache Plänkler rekrutiert werden, stehen nach der letzten Schlacht an der Seite Prinz Brins und werden für ihre Tapferkeit vom jungen Monarchen persönlich geehrt. Bis dahin ist es ein langer Weg, auf dem die Helden erkennen sollen, dass ihre zunehmende Erfahrung auch innerhalb der Spielwelt respektiert wird.

HINTERGRUND DER HELDEN

Die Helden werden in diesem Abenteuer als Agenten der *Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur*, kurz KGIA, unterwegs sein. Da diese 1012 BF noch eine gemeinsame Führung mit der Inquisition hat, verbieten sich ausgewiesene Schwarzkünstler und Dämonenbündler in der Gruppe eigentlich von selbst. Auch für später hinzukommende Helden wird es schwierig sein, in der vom Praiosglauben geprägten Stadt Greifenfurt zu bestehen. Erklärte Feinde des Mittelreiches dürften das Abenteuer bald verlassen. Das bedeutet natürlich nicht, dass ein heißblütiger Novadi sich nicht entschließen kann, den Ungläubigen im Kampf beizustehen und ihnen zu

zeigen, wie ein echter Sohn Rastullahs kämpft. Problematisch dürfte es aber auch werden, wenn die Helden autoritätsfeindlich sind, da sie sowohl im Rahmen ihrer Tätigkeit als Agenten sowie auch als Verteidiger Greifenfurts immer wieder Befehlen ranghöherer Offiziere folgen müssen. Reizvoll kann es sein, wenn ein Held mit dem Nachteil *Autoritätsgläubig* einem solchen Helden gegenüber steht. Da dies aber ohnehin zumeist ein Thema auf der Spielerebene ist, sollten Sie es am Besten vor Beginn der Kampagne ansprechen.

Von Vorteil sind natürlich **Anknüpfungspunkte** an die wichtigen Themen. Traditionelle Feinde der Orks werden sich hier ebenso wohl fühlen wie Helden mit einer Bindung an Greifenfurt oder das Mittelreich im Allgemeinen. Ein besonderes Augenmerk sollten Sie auch auf eine gewisse Volksnähe legen. Gehen alle Helden aufgrund von Standesdünkel oder Einzelgängertum auf Distanz zu den Bürgern, verliert die Kampagne deutlich an Reiz. Bei den **Professionen** sind nur ausgewiesene Fanatiker ungeeignet. Geweihte von Praios, Rondra oder Tsa könnten durch ihren Ehrenkodex zu eingeschränkt sein. Erstere werden außerdem keinesfalls von der KGIA rekrutiert. Hexen werden sich vermutlich weigern, für einen Inquisitor zu arbeiten, auch wenn sie Marcian nicht unwillkommen sind. Nicht alle Helden müssen jedoch im Kampf ihre Erfüllung finden. Ein Medicus mag hier ebenso seinen Platz finden wie ein Dieb. Achten Sie eher darauf, ob der Spieler sich wohl fühlt, wenn sein Held bei den unvermeidlichen Gefechten nur eine Nebenrolle spielt. Für die **Exoten** gelten die üblichen Einschränkungen. Während ein Elf und/oder ein Zwerg in der Gruppe sogar von besonderem Vorteil sind, kann ein Ork keinesfalls auf der Seite der Kaiserlichen kämpfen. Achaz und andere Helden mit ungenügender Resistenz gegen die winterliche Kälte des Nordens werden kaum Freude am Abenteuer haben.

ANFORDERUNGEN

Jede der drei Erzähllinien stellt andere Anforderungen an die Helden. In der *kriegerischen Auseinandersetzung* selbst gilt es, in allen entsprechenden Situationen zu bestehen. Dabei wird von den Helden sowohl der Kampf an der Front verlangt wie auch das Bestreiten schwieriger Kommandomissionen. Denken Sie auch daran, dass ein Großteil der Auseinandersetzungen im Rahmen der Belagerung oder militärischer Massengefechte stattfindet. Führungsqualitäten sind immer wieder gefragt, auch wenn diese Aufgaben bei Bedarf von Marcian oder anderen Meisterpersonen erledigt werden können. Wildniskundige Helden haben kurze, aber wichtige Auftritte.

Die Handlung um den *Henker von Greifenfurt* erfordert von den Helden langwierige Recherchen in den Archiven, detektivisches Gespür und soziale Interaktion.

Um das *Geheimnis von Saljeth* zu lüften, sind Rätsel zu lösen und magische Hindernisse zu überwinden. Eine Elfe und ein (Erz-)Zwerg können ebenfalls eine wichtige Rolle spielen. Für all diese Aufgaben gibt es Alternativen, befriedigender dürfte es jedoch sein, wenn die Helden selbst zur Tat schreiten.

HISTORISCHER KONTEXT 1012 BF / 19 HAL

In den fast zwanzig irdischen und mehr als zwanzig aventurischen Jahren seit dem Erscheinen der originalen Abenteuerbände hat sich einiges getan. Es wäre vermessen, hier auch nur einen Überblick über die wichtigsten aventurischen Entwicklungen geben zu wollen, daher versuchen wir, uns hier auf das zu beschränken, was für das Abenteuer oder die Helden unmittelbar relevant ist. Details zu den verschiedenen Entwicklungen können in den **Aventurischen Boten** nachgelesen oder als Hinweise in den verschiedensten Publikationen gefunden werden.

POLITIK

Für den Hintergrund der Helden ist im Wesentlichen die generelle Situation der verschiedenen Reiche von Bedeutung. Zunächst einmal ist das **Mittelreich** noch immer auf der Höhe seiner Macht. Tobrien, Maraskan und auch Aranen sind Provinzen des mächtigsten Reichs des Kontinents. Das **Kalifat** hat gerade einen verlustreichen Krieg gegen Al'Anfa hinter sich, während das Liebliche Feld die aufkeimende Schwäche des Mittelreiches genutzt hat, um sich zum **Horasreich** unter eigener Kaiserin auszurufen. Bisher haben weder die *Invasion Borbarads* noch das *Jahr des Feuers* dem Mittelreich zugesetzt, auch das Horasreich hat sich noch nicht mit den Wirren der *Königsmacher* herumschlagen müssen. **Al'Anfa** ist noch immer satt durch die reiche Beute aus dem Khömkrieg. Insgesamt ist es eine Zeit der großen starken Reiche, auf denen noch kein Schatten liegt. Selbst ein Novadi blickt zuversichtlich in die Zukunft, denn der neue Kalif hat große Pläne. Die großen Änderungen stehen erst noch bevor und haben mit dem Verschwinden Kaiser Hals und der darauf folgenden Answinkrise erst ihren Anfang genommen. Die **Zwerge** haben noch keinen Hochkönig gewählt und die Brillanzwerge sind noch immer in Tobrien beheimatet.

WISSENSCHAFT UND MORAL

Auch wenn Aventuriens Wissenschaft (wie in Fantasy-Welten üblich) eher statisch ist, gibt es doch zweierlei Dinge, die für **Das Jahr des Greifen** von Bedeutung sind. Zunächst ist die **Kriegsführung** des Jahres 1012 BF noch eine sehr konventionelle. Heerscharen von Untoten sind Gegenstand alter Märchen und über den massiven Einsatz von Dämonen oder Elementarmagie in der Kriegsführung flüstern nur Legenden. Dies liegt zum einen daran, dass viele Möglichkeiten noch unerforscht sind und den aventurischen Zauberwerkern derzeit nicht zur Verfügung stehen. Zum anderen lehnen die Strategen den Einsatz von Schlachtenzauberei aus verschiedensten Gründen überwiegend ab. Durch die Macht der orkischen Schamanen werden die kaiserlichen Soldaten erstmals mit dem Einsatz von Magie für derartige Zwecke konfrontiert und stehen ihm in der Regel unvorbereitet gegenüber. Für die Helden bedeutet dies konkret, dass das Auftauchen von Magie oft eine viel größere psychologische Wirkung erzielt als in späteren Zeiten. Zum ande-

ren sieht man gewisse Dinge auch lockerer als später. Viele Dinge sind noch nicht gebannt oder werden weniger hart verfolgt als nach der Rückkehr Borbarads.

Der zweite Punkt betrifft die Kenntnisse über **Vampire**. Erst durch die Weidener Vampirplage im Jahr 1016 BF (siehe das Abenteuer **Unsterbliche Gier**) und die Berichte der *Gezeichneten* wurde einigen Wenigen rudimentäres Wissen über die Natur der Vampire zuteil. Im Jahr 1012 BF gibt es auf dem ganzen Kontinent praktisch niemanden, der gesichertes Wissen über Vampire besitzt, wenn man mal von dem halb verrückten Vampirjäger Ludo von Hellsingen abieht. Selbst ein geachteter Gelehrter weiß zu diesem Thema nicht mehr zu sagen als das, was der gängige Aberglaube lehrt. Dies betrifft vor allem die Trennung von Spieler- und Heldenwissen. Auch wenn Ihre Spieler vielleicht wissen, dass Vampire Geschöpfe des Namenlosen sind und das Sikaryan eines Menschen trinken, den Helden ist über Vampire nicht mehr als lokaler Aberglaube bekannt. Wenn Sie wollen, können Sie den Helden sogar zufällige ‚Kenntnisse‘ über Vampire zulosen. Eine Hilfestellung dazu finden Sie im **Anhang** auf Seite 146f..

ORGANISATIONEN UND PROFESSIONEN

Auch dort hat sich weit mehr getan, als hier vorgestellt werden kann. Wenn Sie den historischen Kontext berücksichtigen möchten, sollten Sie im Zweifel prüfen, ob ein Orden oder eine Gruppe überhaupt existiert, bevor Sie einen entsprechenden Helden zulassen. In Einzelfällen kann es sich anbieten, einen Helden später zum Gründungsmitglied des gewünschten Ordens zu machen. Für spieltechnische Zwecke ist insbesondere die Auswahl der Magierakademien von Bedeutung. Gildenmagiern stehen die Schulen von *Tuzak* und *Ysilia* sowie auch der dämonische Zweig von *Rashdul* noch zur Verfügung. *Riva* hat noch keine Abgänger hervorgebracht, die Zauberschule von *Mherwed* wird erst während des Abenteuers gegründet, die *Schule zu Sinoda* deutlich später. Das *Konzil der Elemente zu Drakonia* hat sich gerade im Jahr zuvor offenbart und verhält sich noch sehr zurückhaltend. Die *Golgariten* sind noch nicht gegründet und besonders borongefällige Ritter sehen ihr Hauptziel noch im Kampf gegen die Al'Anfaner Ketzler.

ZAUBEREI

Wie schon erwähnt, hat sich gerade auf dem Gebiet der Zauberei einiges getan, das für aventurische Zauberer und insbesondere die Magier von Bedeutung ist. Hier kann nur grob auf die jeweiligen Zauber eingegangen werden. Im Zweifelsfall kann es durchaus sein, dass bestimmte Varianten noch unbekannt sind. Die Variationen des GARDIANUM wurden beispielsweise erst im Zuge der borbaradianischen Invasion und angesichts eines gestiegenen Bedarfs der Abwehr dämonischer Kräfte entwickelt.

Erst **durch das Konzil der Elemente bekannt geworden** und derzeit praktisch nur in Punin einsichtig sind die Formeln: AEROFUGO, ELEMENTARER DIENER, IGNISPHAERO, KRAFT DES ERZES, MAHLSTROM, SUMUS ELIXIERE, WAND AUS DORNEN, WEISHEIT DER BÄUME und WELLENLAUF. Die Thesen der Sprüche WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE und WINDSTILLE sind nur in Olport verfügbar. **Nicht verfügbar** sind BESCHWÖRUNG VEREITELN, DÄMONENBANN, ELEMENTARBANN, GEFUNDEN, HEILKRAFT BANNEN, IRIBAARS HAND, LIMBUS

VERSIEGELN, PROTECTIONIS, SINESIGIL, STAUB WANDLE, TRANSFORMATIO und ZAUBERKLINGE. Der PENTAGRAMMA ist nur wenigen Exorzisten bekannt. **Noch nicht geächtet** oder verboten ist die Limbusmagie, namentlich AUGE DES LIMBUS und PLANASTRALE, welche vor der borbaradianischen Invasion auch bei Weitem nicht so gefährlich ist. Auch die borbaradianischen Formeln sind leichter verfügbar, wenn auch noch nicht in der de-borbaradianisierten Variante. Unter den Druiden und Geoden ist der ZORN DER ELEMENTE kaum verbreitet. Von den **Kraftlinien** weiß nur eine Handvoll Limbologen.



BLUTBEFLECKTES GOLD

Wir schreiben das 19. Jahr der Regierungszeit Kaiser Hals. Zwei Jahre sind vergangen, seit der gottgesandte Streiter Riak Ashim von den Assai, genannt Aikar Brazoragh, den Beginn des Großen Marsches verkündet hat. Während das Reich auf der Suche nach einem Kaiser ist, überrennen die Schwarzpelze unter ihrem neuen Heerführer Sadrak Whasso das Svellttal und fallen in die Kernlande der Menschen ein. Nach der verheerenden Niederlage bei Orkenwall bangen die Menschen um ihre Zukunft. Die Schwarzpelze stehen vor den Toren Gareths, die entscheidende Schlacht um die Zukunft Aventuriens steht unmittelbar bevor.



Zusammenfassung

Die Helden nehmen an der Schlacht auf den Silkwiesen teil, die den entscheidenden Wendepunkt im Orkensturm darstellt. Durch ihre Leistungen fallen sie der KGIA auf und werden für die Operation Greifenschlag, die Befreiung Greifenfurts von den Orks rekrutiert. Alternativ können die Helden auch als Zivilisten dem Angriff der Tordochai widerstehen oder anderweitig von der KGIA angeworben werden. Beginnen Sie im letzten Fall mit **Die Wahl der KGIA** ab Seite 32.

VOR DER SCHLACHT

Das Abenteuer beginnt am 19. Tsa 1012 BF (19 Hal) in Gareth kurz vor der Schlacht auf den Silkwiesen. Wenn die Helden an der Schlacht teilnehmen wollen, können Sie dies nur als Teil der Armee. Der Einstieg dient vor allem dazu, den Spielern die Stimmung in der Stadt und die Bedeutung des bevorstehenden Ereignisses zu vermitteln. Falls Sie das vorliegende Abenteuer nicht in den Rahmen einer größer angelegten Kampagne um den Orkensturm einbetten, empfiehlt es sich, den Spielern gezielt Informationen aus der **Einleitung** zugänglich zu machen, damit sie sich grob mit den historischen Zusammenhängen des Jahres 19 Hal vertraut machen können.

DIE BÜRGERSTADT GARETH

STIMMUNG

Selbst für stadterfahrene Helden ist der Trubel unglaublich. Garether Bürger, Flüchtlinge aus dem Norden des Mittelreiches und die Soldaten der unterschiedlichen Garderegimenter sind sehr auskunftsfreudig. Die Menschen in den Gassen erhoffen sich Zuspruch, Almosen oder wollen der Reichsarmee beitreten. Menschen aus dem ganzen Reich sind zusammengekommen. Einige um entschlossen gegen die Orks zu kämpfen, andere weil sie keinen anderen Zufluchtsort als die Kaiserstadt mehr wussten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Lärm ist ohrenbetäubend, der Gestank macht euch das Atmen schwer. Pferdefuhrwerke verstopfen die Straßen, die ganze Stadt scheint zu einer einzigen

Menschenmasse geworden zu sein. Selbst in Meilersgrund und Rosskuppel ist jedes Bett, jede Stube belegt. Soldaten, Söldner und Abenteurer aus aller Herren Länder sind nach Gareth gekommen. Es ist der 19. Tsa im Jahre 1012 BF, dem 19. Jahr nach Hals Krönung, dem zweiten nach seinem Verschwinden und Gareth gleicht einem Ameisenhaufen. Meldereiter preschen ohne Rücksicht durch das Gedränge. Händler und Handwerker fluchen, weil ihre Waren gepfändet und ihre Töchter und Söhne eingezogen werden. Regimentswerber in bunten Kleidern und prächtigen Hüten erwarten am Stadttor die Neuankömmlinge, um sie in ihr Regiment zu locken.

Die Bürger sind davon überzeugt, dass die Orks aufgehalten werden können, schließlich hat man schon damals den ‚blutigen Fran‘ überwunden. Dennoch liegen die Nerven blank. Selbst bei den gestandenen Gardesoldaten ist Nervosität zu spüren und die Flüchtlinge bringen jeden Tag neue Horrorgeschichten über die Orks mit.

Gerüchte und Meinungen

- „20.000 geifernde Orks verstecken sich in der Dämonenbrache. Wen sie nicht ihren Götzen opfern, verfüttern sie an ihre riesigen Menschenfresser.“ (ein Jugendlicher, der spielenden Kindern Angst machen will)
- „Es geht nicht um Sieg oder Niederlage allein, und schon gar nicht um Leben oder Sterben. Auf diesem Schlachtfeld wird um die Vorherrschaft über Aventurien gestritten. Dann heißt es Mensch oder Ork – und der Ork kann nicht obsiegen, weil die Göttin mit uns ist!“ (eine Rondrageweihete zu ihren Novizen)



Vor den Toren von Gareth

● Answin hatte das Reich gespalten, jetzt steht der bepelzte ‚Schwarze Marschall‘ vor den Toren. Aber Gareth war immer stark. Zweimal haben wir sogar den Horas in die Niederhöhlen gejagt, da werden wir auch jetzt bestehen. Gareth wird niemals fallen!“ (ein junger Bürger)

● „Der Ertl, der will aus Gareth raus. Es wär’ nich’ mehr sicher, sagt er, aber der spinn! Wo, wenn nicht in Gareth, isses sicher?“ (ein Metzger zu einem Stammkunden)

● „In Zwölfgötterkloster Marano haben sie die Mönche abgeschlachtet. Nicht einen haben sie am Leben gelassen. Angeblich haben sie ihnen die Haut vom Leib gezogen.“ (ein verängstigter Garether Kaufmann verschwörerisch zu seinen Kunden)

Die Flüchtlinge

Selbst jetzt noch fliehen die Menschen aus der von den Orks so genannten Finstermark in Weiden und Greifenfurt nach Gareth. Diese Flüchtlinge sind nur noch Schatten ihrer selbst und tragen kaum das Nötigste bei sich.

● „Wo sonst sollen wir denn hin? Wo sind wir sicher, wenn nicht hier?“ (ein Metzger aus dem greifenfurtschen Donfanger)

● „Habt ihr Milch oder etwas Brotrinde, ich muss doch meine Tochter ernähren.“ (ein Tagelöhner aus der greifenfurtschen Baronie Orkenwall)

● „Meinen Schwertvater, den Ritter von Erlbrück, den haben die verdammten Schwarzpelze drei Tage gefoltert. Dann aßen sie sein treues Streitross vor seinen Augen auf und haben ihn danach zum Zweikampf gefordert. Als er das Schwert vor

Erschöpfung nicht mehr heben konnte, schlitzen sie ihn auf und warfen ihn ihren Kötern vor. Bei meiner Ehre, ich werde ihn rächen. Ihr habt nicht zufällig ein Schwert für mich?“ (Permine Schnewlin, Knappin aus Nordweiden)

● „Plötzlich waren sie da. Auf der einen Seite diese blutrünstigen Wilden und auf der anderen die wandelnden Toten. Natürlich hat sich niemand getraut, Widerstand zu leisten. Ich selbst bin fast vor Angst gestorben.“ (ein Greifenfurter Jäger)

● „Die Greifenfurter haben sie gezwungen, den eigenen Praiostempel zu schänden. Jeder, der sich weigerte, wurde öffentlich zu Tode gepeitscht. Zwei Dutzend Gefangene mussten den Tempel einreißen. Eines Nachts haben sie alle ihrem Blutgötzen geopfert. Nur einer hat überlebt und der ist wahnsinnig geworden. Dann habe ich es nicht mehr ausgehalten.“ (ein wandernder Bader)

DIE ANWERBUNG

Auf Sie als Meister kommt nun die Aufgabe zu, die Helden in die Armee zu führen. Da wir unmöglich alle Konstellationen und Möglichkeiten an Ihrem Spieltisch vorhersehen können, finden Sie im Folgenden einen Überblick, wie Sie mit den verschiedenen Helden verfahren können. Im Idealfall gelingt es Ihnen, die Gruppe in die Plänkler des *II. Garether Freiwilligenregiments* zu integrieren. Aus diesem Grund sind die Szenen für diesen Fall besonders ausführlich gestaltet. Greifen Sie für die verschiedenen Varianten gegebenenfalls

auf diese Texte zurück und wandeln Sie sie entsprechend ab. Die Beschreibungen der **Schlacht auf den Silkwiesen** (ab Seite 18) sollten Ihnen genügend Material liefern, um auch andere Möglichkeiten abzudecken. Ausführliche Beschreibungen finden Sie dort für Helden bei den Plänklern und im Gefolge von Adligen, die sich zu einer eigenen Einheit zusammengeschlossen haben.

● **Helden niederen Standes** mit und ohne Kampferfahrung sind bei den Plänklern bestens aufgehoben. **Krieger** und andere kampferfahrene Helden können sich bei der schweren Infanterie verdingen, werden jedoch auch in den Plänklerregimentern sehr gern gesehen, um den Truppen als Unteroffiziere die nötige Stabilität zu geben. Unter Umständen kommt solch ein Held auch für die Offiziersränge in Frage.

● **Exoten** aller Art werden keinesfalls in die regulären Regimenter aufgenommen, sondern nur den Plänklern zugeteilt. **Elfen** werden als erfahrene Bogenschützen und wegen ihres (angeblichen) Mangels an Disziplin in aller Regel ebenfalls an die plänkelnden Regimenter verwiesen. **Zwerge** werden gerne in den Geschützmannschaften eingesetzt. Leider sind sämtliche Geschütze in Wehrheim zurückgeblieben, sodass diese Option entfällt. Andere verdingen sich bei den Sappeuren.

● **Geweihte** werden aufgrund ihres besonderen Status weniger umworben, vielmehr ist man glücklich, wenn sich ‚Ihro Gnaden‘ für die eigene Truppe entscheidet. Rondrageweihte haben die Wahl, ob sie sich dem Schwertzug ihrer eigenen Kirche anschließen oder den regulären Einheiten als Feldkaplan anschließen. Dort werden sie mit offenen Armen empfangen und herzlich willkommen geheißen. Geweihte der friedlicheren Götter finden ihren Platz wohl eher im Lazarett oder unterstützen die Daheimgebliebenen seelsorgerisch.

● **Magier** werden unter den Kampfmagiern der Garether und Beilunker Akademien zu eigenen Spezialeinheiten zusammengefasst. In der Schlacht dienen sie als Reserve, um die Kräfte der orkischen Schamanen zu neutralisieren. Der UNITATIO ist hier eine Pflichtübung. Auf eigenen Wunsch können sie auch als Spezialisten einer Truppe zugeteilt werden. In diesem Fall werden sie zumeist direkt dem Befehlshaber als Teil der Stabsabteilung zugeteilt. Andere Zauberer werden von den Werbern oftmals gar nicht als solche erkannt und wie ‚gewöhnliche‘ Helden rekrutiert. Auch wenn man ihre Kunst erkennt, tut man sich schwer, sie anders zu verwenden, da die Gildenmagier anderen Zauberern traditionell mit Misstrauen beugen.

● **Helden von Stand** haben verschiedene Möglichkeiten. Ein **adliger** Ritter wird in der Regel mit eigenem **Gefolge** anreisen und mit seinesgleichen kämpfen (siehe auch **Die beiden Heere** auf Seite 19). Diese Truppen sind in eigenen Zelten in der Alten Residenz untergebracht und lagern auf dem Platz des großen Turniers. Auch einem adligen Helden ohne Gefolge ist es durchaus möglich, sich den bürgerlichen Regimentern anzuschließen. Hier wird er nicht als einfacher Soldat behandelt, sondern kann einen Offiziersrang bekleiden. Sind alle entsprechenden Positionen vergeben, kann ein solcher Held dem Stab des Befehlshabers zugeteilt werden, ähnlich Zauberern und Geweihten.

● Helden mit **militärischem Rang** werden sich in aller Regel bei ihren alten Einheiten einfinden. Dies ist auch die einzige Möglichkeit, in einem der Garderegimenter zu

kämpfen, die nur Kämpfer mit entsprechender Ausbildung und Disziplin in ihren Reihen aufnehmen. Beispielhafte Ansprechpartner: Hauptmann *Leuenbert von Schnattermoor* (Löwengarde), Hauptfrau *Geronia Salva von Hirschfurten* (Drachengarde), Hauptmann *Raul Aurentian von Sturmfels* (Adlergarde). Auch Helden, die bereits zuvor in der Armee gekämpft haben, können in Gareth durch Reorganisation einer neuen Einheit zugeteilt werden oder einen Posten als Offizier und Ausbilder bei den Bürgerregimentern erhalten. Dies kann im Rahmen eines vertrauensvollen Gesprächs stattfinden, bei dem einer der oben genannten Ansprechpartner den Helden bittet, diese wichtige Aufgabe zu übernehmen. Eine Besonderheit sind die **Kampfmagier** aus Gareth und Beilunk, die sich ebenfalls bei ihren Vorgesetzten melden müssen und dort üblicherweise in eigenen Einheiten organisiert werden (s.o.).

Dramaturgische Anmerkung

Die Anwerbung kann so individuell gestaltet werden wie gewünscht. Für den eigentlichen Verlauf der Geschichte ist es unerheblich, wo die Helden sich auf dem Schlachtfeld auszeichnen. Einige Punkte sollten Sie jedoch beachten.

Obwohl eine Teilung der Gruppe aus aventurischer Sicht stimmiger sein könnte, entsteht dadurch ein ganz praktisches Problem am Spieltisch. Sie werden die *Schlacht auf den Silkwiesen* aus verschiedenen Perspektiven beschreiben und damit im Grunde mehrere Szenarien parallel leiten müssen. Insbesondere wenn die Gruppe zu dieser Kampagne neu zusammenfindet, empfiehlt es sich daher, die Helden in einer Einheit zusammenzufassen.

Für einen befriedigenden Verlauf der Kampagne sollte sich zumindest die überwiegende Mehrheit der Helden freiwillig zur Armee melden. Wehren sich Helden oder Spieler über die Maßen, sollten Sie überlegen, ob die aktuelle Besetzung für das Kommende geeignet ist.

Aus unserer Sicht erscheint es ideal, wenn die Helden an der Seite der Bürgerwehren kämpfen. Gerade wenn die Helden nicht von vorneherein festgelegt sind, stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen, Sympathien für diese Entscheidung zu wecken, wie zum Beispiel die Begegnung mit *Ira von Seewiesen* auf Seite 16. Auch Vorbilder der Helden können sich, mit Verweis auf die Geschichte der Garether Bürgerwehren, für die freiwilligen Regimenter einsetzen.

Um den Spielern den Spaß nicht zu verderben, sollten Sie dafür sorgen, dass die Helden ihrem Hintergrund angemessen behandelt werden. Ein adliger Krieger wird kaum als einfacher Soldat rekrutiert werden. Der disziplinarische Zwang der Armee stellt jedoch einen bewussten Gegenpol zu den späteren Freiheiten eines Agenten dar. Auch ein Weibel oder Hauptmann muss sich an Befehle und die Schlachtordnung halten und von demokratischer Meinungsfreiheit ist die Armee weiter entfernt als jedes andere Organ einer monarchischen Gesellschaft.



Vor den Richtern Gareths

DAS PRESSEN

Das Pressen ist ein Ausweg für Sie, einen Helden, der sich nicht freiwillig zur Armee meldet, doch noch in einer Einheit unterzubringen. Dabei wird ein Held verhaftet, weil er eine provozierte Dummheit begangen hat, wie z.B. die Schlägerei mit Gardesoldaten, und dann – nach der Verhaftung – vor die Wahl gestellt 10 Jahre Galeerenruderer zu werden oder ein Jahr Dienst in der Armee zu leisten. Andere Werber nutzen Rauschkräuter, um die Unterschriften Argloser in den Melde Listen zu ergattern und sie ins Hippodrom schaffen zu lassen. Selbstredend steht diese Option nicht für Helden mit hohem SO zu Verfügung. Zu schnell fänden die hohen Herrschaften Gehör bei hochrangigen Militärs, geistlichen Würdenträgern oder gar dem Prinzen Brin von Gareth selbst. Sie können diese Situationen auch nutzen, um den Helden die rücksichtslosen Methoden der Armee vor Augen zu führen.

Am Ostmarkt

Soldaten der Garderegimenter verscheuchen die Marktschreier und Fuhrleute vom Ostmarkt. Lautstark protestieren sie, dass „der blutsaufende Marschall nicht schlimmer“ sein könne. Die Garde aber nimmt keine Rücksicht. Es ist der Tag, an dem die Wehrheimer Regimenter in Gareth eintreffen, und die brauchen Platz. Tische und Stände werden herbeigeschafft und bald darauf kann das Geschrei wieder beginnen. Diesmal jedoch werden Soldaten und keine zahlungswilligen Kunden gesucht. Leider sind die Methoden der Regimentswerber nicht immer ganz sauber.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor dem Wirtshaus ‚Am Ostmarkt‘ steht ein Gitterwagen der Stadtwache. Ein einzelner, dürrer Mann sitzt bereits im Käfig. Ein uniformierter Offizier gibt einigen Soldaten in Zivil den Befehl zum ‚Einrücken‘. Die uniformierten Gardisten bleiben außer-

halb der Taverne. Kurz darauf beginnt eine Prügelei. Nachdem der erste Kombattant durch die Tür stürzt, schickt der Offizier die uniformierte und bewaffnete Truppe hinterher und lässt alle verhaften, Schankjunge und Wirtin inklusive.

Die Wirtin, mit blutender Platzwunde, ruft den Umstehenden zu: „Schaut net so blöd, euch erwischen se auch noch.“

Das Gericht

Die meisten dieser Blitzverhandlungen werden in der Garnison durchgeführt. Sie können aus Effizienzgründen aber auch anderswo platziert werden. Drei Richter wechseln sich ab. Ein Angeklagter nach dem anderen wird vorgeführt. Ein Gefängniswagen vom ‚Turm‘, Gareths berühmtem Gefängnis in Meilersgrund, fährt vor. Kutscher und Wachen ziehen eine sich mit Knien und Ellenbogen wehrende Frau aus dem Wagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ohne aufzusehen beginnt der Richter zu sprechen: „Gefangene Salda ‚Blauzahn‘, du bist verurteilt zum Tod durch den Strang. Deine Vergehen sind schwer, die Liste deiner Untaten lang. Angesichts der besonderen Lage hat das Gericht entschieden, dir ein Angebot zu machen. Verpflichtest du dich für Jahr und Tag zum Dienst in der Armee, wird dir die Freiheit geschenkt. Gefangene Blauzahn, wie ist deine Antwort?“ Die Frau spuckt dem Richter vor den Tisch, schleift aber ihre schweren Ketten vor die Liste des eingeschüchterten Protokollanten und macht mit der Tinte drei Kreuze. „Der Nächste“, ruft der Protokollant, als die Räuberin vom Hof eskortiert wird.

Der sichtlich erschöpfte Richter steht auf, überreicht die zerzauste Perücke der nächsten, in eine Robe gekleideten, Dame und verschwindet. Die neue Richterin setzt sich umständlich.

„Name? Alter? Herkunft?“

Der Protokollant nimmt dienstfertig alle Daten auf. „Dir wird vorgeworfen, in eine Schlägerei mit Soldaten des kaiserlichen Heeres verwickelt gewesen zu sein. In Kriegszeiten ist dies als Hochverrat zu betrachten. Werter Verteidiger, was meint Ihr?“

Ein junger Mann in der gleichen Montur wie die Richterin tritt vor: „Schuldig, Euer Ehren.“

„Gut, dann setze ich das Urteil fest: Ein Jahr und ein Tag Armeedienst oder 10 Jahre Galeere. Angeklagter, wofür entscheidest du dich?“

Die ‚Freiwilligen‘ werden ins Hippodrom gebracht, wo sie dem *II. Garethher Freiwilligenregiment* zugewiesen werden. Die Offiziere nehmen sich der Menschen an und weisen sie in ihre Pflichten ein. Alle neuen Rekruten erhalten einen frisch gepressten Golddukaten mit dem Konterfei Kaiser Hals, siehe auch **Im Hippodrom** weiter unten.

DIE REGIMENTSWERBER

Der freiwillige Eintritt in die Armee verläuft natürlich etwas entspannter. Nach einigen negativen Erfahrungen wird Hauptfrau *Ira von Seewiesen* an die Helden herantreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Edle Damen, werthe Herrschaften, ich sehe, ihr seid weit gereist und wisst eure Waffen zu gebrauchen. Ich will mich nicht hinter Floskeln verstecken, sondern euch sagen, warum ich euch brauche. Ich selbst habe bei Orkenwall gekämpft und bin nur knapp mit dem Leben davon gekommen. Diesmal können wir uns keine Niederlage erlauben und dafür brauchen wir jedes Schwert. Die Bürgerregimenter sind keine Elitegarden in blitzenden Rüstungen, aber sie sind das Herz des Reiches. Sie haben schon in der Vergangenheit die großen Schlachten entschieden. Doch ohne erfahrene Kämpen in meinen Reihen mache ich mir Sorgen um die vielen tapferen Bürger. Ohne Streiter wie euch, werden die Verluste viel zu hoch sein. Ich betrachte es als eine Ehre, in solch einer Einheit zu dienen, und würde mich freuen, wenn ihr an meiner Seite stehen würdet. Ich kann euch keine teure Ausrüstung oder außergewöhnlichen Sold bieten, aber Kämpfen wie ihr könntet im Bürgerregiment etwas bewegen und vielleicht sogar in die Geschichte eingehen.“

Eine einfache *Menschenkenntnis*-Probe zeigt den Helden, dass die Hauptfrau von ihren Worten zutiefst überzeugt ist. 5 TäP* offenbaren, dass die adlige Dame Soldatin mit Leib und Seele ist und die Helden sehr gezielt ausgesucht hat. Da die kaiserlichen Garden zu dieser Zeit kaum Leute von der Straße

rekrutieren, treffen die Helden hauptsächlich auf die Werber verschiedener Plänklereinheiten. Bei diesen Werbern steht eher die Kopfprämie im Vordergrund. Es gilt Masse statt Klasse. Hier einige Aussagen von archetypischen Werbern, die Sie den Helden mit auf den Weg geben können:

● „Ein schönes Schwert habt ihr da mein Herr, damit werdet ihr die Orks das Fürchten lehren. Ihr wollt doch sicher einer der ersten sein, die dem Feind entgegentreten, da seid ihr bei uns genau richtig.“ (zu einem unerfahrenen Handwerksburschen mit einem uralten Schwert)

● „Wir sind die Besten, wir nehmen auch nur die Besten, wenn du ein Maraskaner werden willst, schreib dich ein. Das Sturmbanner Reto ist froh, einen weiteren Schwertmeister sein eigen zu nennen.“ (weder handelt es sich um die ‚Maraskaner‘ genannten Eliteeinheiten des Reiches, die auf dem Maraskanfeldzug siegreich gefochten haben, noch um die berühmte tobrische Söldnereinheit Sturmbanner.)

● „Wo Schild und Schwert nichts nützen, da helfen die märkischen Schützen. Mit dieser Armbrust kannst du deinen Gegner sicher aus der zweiten Reihe erledigen, mein Junge.“ (Werber zu einem Jugendlichen)

IM HIPPODROM

Im Folgenden wird der Einstieg in das *II. Garethher Freiwilligenregiment* geschildert. Die hier geschilderten Elemente wird es in ähnlicher Form bei allen Einheiten geben, auch wenn sich natürlich die Details unterscheiden. Die Adligen und ihr Gefolge kampieren in der Alten Residenz. Die Vorbereitungen bei den arkanen Einheiten werden ganz anders aussehen, usw. Gestalten Sie die Zeit bis zu der Schlacht so individuell aus, wie es Ihrer Runde gefällt.

Das Hippodrom ist die größte Arena der Stadt. Auf der breiten Sandbahn, sonst Schauplatz von Wagenrennen, lagert ein Teil der kaiserlichen Armee, anderen Einheiten wurden die provisorischen Strohlager auf den Tribünen zugewiesen. Zutritt erhält man nur mit einem Passierschein und die Gardesoldaten gestatten nur den Offizieren das Verlassen. Es ist laut, gedrängt und staubig. Am Ende des mühsamen Weges stehen die Rekruten vor einem kleinen, untersetzten Mann mit schütterem Haar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Willkommen in der Armee, ihr gehört jetzt zum vierten Haufen des dritten Banners des *II. Garethher Freiwilligenregiments*. Ich bin Korporal Zoltan, euer Unteroffizier. Zusammen mit Hauptfrau Ira, Baronin von Seewiesen, werden wir euch Frischlingen beibringen, wie man den Ork am besten kleinkriegt. Dafür werdet ihr an Säbel und Schild ausgebildet. Als Plänkler werdet ihr außerdem den Umgang mit dem Bogen lernen. Auf die von euch, die aus dem Turm kommen, werde ich ein besonderes Auge werfen. Also passt gut auf, ich bin ehemaliger Kämpfer der Drachengarde und Veteran der Ogerschlacht. Mit euch werd' ich noch dreimal fertig! Rekruten, zum Zeugmeister, Übungsschwerter und Schilde holen! Links um!“



DIE HEERSCHAU

Am 22. Tsa werden die Rekruten bereits vor Sonnenaufgang geweckt um sich für die Heerschau herauszuputzen.

Im Anschluss händigt Korporal Zoltan den neuen Rekruten einen Golddukaten aus und weist sie an, das Antlitz Kaiser Hals zu küssen, um dadurch den Treueschwur zu leisten. Eine Beschreibung der wichtigsten Personen des II. Garether Freiwilligenregiments sowie der Bedeutung der Plänkler für die Schlacht auf den Silkwiesen finden Sie im **Anhang** zu diesem Kapitel ab Seite 35. Wenn Sie einen Ihrer Helden zum Weibel des vierten Zuges gemacht haben, müssen Sie die Beschreibungen natürlich entsprechend anpassen.

Ein Held als Offizier

Es ist sehr wahrscheinlich, dass wenigstens ein Held die Voraussetzungen erfüllt, um (Unter-)Offizier zu werden. In diesem Fall bietet es sich an, den Helden als Weibel des vierten Haufens einzusetzen. Korporal Zoltan ist demnach sein Vertreter. Kann ein Held einen höheren Rang oder adlige Herkunft vorweisen, besteht die Möglichkeit, ihn als Bannerträger oder sogar Hauptmann einzusetzen. Machen Sie in einem solchen Fall Junker *Rohjan von Wied* zum Standartenträger des Regiments und Baronin *Ira von Seewiesen* zur Hauptfrau des zweiten Banners.

ZITATE DER II. FREIWILLIGEN

Hier sind einige Zitate der Mitglieder des II. Freiwilligenregiments aufgelistet, die die Helden aufsnappen können. Die Beschreibungen der unterschiedlichen Soldaten finden Sie im **Anhang**.

- „20.000 Orks sind es! Der Gerwulf ist Späher, der war gerade beim Oberst und hat Meldung gemacht. Ich kenn' ihn ja noch von früher.“ (Brenno)
- „Ich verteidige Gareth, egal was es kostet.“ (Sylvia)
- „Der von Wied hat meine Trommelstöcke zerbrochen. Er hat gesagt, ich geh' ihm auf die Nerven. Aber ich will doch behilflich sein. Bringst du mir das Schwertfechten bei? Mir hat noch nie jemand was beigebracht ...“ (Dero)
- „14.000 Orks, keiner mehr und keiner weniger. Der Schwarze Marschall hat noch Truppen in der Finstermark gelassen. Keiner, der strategisch ausgebildet ist, lässt die Hauptmacht ohne Versorgung und Sicherung vorrücken.“ (Zoltan)
- „Die aus Almada sind noch nicht eingetroffen. Wenn die nicht kommen, gibt das ein zweites Orkenwall.“ (Armando Vallon)
- „Dem Zoltan schneid' ich noch die Ohren ab!“ (Salda)
- „Zweimal haben wir die Legionen des Horas aufgehalten, wir werden auch die Orks aufhalten.“ (Sylvia)
- „Nach der Schlacht werde ich Hauptmann. Und dann werde ich das Kommando führen.“ (Rohjan von Wied)
- „Bannerträger von Wied, die Rüstung würde ich nicht anziehen!“ (Ira von Seewiesen)
- „Ohne Plänkler kein Krieg, ohne Krieg kein Sieg und ohne Sieg holt euch alle der Ork!“ (Zoltan)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Korporal Zoltan bereitet seine Frischlinge voller Stolz auf das Kommende vor: „Wir werden heute im größten Heerzug seit der Dämonenschlacht durch die Straßen Gareths marschieren. Wir werden den Regenten sehen und die Bürger werden uns zujubeln. Heute werden wir auch unseren Schlachtruf üben: Rache für Orkenwall!“

Wenn Sie mögen, können Sie den Schlachtruf mit den Spielern am Tisch einüben und als gemeinschaftliches Element immer wieder einsetzen.

Schon früh am Morgen verlassen die Regimenter mit polierten Rüstungen und Waffen ihre Kasernen. Bis zur Mittagsstunde dauert es, den gewaltigen Heerzug zu formieren. Scheinbar endlos stauen sich die schwitzenden Einheiten. Am Anfang der Parade marschieren die Wehrheimer Regimenter, dicht gefolgt von den Garether Freiwilligen. Schließlich wird noch die Reiterei in die Heerschau eingegliedert und so können die Helden noch einen Blick auf aventurische Berühmtheiten erhaschen: Der Schwertkönig Graf *Raidri Conchobair* reitet der Seite an Seite mit dem Fürsten von Albernia, *Cuanu ui Bennain*, den albernischen Bogenschützen voran, und der halbelfische Graf *Golambes von Gareth-Streitzig*, führt gut gelaunt vier Schwadronen Elfenreiter und drei Trolle am Schluss der Parade an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einer Serie von Trompetenstößen setzt sich der Zug schließlich in Bewegung. An den Straßen drängen sich die Garether Bürger und winken. Dero ist zu euch aufgeschlossen und erzählt staunend, was er und ihr gerade seht: „Schaut mal, schaut mal da, das ist der Zunftmeister der Metzgergilde, der schaut doch sonst immer so böse. Und da steht Mutter Alma aus dem Waisenhaus. Meint ihr, sie hat mich gesehen? Uii, schaut mal, das sind die Leute aus dem Levthans Horn. Meint ihr, ich darf auch winken?“ Unter dem fröhlichen Geplapper zieht ihr zum Paradeplatz, an dem die königlichen Tribünen stehen. Neben den Würdenträgern des Reiches und dem Garether Rat sind auch die Hochgeweihten zu sehen: Der Bote des Lichtes Jariel Praiotin XII., das greise Schwert der Schwerter Viburn von Hengisfort und die königlichen Geschwister Rohaja und Yppolita in adretten Kleidchen. In der Mitte steht Brin von Gareth. Der junge Regent trägt noch keine kaiserlichen Insignien, dafür aber die Farben des Mittelreichs: Rot, Gelb und Blau. Erwartungsvoll sieht euch Korporal Zoltan an. Dann reißt er den Säbel hoch und brüllt: „Rache für Orkenwall!“

Als die Helden wieder das Hippodrom erreichen, bemerken sie, dass ein Teil der Regimenter noch gar nicht losmarschiert ist. „Sagt mal, ist der Prinz eigentlich ein mächtiger Mann?“, fragt Dero mit rosigen Bäckchen.

VORBEREITUNGEN FÜR DIE SCHLACHT

Bis die Helden auf das Schlachtfeld kommen, vergehen noch einige Tage. In dieser Zeit versucht Korporal Zoltan, den Rekruten so gut wie möglich das Bogenschießen beizubringen. Auf einer Wiese vor der Stadt werden stundenlange Übungsschießen veranstaltet. Damit keiner der Sträflinge auf dumme Ideen kommt, begleiten zwei leicht gerüstete Reiter den Zug. Vor jeder Übung werden die Waffen an die Rekruten ausgeteilt und nach jeder Übung wieder eingesammelt. Helden mit einem TäW kleiner 7 erhalten eine **Spezielle Erfahrung** auf das Talent *Bogen*.

Die Moral der Truppen ist seit der Heerschau enorm gestiegen. War bis dahin meist von den Niederlagen der kaiserlichen Armee die Rede, so brennen die Soldaten jetzt darauf, es den Orks endlich heimzuzahlen. Am Nachmittag des 28. Tsä tritt Korporal Zoltan vor die Mannschaft: „Vierter Haufen des dritten Banners, angetreten! Eure Ausbildung ist jetzt beendet. Jeder von euch bekommt einen Bogen, einen Säbel und einen Schild, danach schließen wir uns dem Regiment an und brechen in die Silkwiesen auf, um die Schwarzpelze aus unserem Land zu vertreiben!“

Es handelt sich bei der gestellten Ausrüstung um einfache Standardausführungen (Kurzbogen, Säbel, einfacher Holzschild). Aber jeder Rekrut kann entscheiden, ob er lieber mit

seinen eigenen Waffen kämpfen möchte. So behält Armando Vallon seinen Khunchomer anstelle des Säbels, auch wenn man sich zu diesem Zeitpunkt kaum vorstellen kann, wie der dicke Mann sich damit im Ernstfall verteidigen will. Am späten Nachmittag verlassen alle Regimenter die Stadt, um wenige Meilen südlich von Gareth ihr Nachtlager aufzuschlagen. Nur einige Bogenschussweiten weiter südlich lagert das Heer der Orks.

In der Nacht sind hunderte Lagerfeuer zu sehen, den einfachen Soldaten ist weder die genaue Zahl der Gegner noch der eigenen Truppen bekannt. Gerüchte über die Stärke der Orks, die die Runde machen, liefern Schätzungen, die von 7.000 bis 20.000 Orks reichen. Korrekt, aber am seltensten genannt, ist die erste Zahl. Wenn Sie etwas mehr Pathos für Ihr Spiel wünschen, können Sie die Hintergründe der Figuren des vierten Haufens ins Spiel bringen. Armando schwärmt vom Orkenhort, Dero von großen Taten und Sylvia spricht über Patriotismus und Freiheitsliebe. Salda fängt daraufhin an, Sylvia zu verspotten, und ein Disput beginnt zwischen Salda und Brenno auf der einen sowie Sylvia, Armando und Dero auf der anderen Seite. Am benachbarten Feuer beginnen alkoholisierte Soldaten ein Loblied auf Answin von Rabenmund zu singen.

Dramaturgische Anmerkung

Zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden ihre Mitstreiter möglichst gut kennengelernt haben, damit der Tod ihrer Kameraden sie nicht völlig kalt lässt. Zur fortgeschrittenen Stunde darf auch die Musik ruhig etwas wehmütiger werden.

DIE SCHLACHT AUF DEN SILKWIESEN

„Heute ist der Tag, an dem sich das Schicksal Aventuriens entscheidet.“

—Prinz Brin von Gareth zu seinem Heerhaufen auf den Silkwiesen

Die Beschreibung der Schlacht gliedert sich in vier wesentliche Teile. Das **Vorgeplänkel** beschreibt die Bedingungen und Ereignisse bis zum Beginn der Schlacht und gibt einen allgemeinen Überblick über den Verlauf. **Im Getümmel der Schlacht** handelt von der Konfrontation der Heere während des ersten Tages. Während der **Nacht der Schrecken** können die Helden entscheidenden Manöver miterleben und beeinflussen. Schließlich folgt die **Nachlese**. An geeigneten Stellen finden Sie explizite Hinweise auf mögliche Aktionen der Helden. Spielwerte der Orks finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen**.

VORGEPLÄNKEL

Die Schlacht auf den Silkwiesen ist der entscheidende militärische und moralische Wendepunkt im Orkensturm. Hier entscheidet sich das Schicksal des Mittelreiches, welches zu diesem Zeitpunkt das größte und mächtigste Reich Aventuriens ist. Versuchen Sie, die Bedeutung dieser Schlacht dadurch hervorzuheben, dass Sie hier Elemente platzieren, die für Ihre Spieler etwas Besonderes sind. Je nach Geschmack könnten dies beispielsweise der Auftritt bekannter Meisterpersonen, die Unterstützung durch frühere Konkurrenten oder einfach nur die grimmige Entschlossenheit der Verteidiger sein.

SPIELHINWEISE

Einheit der Helden

Grundsätzlich steht den Helden eine Vielzahl von Möglichkeiten offen, an der Schlacht teilzunehmen. Entscheidend ist hier in erster Linie, welcher Einheit die Helden sich anschließen. Wir gehen davon aus, dass die Helden sich dem II. Garether Freiwilligenregiment angeschlossen haben. Im ersten Teil der Schlacht finden Sie jedoch auch Hinweise, welche Rolle die Helden im Gefolge der berittenen Edlen spielen können. Die beiden Handlungslinien sind an den entsprechenden Symbolen analog den späteren Hinweisen zu den Erzähllinien zu erkennen.

Selbstverständlich können sich Ihre Helden auch einer gänzlich anderen Einheit anschließen. Diese Alternativen werden hier jedoch nicht weiter ausgeführt und müssen daher von Ihnen mit Hilfe der vorliegenden Beschreibungen selbst gestaltet werden.

Disziplin

Während der Schlacht unterliegen die Helden der Disziplin des Militärs, die nur wenig Platz für Alleingänge lässt. Für die typisch anarchistisch, demokratische Heldengruppe kann dies zu einem Problem werden, auf das Sie sich eventuell vorbereiten sollten. Dramaturgisch bildet die Disziplin der Schlacht einen Gegenpunkt zu der weitgehenden Handlungsfreiheit, die Marcian den Helden später in Greifenfurt gewährt.

Agenten der KGIA

Für die Fortsetzung der Kampagne ist es erforderlich, dass die Helden sich in der Schlacht auf den Silkwiesen auszeichnen können. Dabei ist es nicht unbedingt allein Mut und Kampfkunst, die einen Helden für die KGIA interessant machen. Ein adliger Krieger, der sich dennoch für die ‚verlorenen Haufen‘ entscheidet, mag besonders geeignet erscheinen, um den Bürgern in Greifenfurt als Vorbild zu dienen. Ein gewitzter Zauberer ist der KGIA lieber als ein fanatischer Kampfmagier und ein schweigsamer Waldläufer mag sich auf einer Patrouille beweisen. Überlegen Sie sich für jeden Helden eine Szene, in der er besonders glänzen kann und sich für einen Einsatz als Agent der KGIA empfiehlt. Sie können später bei den Gesprächen mit Marcian auf diese Leistungen der Helden zurückkommen und so das Selbstwertgefühl der Helden stärken.

Einsatz der Regeln

Die Schlacht auf den Silkwiesen ist ein epochales Ereignis, das nicht durch endlose Würfelorgien entstellend werden sollte. Verzichten Sie daher auf permanenten Einsatz der Würfel und lösen Sie Konflikte vorzugsweise erzählerisch. Einen Vorschlag zur regeltechnischen Abbildung der unweigerlich anfallenden Kämpfe finden Sie in der **Nachlese** auf Seite 30. Spielwerte exemplarischer Gegner für die gesamte Kampagne finden Sie im **Anhang**.

DIE BEIDEN HEERE

DIE KAISERLICHEN

- ca. 7.200 Fußkämpfer des stehenden Heeres
- ca. 3.000 Fußkämpfer der Garether Bürgerwehren
- ca. 1.400 Berittene des stehenden Heeres
- ca. 200 berittene Elfen
- ca. 2.000 Almadanische Landsknechte, von Süden her anrückend

Bekannte Persönlichkeiten

„*Raidri Conchobair? Mhm, dachte der sei größer.*“
—ein Rekrut wenige Tage vor der Schlacht auf den Silkwiesen

Beinahe alle wichtigen Vertreter des Kaiserreiches, bekannte Recken und zukünftige Helden sind hier vertreten. Angeführt wird das Heer von Prinz Brin von Gareth und Reichserzmarschall Helme Haffax. Die zahlreichen Geweihten, hauptsächlich Rondrianer, werden von Viburn von Hengisfort geführt, dem Schwert der Schwerter. Abwesend ist Waldemar von Löwenhaupt, der in Weiden gegen die Schwarzpelze kämpft. Die Almadaner werden von Gaugraf Kelsor von Rengor und dem berüchtigten Söldnerhauptmann Ludovigo Sforigan angeführt.

Bekannte Einheiten

Verwendete Abkürzungen: LF (Leichtes Fußvolk), SF (Schweres Fußvolk), LR (Leichte Reiterei), SR (Schwere Reiterei)

- 4 Banner *Löwengarde* (SF; Elite; das erste Banner, die *Panthergarde*, bildet die Leibwache des Prinzen Brin)
- 4 Banner *Drachengarde* (SF; Elite; Maraskanveteranen; gehören zu den wichtigsten Gardereinheiten des Kaisers)
- 4 Banner *Adlergarde* (SF; Elite; Maraskanveteranen, die durch nichts aus der Ruhe zu bringen sind)
- Reiterregiment *Raul von Gareth* (SR; Veteranen; stolze Recken, die dem Vorbild des loyalen Gardereiters entsprechen)
- Reiterregiment *Goldene Lanze* (SR; Veteranen; Lanzenreiter unter Obristin *Madalieb von Bilsbrück*; die wohl schlagkräftigste, aber auch arroganteste Einheit des Reiches kämpfte bereits im Vorfeld gegen die Vorhut der Schwarzpelze)
- 4 Schwadronen *Ferdoker Garde* (LR; Erfahren; im Volk beliebt und als *Ferdoker Lanzerinnen* bekannt; nur Frauen)
- 4 Schwadronen *Abilachter Reiterei* (LR; Erfahren; gute Reiter aus dem einfachen Volk; hoch motiviert)
- 4 Banner *Albernische Axtschwinger* (LF; Erfahren; gutmütig-rauhbeinig albernisches Landvolk)
- 3 Banner *Rondrianer* aus Perricum (Ordenskrieger; Elite; Geweihte und Akoluthen der *Heiligen Halle unserer Herrin zu Perricum*, geführt vom Schwert der Schwerter *Viburn von Hengisfort*)

- 3 Banner *Templer von Jergan* (Ordenskrieger; Elite; Marskanveteranen; Haffax treu ergeben; bekannt für ihre Grausamkeit)
- ein Halbbanner *Rhodensteiner* (Ordenskrieger; Veteranen; eine Abordnung des *Ordens zur Wahrung*; unter Abmarschall *Dragosch Correnstein von Sichelhofen*; die meisten Streiter kämpfen jedoch im Norden)
- ein Halbbanner *Bluter* (Ordenskrieger; Erfahren; Rondrageweihete und Akoluthen des *Ordens vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige*; Mystiker, die dem Vorbild der Theateritter nacheifern und von Hochmeister *Rondred Donnerklinge* angeführt werden)
- 2 Banner *Ardariten* (Ordenskrieger; Veteranen; zu allem entschlossene Akoluthen des *Ordens der Heiligen Ardare* unter der Führung einiger Rondrageweiheter)
- anderthalb Schwadronen *Donnerer* (LR; Veteranen; rondragefällige Söldner, die auch zu Kor rufen)
- *I. Garether Freiwilligenregiment* (Plänkler; Untrainiert; Garether Bürger, größtenteils aus den Gilden und Zünften; werden im Südquartier positioniert)
- *II. Garether Freiwilligenregiment* (Plänkler; Untrainiert; Garether Bürger und Rekruten mit rudimentärer Ausbildung unter Oberst Graf Giesbert von Bruck)
- 3 Banner *Bund der Goldenen Drachen* (LF; Untrainiert; bunt gemischte Patrioten ohne jede Erfahrung)
- 3 Schwadronen *Edle* (Berittene; Ritter des Reiches samt Gefolge)
- 4 Schwadronen *Waldelfen* (elfische Reiter; Unerfahren; unter ‚Elfenkönigin‘ Oionil Tauglanz und Graf Golambes von Gareth-Streitzig; versuchen als Bogenschützen einem Nahkampf aus dem Weg zu gehen)
- 3 *Trolle* (Baron Strutz von Trollnase mit zwei Bekannten folgt seinem Lehnsherren)
- 4 Schwadronen *Blautanns Detachment* (LR; Erfahren; versprengte Truppen unter dem Kommando von Alrik vom Blautann; agieren südlich der Dämonenbrache)
- 2 Schwadronen *Schwarze Reiter* (SR; Erfahren; Answin von Rabenmunds Tochter Fredegard stößt mit ihrem Gefolge erst in der Nacht zu den Kämpfern)

DIE SCHWARZPELZE

- ca. 7.200 Fußkämpfer der verschiedenen Stämme
- ca. 500 Berittene auf Orklandponys
- 21 Kampfwagen
- 31 Streitoger in Begleitung der Tairachpriester
- ca. 500 orkische Kriegshunde
- ca. 300 Tordochai (Diese Krieger führen einen Ablenkungsangriff auf Gareth aus und nehmen daher nicht an der Schlacht teil.)

Herausragende Persönlichkeiten

- Sadrak Whasso, ‚Der Schwarze Marschall‘
- Uigar Kai, Oberster Hochschamane des Tairach

Exemplarische Einheiten

- Whassois Leibgarde (200 SF; Elite; Auswahl der Zholochai aus verschiedenen Sippen)
- Hundemeute (50 Kriegshunde samt Bändigern; Erfahren; blutrünstige Bestien orkischer Aufzucht)
- Korogai-Sippe (50 SF; Erfahren; gut gerüstete Krieger unter einem Graveshpriester)
- Tross der Tscharshai (50 LF; Unerfahren; Nachhut mit wenig Erfahrung und Moral)
- Zholochai-Mordbrenner (50 berittene Schützen; Veteranen; gefürchtete Räuber mit wildem Körperschmuck und Imponiergehabe)

DAS SCHLACHTFELD

Allgemeine Lage

Ursprünglich war es der Plan des Schwarzen Marschalls, mit einer List die kaiserlichen Truppen zu umgehen und aus deren Rücken heraus die Kaiserstadt Gareth mit einem Handstreich zu erobern. Dieser Plan wurde nur durch die tapferen Mönche des Klosters Marano aus dem Bund des Wahren Glaubens verhindert, welche die Truppen Whassois vier Tage lang aufhalten konnten. Da der Schwarze Marschall nun den Überraschungseffekt verloren hat, wartet er in Silkwiesen auf die kaiserlichen Truppen. Diese haben sich eiligst von Wehrheim nach Süden in Richtung Gareth bewegt und dabei sämtliches schweres Gerät sowie mehrere Schanzkompanien und Landwehren zurückgelassen.

Gelände

Das kleinen Dörfchen Silkwiesen, südlich von Gareth, ist von Weide- und Ackerland umgeben. Im Westen liegt die, kaum zu durchdringende, verfluchte *Dämonenbrache*. Ohnehin wagt sich kaum ein Kämpfer in das unheimliche Gebiet. Mitten durch den Ort des Geschehens verläuft der Silk, welcher jetzt, im Frühjahr, über die Ufer getreten ist und die Flussauen weich und sumpfig macht. Parallel zum Fluss verläuft die *Reichsstraße 2* von Gareth kommend direkt nach Silkwiesen.

Hauptmann Alrik vom Blautann ist mit seiner Abordnung von vier Schwadronen Reiterei westlich von Grambusch unterwegs. Am 17. Tsa liefert sich bei Grambusch die Einheit *Goldene Lanze* mit der Vorhut der Schwarzpelze ein kurzes Scharmützel. Die Kaiserlichen ziehen sich vor den anrückenden Orks zunächst aus Grambusch und dann aus Silkwiesen zurück. Bis kurz vor der Schlacht halten sie die Bregeler Mühle drei Meilen nördlich von Silkwiesen.

Aufstellung der Truppen

Die Hauptmacht der **Orks** befindet sich unter Whassois Kommando in Silkwiesen. Nördlich des Ortes stehen die Kampfwagen in breiter Linie und bilden eine Art bewegliche Mauer, die den Orks als Verteidigungslinie dient. In unmittelbarer Nähe zu den Kriegswagen lässt der Schwarze Marschall die Streitoger der vereinten Stämme sammeln. Zusammen mit den Schamanen, die er auf die Streitwagen setzt, bildet Whasso damit eine Einheit, die selbst für den unorthodoxen Strategen als gewagtes Experiment gelten



muss. Direkt hinter den Kampfwagen haben die Zholochai mit ihren besten Kriegern Stellung bezogen. Die westliche Flanke hat der Heerführer mit den wenigen Korogai und ihren Graveshpriestern besetzt, die bis nach Gareth gezogen sind. Entlang von Silk und Pilperbach sind die Fußkämpfer der verschiedenen Stämme aufgestellt, die den Wasserlauf als natürlichen Schutzwall nutzen. An der rechten Flanke halten sich die orkischen Reiter auf, die Marschall Haffax als berittene Plänkler bezeichnet. Der Tross schließlich lagert südlich des Braununkenteiches und wird nach Süden durch 150 Kämpfer der Nachhut, hauptsächlich Krieger der Tscharshai, gesichert. Abseits der Hauptmacht befinden sich die Krieger der Tordochai. Ihre Sippen wurden bereits vor einigen Tagen ausgegliedert und warten im Norden der Dämonenbrache auf ihren Einsatz. Die **Kaiserlichen** haben ihr Heer in zwei Teile aufgeteilt. Westlich des Silk führt Prinz Brin das Kommando über die Garderegimenter, östlich werden Reiterei und Fußvolk von

schweres Gewitter geht über den beiden Heeren nieder, dessen Blitze manchen Spearträger sorgenvoll zum Himmel blicken lassen. Der Prinz sieht in dem Gewitter ein Zeichen Rondras und lässt zum Angriff blasen. Von irgendwo ertönt der Schlachtruf „Rache für Orkenwall!“. Ein Ruf der jenseits des Silk mit gleicher Begeisterung aufgenommen wird.

AKTIONEN DER HELDEN

● Sind die Helden nicht fest in eine Einheit eingebunden, können sie als **Kundschafter** oder Spione eingesetzt werden. Dies setzt allerdings voraus, dass die Helden mit den entsprechenden Aufgaben (z.B. Talente *Schleichen*, *Sich Verstecken*, etc.) zurecht kommen. Die Helden können Informationen über Stärke und Position der orkischen Truppen beschaffen, die als Grundlagen für die Planungen des Generalstabs dienen.

Reichsmarschall Haffax kommandiert. Die Gardereinheiten stehen auf 500 Schritt Breite entlang der Reichsstraße. Im Kern der Streitmacht haben 200 Lanzenreiter Stellung bezogen.

Haffax hat die Fußkämpfer auf der Flussseite platziert. Darunter befinden sich auch die Pikiniere, die den Angriffen der orkischen Reiterei begegnen sollen. Weiter im Osten ist die Reiterei aufgestellt. Die berittenen Schützen erhalten dabei Schutz durch die schweren Einheiten der Goldenen Lanze, was verhindern soll, dass die Linien der Kaiserlichen durch einen Flankenangriff durchbrochen werden.

Im Südquartier ist ein Großteil des Bürgerheeres aufgestellt, unter ihnen auch das I. Garether Freiwilligenregiment. Sie bilden die letzte Verteidigungslinie der Stadt, sollte ein Teil der Orks von den Silkwiesen durchbrechen. Das II. Garether Freiwilligenregiment steht dagegen als Plänkler auf den Silkwiesen.

Das Gewitter

Die Kaiserlichen marschieren im Morgengrauen auf das Schlachtfeld. Als die Truppen zur dritten Tageslichtstunde endlich ihre Positionen eingenommen haben, öffnet der Himmel seine Schleusen. Ein

● Neben den Kundschaftertätigkeiten kommt auch die einfache **Patrouille** in Frage. Da Obristin von Bilsbrück die Reichsstraße bewacht, werden die Helden am ehesten im Land östlich des Silk eingesetzt. Die Helden sollten in diesem Fall beritten sein, es sei denn sie werden zur Lagerwache abkommandiert.

● Als Offiziere können die Helden versuchen, Aktionen zur Stärkung der **Moral** der Truppe zu unternehmen. Dies kann auch ein Betätigungsfeld für weniger kampforientierte Helden sein.

● Helden in entsprechenden Positionen können auch an den Sitzungen des **Generalstabs** teilnehmen.

DER VERLAUF DER SCHLACHT

Aufmarsch der Plänkler

Mit dem Beginn der Schlacht lässt Prinz Brin die Plänkler vorrücken, während sich die Orks weitgehend in Deckung ihrer Wagen halten und die Angreifer mit einem Pfeilhagel eindecken. Durch den starken Regen können die berittenen Kämpfer nicht wirklich effektiv eingesetzt werden und Brin muss sich auf das Fußvolk verlassen. Auf der Ostseite verlaufen die Angriffe im Sande. Die orkische Reiterei unternimmt einige Vorstöße, kann jedoch den kompakt stehenden Truppen des Marschalls nicht wirklich gefährlich werden. Westlich des Silk stehen die Truppen dicht in der matschigen Flussaue.

Das II. Gareth

Freiwilligenregiment im Nahkampf

Die schweren Fußtruppen können schon bald nicht mehr mit den leichteren Plänklern mithalten. Im Pfeilhagel erleiden die Plänkler starke Verluste, so dass die Kommandeure bald zum Rückzug blasen lassen. Jedoch weigert sich Oberst Graf von Bruck mit dem II. Freiwilligenregiment zurückzuweichen und gerät mit den Schwarzpelzen in den Nahkampf. Die kaiserlichen Plänkler geraten schnell ins Hintertreffen und drohen vollständig aufgerieben zu werden. Erst eine gewagte Reiterattacke der berittenen Edlen erlaubt es den Überlebenden, mit ihrem Banner den Rückzug anzutreten. Die Reiter können sich über die Reichsstraße zurückziehen und bringen zudem die Kunde, dass die Orks zwischen den Wagen ihre Kriegersoger in Bereitschaft halten.

Patt

Die schwer angeschlagenen Plänkler müssen sich zurückziehen und werden im Lazarett versorgt. Bis zum Mittag ist die Situation weitgehend unverändert. Die Kaiserlichen sind

mit ihrem Vorstoß gescheitert, doch auch Whassois Kampf Wagen können in dem weichen Untergrund nicht vorrücken. Die Heerhaufen stehen sich westlich des Silk, etwa 300 Schritt voneinander entfernt, gegenüber. Dann beschließt Brin, die schweren Fußkämpfer im almadanischen Panzer, bei den Soldaten auch ‚Schildkröte‘ genannt, vorrücken zu lassen. Als die besten Truppen des Mittelreiches in strenger Formation vorrücken, müssen die Orks erkennen, dass der Pfeilhagel nicht die erhoffte Wirkung zeigt. Whassoi begegnet dem Vorstoß mit einem Ausfall und versucht, die gepanzerten Gardeeinheiten von den am Flussufer aufmarschierenden Truppen zu trennen. Zur Unterstützung des Ausfalls entsendet er auch die Streitoger.

Ausfall der Orks

Die kampferprobten Veteranen weichen nicht zurück und im Westen stößt die Drachengarde mit einem Banner weit in die Linien der Orks vor. Da Whassois Ausfalltrupp eingeschlossen zu werden droht, lässt er seine Plänkler im Osten ausrücken und die leichteren kaiserlichen Truppen unter Beschuss nehmen, während er das Ausfallkommando zurückruft. Die schweren Fußsoldaten können nicht so schnell nachsetzen und so können die Schwarzpelze sich wieder hinter ihre Verteidigungslinie zurückziehen. Dennoch bleiben mehr als hundert gefallene Orks zurück.

Angriff der Tordochai

Mit dem Ende des Ausfalls beginnt die Dämmerung. Whassoi hofft immer noch auf einen Vorstoß der Kaiserlichen auf Silkwiesen, um die Truppen von Osten her in die Zange nehmen zu können. Prinz Brin jedoch lässt die Truppen sammeln und Wachfeuer entzünden, um einer nächtlichen Attacke zu begegnen. Mit Einsetzen des Sonnenunterganges brechen dreihundert Tordochai aus der Dämonenbrache hervor und fallen nach Gareth ein. Die kaiserlichen Truppen sind viel zu weit entfernt und so müssen sich Bürger, Geweihte und Tempelwachen den Berserkern entgegenstellen. Die Tordochai kämpfen bis zum letzten Mann und reißen dabei das Dreifache ihrer eigenen Truppen mit in den Tod.

Aufmarsch der Untoten

Die Plänkler, die sich seit dem Mittag ausruhen konnten, werden zu Wachdiensten und Patrouillen eingeteilt. Gegen Mitternacht erheben die Schamanen der Schwarzpelze die Toten und lassen sie im Schutz dichten Nebels nach Norden marschieren. Als sie das Lager der Kaiserlichen erreichen, droht eine Panik auszubrechen. Im letzten Moment lässt



Prinz Brin Magier und Boroni sammeln und geht mit seiner Leibgarde zum Gegenangriff über. Kurze Zeit später ziehen sich die Untoten zurück.

Whassois Hinterhalt

Prinz Brin lässt nachsetzen und schickt Nachricht an das Heer, ihm zu folgen. Whassoi hat dies jedoch vorausgesehen und seine Zholochai an Flussufer und Waldrand platziert. Gleichzeitig greift die Reiterei der Orks im Osten an, um die Truppen vom Geschehen im Süden abzulenken. Die verbleibenden Fußtruppen rücken gegen die Linien östlich des Silk vor. Als Brin mit seiner Garde auf die Wagenreihe der Orks trifft, muss er erkennen, dass er in der Falle sitzt. Vom Flussufer rücken die Zholochai heran und schneiden ihm den Rückweg ab, während der Hochschamane Uigar Kai von den Kriegswagen aus seine Magie gegen die Kaiserlichen einsetzt.

Die Kavallerie kommt

Am Rande der Brache wird der Prinz auf einem Hügel umzingelt, während die Schwarzpelze ihn von allen Seiten in die Zange nehmen. Erst im letzten Moment erreicht Hauptmann Alrik vom Blautann das Geschehen und bricht mit seinen Reitern aus der Dämonenbrache hervor. In einer riskanten Aktion entsendet Brin seine Magier, um den Hochschamane und sein Gefolge auszuschalten, während er mit seinen Getreuen die Aufmerksamkeit auf sich zieht und sich den Schwarzpelzen zum Kampf stellt. Ein zähes und verlustreiches Ringen um den Hügel beginnt, bis es den Magiern im Morgengrauen gelingt, zu Uigar Kai vorzustoßen. Das magische Duell endet damit, dass der Wagen des Hochschamanen in Flammen aufgeht und er selbst davon geschleudert wird.

Entsatz aus Almada

Mit dem ersten Tageslicht rücken die Garderegimenter wieder vor und versuchen, die Linien zum Prinzen zu schließen. Die Schwarzpelze weichen jedoch nicht zurück und so verkeilen sich die Heere in einem verlustreichen Kampf ineinander. Erst als von Süden her Entsatz aus Almada anrückt, beginnt das Blatt sich zu wenden. Die Söldner fallen über die Nachhut und den Tross der Orks her, während die Edlen mit ihrem Gefolge direkt nach Silkwiesen vorstoßen.

Dummheit oder Heldenmut

Jeder Meister kennt die Situation, in der seine Helden plötzlich eine tollkühne und aus seiner Sicht irgendwie saudumme Aktion starten. Das Problem ist in der Regel die unterschiedliche Wahrnehmung von Spielern und Meister. Sollten die Spieler ihre Helden in eine völlig aussichtslose Situation manövrieren, gilt es, dies zu berücksichtigen. Hier sind Proben auf *Kriegskunst*, MU oder KL angebracht, um den Spielern die rechte Situation vor Augen zu führen. Keinesfalls sollten Sie die Helden einfach ins offene Messer laufen lassen und hinterher auf angeblich klare Beschreibungen verweisen.

Als die Schwarzpelze in ihrem Rücken angegriffen werden und über ihrem Lager eine Rauchsäule aufsteigt, bricht das Heer Whassois auseinander. Die Schwarzpelze fliehen in alle Richtungen, Whassoi selbst gelingt es, sich mit seinen treuen Zholochai über die Silk nach Osten abzusetzen.

IM GETÜMMEL DER SCHLACHT

Bis zum Mittag agieren hauptsächlich die Plänkler beider Seiten.

IM PFEILHAGEL

Schließlich rückt das II. Garether Freiwilligenregiment auf der westlichen Seite des Silk vor. Es wurde unmittelbar vor den maraskanischen Garderegimentern platziert, um deren Vormarsch zu decken. Während die leicht gerüsteten Plänkler schnell über den morastigen Grund vorrücken, kann die schwere Infanterie nur langsam folgen. So sind die Plänkler schon bald in Bogenschussweite der Orks, während die Gardetruppen ein ganzes Stück zurückgefallen sind.

Im konzentrierten Pfeilhagel der Orks können die Truppen nicht lange bestehen. Selbst die Garderegimenter müssen wieder zurückweichen, als die Schützen der Orks bedenkliche Lücken in ihre Reihen reißen.

Hauptfrau Ira von Seewiesen gibt während des Vorrückens immer wieder das Kommando, Pfeile anzulegen, abzuschließen und anschließend weiter vorzurücken. Die Orks sind in dieser Situation eindeutig im Vorteil. Mit ihren Hornbögen haben sie nicht nur eine größere Reichweite, sondern laden diese auch wesentlich schneller nach, da sie sich zwischen ihren Wagen verschanzt haben und aus der Deckung heraus schießen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inzwischen könnt ihr das Weiße in den Augen der einzelnen Orks erkennen. Wüste Masken aus Wildschweinhauern und geflochtene Zöpfe aus strähmigem Haar kleben auf den nassen Pelzen. Mit ihren langen Eckzähnen scheinen die Orks euch anzugrinsen. Auf einen lauten kehligen Schrei hin legen die Bogenschützen mit einem Ruck Pfeile ein und das Knarzen der Bögen dringt über einhundert Schritt an eure Ohren. Kreischend zerteilen die Sehnen die Luft und die erste Salve der schwarz gefiederten Pfeile rast wie ein Schwarm wütender Hornissen auf euch zu.

Rings um die Helden prasseln die Pfeile herunter, Plänkler reißen verzweifelt ihre Schilde hoch und versuchen, sich vor dem Pfeilhagel zu schützen. Die meisten Pfeile bleiben zwar in den Schilden stecken, aber je näher das Regiment an die Orks heranrückt, desto öfter hören die Helden den Schrei eines verwundeten Soldaten oder sehen einen Kameraden zu Boden gehen. Hier und da geraten die Linien in Unordnung, Gefallene werden niedergetrampelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dumpf prasseln die schweren Kriegspfeile auf eure Schilde, doch das laute Geschrei in euren Reihen verriet euch, dass einige ihr Ziel gefunden haben. Brenno stolpert vor eure Füße und hält sich schmerzverzerrt die blutende Schulter. Sein Schild liegt am Boden.

Die nächste Salve verdunkelt den Himmel. Neben dir steht Sylvia, sie lächelt dich ängstlich an, während ihr die Schilde hochreißt. Als die Pfeile mit trockenem Knallen auf das schützende Dach prasseln, duckt das Mädchen sich tief in deinen Schatten.

Wieder ertönt die Fanfare zum Vorrücken. Eine Hand hält deinen Arm umklammert. Sylvias Augen sind vor Entsetzen geweitet, blutiger Schaum dringt aus ihrem Mund, während ihr Schrei in einem ersticken Gurgeln untergeht. Dann bricht sie zusammen.

Sollte ein Held versuchen, Sylvia zu helfen, wird Korporal Zoltan ihn mit gepresster Stimme vorantreiben: „Nix zu machen. Weiter jetzt, sonst seid Ihr vielleicht der Nächste.“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Regenwasser rinnt an euch herab, während ihr auf das Signal zum Einsatz wartet. Fanfarenstöße erklingen und die Fußtruppen des Prinzen rücken vor. Die leichten Plänkler kommen gut voran und schnell bildet sich eine deutliche Lücke zu den schweren Gardetruppen. Bei jedem neuen Pfeilhagel zucken auch deine Kameraden zusammen, während wenige hundert Schritt entfernt die Bürger Gareths von Pfeilen durchbohrt werden. Langsam überträgt sich die Unruhe der Reiter auch auf die Tiere, doch eure Stunde ist noch nicht gekommen.

Der Abstand zur Linie der Orks schrumpft beständig zusammen, bis er geradezu lächerlich gering geworden ist. Die Plänkler sind bis zur Wagenlinie der Orks vorgerückt, die wie eine Mauer vor ihnen aufragt. Ein kurzes Signal bringt das II. Freiwilligenregiment zum Halt. Die Pfeilangriffe der Orks haben abgenommen. Tatsächlich haben sich die Schwarzpelze auf die Garderegimenter eingeschossen, die inzwischen ebenfalls in Reichweite sind.

Die Orks sind jetzt in Rufweite, verspotten ihre Gegner und versuchen, die Kaiserlichen zu provozieren. Die Plänkler verharren unschlüssig und halten die Waffen für den Nahkampf bereit. Hauptfrau Ira von Seewiesen ist sichtlich nervös, denn die Aufgabe der Plänkler ist nun eigentlich erfüllt. Sollte sich ein besonders auffälliger und rondrianischer Held in der ersten Reihe aufhalten, so zeigt sich auf der Gegenseite ein großer, breiter Ork, der mit zahlreichen Trophäen und Schmuck verziert ist. Er zeigt auf den Helden und fordert ihn auf Orkisch lautstark zum Duell. Die Orks versuchen auf diese Art gezielt, ihre Gegner zu provozieren und möglicherweise zu einem Ausfall zu bewegen, um die kaiserlichen Truppen auseinanderzureißen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich kommt Bewegung in die orkischen Reihen. Ein Mann wird nach vorne gestoßen und landet vor den Orks im Matsch. Er trägt eine ehemals schwarz-weiße Kutte, die inzwischen aber von Matsch und Blut verdreckt ist. Die Orks brüllen den Mann immer wieder an, mehrmals glaubt ihr das Wort „Marano“ dabei fallen zu hören. Handelt es sich hier um einen der tapferen Mönche, die den Orks widerstanden haben? Der Mann scheint mehr tot als lebendig, kann sich kaum noch auf den Beinen halten und wird zwischen den Orks herumgeschubst, die immer wieder auf ihn einschlagen und -treten.

Die Orks setzen dieses Schauspiel eine ganze Weile lang fort. Für die Helden besteht kaum eine Möglichkeit, dem armen Mönch zu helfen. Die Orks werden ihn eher töten, als ihn entkommen zu lassen. Ein gut gezielter Pfeil könnte den Mönch allerdings von seinen Qualen erlösen.

HALTET DIE STELLUNG

Schließlich kommt das erwartete Signal vom kaiserlichen Stab: Der Prinz lässt zum Rückzug blasen. Doch Oberst Graf Giesbert macht seinen Leuten einen Strich durch die Rechnung. Er richtet sich auf seinem Pferd auf und schreit mit aller Kraft: „Männer! Hier wird diese Schlacht entschieden. Wir geben keinen Schritt Boden an die Schwarzpelze verloren. Haltet die Linie und macht euch bereit!“

Hauptfrau Ira von Seewiesen ist entsetzt. Sie eilt sofort zum Oberst und versucht, diesen zum Rückzug zu bewegen. Doch der Oberst lässt nicht mit sich reden und schickt seine Offiziere zurück, um die Disziplin zu wahren.

Alle, die zurückweichen, attackiert der Oberst höchstpersönlich mit dem Schwert. Seine Offiziere, insbesondere Ira von Seewiesen, sind von dem Vorgehen des Grafen zwar entsetzt, doch führen sie seine Befehle aus. Sollten die Helden sich gegen ihn stellen, wird er sie als Reichsverräter beschimpfen und von seinem Pferd aus attackieren.

Die Reiter können beobachten, wie die Plänkler sich zurückziehen und die Orks teilweise ihre Stellungen verlassen. Das Banner des II. Freiwilligenregiments verharrt jedoch in vorderster Linie und setzt sich schließlich sogar in Richtung der Orks in Bewegung. Spätestens jetzt setzen die ersten Diskussionen unter den Herrschaften ein, was dort drüben vor sich gehe. Binden Sie Helden, je nach Stand und Herkunft, entsprechend ein. Schön wäre es, wenn die Helden die Barone dazu bewegen könnten, mit einem Banner über den Silk zu setzen und den Plänklern Beistand zu leisten.

Als die Orks erkennen, dass sich die unerfahrenen Plänkler nicht zurückziehen, sammeln die Zholochai sich binnen kürzester Zeit um einige Häuptlinge und rücken vor. Oberst Giesbert wird in jedem Fall an vorderster Front den Orks entgegen reiten. Sein Glück währt jedoch nicht lange, schon bald wird er vom Pferd gezogen und verschwindet zwischen den Angreifern. Nach dem Fall des Obersts versuchen die Gareths, sich fluchtartig zurückzuziehen. Bannerträger

Rohjan ist jedoch auf Grund seiner Rüstung so langsam, dass er nach wenigen Schritten eingeholt und nach heldenhaftem Kampf niedergemacht wird.

An dieser Stelle können die Helden versuchen, zusammen mit Ira von Seewiesen einen verzweifelten Ausfall zu wagen, um wenigstens die Fahne zu retten. Die Zholochai unternehmen keinen Versuch, sich zurückzuziehen, sondern greifen ihrerseits weiter an. Die Lage ist kritisch, als im letzten Moment buchstäblich die rettende Kavallerie eintrifft.

Bevor die Bürger auf der Flucht niedergemacht werden, sollten sich die Edlen zum Eingreifen entschlossen haben. Durch den seitlichen Angriff der Reiter werden die Streiter dabei kurzfristig getrennt. Für die Plänkler sollte diese Ablenkung ausreichen, um den Rückzug anzutreten. Einem berittenen Helden können Sie dabei noch eine entscheidende Entdeckung gewähren. Von seiner erhöhten Position aus kann er mehrere Streitoger ausmachen, die sich hinter den Wagen versteckt halten und scheinbar auf ihren Einsatz warten. Bestärken Sie den Spieler darin, diese Entdeckung an den kaiserlichen Stab zu melden. In diesem Fall wird der Prinz für den nächsten Angriff keine Reiter einsetzen, da die Pferde die Gegenwart der Oger scheuen. Eventuell kann Brin den berittenen Helden auch mit der Nachricht zu Marschall Haffax schicken, bevor er zu seiner Einheit zurückkehrt.

ANGRIFF DER GARDEREGIMENTE

Etwa um die Mittagszeit werden die Plänkler vom Schlachtfeld abgezogen, um sich hinter den Linien auszuruhen. Während es im Osten nur noch zu zögerlichen Gefechten kommt, lässt Brin die Gardetruppen gegen das Zentrum vorrücken. Es kommt zu einem erbitterten Gefecht, wie es weiter oben im **Verlauf der Schlacht** dargestellt ist. Eine Beteiligung der Helden ist hierbei nicht vorgesehen, da sie wohl nicht zu den beteiligten Garderegimentern gehören.

Die Helden sollten zunächst genug damit zu tun haben, ihre verwundeten Kameraden (und sich selbst) ins Lazarett zu verfrachten. Danach wird man sich sammeln und auf weitere Befehle warten. Nach dem Tod des Obersts ist Ira von Seewiesen die höchstrangige Offizierin. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie auch feststellen, wie es um die Verwundungen der Helden bestellt ist. Konsultieren Sie hierzu den Abschnitt **Tod und Ehre** auf Seite 30. An Schlaf ist nach diesen Ereignissen eigentlich nicht zu denken. Helden die nicht gespannt auf Nachrichten aus der Schlacht warten oder sich um organisatorische Dinge kümmern, sollten ihren trauernden Kameraden beistehen. Nur Helden, die wirklich schwer verwundet wurden, sollten Sie eine regenerative Pause zugestehen.

HELDEPAKTIOPEP

● Bei den **Plänklern** haben die Helden entscheidenden Einfluss darauf, in welchem Zustand das II. Freiwilligenregiment sich **zurückzieht**.

● An dieser Stelle sollten Sie noch auf den Einsatz der eindrucksvollsten **Gegner**, wie beispielsweise einen Streitoger, verzichten. Die Helden werden später noch Gelegenheit haben, sich mit der Elite ihrer Feinde zu messen.

● Neben der Organisation des Rückzuges gehört natürlich auch die Rettung der **Regimentsfahne** zu den Aufgaben echter Helden.

● Ein Held, der unter dem Banner der **Barone** reitet, kann maßgeblichen Einfluss auf die Entscheidung zur mutigen **Rettungsaktion** haben und außerdem die Entdeckung der Streitoger an den Prinzen melden.

ПАЧТ ДЕР ШРЕКЕП

Gegen Abend erhalten die Plänkler neue Befehle. Sie werden den Wachdienst und die nächtlichen Patrouillen übernehmen. Eine Kette von Wachfeuern dient den Kaiserlichen als Schutz vor Überraschungen aus dem Süden. Die Helden werden einer Patrouille unter der Führung eines Helden zugeweiht, die in das Niemandsland zwischen den Heeren vordringen soll. Falls erforderlich wird der führende Held zuvor zum Korporal befördert.

An dieser Stelle sollten Sie auch überlegen, ob Sie die verschiedenen Helden zusammenführen und gemeinsam auf Patrouille schicken. Es ist durchaus denkbar, dass Streiter aus dem Gefolge der Barone Mitglieder des II. Freiwilligenregiments zur Patrouille führen. Spätestens wenn die Kavallerie zum Gegenschlag ausrückt, sollten aber alle Helden gemeinsam unterwegs sein.

ПАЧТВАЧЕ

Die Patrouille der Helden bewegt sich zunächst entlang der Dämonenbrache nach Süden und hat den Befehl, entlang des Flusses Silk wieder zurückzukehren. Leichter Bodennebel schränkt dabei die Sicht ein und lässt die Dinge unwirklich erscheinen. Unweit der verfluchten Dämonenbrache sind die Sinne der Helden aufs Äußerste angespannt. Verlangen Sie *Simmenschärfe*-Proben, ggf. springt sogar der *Gefahreninstinkt* eines Helden auf einige Irrlichter an.

Auch das Schlachtfeld ist nicht leer. Die Aasgeier haben sich eingefunden, um ihrem Handwerk nachzugehen. Orkische Krieger sammeln Trophäen oder Beute, Leichenfledderer suchen nach Verwertbarem und aus der Brache könnten auch verderbte Tiere oder gar einige Ghule gekommen sein, die sich an dem Aas gütlich tun. Darüber hinaus könnten die Helden auch auf eine weitere Patrouille der Kaiserlichen stoßen oder einen Schwerverwundeten entdecken. Vielleicht suchen sie sogar selbst nach ihren gefallenen Kameraden.



DIE TOTEN ERHEBEN SICH

Etwa gegen Mitternacht dürften die Helden die Silk erreicht haben. So nah an den feindlichen Linien ist äußerste Vorsicht geboten und so wird den Helden nicht entgehen, dass im dichter werdenden Nebel Bewegungen zu erkennen sind. Begleitet von einem leisen Schaben und Klirren beginnen sich die Toten aus dem Nebel zu erheben. Einige Momente vergehen, bis die Helden sich inmitten einer Armee wandelnder Leichname wiederfinden. Dann setzen sich die Toten, wie auf ein geheimes Kommando hin, in Bewegung und marschieren nach Norden. Den Helden sollten sofort einige Dinge klar werden. Verlangen Sie ggf. Proben auf *Magiekunde* und *Kriegskunst*.

- Die Untoten können sich nur auf den Befehl der Schamanen erhoben haben. Das bedeutet, dass Whassoï dahinter steckt und ein Angriff geplant ist.
- Die Untoten marschieren direkt auf das Lager der Kaiserlichen zu. Wenn sie vor den Helden dort eintreffen, wird es zu einer Panik kommen. Egal wie abgebrüht die Helden sind, der gemeine Aventurier fürchtet die wandelnden Toten. Der Generalstab muss so schnell wie möglich informiert werden.
- Um rechtzeitig im Lager anzukommen, müssen die Helden sich durch die Reihen der Untoten bewegen. Deren Reaktion lässt sich jedoch nicht vorhersehen.

Einem Helden mit Totenangst dürfte wohl die Vorstellung, mitten durch das Heer der Untoten zu marschieren, den Angstschweiß auf die Stirn treiben, doch auch von anderen Helden sollten Sie eine MU-Probe verlangen, bei deren Misslingen alle weiteren Proben um 3 Punkte (+ Totenangst) erschwert sind.

Solange die Untoten nicht von den Helden angegriffen werden, ignorieren sie die Helden. Um den kalten Kriegern auszuweichen, müssen die Helden *Körperbeherrschung*-Proben ablegen. Sollte ein Held die Untoten berühren, so erregt er

deren Aufmerksamkeit, wird jedoch nicht sofort angegriffen. Über den letzten Punkt sollten Sie die Spieler natürlich möglichst lange im Unklaren lassen.

Die Untoten ignorieren die Helden soweit möglich, setzen sich jedoch genauso gegen Angriffe zur Wehr, wie sie auch Bedrohungen ihrer gemeinsamen Mission erkennen. Wenn Sie ein Freund von Würfelmechanismen sind, können Sie fehlgeschlagenen Proben auf *Schleichen* und *Körperbeherrschung* einen Wert zuordnen und darüber Buch führen. Je mehr Proben danebengehen, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Untoten gegen die Helden vorgehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kalter Schweiß steht euch auf der Stirn, während ihr durch den dichter werdenden Nebel lauft. Ringsum marschieren die Gefallenen des Tages, um den Lebenden Tod und Unheil zu bringen. Die meisten sind Orks mit tiefschwarzem Fell und den grausigen Haarkämmen der Zholochai, doch auch menschliche Streiter, die einmal eure Kameraden waren, sind dabei. Eine unheimliche Stille liegt über dem Heerwurm, dessen Größe ihr zwischen den Nebelschwaden nicht einmal zu erahnen vermögt. Nur das leise Knirschen und Schaben der Rüstungen ist zu vernehmen.

Du kommst einem Ork, aus dessen Hals ein Pfeil ragt, bedrohlich nahe. Er wendet den Kopf und sieht dir direkt in die Augen ... dann bewegt er sich weiter, marschiert nach Norden ohne innezuhalten.

Wenn Sie wollen, kann zwischen den Toten durchaus auch ein gefallener Kamerad des II. Freiwilligenregiments sein. Je näher die Helden dem eigenen Lager kommen, desto lichter werden die Reihen der Untoten, gleichzeitig scheinen die wandelnden Leichen ihnen jedoch auch zunehmend Beach-



tung zu schenken. Auf den letzten Metern sollten Sie es noch einmal richtig spannend machen und mit den Helden einen regelrechten Speißbrutenlauf veranstalten. Regeltechnisch sollte der Schwellenwert für einen Angriff der Untoten hier allmählich erreicht sein. Spätestens wenn die ersten Kämpfe begonnen haben, werden sich die Untoten auch gegen die Helden wenden.

Mag sein, dass die Helden vor Schreck die Losung vergessen haben, spätestens wenn die Untoten mit glühenden Augen aus den Nebeln treten, werden Erklärungen jedoch schnell überflüssig. Die Helden erreichen fast gleichzeitig mit dem Feind das Lager des Prinzen. Eine Panik unter den schlecht disziplinierten Plänklerregimentern können sie kaum verhindern. Nach den verlustreichen Gefechten des Tages ist dieser Angriff für die Freiwilligen einfach zu viel. Die meisten fliehen panisch in Richtung Gareth und drohen dabei auch noch die übrigen Regimenter zu demoralisieren.

GEGENSCHLAG

Im Lager lässt der wachhabende Hauptmann unverzüglich Alarm geben und führt die Helden zu Reichserzmarschall Helme Haffax. Der Marschall ist sofort hellwach und hört den Helden aufmerksam zu.

Noch während die Helden berichten, verlässt der Marschall sein Zelt und schickt seinen Adjutanten aus, die Spektabilitäten und Boronis zu verständigen. Dann lässt er den Prinzen wecken und die Pferde bringen. Falls nötig, wird Haffax nachfragen, um herauszufinden, wie groß die Zahl der Angreifer ist und ob auch konventionelle Truppen angreifen. Haffax Anweisungen sind knapp und äußerst präzise.

● „Hauptmann, entsendet von Ebersberg, um mit der Adlergarde die Linie südlich des ersten Quadranten zu sichern!“

● „Hoheit, der Feind greift von Süden mit Untoten an. Die Panthergarde wird mit den Arkanen ausrücken, um sie zurückzuschlagen.“

● „Was ist das für ein Lärm da drüben? Ich will eine anständige Meldung!“

● „Viridian, wo bleibt mein Pferd?“

Noch während Brin sein Pferd besteigt und Haffax seine Anweisungen gibt, erreicht ein Bote den Generalstab: „Die Orks greifen die Ostflanke an.“ Haffax reagiert sofort mit neuen Befehlen und Brin eilt mit seiner Leibgarde gen Süden. Wenige Minuten nachdem die Helden eingetroffen sind, ist der Prinz unterwegs.

Während die Truppen im Osten gegen die orkische Kavallerie kämpfen, erreicht ein Bote des Prinzen das Lager: „Die Untoten sind zurückgeschlagen und der Prinz lässt nachsetzen.“ Haffax entsendet Verstärkung zu Pferd, um dem Herrscher beizustehen. Dafür wird er bei Gelegenheit auch die Helden requirieren und ihnen ein paar Pferde zur Verfügung stellen. Am Ende fehlt doch noch ein Pferd aber auch dieses Problem löst sich schnell.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein blonder Jüngling in teurer Rüstung versucht sich auf sein Pferd zu schwingen, doch in der Aufregung stolpert er und schlägt wenige Schritte von euch entfernt der Länge nach hin. Der Marschall zieht die Brauen hoch und spricht den Ritter mit überraschend sanfter Stimme an: „Von Flauschenwang, ich brauche einen neuen Adjutanten. Ihr werdet diese Aufgabe übernehmen. Gebt Euer Pferd diesem Mann da, er braucht es nötiger als Ihr!“ Mit hochrotem Kopf erhebt sich der junge Mann und überlässt dir sein Pferd. Irgendjemand brüllt einen Befehl und dann geht es los.

Die Helden preschen durch die Dunkelheit nach Süden und müssen sich beeilen, um den Prinzen so schnell wie möglich einzuholen.

WHASSOIS FALLE

Kaum haben die Helden Brin und seine Ritter eingeholt, werden sie von den Zholochai eingekesselt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch hört ihr den Lärm der Schlacht, dann erreicht ihr den Prinzen und seine Leibgarde. In den Gesichtern der Soldaten meint ihr Erleichterung zu erkennen, als sie die Verstärkung mit grimmigem Gruß willkommen heißen. Die Untoten liegen zerhauen am Boden, doch die Kampfswagen der Orks sind nicht mehr weit entfernt. Plötzlich seht ihr ein Licht von Süden her aufsteigen. Die Flamme steigt auf und fällt dann wieder zu Boden.

Einen Moment herrscht Stille auf dem Schlachtfeld, nervöse Blicke versuchen die Dunkelheit zu durchdringen, dann bricht die Hölle los. Von allen Seiten dringt das Geheul der Zholochai an eure Ohren und durch die Dunkelheit seht ihr die Schwarzpelze heranstürmen.

Allen Beteiligten ist sofort klar, dass sie Whasso in die Falle gegangen sind. Vorhandene Lichtquellen werden gelöscht, damit man den Pfeilen der Orks kein leichtes Ziel bietet. Wenn Sie wollen, kann ein Zauberer ein kurzes Licht über die Ebene senden, in dessen Schein die schwarzpelzigen Horden wie eine Flut aus Kreaturen der Finsternis erscheinen. Kein Anblick, der Mut macht. Ein kriegskundiger Held erkennt sofort, dass der Feind im Norden zu stark ist. An einen Rückzug ist also nicht zu denken.

Noch während die ersten Kämpfe beginnen, entsteht über einem der Streitwagen ein rötliches Leuchten. Ein Held, der sich einen Augenblick Zeit nimmt, kann dort einen Schamanen der Orks erkennen, der die kupferberingten Arme in den Himmel reckt und offensichtlich eine Anrufung vornimmt. Hierbei handelt es sich um keinen geringeren als Uigar Kai. Die Kräfte des Schamanen machen sich bald bemerkbar.

Eine unnatürliche Kälte scheint aus dem Boden zu kriechen, dann entsteht ein unregelmäßiges Leuchten und taucht die Szenerie in fahles blauviolett Licht. Die Wirkung dieser Maßnahme ist verheerend, denn nun bilden die Kaiserlichen ein gutes Ziel für die Bögen der Orks, die auch sogleich beginnen, die Kaiserlichen unter Beschuss zu nehmen.

Die ersten Versuche der Magier, das Leuchten zu neutralisieren, scheitern, da sie die Quelle nicht identifizieren können und für eine ausführliche Analyse die Zeit fehlt. Uigar Kai hat mit Hilfe des *Schwarzen Stabes des Tairach* die Macht der Geister angerufen. Deren schiere Präsenz sorgt für das Leuchten. Selbst wenn einzelne Geister gebannt werden sollten, können sie durch ihre schiere Anzahl nicht überwunden werden.

Im steten Beschuss der Orks schmilzt der verlorene Haufen immer weiter zusammen. Die Kaiserlichen haben sich auf einen kleinen Hügel am Rande der Brache zurückgezogen, um wenigstens im Nahkampf einen Vorteil gegen die heranrückenden Orks zu haben. Machen Sie den Spielern den Ernst der Lage deutlich. Der Monarch und seine Getreuen stehen kurz davor, von der Schwarzen Flut überrannt zu werden.

- Ein Pfeil verfehlt den Kopf des Prinzen nur knapp.
- Ein Pferd wird tödlich getroffen und begräbt seinen gepanzerten Reiter unter sich.
- Die Reihen der Panthergarde lichten sich, die Bedeckung des Prinzen wird schwächer.

Ein wilder Zholochai



● Ein Ork mit grässlicher Kriegsbemalung nutzt eine Lücke in den Reihen und bricht durch die Verteidigung. Ein Magier, der zuvor noch einen Gegner mit einer Flammenlanze zu seinem Götzen schickte, unterliegt dem wilden Krieger im Zweikampf und wird getötet, bevor der Held den Ork überwinden kann.

● Graf Conchobair reißt seinen Schild hoch, um Brin zu schützen, wird dabei jedoch selbst von einem Pfeil getroffen und geht zu Boden.

DIE KAVALLERIE

Erst wenn die Helden ihr letztes Stündlein geschlagen glauben, naht Rettung. Alrik vom Blautann hat sich mit seiner Reiterei durch die Brache gewagt und greift in den Kampf ein. Zu seinen vier Schwadronen kommen noch zwei Schwadronen *Schwarze Reiter*, deren Anführer in eine schwarz-goldene Rüstung gehüllt ist und kein Wappen führt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ringsum seht ihr eure Kameraden wanken, viel zu viele sind bereits den Pfeilen der Schwarzpelze zum Opfer gefallen. Die Lage scheint aussichtslos, mit triumphierendem Geheul überrennen die Orks eure Stellungen. Plötzlich dringt das Signal von Hörnern durch die Nacht. Aus den düsteren Schatten der Dämonenbrache seht ihr Reiter hervorbrechen und auf den Hügel zupreschen. Der Schlachtruf „Für den Prinzen“ lässt keine Zweifel aufkommen: Die Kavallerie ist da!

Vorneweg bahnt sich ein Reiter in schwarzer Rüstung den Weg. Goldene Embleme zieren seine Rüstung, doch trägt er kein Wappen. Ein Ork nach dem anderen fällt unter seinen wütenden Hieben. Gleich hat er den Hügel erreicht, die Orks weichen bereits zurück, da trifft den Recken ein Pfeil und dringt durch seine Halskrause. Tot sinkt er vom Pferd.

Die Kämpfer haben einen Moment gewonnen und können sich neu formieren. Trotz der gefährlichen Lage besteht Brin darauf, den Leichnam des tapferen Recken in der schwarzen Rüstung bergen zu lassen. Beteiligen Sie ruhig einen Helden an der Aktion. Der Gefallene wird zunächst auf sein Pferd gebunden. Falls ein Held bereits jetzt die Identität des Unbekannten lüften will, kann er gegebenenfalls Fredegard von Rabenmund, die Tochter des Thronräubers Answin erkennen.

Kurz bevor die Orks zum erneuten Sturm ansetzen, beschließt der Prinz, seine Magier im Schutz der Dunkelheit gegen Uigar Kai zu entsenden. Macht kein Held einen entsprechenden Vorschlag, wird Saldor Foslarin dies tun. Die Gruppe wird sich zu Fuß und im Schutz der Dunkelheit entlang der Brache bewegen und dann versuchen, unentdeckt in die Nähe von Uigar Kais Position zu gelangen. Natürlich müssen die Magier von ein paar tapferen Recken begleitet werden.

Neben Spielermagiern kann hier auch ein Dieb oder wildniskundiger Held seinen Einsatz finden. Aufgrund der bekannten „Astralsensitivität“ (so Foslarin) der „Orkhexer“ wird der Einsatz von Magie so lange wie möglich vermieden.



Ein Tairachschamane

Das Manövrieren der kleinen Kampfgruppe durch das Chaos der orkischen Angreifer verlangt hohes Geschick, zumal auch die weniger gewandten Magier sicher ans Ziel gelangen sollen. Immer wieder wartet die Gruppe auf dem Boden liegend ab, um dann einen günstigen Moment zu nutzen und im Sprint ein paar Dutzend Schritte zurückzulegen.

Die Orks berennen in immer neuen Wellen den Hügel, doch gelingt es ihnen nicht, den Widerstand zu brechen. Die größte Gefahr bildet der stetige Pfeilhagel, der immer wieder neue Verluste fordert. Der Prinz und seine Mannen haben sich in ihren Stellungen festgesetzt und unter den ständigen Angriffen bleibt keine Gelegenheit zum Verschnaufen. Immerhin verhindert das gespenstische Leuchten, dass die abergläubischen Oger als Sturmtrupp durch die Reihen der Menschen brechen. Die Angreifer bestehen somit größtenteils aus den erfahrenen Zholochai.

Die Situation am Hügel ist bedrohlich, aber stabil. Um weiterhin die Spannung halten zu können, sollten Sie als Meister das Spielgeschehen zu dieser Zeit nicht zu sehr auf den Hügel fokussieren. Währenddessen gelingt es den Magiern, vermutlich in Begleitung einiger Helden, in die Nähe Uigar Kais zu gelangen. Im Schutz der Dunkelheit beratschlagen die Zauberer das Vorgehen.

Eine Analyse erbringt, dass der „Orkhexer“ durch einen mächtigen Zauber geschützt ist. Auch müssen die Kaiserlichen befürchten, dass man ihnen bei einer Entdeckung schnell zuset-

zen würde und sie nicht weiter gegen den Schamanen vorgehen könnten. So kommt nur ein kombinierter, vernichtender Schlag in Frage, der unter der kundigen Führung seiner Spektabilität Saldor Foslarin durchgeführt wird. Mittels UNITATIO bereiten die Zauberer ihren Einsatz vor.

Womöglich werden die Zauberer kurz vor der entscheidenden Attacke entdeckt und die Helden müssen einen Angriff der Orks abwehren, während im Hintergrund die letzten Zauber gewebt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vom Hügel des Prinzen dringt noch immer klirrender Lärm an eure Ohren. Lange Zeit war das unheimliche, blutrote Leuchten, welches den Schamanen umgibt, eure einzige Lichtquelle und Fixpunkt zugleich. Dann entsteht in der Dunkelheit ein grelles Licht. Eine Lanze aus weißem Feuer schießt auf das rötliche Schimmern und prallt auf die schützende Barriere. Der magische Schild zeigt ein kurzes Aufleuchten, doch nichts geschieht.

Während unter den Zauberern ein Murmeln beginnt, hört ihr die Schreie der Orks. Zweifellos seid ihr entdeckt. Das grelle Feuer ist unübersehbar. Schon suchen eure Augen nach Rettung, da bricht eine zweite Feuerlanze aus den Reihen der Zauberer. Die grimmigen Züge seiner Spektabilität werden von magischem Feuer erleuchtet. Im gleichen Moment lodern mehrere Flammenzungen aus euren Reihen und treffen den Wagen des Hexers mit aller Gewalt. Der magische Schild flackert, dann bricht er zusammen und der Wagen geht in Flammen auf. Uigar Kai wird durch die Gewalt des Angriffs von der Plattform geschleudert und hinter die Schlachtreihe der Wagen geworfen. Noch flackern zuckende Nachbilder vor euren Augen, da hört man auch schon Saldor Foslarins gebellte Kommandos. Sofortiger Rückzug ist angesagt.

Sollte ein Spieler auf die Idee kommen, durch die Kampflinie der Wagen nach Süden vorrücken und Uigar Kai endgültig zu seinem Götzen schicken zu wollen, weisen Sie ihn darauf hin, dass die Zauberer ihre Aufgabe erfüllt haben und sich nach Foslarins Befehl bereits auf dem Rückzug Richtung Brache befinden. Die Magier haben einen Großteil ihrer Kräfte verbraucht und sind umso mehr auf die Hilfe der Helden angewiesen. Lässt ein Held sich dennoch nicht beirren, lassen Sie ihn auf einige Orks treffen und schließlich Bekanntschaft mit *Kharrasch* und *Morkha* machen. Die beiden Streitoger sind Uigar Kais ergebene Leibgarde und in dieser Situation wohl ein unüberwindliches Hindernis für die Helden.

Während die Truppe sich noch auf dem Rückzug befindet, scheint der Feuerschein immer stärker zu werden. Tatsächlich ist es jedoch die Sonne, die aufgeht und den zweiten Tag der Schlacht einläutet.

Das Tageslicht enthüllt, dass nur noch eine Reitereinheit und einige Landwehrregimenter die Straße decken, die nach Gareth führt. Die Garderegimenter rücken im neuen Tages-

licht wieder vor und versuchen, die Lücken zum Hügel des Prinzen zu schließen. Whasso gibt sich jedoch nicht geschlagen und so beginnt ein zähes und verlustreiches Ringen. Die Helden können sich entweder weiterhin an dieser Schlacht beteiligen oder sich im Rahmen der Reorganisation zurückziehen. Zweifellos dürften einige von ihnen zu Tode erschöpft sein, andere werden vielleicht alles daran setzen, weiterhin an der Seite des Prinzen zu fechten. Die Schlacht wird noch für Stunden mit erbitterter Härte geführt, es gelingt jedoch keiner Seite, die Oberhand zu gewinnen.

HELDEPAKTIOPEP

Die Szenen der Nacht sind zum großen Teil direkt auf die Helden zugeschnitten.

- Im Rahmen der **Nachtwache** hat die Heldengruppe Gelegenheit, sich als Einheit zu formieren und Haffax die entscheidenden Informationen zum Gegenschlag zu überbringen.
- Ein Held, der partout nicht reiten will, kann die Stellungen immer noch gegen Untote und vor allem die angreifende Reiterei der Orks verteidigen.
- Beim Kampf auf dem Hügel sind nicht nur die starken **Kämpfer** unter den Helden gefragt. **Zauberer** können sich beim Schlag gegen Uigar Kai auszeichnen und Helden mit guter **Heimlichkeit** können einen enorm wichtigen Beitrag leisten, indem sie die Zauberer ans Ziel bringen.

PACHLESE

„Die Zwölf seien gepriesen – Orks geschlagen! Gareth gerettet!“
—Schlagzeile im *Aventurischen Boten* 43, *Praios* 1013 BF

Mit dem Eintreffen der Verstärkung entscheidet sich die Schlacht auf den Silkwiesen.

SIEG DER KAISERLICHEN

Das zähe Ringen hat die Kräfte der streitenden Parteien zunehmend erschöpft. Die zentralen Teile beider Heere haben sich in einem heftigen Zweikampf ineinander verbissen. Erst als in den frühen Morgenstunden Rauch vom Lager der Orks aufsteigt, greift Verwirrung um sich. Die Schwarzpelze verlieren ihren Zusammenhalt und das Heer beginnt sich aufzulösen. Von Süden her ist die Verstärkung aus Almada eingetroffen und fällt den Orks nun in den Rücken. Dies ist der Todesstoß für die geschwächten Streitkräfte Whassois. Der General selbst kann mit etwa 300 seiner treuen Zholochai über den Silk setzen und entkommt. Die Kaiserlichen sind so erschöpft, dass an eine Verfolgung nicht zu denken ist. Trotz des ungeordneten Rückzuges können die meisten der fliehenden Schwarzpelze entkommen. Zur Mittagsstunde des 2. Phex ist die Schlacht auf den Silkwiesen entschieden. Die kaiserliche Armee hat 3.000 Gefallene zu beklagen und fast genauso viele werden auf Wochen und Monde das Krankenlager hüten müssen. Die Verluste der Schwarzpelze fallen zwar geringer aus, doch reichen die mehr als 3.000 Gefallenen aus, um den weiteren Plänen des Sadrak Whasso einen empfindlichen Strich durch die Rechnung zu machen.

TOD UND EHRE

Sobald die Helden sich aus der Schlacht zurückziehen, werden die Auswirkungen des Gefechtes bestimmt. Für jeden Helden wird ein Modifikator festgelegt. Dieser hängt davon ab, inwieweit Kämpfe erzählerisch oder nach den Kampfregeln abgewickelt wurden, wie die Schlacht für die Einheit lief und wie der Held in der Schlacht agiert hat. Verstehen Sie die folgenden Ausführungen dabei nur als Anregung. Sollten die Ergebnisse sie nicht zufriedenstellen, sind zahlreiche Modifikationen von der Einführung von Boni für hohe PA-Werte über Zu- und Abschläge bis zu einer progressiven Wahrscheinlichkeitsverteilung (z.B. höchsten beiden Augenzahlen aus 3W6) denkbar.

- 0 Alle Kämpfe wurden ausgespielt oder die Einheit wurde nicht in Kampfhandlungen verwickelt.
- 1 Die meisten Kämpfe wurden ausgespielt oder der Held kämpfte in der Linie.
- 2 Etliche Soldaten bleiben auf dem Schlachtfeld zurück. Der Held kämpft immer an vorderster Front.
- 3 Nur wenige kommen mit dem Leben davon. Der Held stürzt sich in zahlreiche Einzelaktionen.

Jeder Held verliert nach der Schlacht LeP in Höhe von $(2W6-RS) \times \text{Modifikator} \times 10\%$ seiner LeP zu Beginn. Verliert ein Held dabei 100% seiner LeP so erreicht er das Lager nur schwer verletzt (5 LeP). Muss ein Held mehr als 100% seiner LeP streichen, hat er es wohl nur mit Hilfe seiner Kameraden geschafft und bricht dem Tode nahe mit 1 LeP im Lager zusammen. Wollen Sie die Regelung auf eine Meisterperson anwenden, hat diese es wohl nicht geschafft. Mit viel Glück finden die Kameraden den schwer Verwundeten noch lebend auf dem Schlachtfeld. Wie viele Wunden der Held erlitten hat, sollte der Meister in Abhängigkeit von der Kampfweise und Bewaffnung der Gegner entscheiden.

REGENERATION

Seit der *Schlacht der Tausend Oger* verfügt das Heer des Reiches über eine gut organisierte medizinische Versorgung. Jeder Held gewinnt während der nächsten Regenerationsphase W6 LeP zusätzlich für jeweils 7 volle TaP des Heilers zurück. Wie fähig der Heiler ist, an den die Helden geraten, sollten Sie abhängig von den jeweiligen Umständen selbst festlegen. Wenn Sie wollen, können Sie den Bonus durch schwierige Umstände begrenzen (keine Versorgung möglich / maximal 4 LeP extra / maximal 7 LeP / keine Einschränkungen). Dieser Bonus gilt im Übrigen auch, wenn die Helden sich selbst versorgen wollen, es sei denn sie schleppen ständig eigenes Verbandsmaterial, Heilkräuter etc. mit sich herum. Achten Sie beim Einsatz von *Heilkunde Wunden* auch auf Modifikatoren durch niedrige LeP und AuP, wenn ein Held einen anderen versorgen möchte.

VERSCHLEIß

Zu guter Letzt sollte noch der materielle Verschleiß aus einer Schlacht berücksichtigt werden. Erhöhen Sie den BF jeder eingesetzten Waffe um einen zusätzlichen Punkt. Darüber hinaus kann auch weitere Ausrüstung beschädigt worden sein. Rüstungen müssen eventuell repariert, neue Munition muss beschafft werden.

Für den Krieg stellt die Schlacht auf den Silkwiesen den entscheidenden Wendepunkt dar. Im Folgenden geraten die Schwarzpelze zusehends in die Defensive. Zwar gelingt es dem Schwarzen Marschall, seine Krieger erneut zu sammeln, doch wird seine Streitmacht sich von diesem Schlag nicht mehr erholen.

Cuanu ui Bennain und sein Waffenbruder Graf Raidri Conchobair kehren zurück nach Albernia, wo sie die Usurpatoren Isora von Elenvina stellen wollen. Der Graf von Winhall trägt den Arm in einer Schlinge. Hauptmann Alrik vom Blautann wird umgehend zum Oberst befördert und nimmt mit drei Schwadronen die Verfolgung Whassois auf. Die verbliebenen Bürgerwehren patrouillieren im Gebiet um Ga-

reth, um die Kaiserstadt vor den Schwarzpelzen zu schützen. In den nächsten Tagen gleicht die Stadt einem gewaltigen Feldlazarett. Freud und Leid sind nah beieinander. Während die einen trunken vor Freude ihren Sieg feiern, betrauern die anderen die Gefallenen. Die freiwilligen Regimenter werden aufgelöst und die teilweise stark dezimierten Truppen reorganisiert.

HELDEAKTIONEN

● Als die Orks sich zurückziehen, sind die Helden seit mehr als 30 Stunden auf den Beinen und haben sich in harten Kämpfen bewiesen. An eine **Verfolgung der Schwarzpelze** ist zunächst nicht zu denken. Jeder Held dürfte froh sein, wenn er nicht direkt auf dem Schlachtfeld vor Erschöpfung zusammenbricht (Regeltechnisch: 3W6+ 2xBE Punkte Erschöpfung).

● Vernünftigerweise sollte die **Versorgung der Wunden** eine gewisse Priorität haben. Auch die Bergung der Verwundeten und sogar das unangenehme Zählen der Toten kann zu den Aufgaben der Helden gehören.

● Kommandoaktionen zum Ausspähen der Lage und der Bewegungen der Orks sind zwar möglich, stellen sich jedoch als mühsam und äußerst gefährlich dar.

IM DIENST DES GREIFEN

DES PRINZEN STOLZ

„Den Überlebenden verleihen sie Orden und sagen ihnen: ‚Ihr könnt was werden, bei der Armee.‘ Die Armee – die Armee hat mich zu dem gemacht, was ich heute bin.“

—Torben der Zyniker, verkrüppelter Bettler in Gareth

Nach der Schlacht werden die Truppen reorganisiert und die Soldaten erholen sich in ihren Unterkünften, wenn sie nicht gar im Lazarett bleiben müssen. Einige Tage später, am 8. Phex, werden die Helden von ihrem kommandierenden Offizier angewiesen, sich in der Garether Garnison zu melden. Eine Eskorte geleitet die Helden zum Exerzierplatz. Dort werden die Helden der Schlacht von Prinz Brin geehrt. Die Art der Belohnung hängt dabei von der Position des Geehrten ab. Adlige erhalten möglicherweise ein neues Lehen, andere eine Beförderung oder ein Geschenk in Form eines edlen Pferdes. Bei jeder Ehrung wird ein Zeuge aufgerufen, der die Taten der Helden des Reiches bezeugen muss.

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass die Helden sich tatsächlich in irgendeiner Weise ausgezeichnet haben. Möglichkeiten dazu gibt es während der Schlacht genug. Es ist allerdings nicht notwendig, dass alle Helden eine solche Auszeichnung erhalten. Die Rekrutierung der KGIA kann unabhängig davon geschehen. Am wahrscheinlichsten ist die Beförderung



in der Hierarchie vom Gemeinen zum Korporal zum Weibel zum Hauptmann. Für Helden, die sich besonders im Kampf um das Banner hervorgetan haben, sind auch Auszeichnungen wie Fähnrich ehrenhalber (entspricht Weibel) möglich. Für besondere Verdienste und außergewöhnliche Leistungen können zudem Orden verliehen werden (siehe **Herz des Reiches 54, Ruhm und Ehre**).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Habt ihr bei der Parade und in der Schlacht den Prinzen nur aus den Augenwinkeln gesehen, so steht er diesmal leibhaftig vor euch. Langsam schreitet er die Reihe jener Soldaten ab, die sich in der Schlacht besonders ausgezeichnet haben. Sein jugendliches Gesicht und seine unbeschwernte Zuversicht überstrahlen die steife Etikette der Veranstaltung. Immer wieder lässt der Hauptmann der Löwengarde, Tiro von Fuchshag, resigniert die Pergamentrolle zusammenrollen, da der Prinz keinen Wert auf Förmlichkeit legt.

„Das Reich dankt euch und auch ich danke euch. Ich bin stolz, dass ich mich als Regent auf solche Untertanen verlassen kann.“

Als Zeuge für die Helden kann Ira von Seewiesen oder jede andere geeignete Person gerufen werden. Nach ein, zwei persönlichen Worten und der Aufzählung der Heldentaten eines jeden einzelnen, erhält jeder Held seine Belohnung. Alle Geehrten erhalten drei Tage Sonderurlaub.

DER BOTE

Gerade als die Helden die Garnison wieder verlassen wollen, werden sie von einem Mann in einfacher, grauer Kutte angesprochen. Er übergibt jedem Helden ein gesiegeltes Schreiben mit dem Hinweis, dass der Inhalt allein für ihre Augen bestimmt sei. Der Bote wird keine Fragen beantworten, sondern die Helden auf das Schreiben verweisen. Einem aufmerksamen Helden könnten allerdings die vergoldeten Sporen mit dem Sonnenemblem auffallen, die der Mann trägt. Sie lautet:

Der Ruhm Eurer Taten
hat Aufsehen erregt.

Euer Platz soll von nun an dort sein, wo das Licht regiert. Im Zeichen des Greifen und unter dem Wappen des Kaisers werdet Ihr künftig zum Ruhme der Zwölfe dort siegen, wo jetzt noch Nacht und Verzweiflung regieren. Ihr seid auserwählt und allein das ist eine schon Ehre, die nur wenigen zuteil wird. Euch hat sich der Weg des Lichts geöffnet. Deshalb findet Euch zur Mittagsstunde des zehnten Tages im Mond des Phex an der Pforte des Lichtes ein.

D. Nemrod, Baron

Dramaturgische Anmerkung

Ein **Cliffhanger** ist ein Stilmittel, das zwei Abenteuerepisoden verbindet bzw. den Übergang zur nächsten Episode nicht nur andeutet, sondern mit einer Fragestellung verbindet. Dieses Stilmittel soll die Neugierde der Spieler wecken und die Spannung bis zur nächsten Sitzung hoch halten. Der Brief Dexter Nemrods ist ein klassischer Cliffhanger. Es bietet sich also an, hier den Abend nach der Schlacht auf den Silkwiesen zu beenden. Nicht jedes Kapitel von **Das Jahr des Greifen** enthält einen Cliffhanger, da je nach Spielweise die Kapitellänge sehr variiert. Ein Cliffhanger ist leicht selbst zu erstellen. Formulieren Sie kurz einen kleinen Stimmungstext, in dem sie auf unmittelbar kommende Ereignisse anspielen und implizieren Sie die zu erwartenden Gefahren und Fragestellungen für die Helden.

Natürlich können Sie den Helden die Botschaft auch getrennt zuspähen und jedem Spieler einen versiegelten Umschlag als Handout zukommen lassen.

DIE WAHL DER KGIA

HINTERGRUND

„Die Operation mag euch wie Wahnsinn erscheinen. Sie ist riskant, doch sie ist notwendig und vielleicht ist sie unsere einzige Chance.“

—Dexter Nemrod zu einem Vertrauten

Der Vorstoß der Orks hat das Mittelreich in arge Bedrängnis gebracht. Um dem von den Orks bedrängten Mittelreich mehr Luft zu verschaffen und in die Gegenoffensive gehen zu können, hat Baron Dexter Nemrod, Leiter der *Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur* (KGIA), die *Operation Greifenschlag* ins Leben gerufen. Ziel dieser Aktion ist es, die Stadt Greifenfurt einzunehmen und so den Orks ein wichtiges Lager zu entziehen sowie den Nachschub zu erschweren.

Zu diesem Zweck werden Agenten in Greifenfurt eingeschleust, die die Stadt befreien und dauerhaft zurückerobern sollen. Neben der Befreiung der Bürger und der Errichtung einer Rückzugsmöglichkeit für kaiserliche Truppen hinter den feindlichen Linien steht hier vor allem das Binden der orkischen Truppen im Fokus. Den Helden erzählt man, dass die Strategie auf eine schnelle Eroberung und Warten auf Entsatz abzielt. Dass sowohl Dexter Nemrod als auch Oberst Marcian zumindest mit der Möglichkeit einer langen und verlustreichen Belagerung rechnen, wird man den Helden tunlichst verschweigen.

Sollten Ihre Helden nicht geeignet sein, in den Diensten der KGIA für das Reich zu streiten, können Sie die Gruppe natürlich auch auf anderen Wegen nach Greifenfurt führen. Einen geeigneten Zeitpunkt, zu dem die Helden auch eine glaubhafte Motivation haben, ins belagerte Greifenfurt vorzudringen, sollten Sie dann entsprechend den Rahmenbedingungen Ihrer Kampagne selbst wählen. Eine solche Möglichkeit bietet sich natürlich an, wenn die Helden zum Zeitpunkt der Eroberung Greifenfurts durch die Orks in der Stadt weilen und sich bis zur Befreiung der Stadt dort aufhalten. Helden, die nicht von der KGIA nach Greifenfurt geschickt werden, haben im Verlauf des weiteren Abenteuers gewisse Schwierigkeiten, in die Ermittlungen um Zerwas eingegliedert zu werden, können jedoch ansonsten problemlos ihren Platz unter den Verteidigern einnehmen.

IN DER STADT DES LICHTES

„Pforte des Lichtes“ ist eine stark untertriebene Bezeichnung für das goldglänzende, prachtvoll beschlagene Haupttor des größten, Praios geweihten, Tempelkomplexes Aventuriens, der *Stadt des Lichtes*. Zwei Sonnenlegionäre stehen streng und würdevoll in Haltung vor dem Eingang. Nachdem die Helden ihre Einladung vorgezeigt haben, dauert es nicht lang, bis ein Mann erscheint, der die Helden ins Innere der Anlage begleitet. Es ist der gleiche Bote, der den Helden auch das Schreiben überreicht hat, allerdings trägt er jetzt keine Kutte mehr über der Rüstung der Sonnenlegion.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten der hellen Bauwerke und sauberen Kieswege scheint der Schmutz und Lärm Gareths Welten entfernt. Die Stille ist Ehrfurcht gebietend, nur durchbrochen von den dumpfen, schwellenden Tönen Gurbanischer Choräle. Durch ein Tor gelangt ihr auf einen weiten, sandbestreuten Platz. Mitten in dieser Pracht steht unscheinbar, auf einen Stock gestützt, ein Mann mit weißem, kurzgeschorenem Haar. Mit klarem, forschendem Blick und grauen Augen fixiert er euch.

Der Mann ist niemand anderes als Baron Dexter Nemrod, Großinquisitor des Reiches. Mit klarer Stimme wendet er sich an die Helden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Seid willkommen auf der Stätte der göttlichen Wahrheit und seid ohne Furcht. Nicht als Großinquisitor spreche ich zu euch, sondern als Leiter der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur. Auch das mag einigen nicht behagen, aber die Gerüchte über mich und meine Mitstreiter entsprechen selten der Wahrheit. Davon könnt ihr euch nun selbst überzeugen, denn ich habe vor, euch für einige Zeit in meine Dienste zu nehmen. Durch eure Tatkraft und euren Mut habt ihr euch bereits ausgezeichnet. Entscheidend ist jedoch auch, dass ihr eben nicht so aussieht, wie man sich allenthalben meine Streiter vorstellt. Ich bin sicher, auch ohne meine Hilfe und Förderung würdet ihr weitgerühmte Helden werden, aber gerade weil ihr noch unbekannt seid, seid ihr genau das, was ich suche.“

Nachdem der Baron die Helden begrüßt hat, führt er sie durch eines der Gebäude in ein kleines, rundes Türmchen. Hier treffen die Helden in einem vertäfelten Salonzimmer erstmals auf Oberst Marcian, den Leiter der Mission. Dieser wird sich auf jeden Fall die Zeit nehmen, jeden der Helden persönlich zu begrüßen. Vielleicht gelingt es Ihnen, für jeden Helden eine persönliche Ansprache zu formulieren, die Marcians besondere Wertschätzung ausdrückt. Eine kurze Frage („Von welcher Akademie seid Ihr?“), eine lobende Bemerkung („Wie ich hörte, habt Ihr Euch bereits mit den orkischen Kriegshäuptlingen gemessen?“) oder auch nur ein anerkennendes Nicken kann hier bereits reichen. Marcian kann dabei durchaus die eine oder andere Information über vergangene Heldentaten aufgeschnappt haben, mit der er die Helden überraschen kann. Abschließend wird er das Wort wieder an den Leiter der KGIA übergeben: „Euer Hochgeboren, Ihr habt eine vortreffliche Wahl getroffen. Ich bin sehr zufrieden.“

Nach dieser Eröffnung erklärt der Baron den Helden, dass er eine Gruppe von unerschrockenen Streitern braucht, die in Greifenfurt einen Aufstand gegen die Orks organisieren und



Dexter Nemrod

in der Lage sind, die Stadt für ein paar Wochen zu halten, bis kaiserliche Truppen eintreffen. Greifenfurt als größte befestigte Stadt in der Hand des Schwarzen Marschalls könnte sonst zu einer Schlüsselposition für weitere Operationen der Orks werden. Dies muss auf jeden Fall verhindert werden. Zu diesem Zweck wurde die *Operation Greifenschlag* ins Leben gerufen, für die die Helden rekrutiert werden sollen.

Nach Informationen Oberst Marcians, der die Stadt im Winter erkundet hat, befindet sich zur Zeit nur eine Garnison von rund 200 Orks in der Stadt, gelegentlich verstärkt durch die Wächter der regelmäßigen Nachschubkarawanen, die Greifenfurt passieren und jeweils für einige Tage in der Stadt verweilen bis sie zum Haupttheer stoßen.

DER LETZTE SCHLIFF

Zur Vorbereitung auf ihre Mission werden die Helden in den Stätten der KGIA eine kurze, aber intensive Ausbildung erhalten. Während dieser Zeit sind sie in einem Schlafrum für Rekruten, nahe einem abgelegten Hof der Garether Garnison, untergebracht. Mit dem Kasernenleben der regulären Soldaten kommen sie allerdings kaum in Berührung. Während einer Woche der Ausbildung werden die Helden von verschiedenen Lehrern unterrichtet und haben gegebenenfalls auch Zeit einander besser kennenzulernen, wenn man sich nicht schon vorher kannte.

Als Erstes wird die Gruppe der Halbfelfe *Sartassa Steppenwind* vorgestellt. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen**. Sartassa wird den Helden verschiedenes Hintergrundwissen über die Orks vermitteln. Sie

reiste regelmäßig zu ihrer Sippe im Svellttal und durchstriefte trotz der Gefahren (Elfenohren sind beliebte Trophäen bei den Schwarzpelzen) regelmäßig das Orkland. Kaum einer kennt die Bräuche und Sitten der Schwarzpelze so gut wie sie. Bei ihr lernen die Helden die Eigenarten die äußerliche Merkmale der einzelnen Stämme sowie die Grundzüge der orkischen Sprache kennen. Im Gegensatz zu den übrigen Ausbildern wird sich Sartassa auch über persönliche Dinge mit den Helden unterhalten. Die Halbfelfe wird die Helden später nach Greifenfurt begleiten.

Die übrigen Ausbilder konzentrieren sich jeweils auf ein bestimmtes Fach. Jeder Held erhält durch die Ausbildung **zwei Spezielle Erfahrungen** auf die genannten Talente.

● **Reiten** (Melikae Shanherif; Achmad'Sunni): Der Schwerpunkt liegt hier vor allem darauf, allen Helden zumindest die Grundzüge des Reitens beizubringen.

● **Magiekunde** (Magister Regolan; ehemaliger Agent und alternder Magier): Versucht, den Helden das wenige bekannte über die Schamanen oder ‚Orkhexer‘, wie sie im Volksmund heißen, zu vermitteln. Gibt auch praktische Hinweise zum Erkennen von Zaubertechniken, dies allerdings anhand der menschlichen Gildenmagie.

● **Kriegskunst und Lehren** (Oberst Orlando Villazon; glatzköpfiger, ehemaliger Offizier der Drachengarde): Konzentriert sich auf Belagerungsszenarien, aber auch die Ausbildung neuer Kämpfer wird gelehrt. Zum ersten Thema empfiehlt er den Helden auch ein Exemplar des Standardwerkes *Nur ein Haufen Steine?* von Kolon Tunneltreiber aus der Bibliothek.

● **Sich Verkleiden** (Meister Tankret; ehemals gefeierter Schauspieler der Vinsalter Oper): Tankret versucht, mit jedem seiner Schüler eine Verkleidung zu erstellen und eine Rolle zu entwickeln, die es ihm erleichtern soll, durch das Orkgebiet zu reisen.

Wenn Sie mögen, können Sie dieses Angebot natürlich noch erweitern. Die KGIA verfügt über Lehrmeister, die auch ungewöhnliche Kenntnisse haben.

DAS ANGEBOT

Während ihrer Ausbildung werden die Helden von Inquisitor Roderick beobachtet. Roderick ist seit langer Zeit ein erbitterter Feind Marcians, der in dem riskanten Auftrag eine Chance sieht, seinen Gegner ans Messer zu liefern. Alles, was er braucht, ist ein Kollaborateur, der ihm zu gegebener Zeit mit seinen Aussagen Marcian ans Messer liefert. Zusammen mit seinem Gefolgsmann Abelmir (spindeldürr, fleckiger Bart, nervöser Blick) sucht er unter den Helden nach einem besonders götterfürchtigen, aufrechten Charakter, der sich für seine Zwecke gewinnen lässt. Ein Adliger, der den Prinzipien des Praios besonders nahe steht, ist ihm ebenso recht wie ein Geweihter der Zwölfe, der ein Auge darauf werfen kann, ob Marcians Verhalten auch den Göttern gefällig ist.

Bausteine für den Meister

● „Ihr seid doch für den Herren Marcian tätig. Wir wollen euch warnen.“

● „... und euch gleichzeitig einen Vorschlag machen ...“

● „Marcian ist bei uns in der Kirche nicht unumstritten. Seine Methoden sind bisweilen recht zweifelhaft, wenn Ihr versteht.“

● „Ihr solltet wissen, auf welcher Seite Ihr stehen wollt.“

● „Wir wollen eigentlich nur weiteren Schaden verhindern. Gerade im Zwielficht einer solchen Mission muss man wissen, was die eigenen Überzeugungen sind.“

● „Die Orks mit ihren Götzen stellen eine besondere Gefahr für alle Gläubigen dar. Gerade in solchen schweren Zeiten müssen die Menschen auf die Götter und ihre Ordnung bauen können.“

● „Sollte euch also etwas auffallen, ein Frevel gegen die Götter und ihre Diener, welcher Art auch immer er sei ...“

● „Ja, ja, genau. Schändlich Hämmern an den Grundfesten Alverans ...“

● „Wichtig ist, dass Ihr Beweise für diese Vergehen sammelt, damit die Übeltäter auch zur Rechenschaft gezogen werden können.“

● „Zögert nicht, uns zu benachrichtigen, auf welchem Wege auch immer.“

● „Natürlich gewähren wir euch Unterstützung durch kirchennahe Kreise. In Wehrheim und Umgebung.“

● „Sollte es uns gelingen, einen Frevel aufzudecken und größeren Schaden von der Kirche und den Gläubigen abzuwenden, dann wird sich die Kirche sehr dankbar zeigen.“

Eine *Götter und Kulte-* oder eine *Menschenkenntnis-*Probe setzt den Helden davon in Kenntnis, dass die beiden Praioten mit der Unterstützung durch kirchennahe Kreise wohl den radikalen Bannstrahlorden meinen. Die Aussagen der Herren entsprechen der Wahrheit. Marcians früheres Eingreifen entwickelte sich meist zu desaströsen Unterfangen, die außer ihm kaum jemand überlebte. Diese pikanten Informationen könnten die Helden in Greifenfurt über Lancorian, den ehemals besten Freund Marcians, erfahren.

Dramaturgische Anmerkung

Das Thema *Verrat und Treue* ist ein Leitmotiv des Abenteuers. Es wird hier bereits eingeführt. Noch vor Marcians Tod am Ende der Kampagne werden sich die Helden abermals vor der Inquisition rechtfertigen müssen. Dann wird sich entscheiden, wem sie die Treue halten und wen oder was sie verraten. Spannend wird es vor allem dann, wenn die Helden untereinander uneins sind. Sie können das Angebot bereits dazu nutzen, um dies zu forcieren, indem Sie die Szene nur mit dem betroffenen Spieler ausspielen und einem weniger praiosgefälligen Helden zudem eine unangenehme Begegnung mit Roderick verschaffen. Auch die Meisterpersonen fallen unterschiedliche Entscheidungen. So wird auch Prinz Brin zum Schluss der Kampagne zu Marcian stehen, obwohl er um dessen Vergehen weiß.

DER MÜHEN LOHN

Die Schlacht auf den Silkwiesen sollte den Helden etwa **150 Abenteuerpunkte** einbringen. Wenn es bei Ihnen üblich ist, bestimmte Szenen mit zusätzlichen AP zu entlohnen, bietet sich der Ausfall zur Rettung des Banners dafür an. Die nächtliche Patrouille schlägt mit weiteren **50 AP** zu Buche. Falls die Helden noch nie mit Untoten zu tun hatten und Sie dies als entsprechend einschneidende Erfahrung werten, können Sie diesen Betrag auch getrost verdoppeln. Die Teilnahme am Gegenschlag sollte Ihnen auch noch einmal **100 AP** wert sein. An **Speziellen Erfahrungen** bieten sich die Talente *Kriegskunst* und *Selbstbeherrschung* an. Der Einsatz in der Nacht dürfte besonders *Sinnenschärfe* und gerade bei den Magiern *Schleichen* und *Sich Verstecken* gefordert haben. In jedem Fall sollten Sie eine Schlechte Eigenschaft *Totenangst* mit einer SE versehen. Wer fürchtet sich schon vor einer Handvoll to-

ter Knochen, wenn er lebend durch eine ganze Armee Untoter gewandert ist?

ANKERPUNKTE

✦ Die **Schlacht auf den Silkwiesen** führt im Wesentlichen zu dem hier beschriebenen Ergebnis. Die Orks sind zurückgeschlagen, doch die Kaiserliche Armee hat ebenfalls schmerzhaft Verluste erlitten.

✦ Die Helden konnten sich für den Dienst in der KGIA empfehlen und wurden für die **Operation Greifenschlag** rekrutiert. Alternativ dazu ist auch ein Direkteinstieg in Greifenfurt möglich, der dann allerdings für die ganze Gruppe gewählt werden sollte.

✦ Der Name **von Flauschenwang** ist einem Helden ein Begriff.

APPENDIX

DAS II. GARETHER FREIWILLIGENREGIMENT

„Die Bürger sind das Herz der Stadt.“
—gängige Meinung im Freiwilligenregiment

Um die zahlreichen neuen Rekruten einsetzen zu können, wurden die Freiwilligenregimenter gebildet. Die niederen Ränge wurden dabei an erfahrene Soldaten der Garderegimenter vergeben, die Offiziersränge werden jeweils zur Hälfte von freiwilligen Adligen und erfahrenen Offizieren der kaiserlichen Armee bekleidet. Da diese hochmotivierten, aber schlecht ausgebildeten Kämpfer nicht über die Disziplin und Erfahrung der Garderegimenter verfügen, werden sie auf dem Schlachtfeld hauptsächlich als Plänkler, im Soldatenjargon auch als ‚verlorene Haufen‘ bekannt, eingesetzt.

Die Aufgabe der Plänkler ist es, auf Distanz die Reihen der Feinde zu lichten und sich dann zurückzuziehen. Sie operieren in lockerer Formation vor der eigentlichen Schlachtreihe und nehmen den Gegner unter Beschuss. Sie sollen dabei zunächst die eigenen Truppen schützen und gegebenenfalls den Gegner zum Angriff reizen. Kurz vor dem Aufeinandertreffen werden die Plänkler zurückgezogen, da die unerfahrenen Truppen im Nahkampf keine Chance gegen die Schwarzpelze haben.

Ein Regiment wird von einem Oberst kommandiert und hat eine Sollstärke von 500. Es besteht aus zehn Bannern (bei der Reiterei Schwadron genannt) unter einem Hauptmann. Neben dem Bannerträger unterstehen der Hauptfrau fünf Weibel (vertreten durch einen Korporal) die einen Haufen (bei Reitern Lanze) aus zehn Soldaten anführen.

GRAF GIESBERT VON BRUCK, OBERST DES ZWEITEN REGIMENTES

Der weißhaarige Oberst ist eine eindrucksvolle Erscheinung. Obwohl es heißt, er sei schon um die 70, ist er noch erstaunlich rüstig. Brin war gezwungen, dem alten Kämpfen erneut eine Obristenstelle zu überlassen, obwohl (oder gerade weil) von Bruck schon unter seinem Großvater Oberst war. Der alte Graf ist jedoch nicht als Anführer eines Plänklerregiments geeignet, wie er in der Schlacht unter Beweis stellt. Die taktischen Aufgaben der Plänkler sind ihm zuwider und Zurückweichen duldet er nicht. Als Einziger in seinem Regiment zieht er zu Pferd in die Schlacht und verleiht seinen Befehlen von dort oben notfalls auch mit dem Schwert den nötigen Nachdruck.

JUNKER ROHJAN VON WIED, FÄHRRICH DES DRITTEN BANNERS

Der arrogante, junge Adlige ohne echte Kampferfahrung ist von dem Ehrgeiz besessen, nach der ersten Schlacht zum Hauptmann befördert zu werden. Auch bei der Ausbildung hält er sich nicht zurück und setzt den Rekruten immer wieder heftig zu. Zu seiner teuren Ausrüstung gehört auch ein prächtiger Plattenpanzer, der ihm allerdings in der Schlacht zum Verhängnis wird.

ZOLTAN, KORPORAL DES VIERTEN HAUFENS

Der Korporal ist ein untersetzter Veteran, der mehr als 20 Jahre Armeedienst hinter sich hat. Zuletzt war er Gemeiner in der Drachengarde und wurde aufgrund seines Alters zum Korporal befördert und in die Rekrutenausbildung versetzt. Der Korporal ist ein gutmütiger Mann, der nur allzu gut weiß, dass viele seiner Rekruten die Schlacht nicht überleben werden. Falls ein geeigneter Held zur Verfügung steht, der die Position des Weibels im vierten Haufen erhält, kann Zoltan als dessen Stellvertreter agieren.



Ira von Seewiesen

BARONIN IRA VON SEEWIESEN, HAUPTFRAU DES DRITTEB BANNERS

Die rothaarige, temperamentvolle Frau ist Berufssoldatin mit Leib und Seele. Sie hat die Schlacht von Orkenwall überlebt und befürchtet das Schlimmste für ihre ‚Soldaten‘, weshalb sie die Rekruten gnadenlos drillen lässt. Im Lager legt sie großen Wert auf ihren gehobenen Stand und ist aufgrund ihrer Strenge bei den Gemeinen wenig beliebt. In der Schlacht verzichtet sie jedoch auf das standesgemäße Pferd und zieht mit ihren Leuten zu Fuß in den Kampf. Nach der Schlacht auf den Silkwiesen wird sie zur persönlichen Garde des Prinzen versetzt. Die Helden können ihr später in Greifenfurt wieder begegnen.

REKRUTEN

- Sylvia ‚die Seilerin‘ (hübsch, blond, naiv) kommt aus Gareth.
- Salda ‚Blauzahn‘ (grob, tätowiert und brutal, wird oft für eine Thorwalerin gehalten) will desertieren und dabei Zoltans Ohren mitnehmen.
- Brenno ‚der Dieb‘ (klein, ungepflegt) bewundert Salda und eifert ihr nach.
- Armando Vallon (klein und sehr fett, trägt weite Kleidung) glaubt an gewaltige Schätze im Tross der Orks; sehr guter Bogenschütze und Veteran des Khomkrieges.
- Dero ‚der Trommlerjunge‘ (11 Jahre alt, kleinwüchsig) ist ein Waisenjunge mit heldenhaft verklärten Vorstellungen vom Krieg; Maskottchen der Truppe.

OPERATION GREIFENSCHLAG

„Ich brauche Männer und Frauen mit Potential. Menschen, für die Heldenmut keine hohle Phrase ist und die dennoch die Gerissenheit und Klugheit besitzen, im richtigen Moment feige zu sein. Vor allem aber müssen sie entbehrlich sein. Das ist das Wichtigste von allem.“

—Dexter Nemrod zu Marcian

Zusammenfassung

Die Helden reisen von Gareth nach Greifenfurt. Dabei können sie in Wehrheim auf Bannstrahler treffen, die auch auf Marcian nicht gut zu sprechen sind. Im weiteren Verlauf der

Reise durch die Finstermark stoßen sie auf Freischärler unter der Amazone Lysandra. In Greifenfurt müssen die Helden die Befreiung der Stadt planen und durchführen. Nach dem Sieg über die Orks gilt es, die Herrschaft über die Stadt zu sichern. Bald darauf erfahren die Helden jedoch, dass Greifenfurt nicht so bald befreit werden wird. Stattdessen rücken die Orks an, um die Stadt zu belagern.

Wichtig ist in diesem Kapitel die Einführung zentraler Meisterpersonen wie der Amazone Lysandra, Zerwas dem Henker und Lancorian, dem Besitzer der Fuchshöhle. Näheres zu den Personen finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen**.

ГЕН ПОРДЕН

AUFBRUCH

Am Morgen des 18. Phex erwarten Oberst Marcian, Leiter der Operation Greifenschlag, und Sartassa die Helden, um nach Greifenfurt aufzubrechen. Nach einer knappen Begrüßung gratuliert er den Helden zu ihrem Durchhaltevermögen und findet freundliche und anerkennende Worte für ihre Leistungen in der Ausbildung. Er überreicht jedem Helden einen goldenen Siegelring mit einem Türkis in Greifenform: das Erkennungszeichen der KGIA.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Dieser Ring weist euch als kaiserliche Agenten mit besonderen Befugnissen, weit über eurem eigentlichen Rang, aus. Jeder Offizier der kaiserlichen Armee sollte diesen Ring erkennen, doch gebraucht den Ring nicht unbedacht, denn im Moment ist Heimlichkeit unsere beste Waffe. Dies gilt vor allem in der Markgrafschaft Greifenfurt, welche von den Orks Finstermark geheißt wird.“ Marcians Mine verfinstert sich bei der Nennung des Namens. „Doch nun zu unserer Ausrüstung.“

Die Helden erhalten folgende Ausrüstung:

- Alle notwendigen Kleidungsstücke und sonstige Utensilien, um sich entsprechend der mit Meister Tankret entwickelten Tarnidentität zu verkleiden.
- Einen Dolch, wenn gewünscht eine Fernkampfwaffe sowie eine Nahkampfwaffe aus den Magazinen der KGIA. Die Auswahl dürfte in den Augen mancher Helden wohl eher enttäuschend sein. Amazonsäbel, Thorwaler Skrajas, Zwergenschwerter oder gar Meuchelwerkzeuge sind nicht vorhanden. Vielmehr handelt es sich um gängige garethische Blankwaffen, wie sie auch in jeder größeren Burg erhältlich wären. „Klein, aber fein“, kommentiert Marcian schmunzelnd die enttäuschten Blicke der Helden.
- Die Auswahl an Rüstungen ist übersichtlich. Allerdings besteht Marcian ohnehin auf reisetauglichen, unauffälligen Panzerungen, da die Orks wahrscheinlich sehr genau prüfen werden, was die Reisenden mit sich tragen. Schweres Kriegsgewehr scheidet damit prinzipiell aus.
- Einen Heiltrank (C) pro Held, abgefüllt in einer Feldflasche.
- Proviant für fünf Tage sowie fünfzehn Dukaten in kleinen Münzen.
- Die Pferde, mit denen die Helden ihre Ausbildung bestritten haben.

Bedenken Sie bei der Wahl der Ausrüstung, dass die Helden zwar wehrhaft sein sollten, jedoch nicht den Argwohn der Orks erwecken dürfen. Keine Waffe mit sich zu führen ist dabei fast genauso verdächtig, wie einen Rondrakamm oder einen schweren Plattenpanzer zu tragen. Im Zweifel sollte eher zu Gunsten der Heimlichkeit entschieden werden. Marcian erklärt den Helden, dass man ergänzende Bewaffnung in Greifenfurt besorgen werde. Das erste Reiseziel der Gruppe ist Wehrheim.

WEHRHEIM

Über die *Reichsstraße 2*, im Volksmund auch *Kaiserstraße* genannt, ist Wehrheim innerhalb von zweieinhalb Tagen zu erreichen. Während der Reise gibt sich Marcian äußerst umgänglich. Zu seinen Plänen zur Befreiung Greifenfurts möchte er jedoch noch nichts sagen. Er möchte die Helden vielmehr auf den Kontakt mit den Orks vorbereiten. Deswegen bespricht er die Schwierigkeiten der Strecke und wie man Orkstreifen am besten umgehen kann. Unter keinen Umständen sollen die Helden aber nach Wehrheim die befestigte Reichsstraße nutzen, da diese von den Orks beobachtet wird.

Unterwegs stößt die Gruppe auf aberhunderte von Flüchtlingen. Männer, Frauen und Kinder, die in Lumpen ihre Habseligkeiten auf den Rücken geschnürt mit sich tragen. Wenn die Helden bestätigen, dass Gareth frei ist, wird man ihnen für diese Nachricht überschwänglich danken. Hier können die Helden auch erstmals erproben, wie gut ihre Verkleidungen sind. Bis Wehrheim werden die Helden nicht auf Orks stoßen.

IN DER STADT

Wehrheim ist die Rüstkammer des Reiches. Mehrere große Kasernen dominieren das Stadtbild und selbst die Häuser von Handwerkern und Händlern stehen wie auf einem Exerzierplatz in Reih' und Glied. Beim Betreten Wehrheims können die Helden beobachten, wie ein Tross Planwagen die Stadt gen Süden verlässt, um der kaiserlichen Armee neue Ausrüstung und Waffen zukommen zu lassen. Zwar sind die meisten Truppen bereits in die Hauptstreitmacht integriert, doch gibt es auffällig viele Soldaten sowie eine hohe Zahl von Stadtgardisten und auch Bannstrahlern.

Die fanatischen Brüder vom Bannstrahl Praios treten in Wehrheim sehr selbstbewusst und arrogant auf. Offensichtlich magiebegabten Helden schenken sie besondere Auf-

merksamkeit. Die Helden sollten sich hier zurückhalten, wollen sie nicht unerwünschte Aufmerksamkeit riskieren. Wird es gar zu bunt, können Sie Marcian als Joker einsetzen, der die Situation Kraft seiner Autorität löst und den Helden noch einmal einschärft, unauffällig vorzugehen. Je nachdem, wie die Begegnungen bisher verlaufen sind, können Sie einige Helden auch im Verlauf des Tages noch einmal mit Bannstrahlern oder sogar Geweihten der Praioskirche konfrontieren. Diese versuchen erneut die Helden vor Marcians gefährlichem Einfluss zu warnen und den Inquisitor bei den Helden in Verruf zu bringen. Orientieren Sie sich dabei an dem Gespräch mit Roderick aus dem vorigen Kapitel.

Wenn Sie ein musikalisches Thema für das Leitmotiv *Verrat und Treue* gewählt haben, ist hier bereits erneut Gelegenheit, es ins Spiel zu bringen.

LETZTE ANWEISUNGEN

Verwickeln sie die Helden in Wehrheim nicht in allzu große Probleme. Die Anstrengungen sollten auf der Perfektionierung der Verkleidung liegen. ‚Fahrende Händler‘ oder ‚Gaukler‘ können sich Maulesel besorgen. Wagen wären ebenfalls zu bekommen, doch Marcian wird von diesen Fuhrwerken abraten, da an eine Fahrt querfeldein nicht zu denken ist und die Orks jede Ladung genauestens unter die Lupe nehmen. Der neue Verweser der *Finstermark*, Sharraz Garthai vom Stamm der Tsharshai, weiß den Wert von Handelswaren wohl zu schätzen.

Abschließend gibt Marcian den Helden Anweisungen für Greifenfurt. Treffpunkt ist das Bordell *Fuchshöhle*. Zudem sollen die Helden von nun an so tun, als ob sie Marcian nicht kennen. Danach trennt sich Marcian von den Helden, um mit Sartassa nach Greifenfurt zu reisen. Auf dem Weg sucht er Kontakt zu einer Freischärlerin, die ‚Die Löwin‘ genannt wird.

DURCH DIE FINSTERMARK

»Es ist ein Alveranskommando, aber wenn es tatsächlich gelingt, dann wird mein Name auf ewig mit der Wende in diesem Krieg verbunden sein.«

—aus dem Tagebuch des Oberst Marcian

20 Meilen westlich von Wehrheim beginnt das von Orks kontrollierte Gebiet. Auch wenn die Helden nicht auf der Reichsstraße wandern, sollten sie auf Orkpatrouillen stoßen. Wurden die Orks bisher als wütende, geifernde Horde dargestellt, können Sie nun dieses bisherige schwarz-weiß gezeichnete Bild relativieren. Die Brutalität und Willkür der Orks ist zwar immer noch vorhanden, doch das Kastensystem der Schwarzpelze bringt für einige auch Verbesserungen. Harte Arbeit wird von den neuen Herrschern honoriert und sogar belohnt. Der Verlust von Privilegien bringt Vorteile für alle, die dadurch benachteiligt waren. Manche Landarbeiter, Tagelöhner oder Holzfäller sind unter orkischer Herrschaft besser dran, als unter ihren adligen Herren. Das Zunftwesen ist den Orks unbekannt. Gegen die Geweihten der Zwölfe wird

vielerorts allerdings kompromisslos vorgegangen. Selbstverständlich gilt all dieses nur für die männlichen Bewohner der besetzten Gebiete. Die Frauen haben unter den Orks keine Rechte und werden im Allgemeinen als Sachen ohne eigenen Willen behandelt. Das Rechtsempfinden der Orks lässt sich mit der Maxime der orkischen Kultur beschreiben – das Leben ist ein Kampf und der Stärkere gewinnt.

Da die Helden inkognito reisen und ihre eigentliche Mission nicht gefährden dürfen, ist ein Eingreifen zugunsten der unterdrückten Bevölkerung nur begrenzt möglich. Halten Sie diese Szenen deswegen kurz. Zeigen Sie, dass die Markgrafschaft blutet und die Schwarzpelze sie zu einem Teil ihres Reiches machen wollen.

Vor allem in den Dörfern Reichsweg, Eslamsroden oder Orkenwall bietet sich die Möglichkeit, dies zu illustrieren. Sobald die Helden eine der Siedlungen betreten, werden sie zum amtierenden Harordak gebracht, der in einem großen Lederzelt am Marktplatz wohnt, und sie genau nach dem Woher und Wohin befragt. Testen Sie hier die *Überreden*

(Lügen)-Fähigkeiten der Helden. Aufgrund der mangelnden *Menschenkenntnis* der Orks dürfte die Gruppe jedoch nur bei groben Schnitzern in echte Schwierigkeiten geraten.

Auffällig dürfte gerade für Helden aus der Region sein, dass inzwischen auch einige Menschen angefangen haben, von der „Finstermark“ zu sprechen anstatt von der Mark Greifenfurt. Die Besitzer haben in der Regel kein Interesse daran, die Helden auszurauben oder zu töten. Eine Sitte der Menschen wird jedoch selbst von umherziehenden Patrouillen praktiziert. Die Schwarzpelze ziehen diverse Kleinigkeiten als Wegzoll ein: Messer, Proviant, Spiegel etc. Nach vier bis fünf kleineren Durchsuchungen dürften die Helden ziemlich ausgeplündert sein, bis sie endlich Greifenfurt erreichen.

POTWENDIGE BEGEGNUNGEN

Die folgenden Szenen dienen dazu, die Amazone Lysandra und ihre Freischärler einzuführen. Wenn es Marcian nicht gelingt, die Bande aufzuspüren, liegt es an den Helden, den Kontakt zu dieser Figur herzustellen.

FREISCHÄRLER

Einige Meilen vor den Helden steigt eine große Rauchsäule in den Himmel. Reiten sie näher, finden sie vier große, in Flammen stehende, orkische Trosswagen. Die durch den Ruß und Rauch hindurch schimmernden bunten Farben zeigen, dass es sich bei den Orks wahrscheinlich um harmlosere Tscharshai gehandelt hat. Eine Kenntnis, die ein Held bei Sartassa in der Ausbildung erlernt haben könnte. Zwei



Sartassa Steppenwind

Dutzend Orks liegen erschlagen und mit Pfeilen und Bolzen gespickt neben den Wagen. Das ganze scheint ein Überfall menschlicher Freischärler. Eine *Fährtensuchen*-Probe kann diesen Verdacht erhärten.

Einige der Orks sind den Angreifern lebendig in die Hände gefallen. Sie wurden an die großen Räder gekettet, gefoltert und mit ihren Wagen lebendig verbrannt. Diese ungewöhnliche Härte und Grausamkeit ist die Handschrift der Amazone Lysandra. Wenn die Helden in den nächsten Stunden einer Orkstreife begegnen sollten, wird man sie besonders genau durchsuchen, da die Orks argwöhnen, dass die Gruppe eventuell an diesem Überfall beteiligt gewesen sein könnte.

AUS DEN SCHÄTTEN

Wenn die Helden eines Abends kurz vor Greifenfurt ihr Nachtlager aufschlagen, tritt ein bärtiger Mann aus dem Unterholz. Er stellt sich nicht vor, sondern fragt höflich, aber bestimmt nach, ob unter den Helden ein Heilkundiger sei. Wenn die Helden dies bejahen, wird er sie zu einem versteckten Lager der Freischärler führen, um dort einige Verwundete zu verarzten. Lysandra verfügt über etwa 100 Kämpfer, von denen jedoch nur etwa 30 anwesend sind. Sie selbst ist mit einigen Getreuen unterwegs. Die Helden können die Gelegenheit nutzen, einen Kontakt zu den Freischärlern aufzubauen, der ihnen später noch von Nutzen sein wird, wenn sie versuchen, Lysandras Unterstützung für die Befreiung Greifenfurts zu gewinnen.

Verneinen die Helden die Frage des Bärtigen, verschwindet der Mann ohne ein weiteres Wort wieder. Wollen die Helden ihm folgen, kann ihnen dies mit einigen *Schleichen* und *Verstecken*-Proben durchaus gelingen. Werden sie jedoch von den Freischärlern entdeckt, wird der Empfang ausgesprochen frostig ausfallen.

Ein alternativer Einstieg

Falls Ihnen die Teilnahme an der Schlacht auf den Silkwiesen oder die Anwerbung durch die KGIA nicht zusagt, dann haben Sie die Möglichkeit, einen oder mehrere Helden bei den Freischärlern unterzubringen. Selbst *Ayla von Schattengrund*, das spätere Schwert der Schwerter, war zu dieser Zeit als Freischärlerin unterwegs und so haben Sie die Möglichkeit, über die Freischärler auch Helden in die Gruppe zu schleusen, die für eine Agententätigkeit im Auftrag der KGIA nicht in Frage kommen.

In diesem Fall sollten Sie zuvor wenigstens eine Kommandoaktion skizzieren (zum Beispiel die Befreiung menschlicher Sklaven aus einem Steinbruch), bevor Sie die Attacke gegen die Tscharshai spielen, die unerwartet heftige Gegenwehr leisten. Legen Sie dabei besonderes Augenmerk auf Lysandras Brutalität gegenüber den Orks. Diese Helden können sich entweder direkt der reisenden Gruppe anschließen oder später bei der Befreiung Greifenfurts nachkommen. Möchten Sie die Kampagne erst an diesem Punkt beginnen, dann hat Marcian die Löwen wohl doch gefunden.

DER HINTERGRUND VON MORD UND TOTSCHLAG

Die folgenden Hintergründe ergänzen die Übersicht zu den Erzähllinien aus der Einleitung und sollen Ihnen helfen, die Ereignisse um den Henker von Greifenfurt und die Götterwaffe Xarvlesh besser zu verstehen.

VERGANGENHEIT

Im Jahr 141 v.BF steht die Stadt Saljeth, das heutige Greifenfurt, unter orkischer Herrschaft und bildet ein bedeutendes Zentrum des Tairachglaubens. In dem unterirdischen Heiligtum bringen die Orks ihren Göttern zahllose Blutopfer dar. In dieser Lage formiert sich eine Allianz von Menschen, Zwergen und Elfen, der es schließlich gelingt, die Orks zu besiegen und Saljeth zu befreien. Doch im Allerheiligsten treffen sie auf den Hohepriester des Tairach, Träger der Götterwaffe Xarvlesh. Nur mit Hilfe des Greifen Scraan gelingt es, den Priester zu besiegen. Das Allerheiligste wird dabei durch ein elfisches Artefakt versiegelt. Nachdem Teile der Anlage durch ein Erdbeben verschüttet wurden, errichten die Zwerge über dem einzigen verbleibenden Zugang zur unterirdischen Kultanlage den ‚Torturm‘ und legen einen Zauber über die ganze Anlage, der das Böse auf ewig unter der Erde einschließen soll. Als Zeichen des Bundes zwischen Menschen, Elfen und Zwergen wird außer dem Turm ein Torbogen durch die Elfen errichtet. Dieser stellt ein Portal in die Geisterwelt dar und soll es den gefallenen Kämpfern ermöglichen, zurückzukehren, wenn Saljeth erneut in Gefahr ist. Die Menschen errichten direkt über dem Heiligtum einen Tempel zu Ehren des Gottes, der ihnen himmlische Unterstützung sandte, und nennen die Stadt fortan Greifenfurt. In den nächsten tausend Jahren geht das Wissen um den Pakt von Saljeth jedoch verloren. Nur in den Erinnerungen der Tairachpriester ist die schmachvolle Niederlage unauslöschlich eingegraben.

Dieser Teil der Geschichte kann von den Helden in Xorlosch oder bei dem Zwergen Linosch in der Feenwelt in Erfahrung gebracht werden.

Jahrhunderte später (um 510 BF) gelangt ein junger Mann nach Greifenfurt und nimmt dort seine Tätigkeit als Henker auf. Als Henkerschwert benutzt er einen schwarzen Zweihänder dessen namenlose Kräfte er erst nach und nach zu erahnen beginnt. Immer wieder zieht er aus, um seinen Nachfolger zu suchen, tatsächlich jedoch, um in neuer Gestalt zurückzukehren. Nur eine auffällige Ähnlichkeit der Namen und das schwarze Schwert deuten auf die Wahrheit hin. Schließlich gelangt die heilige Inquisition auf seine Spur, weil er sich mit einer Hexe eingelassen hat. Seine Geliebte Derlala Brohm stirbt auf dem Scheiterhaufen, den Erzvampir bannen die Kirchenmänner in einem heiligen Ritual mit sieben geweihten Dolchen. Der Henker wird von ihnen unter dem Praiostempel begraben, ohne dass jemand ahnt, was sich dort tiefer in der Erde noch befindet.

Diese Dinge können den Dokumenten in den Archiven der Stadt und vor allem der Prozessakte der Inquisition entnommen werden.

GEGENWART

Keine zwei Wochen nach der *Schlacht bei Orkenwall* (Anfang Efferd) beginnen die Orks im Auftrag des Aikar Brazoragh mit dem Abriss des Praiostempels. Kurz danach werden bei den Grabungsarbeiten die Überreste des Vampirs entdeckt. Als bei einem der Sklaven einer der sieben silbernen Dolche gefunden wird, ordnet Sharraz Garthai an, den Dieb Tairach zu opfern. Bei dem blutigen Ritual werden die Knochen des Vampirs mit frischem Blut benetzt und verleihen ihm die Kraft, sich wieder zu erheben. Noch in derselben Nacht dringt er in eine der Baracken ein und tötet neun Sklaven. Nur ein Mann namens Uriens überlebt. Danach erscheint er Sharraz Garthai zum ersten Mal als „Gesandter des Blutgottes“ und weist ihn an, sich um Uriens zu kümmern, der „von Tairach gezeichnet“ ist. Der wiederauferstandene Vampir nimmt den Namen Zerwas an und bezieht in Greifenfurt den Henkersturm, den er bereits vor dreihundert Jahren bewohnte. Das Geld, mit dem er den Kaufmann Brohm für die luxuriöse Ausstattung bezahlt, stammt aus seinem geheimen Versteck unter der Stadt.

ZUKUNFT

Bei der Befreiung der Stadt wird Zerwas schwer verwundet. Er benötigt daraufhin Blut, um sich zu regenerieren und begeht den ersten Mord. Im Folgenden versucht er seine Taten als Übergriffe von Orks oder sogar einem Werwolf zu tarnen. Als die Halbfelfe Sartassa ihm auf die Spur kommt, macht Zerwas sie während der Namenlosen Tage selbst zum Vampir. Daraufhin nehmen Anzahl und Brutalität der Morde drastisch zu. Um zu verhindern, dass Marcians Agenten hinter sein Geheimnis kommen, tötet Zerwas Stadtschreiber Irgan Zaberwitz und brennt das Magistrat nieder. Als es den Helden dennoch gelingt, die Prozessakte der Inquisition in die Hände zu bekommen, gibt er seine Tarnung auf und konfrontiert die Helden.

Als die Helden den Vampir nicht besiegen können, schließt Marcian einen Pakt mit Zerwas. Nach dem Sturm auf die Stadt verlässt Zerwas diese und kann von den Helden in neuer Gestalt während der Schlacht bei Ange und Breite enttarnt werden.

Nachdem die Helden durch elfische Geistererscheinungen und zwerghische Fundstücke auf die Vergangenheit der Stadt gestoßen werden, entsendet Marcian sie, um mehr über das Interesse der Orks an der Stadt herauszufinden. Auf ihren Reisen durch die Feenwelt und bis nach Xorlosch gelingt es den Helden, das Geheimnis um die Vergangenheit von Saljeth zu lüften.



OPTIONALE BEGEGNUNGEN

Passieren die Helden auf ihrer Reise das Schlachtfeld von Orkenwall können Sie folgende Szene spielen.

ORKENWALL

Die Helden finden gegen Abend einen geschützten Rastplatz in einer Senke zwischen zwei großen Steinen. Mehrere Raben hopsen fröhlich auf den weiten Feldern umher. Erst mit der Dunkelheit trägt der Wind Übelkeit erregenden Leichengeruch von den Feldern herüber. Wolfsheulen setzt ein. Dann können die Helden in den Schatten einige der Tiere ausmachen. Sie scheinen etwas am Boden gefunden zu haben. Plötzlich aber kneifen die Wölfe den Schwanz ein und jagen winselnd über die Hügelkuppe davon.

Ein waberndes Leuchten steigt aus dem Hügel. Das Jaulen des Windes setzt wieder ein, diesmal durchsetzt mit einem hohlen Pfeifen, das nach verzweifelten Stimmen klingt. Aus weiteren Hügeln und Senken erheben sich leuchtende Körper, es müssen Hunderte, vielleicht gar Tausende sein, bis sich ein ganzes Meer von schimmernden Gestalten über der Ebene erhebt. Kommandos sind zu hören und wie in jeder Nacht müssen die Toten ihre letzten Stunden erneut durchmachen.

Die Helden haben ihr Lager auf dem Feldherrenhügel Whassois in der Schlacht von Orkenwall aufgeschlagen. Nördlich davon liegt das Schlachtfeld. Knochen und Leichenreste wurden von Wölfen, Krähen und anderen Tieren überallhin verstreut und die armen unbestatteten Seelen geistern nun als Gefesselte Seelen oder Schlimmeres umher. Helden mit *Totenangst* oder *Aberglaube* könnten bei gelungener Probe in Panik geraten und in das von Orks besetzte Orkenwall fliehen oder aufgrund nächtelanger Alpträume ihre Regeneration verlieren.

WIEDERSEHEN MIT FREUNDEN

Die Reise durch die Finstermark bietet sich an, um die Figur des *Olugh Oxbrull* (siehe Seite 160) einzuführen. Der Harordak zieht gelegentlich an der Spitze eines Halbbanners seiner berittenen Khurkach durch die Finstermark, um sich wichtig zu machen. Die Helden können ihn dabei sowohl als zeitweiligen Besitzer eines kleinen Weilers wie auch als ‚mobile Zollstation‘ erleben. Sein selbstherrliches Gehabe und die Freude an sinnlosen Schikanen werden dazu beitragen, dass die Helden ihn sofort ins Herz schließen. Oxbrull kann dabei durchaus auch als Kontrast zu den etwas zivilisierteren Besitzern eingesetzt werden. Da die Schwarzpelze wenig Wert auf Heim-

lichkeit legen, kommen sie vermutlich schneller voran als die Helden. Wenn es dann kurz vor Greifenfurt zu einer zweiten Begegnung kommt und Oxbrull genüsslich das „Wiedersehen mit seinen Freunden“ auskostet, haben die Helden vermutlich Freundschaft fürs Leben geschlossen.

VOR DEN MAUERN GREIFENFURTS

In Greifenfurt angekommen erwartet die Helden möglicherweise eine Überraschung. Da die Stadt nahezu kampflos von den Tordochai erobert wurde, sind die Befestigungen noch vollständig intakt. Auf den ersten Blick sieht alles normal aus, wäre da nicht die orkische Torwache, die scharfe Kontrollen durchführt. Für die Helden gibt es dennoch verschiedene Möglichkeiten in die Stadt zu gelangen.

● Entsprechend ausgestattete Helden können die Mauern vielleicht direkt überwinden und so ungesehen in die Stadt gelangen.

● Eine andere Möglichkeit wäre, dass die Helden Greifenfurt umgehen und sich durch den Fluss von Norden in den Hafen treiben lassen. Die Bewachung ist sowohl im Norden als auch am Fluss im Allgemeinen eher lax.

● Wenn die Helden jedoch im Schutz ihrer Verkleidung in die Stadt marschieren wollen, erleben sie eine Überraschung. Das gute Dutzend Torwachen kontrolliert jeden Fremden sehr genau. Alle Blankwaffen, die länger oder schwerer sind als ein schwerer Dolch, werden ihnen abgenommen.

Sollten bei einer Person mehr als zwei Waffen oder andere auffällige Dinge konfisziert werden, wird der Held sofort zu Sharraz Garthai gebracht. Dieser befragt den Helden dann genauer. Kann der Held sich nicht mit einer Probe auf *Überreden (Lügen)* +3 als harmlos erweisen, wird der Tscharshai den Verdächtigen in die Sklavenbaracken bringen lassen. Hier hat der Held die Möglichkeit, Näheres über das schreckliche Massaker zu erfahren, das vor einiger Zeit stattgefunden hat (siehe Kasten). Natürlich sind den Orks irgendwelche menschlichen Privilegien völlig egal. Werden Geweihte der Zwölfe erkannt, setzt man diese sofort fest. Insbesondere Rondra- und Praiosgeweihte geraten hier in außerordentliche Schwierigkeiten, da diese üblicherweise von den Orks zu Tode gefoltert werden. Sollten bei dieser Prozedur irgendwelche persönlichen Waffen oder Ähnliches verloren gehen, haben die Helden später Gelegenheit, diese zurückzuerlangen.

DIE BEFREIUNG GREIFENFURTS

„Jetzt kommt der interessante Teil.“

—Sartassa Steppenwind nach dem Erreichen Greifenfurts

Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, finden Sie von nun an bei den Überschriften Kennzeichen für die jeweils aktiven

Erzähllinien (siehe Seite 7). Zudem ist jeder Erzählabschnitt mit einer Angabe zum Zeitpunkt und ggf. besonderen Bemerkungen ausgestattet. Dies soll Ihnen die Möglichkeit bieten, Szenen und Inhalte nach Bedarf neu zu organisieren und an die Bedürfnisse Ihrer Spielrunde anzupassen.



Das belagerte Greifenfurt



DIE LAGE IN GREIFENFURT

Zeitpunkt: Nach der Ankunft der Helden in Greifenfurt

ÜBERSICHT

Die Besatzer haben Greifenfurt unter ihrer Kontrolle. Sharraz Garthai verfügt über fast 250 Krieger, die in der Garnison am Hafen lagern. Sowohl die Mauern als auch die Tore sind permanent bemannt. Die Tore werden des Nachts geschlossen. Eine nächtliche Ausgangssperre setzt die Bevölkerung zusätzlich unter Druck. Verstöße werden mit einem Arbeitsplatz in der Grube am Platz der Sonne ‚belohnt‘.

Die Tempel der Stadt wurden von den Orks geschändet. Der Praiostempel am zentralen Platz der Sonne wurde abgerissen. Stattdessen gähnt auf dem Platz der Sonne ein Loch, das von der Bevölkerung ‚Die Grube‘ genannt wird. In den umgebenden Baracken hausen die Sklaven und Verurteilten, die die Grube ausschachten. Ebenso stehen am Platz der Sonne noch drei Stehlen, auf denen Reste von getrocknetem Blut sichtbar sind.

GERÜCHTE

Da die Helden zweifellos das Gespräch mit der Bevölkerung suchen werden, finden Sie hier eine Liste von Meinungen und Gerüchten. Platzieren Sie weitere Informationen, die Ihnen wichtig erscheinen, nach Belieben. Nutzen Sie als Informationsträger nach Möglichkeit Meisterpersonen, die sie später noch einmal einsetzen wollen, und machen Sie sich ggf. Notizen über jene Figuren, welche die Spieler besonders interessant finden, um diese später erneut zu platzieren.

● Auf den Steinen am Platz der Sonne opfern Sie ihren grausigen Götzen Menschen. Bruder Corvinian (den Praiosgeweihten) haben sie an das Tor des Tempels genagelt. – *Schluchzen* – Wir werden alle sterben. (Ein beliebiger Greifenfurter; +/-)

● Die Orks glauben, ihnen sei ihr Gott in Greifenfurt erschienen. (Ein zerschundener, aber freigelassener Greifenfurter; –)

● Vor ein paar Monaten haben sie in einer einzigen Nacht ein ganzes Dutzend der Sklaven am Platz der Sonne ihren Götzen geopfert. Regelrecht zerfetzt waren die. Das Blut in der Baracke kann man heute noch sehen. Die Orks sind wie Tiere. (Ein wohlhabender Bürger; +/-)

● Der Brohm, unser Magistratsherr, der wird es schon richten. (Ein Elfenberger Kontorarbeiter; –)

● Der Brohm treibt doch Handel mit den Orks! Darrag dem Schmied könnt ihr trauen. (Eine andere Elfenberger Kontorarbeiterin; +/-)

● Die Orks haben sich in der Grafenburg eingenistet. Früher haben sie die Tore nachts zu gemacht, aber jetzt sind sie wohl nachlässiger geworden. (Verschwörerischer Händler; +)

● Diese Huren von der Fuchshöhle treiben es sogar mit den Orks. (Ein empörter Bürger; +)

● Wegen der Schwarzpelze muss ich nun immerzu Orksteppen erscheinen lassen. Ich denke, wir beide wissen, es gibt aufregenderes als grasende Steppenkühe. (Lancorian, Besitzer des Fuchshöhle; +)

● Darrag der Schmied hat doch schon längst aufgegeben. Da schnüffelt immer so einer bei ihm rum und der Darrag hat ihm bestimmt einiges erzählt. Dem würd' ich nicht trauen. (Ein Bürger; der Schnüffler war Marcian)

● Ugdalf, der Wirt vom ‚Stier‘, der ist ein rechter Kerl und obendrein Veteran der Ogerschlacht! Der wird es den Orks schon zeigen. (Ein Stammgast des Stiers; –)

● Der Sharraz Garthai ist kein solcher Schinder, aber seine Unterhüuptlinge sind rechte Heißsporne, vor allem der Junge mit dem Flügelhelm. (Drugon, der Hafnarbeiter; +)

● Der Zaberwitz ist eine rechte Ratte, aber rauskriegen kann der schon was, in drei Tagen will der Hüuptling hier, den Sie Sharraz nennen, in die Finstermark aufbrechen. (Zerwas der Henker; +)

● Ich hab was gehört, was interessant für Euch sein könnte: Das kostet allerdings einen Silbertaler ... Der Oberork Sharraz Garthai will mit dem Großteil der Krieger Steuern einreiben gehen. Bald, ich glaube in zwei bis drei Tagen ... (Irgan Zaberwitz; +)

OPTIONALE SZENEN

Greifen Sie auf diese Szenen während der Erkundungen in Greifenfurt zurück, wann immer es Ihnen passend erscheint.

● Die Helden müssen nach einem Verschwörertreffen des Nachts vor einer Orkstreife fliehen, die auf die Einhaltung der Ausgangssperre achtet. Dabei verstecken Sie sich zufällig in *Zerwas* luxuriösem Henkersturm. Dieser lädt die Helden ganz entspannt zu einem Glas Wein ein und lässt sich von ihnen zum Mitmachen beim Widerstand 'überreden'. Alternativ kann er auch die Helden zum nächsten Treffen einladen.

● Eines von *Lancorians Freudenmädchen* macht einem Helden schöne Augen. Kaum ist dieser auf den Geschmack gekommen, muss er feststellen, dass ein stämmiger Orkkrieger sie für den persönlichen Gebrauch kaufen will. Greift der Held hier ein, hat er durchaus gute Chancen auf Erfolg, denn Sharraz Garthai ist mit dem derzeitigen Angebot durchaus zufrieden. Nebenbei ist dem Helden Lancorians Dank sicher.

● Einige Orks lungern bei *Darrag* in der Werkstatt herum. Auf Nachfrage kann dieser den Helden verraten, dass die Orks immer wieder versuchen, von ihm Waffen zu erhalten. Er verstehe jedoch nichts vom Waffenschmieden. Tatsächlich ist Darrag ein sehr fähiger Waffenschmied.

● *Sharraz Garthai* schlägt einen Ork nieder, weil dieser zwei Sklaven in der Grube zu Tode geprügelt hat. Der Häuptling ist sichtlich verärgert.

● Bis zur Abreise des Verwesers kann der verrückte *Uriens* im Gefolge des Orkhäuptlings angetroffen werden. Auch danach können die Helden dem Bettler begegnen und womöglich bereits eine seiner Prophezeiungen erleben (siehe Seite 145ff.).

IN DER FUCHSHÖHLE

„Willkommen in der Fuchshöhle, dem besten Puff der gesamten Finstermark.“

—Lancorian der Magier zu einem stark behaarten Kunden

Der vereinbarte Treffpunkt in Greifenfurt ist die Fuchshöhle. Das in der ganzen Region bekannte Bordell befindet sich in einem der Türme der alten Stadtmauer. Das Etablissement gehört dem Illusionisten Lancorian, der hier gutes Geld verdient, obwohl die Greifenfurter Bürger das unsittliche Haus in der Öffentlichkeit zutiefst verachten. Der erfahrene Händler Sharraz Garthai beließ die Einrichtung des Bordells und wies seine Krieger sogar an, Lancorian zu bezahlen. Da die Kunden aus dem Umland in letzter Zeit sehr nachgelassen haben und die Orks oft in Naturalien bezahlen, befindet sich neben der Fuchshöhle nun ein großer Verschlag, in dem Lancorian allerlei Kleinvieh hält.

Die Fuchshöhle ist ein durchaus gepflegtes Etablissement. Je nach Tageszeit werden die Helden hier gähnende Leere oder Hochbetrieb vorfinden. Durch die nächtliche Ausgangssperre haben sich die Geschäftszeiten allerdings ein wenig verschoben. Im Erdgeschoss befindet sich eine Schänke, in der auch die Freudenmädchen auf Kundschaft warten. Durch eine Luke gelangt man in die unteren beiden Etagen, in denen sich die Räume des Bordells befinden.

Marcian hat Lancorian, den er von früher kennt, bereits informiert und ihn gebeten, die Helden anzusprechen. Er wird sich gegen Mittag mit den Helden treffen, wenn weder Kunden noch Besitzer in der Fuchshöhle zu erwarten sind. In der Zwischenzeit haben die Helden Gelegenheit, Lancorian und seine Angestellten etwas besser kennen zu lernen. Marcian wird die Schänke in seiner Verkleidung als reisender Augenarzt betreten. Auch jetzt trägt er schon den roten Umhang, der später sein Markenzeichen wird. Er wird den Helden die Lage aus seiner Sicht schildern.



In der Fuchshöhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In dieser Stadt gibt es kaum ausgebildete oder erfahrenere Kämpfer. Da wir nicht viel Zeit haben, bleibt uns nur die Möglichkeit, schnell zuzuschlagen und uns jeder Hilfe zu bedienen, die wir kriegen können. Es scheint eine Gruppe von Widerständlern zu geben, die sich um den Schmied Darrag gesammelt hat. Ihr müsst sein Vertrauen gewinnen und die Reihen des Widerstands infiltrieren. Haltet aber unbedingt euren Status als Agenten geheim.

Im Umland operiert eine Gruppe Freischärler, die sich die ‚Löwen‘ nennen. Leider ist es mir nicht gelungen, sie ausfindig zu machen. Sartassa war bereits unterwegs, um sie zu finden, doch solltet ihr es ebenfalls versuchen. Wir müssen unbedingt so viele Kämpfer wie möglich mobilisieren, wenn wir Erfolg haben wollen. Und wir müssen Erfolg haben. Der Prinz und das ganze Reich verlassen sich auf uns. Versagen ist keine Option.“

Für die Befreiung Greifenfurts müssen die Helden Verbündete gewinnen. Darrag ist ein möglicher Anlaufpunkt in der Stadt, die Helden könnten aber auch andere Verschwörer ausfindig machen.

Marcian hat dem Mann bereits einen Besuch abgestattet und sich ihm zu erkennen gegeben. Darüber hinaus sollen die Helden versuchen, Lysandra und ihre Löwinnen für die Aktion zu gewinnen, sowie mit ihnen einen Schlachtplan entwickeln. Die bevorstehende Abreise Sharraz Garthais kommt der Gruppe dabei natürlich sehr gelegen. Da niemand weiß, wie lange der Verweser unterwegs sein wird, ist Eile geboten.

Sollten die Spieler Schwierigkeiten mit der Planung haben, machen Sie ihnen durch geeignete Talentproben weitere Informationen zugänglich. In der Rolle Marcians können Sie die Pläne der Helden kommentieren und bei allzu abwegigen Vorschlägen eingreifen. Darüber hinaus kann der Inquisitor Informationen oder Gerüchte beisteuern, die die Helden noch nicht selbst erlangen konnten.

● Die Tore und die Garnison sind die Schlüsselbefestigungen der Stadt. Können diese erobert werden, sind auch die Bastion und die Wehrtürme nicht mehr zu halten. Da die Tore der Garnison nachts geschlossen sind, braucht es einige Helden, die Mauer zu überwinden und das Tor von innen zu öffnen.

● Die Anführer der Orks vergnügen sich regelmäßig in der Fuchshöhle. Abgelenkt und ohne Rüstung bieten Sie hier das ideale Ziel für den Beginn der Aktion.

● Die Sklaven am Platz der Sonne sind teilweise ehemalige Soldaten und sicher motiviert, gegen die Orks zu kämpfen. Ihre körperliche Verfassung ist allerdings so schlecht, dass sie einen Kampf nicht lange durchhalten können.

● Vermutlich werden die Helden einige Punkte ausspähen müssen, um über offene Fragen Gewissheit zu erlangen. Weitere Informationen finden Sie unter dem Punkt **Der Aufstand** ab Seite 45.

ANWERBUNGEN

Für die Gespräche mit dem Widerstand ist es von Vorteil, wenn die Helden bereits die Unterstützung Lysandras haben.

Der Sprung der Löwin

Je nachdem, wie die erste Begegnung mit den Freischärlern verlaufen ist, gestaltet sich jetzt die Suche nach Lysandra und ihren Löwen unterschiedlich. Sind die Helden offen im Lager aufgenommen worden, reicht unter Umständen *Orientierung*, um bald wieder auf die Löwen zu stoßen. Vielleicht müssen die Helden auch mit Sartassas Unterstützung einen der Kampfplätze aufsuchen und sich mittels *Fährtensuchen* auf die Spur der Freischärler setzen. Machen Sie es den Helden jedoch nicht zu einfach. Die Kämpfer wissen sich zu verstecken, sonst hätten Ihnen die Orks schon lange den Gar ausgemacht. Sie verlegen immer wieder ihr Lager und sind sehr wachsam. Die Amazone zu überzeugen, sollte sich allerdings wesentlich schwieriger gestalten. Für rondrianischen Pathos hat die Kriegerin wenig übrig, das Leben ihrer Männer bedeutet ihr jedoch viel. Motivieren kann man sie fast nur über ihren Hass auf die Orks, der auch ihren Leuten gemein ist, wie ein Held mit *Menschenkenntnis* feststellen kann. Auf aussichtslose Kämpfe und Selbstmordaktionen wird sie sich jedoch keinesfalls einlassen. Auch ein längeres Verweilen in der Stadt hält sie für zu gefährlich. Die Dunkelheit der Wälder scheint den Freischärlern bedeutend sicherer. Je nachdem, wie erfolgreich die Helden verhandeln (und dies ggf. durch Talentproben beweisen), werden Lysandras Bedingungen mehr oder weniger großzügiger sein.



Lysandra die Amazone

Im Endeffekt sollte es den Helden gelingen, Lysandra zu einem Angriff auf die Norrnpforte zu bewegen, wobei sie in jedem Fall darauf besteht, dass ihre Freischärler sofort nach der Attacke wieder abziehen. Die Helden gewinnen mit den Rebellen etwa 100 Kämpfer hinzu.

Der Widerstand

Wie die Helden Darrag überzeugen, oder ob sie gar auf einem ganz anderen Weg in die Reihen des Widerstandes gelangen, ist letztlich egal. Sollten die Helden keinen Erfolg haben, wird Marcian ohne die Helden am Treffen des Widerstandes teilnehmen.

Die Verschwörer treffen sich in einem der Lagerhäuser am Hafen. Überraschend viele Bürger sind gekommen, auch wenn die meisten keinen sehr kriegerischen Eindruck machen. Bis zu Marcians Eintreffen führen Gernot Brohm und Darrag das Wort. Während der Patriziersohn durch sein Aussehen und seine Rhetorik zu überzeugen weiß, sind es bei Darrag vor allem Willensstärke und die schiere körperliche Präsenz, die ihm Respekt verschaffen. Auch Zerwas nimmt erstmalig an dem Treffen teil, hält sich jedoch zunächst zurück. Mit ein wenig *Menschenkenntnis* wird den Helden jedoch schnell klar, dass ein Aufstand ohne fremde Unterstützung wohl niemals stattfinden würde.

Marcian wird sich den Bürgern als kaiserlicher Offizier zu erkennen geben und mit Hinweis auf die Blutnacht am Platz der Sonne Stimmung gegen die Orks machen. Dann wird er den Plan erläutern, den er zusammen mit den Helden entwickelt hat. Gerade als alles klar zu sein scheint, meldet sich Zerwas zu Wort und stellt kritische Fragen zur Eroberung der Garnison. Er meldet sich freiwillig, über den Fluss in die Garnison einzudringen und zur Öffnung der Tore beizutragen. Eine direkte Zusammenarbeit mit anderen lehnt er dabei jedoch ab, da dies das Risiko der Entdeckung erhöhen würde.



AM PLATZ DER SONNE



Zeitpunkt: Während der Erkundung Greifenfurts.

Früher oder später werden die Helden auf die Bauarbeiten am Platz der Sonne aufmerksam werden. Neben der zentralen Lage sollten die Helden dank Sartassa wissen, dass Orks nicht unbedingt zu zwergischen Erdarbeiten neigen. Entweder haben die Helden selbst einen ‚Arbeitseinsatz‘ in der Gruppe oder werden von Bürgern darauf hingewiesen. Die Greifenfurter selbst sind nicht gut auf die Sklaven zu sprechen, da diese immerhin den wichtigsten Tempel der Stadt einreißen. Eine ‚Besichtigung‘ der Baustelle ist nur bei Nacht möglich, da die Orks bei Tag jeden Gaffer verscheuchen.

In den Schutthaufen am Rand des Platzes lassen sich immer noch Reste des abgerissenen Praiostempels finden. Nur der pure Zufall könnte einem Helden hier jene Steinplatten in die Hände spielen, welche noch die Löcher der rituellen Opferdolche aufweisen, die für das Bannritual gegen Zerwas verwendet wurden (siehe **Der Hintergrund von Mord und Totschlag**).

Die eigentliche Baugrube ist unspektakulär. Es lässt sich vermuten, dass die Orks wohl den gesamten Platz ausschachten

wollen. Einem Bergmann oder anderweitig sehr aufmerksamen Helden kann spätestens nach einigen Tagen auffallen, dass die Grabungsarbeiten (immerhin sind die Orks hier schon mehrere Monate am Werk) unglaublich langsam vorangehen. Von den Sklaven können die Helden erfahren, dass die Erde mit jedem Finger immer fester und steiniger wurde, bis man kaum noch vorankommt. Fast scheint es, als wollten die Zwölfe diesen Frevel nicht dulden.

Die Baracken werden aufgrund der nächtlichen Ausgangssperre nicht direkt bewacht. Es befindet sich jedoch fast immer ein Patrouille in Sichtweite, so dass eine Befreiung der Sklaven erst mit dem Beginn des Aufstandes möglich sein sollte. Marcian lässt die Grube kurz nach der Befreiung zuschütten.

Einstieg für weitere Helden

Auch an dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit neue (eventuell auch als Zweithelden geeignete) Helden einzuführen. Zu den Sklaven gehören neben verurteilten Bewohnern der Stadt auch etliche ehemalige Soldaten der kaiserlichen Armee, möglicherweise aber auch weibliche Geweihte der weniger wehrhaften Götter, die von den Orks manchmal am Leben gelassen wurden. Eine solche Figur kann sehr reizvoll sein, wenn sie nach den leidvollen Erfahrungen im Lauf der Kampagne erst ihren Glauben zurückgewinnen muss. Nehmen Sie passende Modifikationen für versklavte Helden vor. Neben *Vorurteilen gegen Orks* und verschiedenen *körperlichen Nachteilen* bietet sich für Geweihte der Start ohne **KaP** und eine stark erschwerte Rückgewinnung derselben an.



DER AUFSTAND



Zeitpunkt: Nachdem Sharraz Garthai mit seinen Kriegern Greifenfurt verlassen hat (Ende Phex 1012 BF).

PLANUNG UND OPPOSITION

Nachdem Sharraz Garthai einen Großteil seiner Truppen mitnimmt, um in der Finstermark Steuern einzutreiben, ist der Zeitpunkt für den Aufstand gekommen. Von 250 Mann verbleiben noch etwa 80 Krieger der Tscharschai in der Stadt. Selbst diese Zahl ist noch so hoch, dass die Greifenfurter auf die Hilfe der ‚Löwen‘ angewiesen sind.

Der ranghöchste Häuptling und seine engsten Gefolgsleute vergnügen sich jeden Abend in der Fuchshöhle. Sollte sich kein ausgewiesener Alchimist unter seinen Agenten befinden, lässt Marcian durch Lancorian ein Schlafgift herstellen, das dieser in den Wein der Orks mischt, sobald sie sich zur abendlichen Orgie einfinden. Leider zeigt Lancorians Gift keine Wirkung und so werden die Helden die Krieger wohl im Kampf überwinden müssen.

An den Stadttoren tun jeweils eine gute Handvoll Schwarzpelze Dienst. Die Garnison wird des Nachts von einem Dutzend Schwarzpelzen bewacht, die vor allem das Tor zur Stadt

im Auge haben und für die Anführer öffnen, wenn diese aus der Fuchshöhle zurückkehren. Alle übrigen Orks haben sich in den Zimmern der Garnison eingerichtet und werden erst durch Alarmrufe geweckt. Bedenken Sie beim Kampf, dass diese Gegner zumeist ungerüstet in das Geschehen eingreifen. Möglicherweise ist auch der Tairachpriester der Sippe anwesend und hat sein Zelt mitten im Hof aufgestellt. Er wird den Helden unerschrocken entgegentreten und versuchen, einige Krieger um sich zu sammeln. Überlegen Sie in diesem Fall gut, welche Magie der Schamane gegen die Helden ggf. ins Spiel bringen kann.

HAVEN UND STECHEN

Vermutlich wird das Ausschalten der Häuptlinge in der Fuchshöhle den Ausgangspunkt der Operation darstellen. Wichtig ist danach vor allem, die Tore der Garnison schnell zu erobern. Können sich die Orks hier verschanzen, ist die gesamte Operation gefährdet.

Lysandra wird mit ihren Freischärlern vor der Nörrnpforte warten (je nachdem, was die Helden vereinbart haben). Nur wenige der etwa 100 Kämpfer sind beritten. Die ‚Löwin‘ erscheint in einer prächtigen Amazonenrüstung und rosshaar-geschmücktem Helm. In dieser Situation werden die Helden zum ersten Mal erleben, wie sehr Lysandra ihre Kämpfer zu motivieren weiß.

Das Eindringen in die Garnison und das Öffnen der Tore sind klassische Heldenaufgaben. Die Helden können dort auf Zerwas treffen, der am anderen Ende der Festung kämpft. Zerwas ist in seiner Dämonengestalt (s. Anhang) über den Fluss geflogen, wird aber behaupten, geschwommen zu sein. Der Henker hat zur Tarnung einen Enterhaken mit Seil an der Mauer befestigt und trägt außer einem Gurt mit seinem Schwert keine Kleidung. Nur auf gezielte Nachfrage sollten Sie erwähnen, dass seine Haare trocken sind. Zerwas bindet mit seinem lautstarken Auftreten etliche Orks und erschlägt mehr als ein halbes Dutzend von ihnen.

Im heldenhaften Kampf gegen die Schwarzpelze wird Zerwas durch einen Speer aus Eschenholz schwer verletzt. Der Henker geht nach dem Treffer in die Seite zu Boden, kurz bevor er von Darrag und anderen erreicht wird. Der Sinn dieser Szene ist es, den Verdacht des anschließenden Mordes von Zerwas abzulenken. Zerwas lässt sich kurz nach der Eroberung der Garnison von Darrag nach Hause bringen und lehnt eine weitere Behandlung seiner Wunden höflich aber bestimmt ab. Richten Sie es nach Möglichkeit so ein, dass die Helden zwar von Zerwas Verletzung erfahren, ihn jedoch nicht unbedingt genauer untersuchen können.

Mit dem Überraschungsmoment auf ihrer Seite sollte es den Menschen leicht fallen, die Orks zu überwinden und die Verluste zu begrenzen, auch wenn die Gegner bis zum Tode kämpfen. Hier haben Sie ebenfalls Gelegenheit, die Grausamkeit von Lysandras Freischärlern in Szene zu setzen. Obwohl Marcian gerne Gefangene gemacht hätte, gehen die Löwen mit äußerster Härte vor und töten jeden einzelnen Schwarzpelz. Neben dem Öffnen des Tores kann der Sieg über den Schamanen ein Erfolgserlebnis für die Helden sein. Die Stammesogor hat Sharraz Garthai alle auf seine Reise mitgenommen. Spielwerte der Gegner finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen** auf Seite 173f..

Natürlich können einige Helden sich auch für einen anderen Kampfschauplatz entschieden haben. Gernot Brohm wird mit einigen Bürgern das Südtor attackieren, während Marcian an der Nörrnpforte die Amazone in Empfang nehmen wird.

ANKERPUNKTE

✦ **Zerwas** wurde schwer verwundet, jedoch noch nicht enttarnt. Er benötigt nun Blut, um seine Verletzung zu heilen.

SIEGESFEUER

Am nächsten Morgen versammeln sich die Bürger am Platz der Sonne. Marcian verkündet die Befreiung Greifenfurts von den Orks. Er verliert ein Schreiben Prinz Brins, durch das Oberst Marcian bis zur endgültigen Befreiung als Verwalter der Stadt eingesetzt wird. Bereits jetzt seien Truppen auf dem Weg nach Greifenfurt, um die Bedrohung durch die Orks zu beenden. Marcian lässt außerdem durchblicken, dass mit einer Untersuchung durch die Inquisition zu rechnen sei, die ermitteln werde, wer mit den Orks zusammengearbeitet habe. An Stelle des Magistrats setzt Marcian auf einen Offiziersrat, der künftig unter seiner Führung die Geschicke der unter Kriegsrecht stehenden Stadt lenken soll.

Nachdem einige Mitglieder des Magistrats, wie Brohm und Elfenberg, lautstark Namen verlangen, gibt Marcian einige Namen bekannt, behält sich jedoch die Berufung weiterer Mitglieder vor. In jedem Fall benennt er bis zu drei geeignete Helden, Darrag den Schmied und Gernot Brohm, die sich alle in der Befreiung hervorgetan haben. Auf Wunsch der Bevölkerung – und Betreiben Glombo Brohms – wird auch der abwesende Zerwas in den Rat berufen. Lysandra erwähnt der Oberst noch nicht, da er deren Abzugspläne kennt und eine Diskussion in diesem Moment vermeiden will.

Beachten Sie, dass Marcian sich zu diesem Zeitpunkt nicht als Inquisitor zu erkennen gibt. Über dieses Amt wissen bis auf weiteres nur Darrag und die Helden Bescheid. Als erste Amtshandlung lässt Marcian die Sklavenbaracken am Platz der Sonne abreißen und entzündet sie eigenhändig. Die Grube wird im Verlauf des Tages von den Bürgern zugeschüttet, damit dort später ein Praios-Schrein errichtet werden kann. Schließlich verkündet Marcian, dass man die Befreiung am Abend angemessen feiern wolle. Ein Ochse wird gebraten und die Biervorräte des Markgrafen werden an die Greifenfurter verteilt.

Elemente für den Meister

● Die Helden werden von den Bürgern als „Befreier Greifenfurts“ gefeiert. Neben den Helden stehen hier vor allem Gernot Brohm und Zerwas im Fokus. Die Helden können eventuell schon erfahren, warum Zerwas „der Henker“ genannt wird und dass die Henker als Verteidiger der Stadt in der Geschichte Greifenfurts eine gewisse Tradition haben. Genauer scheint aber niemand darüber zu wissen. Derweil macht das Gerücht die Runde, Zerwas habe sich zum Sterben zurückgezogen. Zu Hause ist er nicht anzutreffen.

● Marcian wird mit Unterstützung einiger Helden erste Maßnahmen zur Sicherung der Stadt koordinieren. Dazu gehört in erster Linie das Einsetzen von Wachmannschaften für die Tore und Bastionen.

Die Stimmung ist gemischt, von euphorisch „Jetzt treten wir den Schwarzpelzen in den Arsch“ bis pessimistisch „Wenn Sharraz Garthai zurückkehrt, sind wir geliefert“. Viele fürchten sich vor der Untersuchung durch die Inquisition.

Der junge Gernot Brohm tanzt mit einem hübschen, blonden Mädchen mit geflochtenen Zöpfen. Als schließlich der Freund des Mädchens dazwischen geht, zeigt er sich sichtlich verärgert. Lucilla (s.u.) ist auch einem kleinen Flirt mit einem Helden nicht abgeneigt.

Während der Feier erfährt Marcian von Lysandra, dass diese schon am nächsten Morgen mit ihren Freischärlern die Stadt verlassen will. Er bittet daraufhin einen geeigneten Helden, ihm umgehend ein paar Fläschchen aus seiner Unterkunft zu besorgen. Diese enthalten ein leichtes Gift, das er der Amazone ins Bier mischt und damit eine schwere Magen-Darm-Verstimmung auslöst.



TOD EINER BÄCKERSTOCHTER

Zeitpunkt: Am Morgen nach der Befreiung Greifenfurts.

Bemerkung: Mit dem Mord an Lucilla beginnt die Kriminalgeschichte in der Vampir-Erzähllinie.

Am nächsten Morgen werden die Helden früh geweckt. Darrags Frau Misira hat auf dem Weg zur Wachablösung an der Norrnpforte eine Leiche gefunden. Atemlos und bleich steht sie vor den Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Bitte, hohe Herrschaften, folgt mir zum Rondratempel, es ist etwas passiert“. Das Gesicht der Frau des Schmieds ist bleich, die Hände zitterig. „Herr Marcian bat mich, euch zu holen und nur euch! Verzeiht also mein Eindringen.“

Begierig saugt ihr die kühle Morgenluft ein. Kaum ein Bewohner der Stadt ist zu sehen, alle erholen sich von der Feier. Vor euch liegt der alte Rondratempel, ehemals Heimat furchtloser Streiter gegen die Orks, heute nur noch eine geschändete Ruine. Ihr betretet den Tempel und seht eine Gestalt mit leuchtend rotem Umhang. Marcian steht neben der Leiche eines jungen Mädchens, deren Kopf einen Schritt entfernt liegt. Das Gesicht des Inquisitors wirkt wie in Stein gemeißelt und bildet einen seltsamen Kontrast zu dem entrückten Ausdruck auf dem Gesicht der Leiche.

„Ich möchte, dass ihr herausbekommt, wer sie ist, und vor allem wer das getan hat. Bringt den Mörder zur Strecke, egal wer oder was es war.“

Eine Bewegung in den Schatten lässt euch zusammenzucken. Doch sofort nimmt Marcian die Hand wieder vom Schwert. Es ist Uriens, der verkrüppelte Bettler, der als einziger die Blutnacht am Platz der Sonne überlebt hat. Als er die Leiche erblickt, bricht er schreiend neben ihr zusammen, greift sich an den Kopf und stammelt vor sich hin.

Uriens beruhigt sich erst wieder, wenn Misira und einer der Helden sich um ihn kümmern und seine zuckenden Gliedmaßen festhalten. Dann jedoch erstarrt er und flüstert mit starrem Blick immer wieder die Worte: „Der Tod trägt rot, der Tod trägt rot.“ Womöglich werden die Helden an eine Verbindung zu Marcians rotem Umhang glauben, den er auch in dieser Szene trägt. Nur ein besonders sensibler Held (IN+5) kann bemerken, dass Uriens' Blicke über Marcian hinweg gleiten und den Himmel abzusuchen scheinen.

Untersuchungen

Die Identität der Toten kann leicht geklärt werden. Misira kann den Helden sagen, dass es sich um Lucilla handelt, die Tochter des Bäckers von der Norrnpforte. Sie hat schon vielen in der Stadt den Kopf verdreht und war mit Wisgolf, dem Sohn des Seilers, verlobt.

Auffällig ist, dass der Kopf abgetrennt, aber nicht entfernt wurde. Stattdessen hat der Mörder aber den Skalp mitgenommen. Haare und Kopfhaut des Mädchens wurden mit einer Klinge entfernt.

Der Held, der bei Sartassa in der Ausbildung am besten aufgepasst hat, kann sich erinnern, dass die Orks den Skalp ihrer Feinde als Trophäe nehmen. Da Lucilla kaum im heroischen Zweikampf überwunden wurde, kommt hier eigentlich nur die orkische Tradition der Blutrache in Frage. Prinzipiell kommt eine solche Tat auch in Frage für eine der unter jüngeren Orks verbreiteten Mutproben. Sobald die Helden Sartassa hinzuziehen, wird sie diese Tradition bestätigen, jedoch darauf verweisen, dass ein Ork normalerweise nicht den Kopf abgetrennt und dann liegen gelassen hätte.

Ein Held kann mit *Anatomie* +4 oder *Heilkunde Wunden* +9 feststellen, dass für diese Bluttat überraschend wenig Blut zu finden ist. Auch in der direkten Umgebung sind keine frischen Blutspuren zu finden. Ein Anatom kann bei genauerer Untersuchung außerdem feststellen, dass der Kopf mit hohem Kraftaufwand und einer kleinen Klinge abgetrennt wurde.

Tatsächlich war es Zerwas, der Lucilla am Morgen auflauerte, sie in ein Gespräch verwickelte und in den Rondratempel führte. Dort tötete er das Mädchen und enthauptete sie mit seinem Dolch, um die verräterischen Bissspuren zu verbergen. Den Skalp nahm er mit, um den Verdacht auf die Orks zu lenken. Erst durch den Tod des Mädchens kann Zerwas wieder genügend Kraft sammeln, um die schweren Verletzungen, die er bei der Erstürmung der Garnison erlitten hat, schnell zu regenerieren.

Marcian wird am nächsten Morgen offiziell bekannt geben, dass Lucilla von einem einzelnen Ork getötet wurde. Die Helden sollen die Ermittlungen jedoch unauffällig fortsetzen. Sollten die Helden noch vor der Bekanntgabe des Mordes Gernot Brohm konfrontieren, wird dieser zunächst völlig ungläubig reagieren und schließlich in Tränen ausbrechen. Auch andere Greifenfurter zeigen sich schockiert und entsetzt über den Tod des allseits beliebten Mädchens.

Dramaturgische Anmerkung

Nutzen Sie den Mord an der Bäckerstochter, um zu zeigen, wie sehr die Menschen durch den unerwarteten Verlust eines geliebten Menschen leiden. Im Zuge der Kampagne wird sich die Einstellung der Greifenfurter

nach und nach ändern. Verbitterung und Resignation lassen die Bürger zunehmend gefühllos werden. Vielen bleibt wenig übrig außer der Wut und dem Hass auf die Orks.

WARTEN AUF DEN PRINZEN

»Knapp drei Banner Reiterei unter einem jungen Heißsporn, ein Haufen Wilddiebe und Halsabschneider sowie die Bürger einer eroberten Stadt. Meine Agenten und mich nicht zu vergessen. Auf der anderen Seite womöglich Hunderte bis an die Zähne bewaffnete Orks, ein paar Oger und ihre verdammten Hexer. Meine Chancen standen schon schlechter, aber nicht allzu oft.«
—aus dem Tagebuch des Oberst Marcian

Die Greifenfurter rechnen zu diesem Zeitpunkt mit einer baldigen Ankunft der kaiserlichen Armee und einem Ende des Krieges. Die Übungen der Bürgerwehren halten einige noch für übertrieben, man macht sich mehr Sorgen um die angekündigte Untersuchung durch die Inquisition als um der Orks. All das ändert sich schlagartig mit der Ankunft von Oberst vom Blautann.



EINE AMAZONE FÜR GREIFENFURT

Zeitpunkt: Wenige Tage nach der Befreiung Greifenfurts (Anfang Peraine 1012 BF).

Um zu verhindern, dass Lysandra mit ihren Freischärlern umgehend wieder abreist, erteilt Marcian einem seiner Agenten einen Spezialauftrag. Spielen Sie die entsprechende Szene am besten nur mit dem betroffenen Spieler durch. Der Held erhält den Auftrag, sich in der nächsten Zeit um Lysandra zu kümmern, die derzeit aufgrund einer plötzlichen Krankheit das Lager hüten muss. Marcian lässt durchblicken, dass ihm dieser Umstand sehr gelegen kommt, und übergibt dem Helden ein kleines Fläschchen, aus dem er alle zwei Tage genau zwei Tropfen in Lysandras Essen mischen soll. Über die Maßnahme ist Stillschweigen zu bewahren, denn tatsächlich enthält das Fläschchen ein leichtes Gift, das für die Magen-Darm-Verstimmung der Amazone verantwortlich ist. Wenn Sie einen Helden in der Gruppe haben, der über ähnliche Möglichkeiten und geeignete Gesinnung verfügt, kann der Vorschlag oder das Mittel natürlich auch von diesem kommen.

Kurz darauf ruft Marcian seine Agenten zusammen und erläutert Ihnen die Situation. Die Amazone ist entschlossen, mit ihren Freischärlern die Stadt zu verlassen. Allein ihre derzeitige Unpässlichkeit hindert sie daran. Ohne die erfahrenen Kämpfer wäre die Verteidigung der Stadt jedoch

enorm erschwert. Marcian beauftragt die Helden daher damit, dafür zu sorgen, dass die Amazone und ihre Kämpfer langfristig in Greifenfurt bleiben. Die Helden haben dabei explizit freie Hand.

Erschwert werden könnte der Auftrag dadurch, dass die Helden Lysandra vermutlich den freien Abzug ihrer Streiter zugesichert haben. Sollte einer der Helden damit vorhersehbare Probleme haben, wird Marcian nur einen Teil der Gruppe einbeziehen.

Dieser Auftrag eignet sich besonders für gesellschaftlich bewanderte Helden, die ihren Schwerpunkt weniger im Kampf als vielmehr im Umgang mit Menschen haben. Krieger und Rondrageweihete werden sich hier schwer tun, denn Appelle an Ritterlichkeit und Heldenmut sind bei den Freischärlern ebenso hoffnungslos wie bei Lysandra selbst.

Um die ‚Löwen‘ dauerhaft in der Stadt zu halten, bedarf es natürlich etwas mehr als nur einer Magenverstimmung. Lassen Sie hier der Kreativität der Helden freien Lauf und binden Sie insbesondere auch die weniger kämpferischen Helden ein. Die Amazone selbst ist nur sehr schwer zu überzeugen. Nur ein Held, der sich längere Zeit mit ihr auseinandersetzt und mehrfach deutlich erschwerte Proben auf *Menschenkenntnis*, *Heilkunde Seele* und *Überzeugen* besteht, darf sich Chancen ausrechnen, die Amazone bereits jetzt zu einem Gesinnungswandel zu bewegen. Ziehen Sie hierzu die Beschreibung Lysandras in den **Gemeinsamen Anhängen** hinzu.

Eine Variante, die mehr Erfolg verspricht, ist das Überzeugen der Freischärler selbst. Zwar sind diese Lysandra gegenüber ausgesprochen loyal, doch lässt sich die Amazone von ihren Leuten umstimmen, sollten diese sich für die Verteidigung Greifenfurts entscheiden. Wenn es den Helden gelingt, eine emotionale Bindung zwischen Freischärlern und Bürgern von Greifenfurt herzustellen, haben sie gute Chancen, die Kämpfer langfristig für die Verteidigung der Stadt zu gewinnen. Sollte es den Helden nicht gelingen, Lysandra und die Freischärler in Greifenfurt zu halten, wird sich die Verteidigung der Stadt im Folgenden deutlich schwieriger gestalten. Auch hier spielen natürlich wieder *Verrat und Treue* die erste Geige.



DER RAT VON GREIFENFURT



Zeitpunkt: Einige Tage nach der Befreiung Greifenfurts (Anfang/Mitte Peraine 1012 BF).

Bemerkung: Neben der Organisation der Verteidigung wird mit einem weiteren Mord auch der Vampirplot fortgeführt. Eine Spur könnte die Helden später vermuten lassen, dass sie es in Greifenfurt mit einem Werwolf zu tun haben. Ein Gedanke, den der Vampir selbst nach Kräften unterstützen wird.



Kommandant Marcian

Nicht lange nach der Befreiung lässt Marcian verkünden, dass alle Fremden in der Garnison einquartiert werden. Dies betrifft insbesondere die Helden, die auf diesem Wege alle unauffällig in Marcians Nähe gelangen. Nutzen Sie die Gelegenheit, hier weitere Meisterpersonen zu platzieren, die Sie in Ihrer Kampagne einsetzen wollen. Dies können sowohl von Spielern geführte Zweihelden sein als auch weitere Figuren, die Sie im Lauf der Kampagne nutzen wollen. Ein Großteil der ehemaligen Sklaven vom Platz der Sonne wird ebenfalls in der Garnison stationiert. Die meisten von Ihnen sind ehemalige Soldaten, benötigen jedoch mehrere Monate, bevor sie zumindest physisch wieder halbwegs hergestellt sind. Wenig später lässt Marcian erstmals den Offiziersrat zusammenrufen. Der Rat wird sich von da an jeden Abend zum Essen versammeln und die Themen des Tages besprechen. Erstellen Sie für sich eine Liste der Personen, die im Rat sitzen und ergänzen Sie dazu ggf. Notizen zu deren Verhalten. Die Größe des Rates ist nicht genau festgelegt. Zum Rat ge-

hören in jedem Fall: Marcian, bis zu drei Helden, Darrag, Zerwas, Gernot Brohm und nach ihrer Genesung auch Ly-sandra. Marcian kann jederzeit weitere Personen in den Rat berufen, wird dabei jedoch darauf achten, sich eine eigene Mehrheit zu sichern. Als Ratsmitglieder kommen in erster Linie Offiziere und Kampferfahrene in Frage. Handelsherren und ehemalige Magistratsmitglieder wird Marcian nicht einsetzen. Alle Mitglieder des Offiziersrates erhalten als Amtszeichen einen blauen Umhang (in der Bevölkerung daher gelegentlich auch „Blaumäntel“ genannt).

Der Offiziersrat

Der Rat der Offiziere stellt im umkämpften Greifenfurt eine Verwaltungsinstanz dar, die den alten Magistrat ersetzt. Dementsprechend muss der Rat sich auch mit etlichen Themen herumschlagen, die für abenteuerorientierte Helden nicht unbedingt interessant sind. Interessieren sich ihre Spieler für die, hier ebenfalls diskutierten, Verwaltungsthemen, können Sie diesen natürlich mehr Raum geben.

Neben der Kriegsökonomie gibt es auch weitere Aspekte, die wir in diesem Band nicht näher beleuchten. Der Widerstand der reicheren Bürger und eventuelle Intrigen im Offiziersrat werden nur exemplarisch ausgestaltet. Inwieweit Sie das Leitmotiv *Verrat und Treue* hier etablieren wollen, liegt in Ihrer Hand. Auch das zweite Leitmotiv *Verlust und Tod* kann hier angespielt werden. Die Entscheidungen des Rates haben Auswirkungen auf Wohl und Leben der Bürger. Selbstverständlich können Sie diese Dimensionen noch weiter ausgestalten. Die Figuren Gernot Brohm und Darrag bieten Ankerpunkte für Entwicklungen zu den beiden Leitmotiven.

Besondere Ämter

- *Kommandant der Stadt:* Alleiniger Befehlshaber mit letzter Entscheidungsbefugnis (Marcian).
- *Hauptleute der Bürgerwehr* (siehe unten)
- *Kommandant der Wache:* Verteidigung der Garnison, Wache am Platz der Sonne und Sicherung der Tore in Abstimmung mit den zuständigen Bürgerwehren. Wird zunächst von Marcian ausgefüllt und ggf. später an einen Helden abgetreten.
- *Proviantmeister:* Verwaltung der beschlagnahmten Lebensmittel.
- *Fouragier:* Versorgung der Pferde; Wird erst mit der Ankunft von Blautanns Kavallerie benötigt und durch dessen Offiziere besetzt.
- *Schanzmeister:* Instandsetzung der Befestigungen und Geschütze; Wird zunächst provisorisch mit einem Helden besetzt und dann später an Himgi gegeben. Ihm unterstehen auch die Sappeure.
- *Arkaner Berater* (mehrere): Zunächst Lancorian und ein geeigneter Held; später auch die Magier aus Bethana
- Kavallerie und Freischärler werden von ihren bisherigen Befehlshabern angeführt

IM GREIFENFURT

Der Rat wird zunächst dafür sorgen, dass die Verteidigung wieder instand gesetzt wird. Dazu gehören sowohl eine Inspektion der baulichen Verteidigungsanlagen als auch das Führen und Kontrollieren der Wachpläne. Beides wird nicht zuletzt motiviert durch den Umstand, dass der Mord an der Bäckerstochter Lucilla offiziell immer noch einem einzelnen Ork angelastet wird. Hier sind entsprechend geeignete Helden gefordert. Ein Held kann zum Kommandanten der Wache erklärt werden und ist danach für Rekrutierung und Einteilung der Stadtwache zuständig. Als Symbol der zurückgekehrten Ordnung lässt Marcian einen Gong am Platz der Sonne aufstellen, der die Funktion einer Alarmglocke innehat.

Als nächstes wird die Stadt in mindestens vier Bezirke eingeteilt, denen jeweils ein Hauptmann zugeordnet wird. Jeder Anführer erhält Auftrag und Vollmachten, eine Bürgerwehr auszuheben und auszubilden. Hauptleute sind in jedem Fall Darrag, Zerwas und Gernot Brohm. Die genauen Grenzen werden hier bewusst nicht festgelegt. Vermutlich wird man sich jedoch an den Stadtvierteln orientieren, wie sie im Anhang beschrieben sind. Ausgenommen ist die Garnison, die direkt Marcians Kommando untersteht, der diese Aufgabe ggf. später an einen Kommandanten der Wache abtreten wird. Insbesondere Darrag ist jedoch mit der Ausbildung der Bürger überfordert und könnte die Unterstützung eines geeigneten Helden gut gebrauchen. Lysandra wird das Kommando über ihre Löwen nicht an einen Hauptmann der Bürgerwehr abtreten. Marcian achtet auch darauf, nicht alle Helden im Kreis der Offiziere zu haben, da dies ihren Wert als Agenten mindert.

Die Lage ist zunächst noch ruhig. Die Bürger nehmen die Übungen nicht immer ernst, da sie eine baldige Ankunft der Kaiserlichen erwarten. Nicht alle werden daher die Rekrutierung und die Wehrübungen begrüßen. Einem militärisch geschulten Helden, der schon einmal gegen Orks gekämpft hat, sollte die Verfassung seiner Truppe große Sorgen bereiten. Es gibt kaum ausgebildete Kämpfer in Greifenfurt, zudem mangelt es an Waffen und Rüstungen. Selbst nach monatelanger Ausbildung wird aus den Greifenfurter Bürgern keine kampfstärke Truppe. Ohne die Führung erfahrener Kämpfer verlieren die Männer und Frauen schnell ihre Ordnung, die ihre einzige Chance gegen die wilden orkischen Kämpfer darstellt. Die Offiziere rechnen mit etwa drei Greifenfurter Bürgern für einen Ork, um ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis zu erreichen.

Zunächst werden nur wenige Bürger geschult (etwa 50 pro Bezirk), die mit Waffen aus der Garnison ausgerüstet werden. Nach der Ankunft der Kavallerie (s.u.) werden alle waffenfähigen Bürger rekrutiert und die Waffen werden knapp. In dieser Situation könnte eine Episode um das Waffenversteck im Ingerimmtempel gespielt werden (siehe Seite 166).

Währenddessen kümmert sich in der Garnison ein Junge um die Pferde und das Wohl der Helden. *Ludalbert* ist ein schwächlicher, bleicher Junge, der vor nichts Angst hat, außer vor Werwölfen, wie er sagt. Gesehen hat er noch keinen, aber davon gehört. Dabei reißt er die Augen wissend auf. Ludalbert wird seine Aufmerksamkeit insbesondere ritterlichen Helden schenken, die für ihn das Vorbild des edlen

Kämpfers verkörpern. Ludalbert wird für den Kriminalplot noch eine wichtige Rolle spielen und sollte von Ihnen daher entsprechend in Szene gesetzt werden.

DIE ORKS

Vor den Toren Greifenfurts zeigen sich kaum Orks. Lysandras Freischärler sind gelegentlich zu Erkundungsmissionen unterwegs. Marcian, der sich sorgt, dass einzelne Freischärler die Stadt verlassen könnten, wird versuchen, einen entsprechenden Helden an diesen Missionen zu beteiligen. Etwa drei Tagesmärsche von Greifenfurt entfernt, treffen die Reiter immer wieder auf Orks. Möglicherweise gelingt es ihnen sogar, an der Mündung von Ange und Breite ein Zeltlager zu entdecken, in dem Olugh Oxbrull eine wachsende Anzahl von Kriegern versammelt. Zu diesem Zeitpunkt deutet noch nichts auf die späteren Befestigungen oder Kolons Lager auf der nördlichen Landzunge hin. Die hier versammelten Krieger werden sich später Sharraz Garthai anschließen und nach Greifenfurt ziehen.

Sobald die Helden Angriffe und Sabotageaktionen gegen die Orks beginnen, werden die Schwarzpelze ein Kommando abstellen, das Befehl hat, die Störenfriede aus Greifenfurt zu stoppen. Es handelt sich zunächst um 25 berittene Zholochai und etwa doppelt so viele Orichai, die von einem Tairachpriester samt Streitoger unterstützt werden. An Greifenfurt werden sich die Orks jedoch zunächst nicht herantrauen. Wenige Wochen nach der Befreiung (etwa Anfang Ingerimm) werden die Schwarzpelze ein Lager außerhalb der Sichtweite Greifenfurts errichten. Die oben genannten Kämpfer werden dafür noch um eine Sippe der Tscharschai verstärkt, die aus etwa drei Dutzend Kämpfern und einem weiteren Schamanen besteht. Damit sind Kräfte der Orks immer noch nicht stark genug, um gegen die Stadt vorzugehen, doch sie können größere Unternehmungen der Helden gefährden.

Bedenken Sie auch, dass die Bürger (und offiziell auch Marcian) immer noch mit einer baldigen Ankunft der Armee rechnen und sich daher kaum auf irgendwelche waghalsigen Angriffsmanöver einlassen werden. Wenn Sie mögen, kann Oxbrull nach Sharraz Garthais Ankunft das Kommando über diesen Voraustrupp erhalten und den Helden so ein weiteres Mal gegenüberstehen.

EIN WEITERER MORD

Der Monat Ingerimm ist verstrichen, als der nächste Mord passiert. Diesmal ist es die Magd Yandra, die sich in der Garnison insbesondere um die Pferde gekümmert hat. Ludalbert entdeckt den Körper hinter einem Holzstoß in der Scheune. Im weiteren Verlauf stoßen die Helden auf Hinweise, die auf einen Werwolf hindeuten. Wenn Sie diesen Verdacht ausbauen möchten, dann richten Sie es so ein, dass der Mord bei Vollmond stattgefunden haben könnte. Ludalbert wird einen solchen Verdacht natürlich unterstützen.

Untersuchungen

● Auch dieser Leiche wurde der Kopf abgetrennt. Der Skalp ist jedoch noch vorhanden. Stattdessen sind an Hals und Körper Wunden zu finden, die auf Krallen oder Bisse hindeuten.

● Mit *Anatomie +2* oder *Heilkunde Wunden +4* kann auch hier schnell erkannt werden, dass der Fundort viel zu wenig Blut aufweist. Die Wirbelsäule wurde nicht mit einer Klinge, sondern durch schiere Gewalt zermalmt.

● Ein Jäger oder anderer geeigneter Held kann die Verletzungen an Hals und Wirbelsäule auf Bisse zurückführen. *Tierkunde* offenbart die übrigen Wunden als Krallen, wie von einem Tier. Je nach *TaP** kann ein Held versuchen, die Größe zu bestimmen. Für einen gewöhnlichen Wolf scheinen die Spuren deutlich zu groß.

● Eine genauere Visitation fördert Strohreste an Kleidung und Wundrändern zu Tage. Neben der Scheune selbst ist natürlich auch in den Stallungen Stroh zu finden.

● Im Stall selbst stoßen die Helden auf Marcians Pferd, das noch immer deutliche Nervosität zeigt. In der Flanke des Tieres sind vier parallele Risswunden, die zu den Klauenspuren auf Yandras Körper passen.

● Nur bei einer sehr genauen Untersuchung der schräg gegenüberliegenden Box ist unter dem Stroh ein Blutfleck zu finden. Offenbar hat jemand versucht die Blutspuren zu verbergen.

Zerwas lauerte der Magd am Vorabend in seiner Dämonengestalt im Stall auf. Da die Pferde durch seine Anwesenheit nervös wurden, schleppte er die tote Magd in die Scheune, wo er sein Werk vollendete und die Leiche verbarg. Die Wunde an Marcians Pferd stammt von Zerwas dämonischen Klauen. Der Angriff ist eher eine Botschaft, denn Suche nach Nahrung. Der Vampir zeigt damit, dass er selbst am sichersten Ort der Stadt jederzeit zuschlagen kann.



DIE KAVALLERIE KOMMT

Zeitpunkt: Um den 20. Rahja 1012 BF.

Bemerkung: Mit der Ankunft der Ritter ändert sich die Lage für Greifenfurt. Den Helden sollte nun klar werden, dass Greifenfurt weitaus länger von Ihnen gehalten werden muss, als gedacht.

Am Morgen werden vor der Stadt kaiserliche Ritter gesichtet. Sofort verbreitet sich die Nachricht in der Stadt und die Tore werden geöffnet. Unter dem Jubel der Bevölkerung erreichen drei Schwadronen Kürassiere unter Oberst Alrik vom Blautann die Garnison. In den Straßen hört man die Rufe „Der Prinz ist da!“ und „Wir sind gerettet!“. Während die Greifenfurter noch jubeln, können die Helden die Ritter genauer anschauen. Kaum einer der Streiter ist unverletzt. Manche halten sich mit letzter Kraft auf den Rössern. Einige Pferde tragen niemanden mehr auf dem Rücken. Insgesamt sind es noch etwa 120 Reiter und einige weitere Pferde, die Greifenfurt erreichen.

Oberst Alrik vom Blautann wird sich umgehend bei Oberst Marcian melden. Die Ritter sind noch nicht ganz abgesessen, da erkundigt sich der Oberste schon bei Marcian nach der militärischen Lage und einem möglichen Gegenschlag. Marcian kanzelt den jungen Ritter jedoch mit deutlichen Worten ab (immerhin ist der den Orks



Alrik vom Blautann

gerade erst entkommen) und weist ihn auf seine Kommandogewalt über Greifenfurt und sein höheres Dienstalter hin.

Auf Anfrage werden vom Blautann oder auch seine Männer berichten, was sich zugetragen hat. Der Oberst führte am Vorabend mit vier Schwadronen Kürassieren einen Angriff auf das Lager des Schwarzen Marschalls und geriet dabei in einen Hinterhalt. Vom Rückweg abgeschnitten wandten sich die Ritter nach Norden, um sich nach Greifenfurt durchzuschlagen. Bis zuletzt war ihnen der Marschall mit seiner Leibgarde auf den Fersen. Die Verluste der Truppe betragen etwa ein Drittel.

Der Prinz steht mit seiner Armee etwa drei Tagesmärsche von Greifenfurt entfernt. An ein Durchkommen ist jedoch im Moment nicht zu denken, denn die Orks haben sich wieder vollständig reorganisiert.

Je nachdem, wen die Helden befragen, wird ihnen diese Geschichte natürlich mehr oder weniger vollständig und wahrheitsgetreu erzählt.

Marcian weiß nun, dass mit baldigem Einsatz nicht zu rechnen ist und er sich auf eine längere Verteidigung der Stadt einstellen muss. Daraufhin wird er neue Maßnahmen anordnen. Die Kürassiere unter Alrik vom Blautann werden in der Garnison untergebracht. Die Offiziere (mindestens 6) gehören ab sofort dem Offiziersrat an. Des Weiteren wird Marcian mit seinen Agenten über einige Kommandounternehmen sprechen, die die Helden ins Umland führen. Darüber hinaus ordnet er Beschlagnahmungen an. Diese beiden Themen sind weiter unten ausgeführt.

Da Greifenfurt sich auf eine Belagerung vorbereitet, gilt es auch die Verteidigungsanlagen auf Vordermann zu bringen. Dazu wird im Umkreis von zweihundert Schritt das Umland gerodet, die Geschütze werden ausgebessert und Munition beschafft. Neben diesen Themen ist es für Greifenfurt nun umso wichtiger, dass Lysandra mit ihren Löwen in der Stadt bleibt. Die Amazone hingegen könnte in der Ankunft der Kavallerie den lange ersehnten Entsatz sehen und beschließen zu gehen. Dies sollten die Helden unbedingt verhindern.



KOMMANDO- УПІТЕРПЕНМЕП

Zeitpunkt: Direkt nach Ankunft des Oberts vom Blautann (Ende Rahja 1012 BF).

Bemerkung: Binden Sie an dieser Stelle insbesondere die Halbfelbe Sartassa ein. Sie wird während der Namenlosen Tage ein Opfer des Erzvampirs und sollte daher spätestens jetzt in Szene gesetzt werden.

Bis zu den Namenlosen Tagen sind es nur noch maximal 10 Tage. Dann werden die Orks zum ersten Mal wieder vor den Mauern Greifenfurts erscheinen. Mitte Praios wird Sharraz Garthai mit einer Streitmacht zurückkehren, die Greifenfurt belagern wird. Auch ohne dieses Wissen ist den Verteidigern klar, dass ihnen wenig Zeit bleibt. Im Folgenden finden Sie Vorschläge zu Kommandomissionen und den Beschlagnahmen. Nutzen Sie diese Szenarien nur so lange, wie es Ihrer Spielrunde Freude bereitet. Die Ereignisse während der Namenlosen Tage finden Sie im gleichnamigen Abschnitt weiter unten.

Lysandras Späher beobachten die Bewegungen der Orktruppen. Blautanns Kürassiere halten sich stets in Bereitschaft, um bei schwierigen Situationen aushelfen zu können. Die Ritter brennen darauf, sich wieder im Kampf beweisen zu können. Die Helden können sich diesen Truppen anschließen oder eigene Aktionen starten. Mögliche Szenarien sind unter anderem die **Evakuierung** der Dörfer Weißenhorst, Greifenberg und Breitenbruck, bei denen auch reichlich Vieh und Vorräte beschlagnahmt und nach Greifenfurt transportiert werden kann. Für **Reparaturen** an den Katapulten und Wehranlagen wird Bauholz (siehe auch Seite 65) benötigt. Darüber hinaus können auch **Störaktionen** gegen die Versorgungslinien der Orks durchgeführt werden. Generell müssen die Helden jedoch auf der Hut sein. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln mit orkischen Truppen und wenn die Helden zu dreist werden, beschließen die Schwarzpelze womöglich, früher gegen Greifenfurt vorzugehen. Sollten Sie wirklich fähige Kundschafter unter Ihren Helden haben, kann es den Verteidigern kurz vor den Namenlosen Tagen gelingen, Sharraz Garthai mit seinem Hauptkontingent zu entdecken. Der Tscharshai versammelt bei Orkenwall eine Streitmacht von mehreren Hundert Krieger.

DIE EVAKUIERUNG VON BREITENBRUCK

Hier können die Helden erneut Lysandras Grausamkeit miterleben. In Breitenbruck befindet sich eine kleine Besatzung von gut einem Dutzend Orks. In dem Dorf stehen drei Kar-

ren der Truanzhai, die mit Getreidesäcken und Steckrüben beladen werden. Die Krieger stehen eher gelangweilt dabei. Ein Grüppchen versucht, auf einer Bank Boltan zu spielen. Die zahlenmäßig weit überlegenen Angreifer machen kurzen Prozess mit den Orks. Lysandra wird ohne das Eingreifen der Helden keinen Ork am Leben lassen.

Nach der Attacke stürmt die entsetzte Wirtsfrau heraus. Der Rest des Stammes will heute Nacht noch zurückkehren. Die Bewohner müssen also schnellstens ihr Hab und Gut packen und mit den Helden nach Greifenfurt fliehen. Natürlich sind nicht alle Bewohner der Meinung der Helden und so mancher Sturkopf weigert sich, seine Kate oder seinen Hof zu verlassen.

Zitate

- „Hauptsache ich hab genug zu fressen und das haben sogar die Schwarzpelze mir gelassen.“
- „Los weg, mein Hof ist mir egal, rettet nur meine Kinder.“
- „Ich werd’ doch meinen Schmalzhof nicht verkommen lassen, was werden die Orks mit ihren Klauen bloß damit anstellen, wenn ich nicht da bin.“
- „Mei, Schmalzbauer, das werden sie auch tun, wenn du da bleibst.“

EIN PAAR WAGEN MEHR

Von gefangenen Orks oder durch Spionage erfahren die Helden von einem Versorgungstross, der über die Straße zwischen Nordhag und Hundsggrab nach Orkenwall kommen soll. Angeblich handelt es sich um 20 Wagen mit Lebensmitteln, die von 50 Kämpfern eskortiert werden. Tatsächlich sind es dann allerdings 30 Wagen und mehr als 100 schwer bewaffnete Krieger.

Hier ist bedachtes Handeln gefragt, damit die Aktion nicht zur Katastrophe gerät und Greifenfurt empfindliche Verluste erleidet. Wenn die Helden hier zu forsich auftreten, dann konfrontieren Sie sie mit ein paar Schamanen samt Kriegsgögern, die selbst unter Blautanns Rittern Fürchterliches anrichten. Für die Helden ist es hier klüger, sich zurückzuziehen. Spielen Sie vom Blautann ruhig als den jungen Heißsporn, der zu tollkühnen Aktionen neigt und von den Helden gebremst werden muss.

FÜR EINE HANDVOLL RINDER

Lysandras Späher haben eine Sippe entdeckt, die offenbar leicht bewaffnet mit einer Herde Rinder Richtung Orkenwall zieht. Zwei ausnehmend dreckige Kampfswagen führen Sie ebenfalls mit sich, ein scheinbar leichtes Spiel.

Die Orichai gehören tatsächlich zum leichten Fußvolk, doch die über 20 Kriegshunde in den fahrenden Zwingern können für eine unangenehme Überraschung sorgen. Zum einen gehen die Rinder beim Anblick der freigelassenen Bestien durch, zum anderen sind die scharfen Hunde wirklich harte Gegner und verbeißen sich gerne in die Beine der kämpfenden Helden oder deren Reittiere. Am Ende ist das Einfangen aller Rinder zu aufwendig und die Hunde haben gerade bei den Pferden unangenehme Verluste verursacht.

KLEINE SZENEN ZUR WEITEREN AUSSCHMÜCKUNG

- Gernot Brohm begrüßt die Flüchtlinge am Stadttor und spricht die kräftigsten an, ob sie nicht in seine Bürgerwehr eintreten wollen.
- Lysandra lässt die Löwen Lebensmittel ins Quartier der Freischärler bringen. Sie besteht auf ihrer Unabhängigkeit.
- Schwer beladene Flüchtlinge suchen nach einer Unterkunft. Eine Familie aus Breitenbruck hebt die Großmutter samt Schaukelstuhl vom Wagen.
- Als ein Test mit einem der alten Geschütze stattfindet, bricht das morsche Holz unter der Belastung und zerlegt das komplette Geschütz. Wie durch ein Wunder wird niemand verletzt.

Dramaturgische Anmerkung

Generell sollten die Helden mit den letzten Aktionen vor der Belagerung durchaus Erfolg haben, aber andererseits auch Verluste erleiden. Im offenen Kampf kann es ein Orkkrieger gut mit drei durchschnittlichen Bürgerwehrsoldaten aufnehmen. Dementsprechend hoch sollten die Verluste bei Beteiligung der Bürger sein. In einer Nachbesprechung mit Marcian kann noch einmal die Situation verdeutlicht werden. Greifenfurt verfügt kaum über kampferprobte Truppen und bei den etlichen Hundert Kriegern, die im Umland ausgemacht werden können, dürfte den Helden angst und bange werden. Die Verluste sollten auch deutlich machen, dass heldenhafte Aktionen zwar möglich sind, aber ihren Preis haben und oftmals das Leben der Menschen fordern, deren Schutz sie eigentlich dienen sollen.



BESCHLAG- ΠΑΗΜΥΠΓΕΠ



Zeitpunkt: Direkt nach Ankunft des Oberst vom Blautann (Ende Rahja 1012 BF).

Bemerkung: Die Beschlagnahmen bedeuten noch nicht den Beginn einer strikten Rationierung. Marcian unterbindet damit allerdings den Handel mit Lebensmitteln.

Durch die Ankunft der Kürassiere ändert sich die Lage in Greifenfurt. Marcian stellt sich nun auf eine längere Belagerung ein. Um die Versorgung der Soldaten zu gewährleisten, will Marcian private Vorräte und wichtige Güter beschlagnahmen. Betroffen sind hiervon insbesondere die Kontore der Patrizier und das Vieh der Bauern, aber auch sonstige Besitztümer wie Lancorians Viehbestände. Marcian wird auch Offiziere unter den Helden für diese Aufgaben einspannen, die zusammen mit den Kürassieren die Beschlagnahmen durchführen. Marcian gibt schriftliche Befehle an die Anführer aus.

Dramaturgische Anmerkung

Diese Episoden sollten sie kurz halten. Sie erfüllen die Funktion von Genreszenen. Hier agieren die Helden als Marcians Agenten, mal offen als Offiziere, mal verdeckt im Dunkeln. Setzen Sie die Helden nach ihren besonderen Talenten ein. Mit der Bibliothek des Glombo Brohm und dem Garten der Villa Elfenberg werden hier zwei Schauplätze eingeführt, die später noch wichtig werden.

IN DER FUCHSHÖHLE

Lancorian hat über *Cindira* schon von Marcians Plänen gehört, ihn enteignen zu lassen. Er sitzt bei einem Becher Apfelwein vor dem Haus, ergreift seinen Stockdegen und fordert den erstbesten Helden zum Duell aufs erste Blut vor den Ställen. Er legt dabei größten Wert auf die Inszenierung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lancorian krempelt sich umständlich die Ärmel hoch.
„Ihr wisst, wer Euer Marcian wirklich ist, nicht wahr?“
Er führt ein paar Streiche in die Luft.
„Ich kannte ihn noch aus seiner Garethher Zeit, wir waren beide jung.“
Lancorian zieht sich die Strümpfe nochmals gerade.



Lancorian, Besitzer der Fuchshöhle

„Er hatte immer ein Talent, da zu sein, wo der dickste Schlamassel war. Und wenn ich an das Feuer in der Akademie denke ...“

Ein Lächeln huscht über Lancorians Gesicht. Er streicht eine letzte Haarsträhne zurück und bringt sich in Position.

„Das soll er euch besser selbst erzählen, man sagt er gehöre zur ... Aber nun seht, wie ein Zuhälter sein Eigentum verteidigt.“

Eine geschmeidige Verbeugung zu seinen am Rande zusehenden Mädchen vollendet seine Vorbereitungen. Die Mädchen jauchzen, Lancorian wirft seinem Duellpartner einen verschwörerischen Blick zu. Mit einer Finte, versucht er, sich an den Helden heranzukämpfen.

„Zur Inquisition ... denkt Euch nur.“ raunt er leise.

Egal wie das Duell ausgeht, Lancorian übergibt den Helden seine Viehbestände, das Duell ist nur als Zeichen seines Widerstandes und als Schauspiel für seine Mädchen inszeniert.

DIE LAGERHÄUSER

Ohne Anweisung der Patrizier werden sich die Angestellten der größeren Händler nur mit Gewalt vertreiben lassen. Eine zünftige Schlägerei sollte hier also fest eingeplant werden, wenn die Helden die Waren ohne Wissen der Eigentümer beschlagnahmen wollen. Wichtig sind vor allem die haltbaren Güter wie Getreide, Bohnen und konserviertes Gemüse.

IN DER VILLA BROHM (20)

Das mächtige, ganz aus Stein gebaute Patrizierhaus ist von außen üppig mit Ornamenten und Friesen verziert. Das mit Ocker getünchte Haus bietet allerdings keinen einladenden Anblick. Die Fenster sind vergittert und die schwere, streng geschnittene Eichentür ist nicht gerade einladend. Die Tür wird zuerst von einer Küchenmagd geöffnet. Diese stürmt angesichts so vieler Bewaffneter mit lautem Schrei und gerafften Rücken die Treppe hinauf. Kurz darauf erscheint ein Diener im Foyer.

„Der Magistrat erwartet die Herrschaften in der Bibliothek.“ Der Diener sieht die Helden besorgt an, führt sie dann durch ein Jagdzimmer mit Trophäen und Kamin in eine kleine Bibliothek. In einem Schaukelstuhl sitzt Glombo Brohm.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nun ist es also soweit. In meinem eigenen Haus stehen bewaffnete Männer, um mir mein Eigentum wegzunehmen. Selbst die Orks sind nicht so weit gegangen.“

Die Züge des Patriziers verhärten sich, seine Unterlippe zittert für einen Moment.

„Über 400 Jahre sind wir Brohms bereits in Greifenfurt ansässig und jetzt kommt dieser dahergelaufene Oberst, um uns alles zu nehmen. Ihr wollt unser Eigentum: Damit nehmt ihr uns auch unsere Geschichte.“

Brohms tränenverschleierter Blick wandert die Regale entlang, seine Arme erheben sich in einer hilflosen Geste.

„Das hier ist die Seele der Stadt, ihr könnt doch nicht einfach hierher kommen und uns das antun.“

Brohm schlägt die Hände vor das Gesicht und bricht weinend zusammen.

In nächsten Moment stürmt Gernot Brohm hinein. „Vater, nein, sie handeln zum Wohl der Stadt, wir werden alles wiederbekommen. Es wird alles gut!“ Energisch bittet er die Helden, zu gehen. Im Lagerhaus der Brohms (24) werde man ihnen die Bücher und alles Weitere aushändigen, er erwarte allerdings eine Quittung. Sprechen die Helden Gernot oder jemand anderen auf die Bibliothek und Brohms Bemerkung zur Seele der Stadt an, können sie erfahren, dass der Patrizier schon seit geraumer Zeit Dokumente zur Geschichte der Stadt sammelt.

IN DER VILLA ELFENBERG (30)

Das Haus der Patrizierfamilie Elfenberg liegt direkt am Platz der Sonne und ist das einzige in der Stadt, das über einen eigenen Garten verfügt. Die Architektur ist verspielt, auch wenn manche Elemente später hinzugefügt scheinen. Die Helden werden vom Majordomus in den Garten geführt, der sie bittet hier zu warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nehmt auf der verschnörkelte Steinbank Platz, während euch der Verwalter eine Schale mit Gebäck reicht. Der Garten der Elfenbergs ist ungewöhnlich prächtig, überall scheint es zu blühen und zu wachsen. Doch das Schönste ist die rückwärtige Fassade des Hauses. Das Portal der Tür bildet ein Relief, das zwei Bäume zeigt, die reife Früchte tragen. An die Stämme schmiegen sich Dryaden und nach oben hin verzweigen sich die Äste, von denen Nymphen den Betrachter necken. Vögel sitzen auf den oberen Zweigen. Zwischen den Stellen, die nicht von Laub, Früchten oder anderem Zierrat bedeckt sind, schimmern unregelmäßig geformte und perfekt eingepasste Fenster hindurch.

Forscher, Baumeister oder Zwerge können mit Bestimmtheit sagen, dass es keine Menschen waren, die diese Fassade geschaffen haben. Schließlich tritt die Patrizierin Clarissia Elfenberg mit dem Kontorbuch unter dem Arm zu den Helden. Sie übergibt den Helden wortlos einen Brief an Marcian und bittet sie dann, zu gehen. Der Brief beinhaltet eine Argumentation, die Marcian das Recht zur Enteignung abspricht.

DIE VERSCHWÖRUNG

Im Folgenden kann es zu einer Verschwörung führender Patrizier, Großbauern und anderer durch die Beschlagnahmen schwer Getroffener kommen. Die Helden können in Ihrer Funktion als Agenten Marcians eingreifen. Binden Sie hier wieder vorzugsweise jene Helden ein, die an den ei-

gentlichen Beschlagnahmungen nicht beteiligt waren. Die Verschwörer treffen sich nachts auf dem Flussschiff *Möwe* (25). Zu den Wortführern gehören Brohm und Elfenberg. Ein geschickter Held kann erfahren, dass die Gruppe den Proviantmeister bestechen will, damit er Waren und Vorräte beiseiteschafft und dem Zugriff Marcians entzieht. Die Lösung dieser Situation ist offen. Vielleicht gelingt es, die Verschwörer zu überführen und anzuklagen. Ein hartes Urteil ruft allerdings den Zorn der Bevölkerung hervor. Einfacher ist es, den Proviantmeister aufzusuchen, um die Bestechung

zu verhindern. Die Verschwörer versuchen dann eventuell, zu einem späteren Zeitpunkt in die Lagerhäuser einzudringen und Güter zu verstecken. Natürlich können die Helden auch versuchen die Einbrecher auf frischer Tat zu ertappen, wobei sich ein Patrizier wie Brohm natürlich nicht persönlich die Finger schmutzig machen wird. Marcian ist zu diesem Zeitpunkt an einer friedlichen Lösung interessiert und wird nach Möglichkeit versuchen, die Lage ohne große Aufregung zu bereinigen. Wie gut dies gelingt hängt auch vom Vorgehen der Helden ab.

DIE NAMENLOSEN TAGE

„Und wieder einmal unterschätzt ihr die Macht des Geistes, Sharraz. Auch wenn euch die fünf Tage zwischen den Jahren der Menschen nichts bedeuten, so werden ihre Schrecken dafür sorgen, dass der Nährboden der Angst bereitet ist für unseren finalen Schlag.“

—Gamba zu Sharraz Garthai

Während der Namenlosen Tage werden sich die Ereignisse um den Vampir zuspitzen. Während die Bürger sich ängstlich verstecken und die Orks vor den Mauern erscheinen, wird der Henker gezielt gegen die Helden vorgehen. In den Tagen seines Schöpfers ist der Erzvampir zudem besonders stark. Natürlich können sich die Szenen des Vampirplots auch verschieben, falls Sie diese Erzählinie beschleunigen oder verzögern wollen.



NAMENLOSE TRÄUME

Zeitpunkt: In der Nacht zum 1. Tag des Namenlosen (zwischen 1012 BF und 1013 BF).

Bemerkung: Die Szene eignet sich besonders gut, um einen Spielabend zu den Namenlosen Tagen zu beginnen. Die ersten Traumsequenzen können auch als Cliffhanger am Ende des vorigen Spielabends stehen.

Die Namenlosen Träume können einen oder mehrere Helden heimsuchen. Das Thema kann von Ihnen auch später dazu eingesetzt werden, den Vampirplot immer wieder nach vorn zu holen. Nach den Namenlosen Tagen sollte nur noch ein Held betroffen sein, um den traumatisch irrealen Charakter der Sequenzen hervorzuheben.



Wählen Sie für die nachfolgenden Traumsequenzen einen Helden mit geeigneten Vorteilen (z.B. *Medium*, *Gabe Prophezeien*) oder einfach nur hoher IN. Auch ein Geweihter kann eine gute Wahl sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine einzelne Gestalt wankt durch die Hügellandschaft, jeder Schritt unendlich schwer. Die Haare hängen wirr im Gesicht, die Kleidung zerrissen. Ein plötzliches Rauschen, ein flirrender Schatten, Hektik erfasst die Gestalt, doch die schützenden Bäume liegen in weiter Ferne. Ein unwirklicher Schrei zerreißt die Luft, dann fällt roter Tod vom Himmel. Gewaltige Schwingen verdunkeln die Szene, grässliche Krallen graben sich in Fleisch und brechen Knochen. Todesangst steht in das Gesicht geschrieben – DEIN Gesicht.

...

Ein Knirschen lässt den Untergrund erzittern, Krallen graben sich in den Stein. Mit einem Schmatzen öffnet die Kreatur das Maul mit den riesigen Fängen. Starre erfasst deinen Körper, als die schwarzen Augen dich fixieren. Du verspürst einen unstillbaren Hunger, der nicht dein Hunger ist. Blutrotes, feucht glänzendes Muskelfleisch schimmert im Licht der Sterne, doch von dem Körper geht eine unnatürliche Kälte aus, die dir die Haare zu Berge stehen lässt. Die riesigen Muskeln bewegen sich, schwarze Klauen und Knochen wie der wandelnde Tod.

Dann sind Schritte in den Gassen zu hören – ein Mensch. Die Kreatur wittert, dreht den Kopf, Muskeln wie von einem Ochsen spannen sich an. Die Klauen, groß genug, um einen Menschen zu schlagen, wie einen fliehenden Hasen, graben sich tiefer ins Gestein. Der Geruch nach kaltem Blut betäubt dich fast, dann stößt die Kreatur sich ab. Ein gewaltiger Schatten gleitet über die Dächer.

...

Du läufst eine Gasse entlang, die Hitze ist unerträglich, die schwüle Luft lässt dich kaum atmen. Trotz der Dunkelheit kennst du den Weg genau. Ein kratzendes Geräusch in deinem Kopf. Er ist wieder da! Die Ah-

nung eines Schattens am Himmel, ein Rauschen wie von fallendem Stoff. Du wendest dich nach rechts, tiefer in das Gewirr der Gassen. Die Dächer rücken näher zusammen. Ein dumpfer Schlag wie ein nasser Sack, kalte Schauer auf deinem Rücken. Nach links, die Gassen werden enger, Wäsche, Wagen, Werkzeug, verzweifelt kämpfst du dich hindurch, doch es gibt kein Entkommen. Eiserne Klauen schlagen über die Dächer, jeder Schlag wie ein Schlag auf deinen Kopf. Der Himmel verdunkelt sich, dein Herz rast. Du erschast einen Blick auf rohes Fleisch und stahlharte Knochen. Todesangst lässt dein Herz rasen, die Gasse endet, kein Ausweg in Sicht. Er landet in deinem Rücken. Blutige Klauen teilen die Dunkelheit, kalte Finger greifen nach deinen Gedanken, und ein hungriges Schmatzen dringt an deine Ohren.

Scheuen Sie sich nicht, weitere Texte zu entwickeln, welche die Themen Angriff aus der Luft, Verfolgung in der Dunkelheit und schaurige Details der dämonischen Gestalt zum Thema haben. Die Intensität kann sich dabei während der Namenlosen Tage steigern und um unheimliche Effekte auf den Träumer (blutiger Schweiß, stundenlanges Frieren o.ä.) angereichert werden. Die wiederkehrenden Alpträume sollten nachhaltige Auswirkungen auf den Helden haben. Er leidet zunehmend an *Einbildungen* (Verfolgungswahn), dazu kommt aufgrund der *Schlafstörungen* auch *Schlechte Regeneration*. Später mag sich



Zerwas der Henker

die Angst vor Angriffen aus dem nächtlichen Himmel sogar in *Dunkelangst* und *Platzangst* äußern. Wenn Ihnen Träume zu gewöhnlich erscheinen, kann der betroffene Held auch unheimliche Textpassagen in einem Buch entdecken, die später verschwunden sind, ständige Bewegungen in den Schatten errahnen oder beim Anblick eines Ochsen für einen Moment rohes Fleisch und schwarze Klauen vor Augen haben. Auch zu späteren Zeitpunkten können die unheimlichen Visionen auf Aktivitäten des Vampirs hindeuten. An einigen Stellen des Abenteuers finden Sie entsprechende Hinweise.

Möglicherweise werden die Helden wegen der Visionen und Stichworten wie Rot und Tod den verrückten Uriens aufsuchen. Es dürfte sie kaum verwundern, dass der Prophet in derselben Nacht ebenfalls von schrecklichen Alpträumen geplagt wurde. Nutzen Sie die Gelegenheit, den Propheten ins Spiel zu bringen. Die Helden werden ihn später noch brauchen. Zu diesem Zeitpunkt werden die Helden vielleicht verstehen, wie erschreckend manche Visionen auf Uriens wirken, und gleichzeitig das Gefühl haben, dass irgendwas sehr Konkretes hinter seinen Gesichtern stecken muss. Bedienen Sie sich zur Ausgestaltung nach Belieben aus den Orakelsprüchen in den **Gemeinsamen Anhängen**.



ABENDESSEN MIT EINEM VAMPIR

Zeitpunkt: Die Helden sollten noch am Beginn ihrer Nachforschungen um die Morde des Vampirs stehen und Zerwas noch nicht enttarnt haben. Ein Verdacht gegen den Henker ist gleichwohl reizvoll und verleiht der Szene zusätzliche Würze.

Bemerkung: Diese Szene erfordert von Ihnen als Meister etwas Fingerspitzengefühl und Vorbereitung. Je nach Wissen und Charakter der Helden wird Zerwas unterschiedlich agieren. Scheuen Sie sich nicht, weitere Quellen in Zerwas Besitz zu erstellen oder ihn mit ungewöhnlichem Wissen auszustatten, um den Helden einen interessanten Abend zu bieten.

Zerwas wird schnell erkennen, dass die Helden die Ermittlungen zu den Morden leiten. Er lädt die Helden ein, um in Erfahrung zu bringen, welche Erkenntnisse sie bereits gewonnen haben und wie sie sich am besten manipulieren lassen. Zerwas ist sich bewusst, dass er ein gewisses Risiko eingeht, wenn er den Helden zu viele Informationen zukommen lässt, doch glaubt er sich den Helden überlegen und genießt zugleich das Paradoxe seiner Handlungsweise. Der Henker versucht schon seit Jahrhunderten, dem Geheimnis seiner eigenen Existenz auf die Spur zu kommen, und hat sich in dieser Zeit zu einer regelrechten Koryphäe auf dem Gebiet entwickelt. Aventurischen Gelehrten ist zu dieser Zeit kaum etwas über Vampire bekannt, das über gemeinen Aberglauben hinausgeht. Als Meister können Sie diese Szene nutzen, um den Helden weitere Quellen zu präsentieren. Dabei können sich in den Quellen, die der Henker vor Jahrhunderten zusammengetragen hat, auch Informationen über die Geschichte Saljeths verbergen, die den Helden später noch nützlich sein könnten. Seine Bücher verwahrt Zerwas in seinem geheimen Versteck unter der Stadt, das selbst die Inquisition nicht zu finden vermochte.

ЕІН АВЕПД ІН ДЕР ХÖНЛЕ ДЕС ЛÖВЕП

Zerwas wird die Helden gerne zum Abendessen zu sich einladen. Er wird sich zunächst nach der Herkunft und den Überzeugungen der Helden erkundigen und das Gespräch dann früher oder später auf die aktuelle Lage lenken und versuchen, den Kenntnisstand der Helden zu erfahren. Sprechen die Helden es nicht von alleine an, scheut er sich nicht, das Gespräche selbst auf den Vampirismus zu lenken. Er kann den Helden auch erzählen, dass er den Turm hier zu einem Spottpreis erworben hat, weil selbst ehrbare Bürger schwören, dass es hierin spuken soll. Er selbst interessiert sich seit jeher für geheimnisvolle Orte und Geschichten und hat daher im Laufe seines Lebens einige bescheidene Quellen zusammengetragen. Der Henker ist auch abwegigen Theorien nicht abgeneigt, wenngleich er durchblicken lässt, dass er derlei eher für unterhaltsame Kurzweil, denn für ernstzunehmende Fakten hält. Dennoch lässt er sich gerne auch auf einen wissenschaftlichen Disput ein, sofern man sich nicht allzu weit von seinem Fachgebiet entfernt. Zum Essen serviert der Henker einen schweren Rotwein, in dem paranoide Helden später leicht Beimengungen von Blut vermuten können.

Darstellung des Vampirs

Um die Szene nicht kippen zu lassen, sollten Sie sich immer wieder verschiedener Motive bedienen. Der getarnte Vampir, der die Helden mit Informationen versorgt, mag ansonsten schnell auffliegen. Zerwas wird die Gelegenheit seinerseits nutzen, um einige Stichworte zu platzieren. Legen Sie hier nach Belieben falsche Spuren und greifen Sie scheinbar abwegige Ideen der Helden mit größtem Interesse auf. Zerwas kann die Geschichte eines Werwolfs erfinden, der bis zu seinem spurlosen Verschwinden in Greifenfurt gehaust haben soll. Nach einer Diskussion über die mystische Bedeutung von Blut im Allgemeinen und für den Vampir im Speziellen mag er bedächtig von dem blutroten Wein trinken, nur um kurz darauf stark mit Knoblauch gewürzte Speisen zu präsentieren.

Stellen sie Zerwas bei alledem als belesenen Lebemann dar, der sich freut, auf ein paar kultivierte Seelen getroffen zu sein, mit denen er seine Theorien spinnen kann, und den Helden, bevor sie gehen, noch unbedingt eben die ein oder andere Quelle zeigen möchte.



DER TOD DES PRINZEN

Zeitpunkt: Zu Beginn der Namenlosen Tage (spätestens am 3. Namenlosen Tag).

Bemerkung: Für die eigentliche Handlung ist es unerheblich, wann genau die Ankunft der Baronin von Seewiesen stattfindet. Sie ist allerdings Voraussetzung für **Das Götterurteil** am 5. Tag des Namenlosen.

Hintergrund

Bei einem Gefecht Ende Rahja fällt den Schwarzpelzen Baronin Ira von Seewiesen (siehe Seite 34) in die Hände. Prinz Brin war mit seiner Leibgarde in einen Hinterhalt geraten und gefährlich bedrängt worden. Das Letzte, was die Baronin sehen konnte, war der kämpfende Brin, umringt von drei Orks. Sie glaubt daher, dass Brin getötet worden ist, obwohl der Prinz das Gefecht in Wahrheit überlebte. Als der Druiden Gamba in den Geist der Gefangenen eindrang und ihren Fehlschluss erkannte, entwickelte er einen teuflischen Plan. Er bringt die Baronin ins Lager des Sharraz Garthai, der seine Truppen bei Greifenfurt sammelt, und lässt sie von dort entkommen. Ihr Zeugnis vom Tod des Prinzen soll die Verteidiger demoralisieren.

Das ist jedoch noch nicht alles. Am ersten Tag des Namenlosen erschafft Gamba in einem dämonischen Ritual zehn schwarze Pfeile. Diese will er gegen Schlüsselfiguren der Verteidigung einsetzen. Als erstes Opfer hat er Ira von Seewiesen auserkoren. Alles weitere dazu finden Sie im Abschnitt **Das Götterurteil** ab Seite 60.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon vor Aufgang der Sonne liegt eine unnatürliche Schwüle über dem Land. Die Dämmerung erhebt sich drohend im Osten, als der Morgen des dritten Tages anbricht, welcher dem Gott ohne Namen geweiht ist. Nervös schweift der Blick der Wache nach Süden, bis etwas ihre Aufmerksamkeit erregt. Zunächst nur ein schwarzer Schatten, der sich langsam bewegt, enthüllen die ersten Strahlen der Sonne eine einsame Gestalt, die sich nach Norden schleppt. Die blutgetränkten Fetzen können den geschundenen Körper der Frau nur notdürftig verhüllen. Ein Ruf ertönt und schon eilt der Bote zur Garnison.

Wann genau die Helden von der Ankunft der Baronin erfahren, hängt von den genauen Umständen ab. Sollte sich ein Held, den Ira bereits kennt, am Tor eingefunden haben oder sogar hinaus reiten, um die Baronin noch in der Ebene zu erreichen, wird sie sich weinend in seine Arme werfen. Flüsternd wird sie dem Helden ihr Leid eröffnen: „Es ist vorbei, sie haben den Prinzen getötet.“

Angesichts dieser Neuigkeiten wird sofort der Offiziersrat einberufen. Dieser wird die Baronin umgehend befragen und eine Entscheidung darüber fällen, ob den Bürgern diese Neuigkeit mitgeteilt werden soll. Ira von Seewiesen wird erzählen, dass sie nördlich des Reichsforstes überraschend von Orks bedrängt wurden, die aus dem Wald kamen. Es handelte sich um Bestien mit gewaltigen Hauern, die selbst für Orks primitiv waren (in der Tat handelt es sich um Olochtai, die Whassoi im Reichsforst angesiedelt hat). Als zudem berittene Zholochai in den Kampf eingriffen, wurde die Situ-

ation kritisch. Ira von Seewiesen hat gesehen, wie der Prinz vom Pferd gezogen wurde und von drei Orks umzingelt am Boden lag. Sie hat nicht gesehen, dass der Prinz tatsächlich getötet worden wäre, bevor sie durch einen Kopftreffer das Bewusstsein verlor. Sie wurde von den Orks gefangen und sollte in den nächsten Tagen den Orkgötzen geopfert werden. Erst in der letzten Nacht gelang ihr die Flucht.

Die Baronin wird keine Einzelheiten zu ihrer Folter erzählen, auch wenn die zahlreichen Verletzungen an Hals und Schenkeln wenig Gutes vermuten lassen. Als die Offiziere sie näher zu ihrer Zeit im Lager befragen wollen, stellt sich Lysandra schützend vor die Baronin, um peinliches Nachfragen zu verhindern. Sollten die Helden die Baronin tatsächlich noch einer Überprüfung unterziehen wollen, ist dies nur eingeschränkt möglich. Weder Lysandra noch Alrik vom Blautann werden zulassen, dass die Würde der Baronin noch weiter beschädigt wird. Zumindest einen ODEM oder vielleicht einen ANALYS, um magische Manipulationen auszuschließen, werden sie den Helden aber vielleicht zugestehen.

Danach muss entschieden werden, wie mit dieser Information umgegangen werden soll. Marcian und Alrik vom Blautann möchten die Information gerne verschweigen, Zerwas sie ausrufen lassen, Lysandra meint, es würde den Rachewillen der Bürger entfachen und Gernot Brohm ist zu erschüttert, um eine Entscheidung zu treffen, schließlich schließt er sich Zerwas Meinung an. Auch hier geben die Helden den Ausschlag. Ihre Entscheidung wird am fünften Tag des Namenlosen Einfluss auf Gambas Auftritt haben.

Falls der Rat sich für eine sofortige Bekanntmachung entscheidet, wird Marcian die Bürger am Platz der Sonne zusammenrufen und ihnen alles Notwendige mitteilen. Er wird dabei auch sagen, dass der Tod des Prinzen wahrscheinlich, wenngleich nicht bestätigt ist. Die Erschütterung ist den Greifenfurtern in jedem Fall anzumerken. Für rhetorisch begabte Helden bietet sich hier die Gelegenheit eine motivierende Rede zu halten. Die folgenden Szenen drängen sich geradezu für eine traurige und schwermütige musikalische Untermauerung auf.

Mögliche Szenen:

- Alrik vom Blautann sitzt weinend in der Offiziersmesse. Bitterlich schluchzend hält er den Kopf zwischen den Armen vergraben.
- Die Wache stehenden Kürassiere nehmen betreten ihre Helme ab, Wasser steht ihnen in den Augen.
- Donnernd bricht ein Gewitter, das schon seit Tagen über der Ebene umherzieht, über die drückend schwüle Stadt herein. Der Regen durchnässt die Kleider der Bürger, die kaum Kraft finden, Schutz zu suchen, und vermischt sich mit den Tränen auf ihren Gesichtern.
- Darrag und seine Frau Misira stehen Statuen gleich auf der Straße, halten sich eng umklammert, während ihre Kinder offen weinend die Beine des Vaters umfassen und nach dem Rock der Mutter greifen.
- Ungläubig reißt Glombo Brohm die Augen auf und fasst sich ans Herz. Er ringt nach Atem und muss von seinem Leibdiener gestützt ins Haus wanken.

● Uriens schreit schallend und weinend: „Nein, nein, es darf nicht wahr sein, es ist nicht wahr. Der Tod trägt rot, der Tod trägt rot.“

● Ludalbert versucht vergebens, die Tränen zurückzuhalten, und fragt den Helden: „Müssen wir jetzt alle sterben?“



DIE HELDEN VON SALJETH

Zeitpunkt: Nachdem der Tod Prinz Brins bekannt geworden ist.

Bemerkung: Die Szene gibt den Helden noch einmal Hinweise auf die Vergangenheit Greifenfurts und die Geheimnisse unter der Stadt. Sie kann eingesetzt werden, um die Helden zeitweilig von der Spur des Henkers abzulenken. Alternativ kann hier auch ein weiteres Verdachtsmoment gegen Zerwas gesetzt werden.

Der Nachricht vom vermeintlichen Tod des Prinzen hat die Elfenbergs zutiefst erschüttert. Ihre Verzweiflung weckt die Geister jener elfischen Kämpfer, die vor langer Zeit bei der Schlacht von Saljeth ihr Leben gaben, um das Böse unterhalb der Stadt für immer zu vernichten. Zunächst manifestieren sich die Geister nur in Form von Stimmen, die von den Menschen nicht verstanden werden. Als in der zweiten Nacht jedoch geisterhaftes Leuchten in Haus und Garten zu sehen ist, geraten die Elfenbergs in Panik. Der achtjährige Sohn der Familie, ein heimlicher Bewunderer der Helden, wird losgeschickt, um Hilfe zu holen. Gehört einer der Helden zu den nächtlichen Wachen, wird er diesen zuerst aufsuchen, andernfalls läuft er zur Garnison.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der feingliedrige Junge vor dir ist so aufgeregt, dass du ihn kaum verstehen kannst. Das dünne Nachthemd flattert um seinen schmalen Körper, offensichtlich hatte er keine Zeit mehr, sich anzukleiden. „Bitte, Herr, ihr müsst unbedingt mitkommen. Die Stimmen sind wieder da und wir haben ein Licht im Garten gesehen. Schnell, so eilt euch doch, wer weiß, ob sie noch am Leben sind.“ Während du noch versuchst, das Wirrwarr zu ordnen, meint jemand neben dir: „Das ist doch der junge Torin Elfenberg. Es muss etwas in der Villa passiert sein.“

In der Villa angekommen können die Helden tatsächlich vage Geistererscheinungen ausmachen. Im Erdgeschoss und Garten sind Stimmen zu vernehmen, die jedoch wie vom Wind herübergewehte Gesprächsfetzen klingen. Desgleichen sind die schwach leuchtenden Erscheinungen nur mit einer IN-Probe als bewaffnete Elfen zu erkennen. Ein Held der des Elfischen mächtig ist, kann nach gelungener Probe auf *Sprachen kennen* herausfinden, dass die Elfen sich wohl im Kampf befinden. Einmal ist aus der Ferne in *Rogolan* der Kampfschrei „Tod den Schwarzpelzen!“ zu vernehmen.

Die Erscheinungen sind nur sehr schwach und keine reale Bedrohung. Versuchen sich die Helden hier an einem wie auch immer gearteten Exorzismus, ist ihnen ein Erfolg sicher. In jedem Fall sollten die Helden hier mitnehmen, dass in Greifenfurt einst Elfen und Zwerge gegen Orks kämpften. Dies wird im späteren Verlauf noch wichtig werden. Nutzen Sie die Erinnerungen der Helden an diese Szene, um ggf. später bei der Suche nach dem Torturm auf die Fuchshöhle hinzuweisen. Einem Helden kann dann einfallen, dass die Geister sich in Richtung der Fuchshöhle zu bewegen schienen. In der Fuchshöhle selbst sind aufgrund der Anwesenheit Lancorians keine Geistererscheinungen zu befürchten. Nachdem die Magier aus Bethana in der Villa untergebracht werden, verschwindet auch hier jegliches Geisterwirken.

Ein Vampir unter Geistern

Wenn Sie diese Szene nutzen wollen, um ein weiteres Verdachtsmoment auf Zerwas zu lenken, kann der junge Torin Elfenberg nach den Helden auch Zerwas herbeiholen (vielleicht war es genau das, was seine Mutter ihm befohlen hat). Bei Zerwas Ankunft weichen die Geister zurück und verschwinden kurz darauf.



NAMENLOSE WERKE

Zeitpunkt: Gegen Ende der Namenlosen Tage.

Bemerkung: Mit dem Verschwinden Sartassas erfährt Zerwas die Identität der Helden und kann nun gezielt gegen sie vorgehen. Darüber hinaus kann die Halbfelfe ihm auch Schwachpunkte der Helden verraten.

Zu Beginn der Namenlosen Tage wird Sartassa das Gespräch mit einem oder mehreren Helden suchen. Sie berichtet von ihren Fortschritten, den Henker auszukundschaften, und möchte von den Helden deren Wissensstand erfahren. Ihrerseits kann sie in erster Linie von der besonderen Passion des Henkers für sein schwarzes Schwert berichten.

Ein oder zwei Tage später wird Sartassa einem Helden berichten, dass sie glaubt, in näherer Zeit mehr über die Geheimnisse des Henkers herausfinden zu können. Details wird sie den Helden aber nicht verraten. Tatsächlich hat Sartassa am Abend ein Rendezvous mit dem Vampir. Dieser hat die Elfe zwar durchschaut, sich jedoch zugleich in sie verliebt. Daher beschließt er, sie zu seiner vampirischen Gefährtin zu machen.

Bis zum Ende der Namenlosen Tage hält er Sartassa in seinem Geheimversteck gefangen. Für die Helden verschwindet die Elfe von einem Tag auf den anderen. Zerwas wird zwar auf Nachfrage zugeben, Besuch gehabt zu haben, behauptet jedoch, Sartassa habe ihn leider kurz nach Mitternacht verlassen. Marcian wird das Verschwinden offiziell den Orks in die Schuhe schieben.

Nachdem Zerwas die Identität und Mission der Helden durch Sartassa zweifelsfrei aufdecken konnte, wird er erstmals gezielt gegen die Helden vorgehen. Während der Na-

menlosen Tage fühlt sich der Vampir besonders stark und wird versuchen, die Helden durch mysteriöse Zufälle einzuschüchtern. Sind einer oder mehrere Helden regelmäßig zu bestimmten Orten unterwegs, wird er einen Vorfall mit einer Kutsche inszenieren. Die genauen Gegebenheiten hängen dabei von den Aktivitäten des Helden ab. Einige Eckpunkte sollten es Ihnen jedoch ermöglichen, die Szene spannend zu gestalten. In den Gassen wird das Trampeln der Pferde von den Fassaden zurückgeworfen, so dass Art und Herkunft des Geräusches nicht gleich zu erkennen sind. Während der Namenlosen Tage können Sie zudem immer wieder seltsame Phänomene wie aufgeregte Vögel oder unnatürliche schnelle Wechsel der Windstärke einflechten. Ggf. beeinflusst Zerwas durch seine magisch-hypnotischen Fähigkeiten den Helden, seine Schritte unbewusst in die richtige Richtung zu lenken. Der Held mag diese Beeinflussung als leichten Kopfschmerz wahrnehmen, der jedoch sofort wieder nachlässt, sobald der Vampir sein Ziel erreicht hat. Die eigentliche Konfrontation verläuft blitzschnell. Der Held sollte durch anspruchsvolle Proben auf GE, *Athletik* oder ggf. *Klettern* nachweisen, dass er dem durchgehenden Gespann in der engen Gasse zu entkommen vermag.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Druck auf deinen Kopf lässt so plötzlich nach, wie er gekommen ist, doch das Rauschen ist noch immer da. Du hebst den Blick im gleichen Moment als eine zweispännige Kutsche in die Gasse einfährt. Der Kutschbock ist leer, die Rösser haben Schaum vor dem Mund und die Augen sind verdreht. Noch wenige Herzschläge und das Gespann wird dich überrollen. Panik steigt in dir auf, als du erkennst, dass die Seitengasse, aus der du gekommen bist, außer Reichweite ist.

Die Kutsche wird am Ende der Gasse zerschellen, wobei sich eines der Pferde die Läufe bricht. Wollen die Helden den Vorfall genauer untersuchen, finden sie zunächst Risswunden wie von einer Tierkralle an dem unversehrten Pferd. Ganz ähnliche Wunden konnten die Helden auch an Marcians Pferd finden, wo Zerwas die Stallmagd ermordete. Bei genauer Untersuchung können die Helden an der Kutsche einzelne Haare finden, die von einem Hund oder Wolf stammen könnten. Dies mag die Theorie von einem Werwolf nähren, die Zerwas natürlich gerne unterstützen wird.

Tatsächlich handelt es sich bei der Reisekutsche um das Eigentum des Stellmachers, der sein Haus in der Neustadt in der Nähe der Fuchshöhle hat. Aufmerksamen Helden mögen die Hunde des Stellmachers auffallen, von denen die Haare stammen. Der Handwerker wird jedoch in seiner Aufregung über den Verlust der Kutsche und des Pferdes wenig hilfreich sein. Die Suche nach Zeugen während der Namenlosen Tage ist praktisch aussichtslos, da derartige Vorfälle die Bürger nur darin bestärken, in der Zeit zwischen den Jahren in ihren Häusern zu bleiben.

Neben diesem Vorfall kann Zerwas auch weitere inszenieren. So könnte ein Held des Abends beinahe von einem Dachzie-

gel erschlagen werden, der scheinbar einfach aus dem Himmel geflogen kommt (was dank Zerwas Dämonengestalt ja auch tatsächlich der Fall ist). Auch die Beeinflussung von Tieren mag Zerwas dazu nutzen, um die Helden zu verunsichern. Ein Hund schnappt in plötzlicher Aggressivität nach der Hand des Helden, der ihn eben noch streicheln wollte. Die Hufe eines scheuenden Pferdes können schon eine ernste Verletzung bedeuten. Wenn die Helden von Sartassas Verschwinden besonders getroffen wurden, kann Zerwas ihnen auch ihre Onyx-Kette in die Hände spielen. Für den Held, der von den Namenlosen Träumen geplagt wird, ist diese Sequenz natürlich besonders verstörend, scheinen sich hier doch all seine „Ängste“ zu bestätigen.



DAS GÖTTERURTEIL

Zeitpunkt: Der fünfte Tag des Namenlosen.

Zur Mittagsstunde des fünften Namenlosen Tages erscheint eine Gruppe von etwa 100 berittenen Orks vor der Stadt. Vom Blautann schlägt sofort einen Ausfall der Kavallerie vor, doch Marcian und Lysandra mahnen zur Vorsicht. Die Orks bleiben außer Bogenschussweite stehen und entsenden sechs Reiter, einer von ihnen schwenkt ein zerrissenes Stück weißen Stoffes – eine Parlamentärsflagge. Schließlich tritt ein Mensch mit weißem Haar vor, den Ira als den Druiden Gamba identifizieren kann. Ein Mensch in den Reihen der Orks ruft bei den Bürgern erstauntes Raunen hervor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Räumt die Stadt! Allen Kriegern verspreche ich freies Geleit bis zur kaiserlichen Armee. Alle Bewaffneten, die nicht bis morgen früh die Stadt verlassen haben, haben ihr Leben verwirkt. Sie werden an den Stehlen zu Ehren Tairachs sterben. Die Haut wird ihnen vom Leib abgezogen, bis der Blutgeruch die Wölfe anlockt. Ihre Augenlider werden abgeschnitten, damit Raben ihnen die Augäpfel herauspicken. Nach drei Tagen werden den noch Lebenden die Zähne herausgebrochen und mit eisernen Haken das Herz herausgezogen und zu ihren Füßen vergraben, denn sie waren stark genug, im Totenreich Tairachs als Sklaven zu leben. Allen Bürgern aber versprechen wir, dass ihnen kein Leid geschehen wird, denn es ist Sharraz Garthai sehr wohl bekannt, dass sie am Aufstand keinen Anteil hatten. Jetzt, wo die orkische Faust das Haupt eures Menschenreiches zermalmt hat, gibt es auch keine Hoffnung mehr für Euch. Euer geliebter Prinz ist tot!“

...

„Alle, die Zweifel im Herzen tragen, alle, die sich nicht verblenden lassen von den Durchhalteparolen des Aufwieglers, mögen mir gut zuhören. Wer immer die Stadt verlassen will, wird am ersten Tag des Monats Praios von uns freies Geleit bekommen. Wer sich aber nach Sonnenuntergang in der Stadt aufhält,

dessen Schicksal ist besiegelt. Wir fordern aber nun von euch was uns gehört. Eine Kriegerin, die vor zwei Nächten zu euch geflüchtet ist, wurde Tairach versprochen. Ich verlange sie zurück.“

Lassen Sie den Helden hier Zeit für eine entsprechende Reaktion, gerade Gambas Verkündigung von Brins Tod kann für eine Unterbrechung genutzt werden, bevor Gamba fortfährt und sein Ultimatum stellt. Da die Helden Ira von Seewiesen wohl kaum wieder herausgeben werden, wird Gamba ihnen folgendes entgegnen:

„Da ihr verneint, was wir erbitten, wird Tairach sich holen, was sein ist, denn er vergibt nicht so leicht wie wir. Ich fordere einen Wettstreit zwischen euren schwächlichen Göttern und den erstarkten unseren.“

Der Druide nimmt einen Bogen, legt einen Pfeil auf und richtet die Waffe senkrecht gegen den düsteren Gewitterhimmel. Siegen die Zwölfgötter, soll der Pfeil senkrecht wieder zur Erde fallen, siegen aber die Orkgötter, so wird sich Tairach nehmen, was ihm versprochen wurde.

Marcian rät der Baronin von dieser Scharade ab. Doch diese besteht darauf, dass man den Göttern vertrauen müsse und den Bürgern der Stadt in dieser dunklen Stunde kein falsches Signal geben solle. Für die Helden dürfte es schwer werden, das Ritual zu verhindern, zumal Orks und Bürger eine Weigerung als Schwäche deuten werden. Nachdem Gamba den Pfeil abgeschossen hat, verschwindet er zunächst im Himmel. Die Baronin beginnt einen Lobgesang auf den Herrn Praios, in den bald darauf ein Großteil der Bürger einstimmt.

Wenn es den Helden nicht gelingt, den Pfeil zu stoppen, wird er ein Dutzend Herzschläge später wieder aus dem Himmel stürzen und sich in den Hals der Baronin bohren, woraufhin sie röchelnd vornüber von der Wehrmauer stürzt. Nach dieser Machtdemonstration droht Gamba den Menschen, dass es so allen ergehen wird, die sich widersetzen. Diesmal sind es Lysandras Männer, die zum Bogen greifen und den Parlamentären in den Rücken schießen wollen, bis sie von Marcian zurückgepfiffen werden.

WIE STOPPT MAN DIE SCHWARZEN PFEILE?

Gerade weil das inszenierte Götterurteil so wichtig ist, werden die Helden vermutlich alles daran setzen, den Pfeil aufzuhalten. Damit Sie beurteilen können, welche Maßnahmen Erfolg versprechen, sei Ihnen hier ein kleiner Überblick an die Hand gegeben.

Um die Pfeile ins Ziel zu bringen, benötigt Gamba sowohl den Namen als auch einen Gegenstand aus dem Besitz der Zielperson. Das kann ein Stück der Kleidung, persönliche Ausrüstung oder Körperteile wie Haare o.ä. sein. Mit diesen Dingen treffen die Freipfeile das anvisierte Ziel immer und verursachen dreifachen Schaden. Ein Pfeil jedoch wird vom Erzdämon selbst gelenkt.



Gamba verschießt einen Schwarzen Pfeil

Sollte Gamba also einen Pfeil für einen Helden präpariert haben, gibt es immer noch die Möglichkeit, dass der Erzdämon den Pfeil auf ein anderes Ziel (zum Beispiel Sharraz Garthai) lenkt.

- Der GARDIANUM kann hier keinen Zauber abfangen oder auslösen. Einzig die 1012 BF noch unbekannt Variante *Schild gegen Dämonen* mag die dämonische Komponente eliminieren, stoppt dadurch jedoch noch nicht den Pfeil.
- Passende Antimagie vermag die übernatürliche Zielführung des Pfeils zu neutralisieren. Im Fall des Götterurteils ändert der Pfeil seine Richtung jedoch nur einmal in etlichen Dutzend Schritt Entfernung über den Helden.
- Physische Barrieren wie einen FORTIFEX kann der Pfeil umfliegen, während der ARMATRUTZ volle Wirkung entfaltet, aber einen Treffer nicht verhindert.
- Einzig schleunigst gewirkte, antimagische Praiosliturgien wie PRAIOS MAGIEBANN oder der ZERSCHMETTERNDE BANNSTRAHL vermögen den Pfeil (nach Ihrer Maßgabe) zuverlässig aufzuhalten und zugleich ein effektvolles Zeichen in diesem Götterurteil sein. Ob dieses Wunder allerdings während der Namenlosen Tage gelingt, steht auf einem anderen Blatt.

Sollte es den Helden gelingen, dennoch eine erfolgreiche Lösung zu ersinnen, sei ihnen dieser Erfolg gegönnt. Im Fall des ‚Götterurteils‘ zeigt der Eingriff allerdings womöglich nicht die erwünschte Wirkung. Auch ein Dschinn, der den Pfeil kurz vor der Baronin abfängt, verhindert nicht, dass der Eindruck entsteht, die Götter hätten zugunsten der Orks entschieden.

DIE REAKTION DER BÜRGER

Noch bevor die Helden die Lage genauer beurteilen oder irgendwelche Untersuchungen starten können, bricht unter den Bürgern Panik aus. Viele fliehen vom Ort des Geschehens, manch einer wirft sich schreiend auf den Boden und allenthalben sind Rufe zu hören: „Öffnet den Orks die Tore“, oder „Die Götter haben uns verlassen, wir sind verloren“.

Natürlich müssen Sie die Reaktionen modifizieren, sollten die Helden den Pfeil wider Erwarten doch gestoppt oder die Bürger noch nicht über Brins möglichen Tod informiert haben. Sollte Letzteres der Fall sein, ist das Vertrauen der Bürger in die Offiziere nachhaltig gestört. Nehmen Sie sich die Freiheit, Anzahl und Moral der Verteidiger in diesem Fall deutlich zu reduzieren, und machen Sie den Helden das Leben künftig noch schwerer als ohnehin schon.

Marcian wird versuchen, sich Gehör zu verschaffen und die Bürger mit Durchhalteparolen zu motivieren. Nach den dramatischen Ereignissen wird er jedoch wenig Gehör finden. Ein Held kann ihn unterstützen oder ihm sogar zuvorkommen. Es erfordert eine Probe auf *Überzeugen* +5 oder *Überreden* +7, um die Situation zu kontrollieren. Wenn die Bürger nur überredet wurden, werden viele von Ihnen jedoch am nächsten Tag die Stadt verlassen. Scheitert der Held, kann nur noch Zerwas Eingreifen ein Desaster verhindern. Der Henker wird die Bürger daran erinnern, dass sie sich gegen die Götter versündigt haben, als sie ihre Stadt kampfflos den Orks überließen, welche die Tempel schändeten und die Geweihten ermordeten. Es sei nun an den Bürgern, dafür Buße zu tun und den Orks die Stirn zu bieten. Zerwas Wirkung auf die Bürger kann die Helden noch einmal daran erinnern, dass der Henker unter den Greifenfurtern größte Achtung genießt.

Nach der Szene ordnet Marcian an, sofort die Leiche der Baronin vor der Stadtmauer zu bergen und den Pfeil einer näheren Untersuchung zu unterziehen.

DIE SCHWARZEN PFEILE

Vermutlich werden es die Helden sein, die den Pfeil untersuchen. Beachten Sie, dass Kenntnisse um die Erzdämonen und ihre unheiligen Gaben im Jahr 1012 BF noch als wenig verbreitetes Geheimwissen zu gelten haben und nur Helden mit geeigneter Bildung (z.B. Schwarzmagiern oder Firungeweihten) zugänglich sind. Sollte kein Held dazu in der Lage sein, wird Lancorian die magische Untersuchung vornehmen.

Aussehen

Die Pfeile sind aus geschwärztem Zedernholz geschnitzt und fühlen sich kühl an. Die Befiederung ist weiß, während die Spitzen aus einem hellen Kristall bestehen, der nach dem Kontakt mit Blut zu schmelzen beginnt. Der Schaft trägt weiße Runen. An dem ersten Pfeil ist ein Stofffetzen befestigt, der Spuren getrockneten Blutes trägt. Ein aufmerksamer Held kann herausfinden, dass der Stoff identisch mit dem Unterkleid der Baronin ist.

Wissen

Zhayad: Die Schriftzeichen bilden den Namen der Baronin. *Tierkunde* +3/+7: Es handelt sich um die Federn eines Wasservogels/eines Schwans, des heiligen Tiers der Ifirn.

Götter/Kulte +5 (nur wenn *Tierkunde* +7 gelungen): Die Federn können als Paraphernalium für eine Beschwörung von Firuns erzdämonischem Gegenspieler Nagrach gedient haben.

Sprachenkunde: Das Sprichwort „Wie vom siebten Pfeil getroffen“ deutet darauf hin, dass es noch mehr Pfeile geben könnte.

Sagen/Legenden +3/+5: Im Bornland erzählt man sich von sieben, manchmal auch dreizehn Freipfeilen, die der Eisige Jäger gewährt, von denen einer vom Erzdämonen selbst gelenkt werden soll.

Magische Analyse

ODEM +8 (+6 innerhalb der ersten Stunde nach Abschuss)

0 bis 2 ZfP*: Es liegt kein aktiver Zauber mehr auf diesem Pfeil.

3 bis 6 ZfP*: Das Geschoss war verzaubert, doch die Kraft ist nur gering.

7 bis 11 ZfP*: Die Schriftzeichen und der Stofffetzen sind Teil der magischen Struktur. Die Struktur ist seltsam verzerrt, vermutlich dämonisch verunreinigt.

12+ ZfP*: Schrift und Stoff scheinen initial für die Wirkung zu sein. Sie führen zu einer komplexen Matrix innerhalb der Spitze, die wiederum formgebend für ein rückwärts gerichtetes Muster ist. Aber das Muster ist erloschen.

ANALYS +7

0 bis 3 ZfP*: Die Verzauberung geschah in einem aufwändigen Ritual, es sind deutliche Spuren transsphärischer Auren zu erkennen. Die filigranen Strukturen im Kopfteil zeugen von einer sehr komplexen Clarovservantia.

4 bis 7 ZfP*: Es ist der eisige Jäger, dessen Macht hier angerufen wurde. Die Matrix erlischt, doch die Auren bleiben (einmalige Wirkung). Zwei verbundene Kerne der Clarovservantia werden ergänzt durch eine Moventia.

8 bis 12 ZfP*: Die wirkende Hellsicht wird fokussiert durch Name und materielle Komponente des Ziels. Nach der Detektion der Person greift die zweite Stufe der Hellsicht und sucht einen Weg zu einem Knotenpunkt der Lebenskraft. Der Pfeil wird auf dieses Ziel ausgerichtet und kann es nicht verfehlen.

13+ ZfP*: Versehen mit der Komponente und dem Namen wird dieser Pfeil sein Ziel von überall treffen und es vermutlich töten. Wahrscheinlich gibt es mehrere dieser Pfeile.

Wirkung

Versehen mit dem Namen und einer materiellen Komponente (Kleidungsstück, Blut, Haar ...) trifft der Pfeil nach Abschuss unwiderruflich sein Ziel. Er umgeht dabei alle physischen oder magischen Hindernisse, verursacht 3x (1W+5* SP), eine entsprechende Anzahl Wunden und Blutverlust (1 SP/KR bis zur Versorgung der Wunde). Einer der Pfeile wird vom Erzdämon selbst auf ein Ziel seiner Wahl gelenkt. Als Opfer kommt hier Sharraz Garthai oder ein von Ihnen beliebig zu bestimmendes Ziel in Frage. Gamba verfügt noch über neun weitere Pfeile.



BLUTTAT IN DER SCHIFFERSTADT

Zeitpunkt: In der Nacht zum 1. Praios 1013 BF.

Bemerkung: Diese Szene kann erst nach dem Verschwinden Sartassas stattfinden. Sie eignet sich besonders gut für einen Cliffhanger. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden Zerwas bereits wegen der Morde verdächtigen.

Am Abend nach Gambas Götterurteil können die Helden Marcian in der Fuchshöhle antreffen. Nach der Drohung durch die Orks sucht er die Nähe seines alten Freundes Lancorian. Marcian befürchtet, dass am nächsten Tag große Teile der Bevölkerung die Stadt verlassen werden. Dennoch wird er keinerlei Maßnahmen gestatten, die Bürger vom Verlassen

der Stadt abzuhalten. Feiglinge kann er bei der Verteidigung der Stadt nicht gebrauchen. Währenddessen betritt Zerwas das Etablissement. Er beschäftigt sich eine Weile ungeniert mit den Huren und zieht sich dann mit der schwarzhaarigen Cindira zurück. Eine *Menschenkenntnisprobe* -2 enthüllt anwesenden Helden, dass Marcian starke Gefühle für das Mädchen hegt.

Einige Zeit später stürmt Lysandra herein. Mit versteinerner Miene tritt sie an Marcians Tisch und bittet ihn und evtl. anwesende Helden, sofort mitzukommen. Sie sagt zunächst nur, dass sich ein Zwischenfall ereignet habe. Die Amazone führt die Helden direkt zum Haus des Feldarbeiters Drugon. Vor der ärmlichen Hütte steht einer von Lysandras Löwen Wache. Der bärtige Mann ist sichtlich nervös. „Seht selbst“, fordert Lysandra die Gruppe tonlos auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits an der Schwelle steigt euch der Geruch von Blut in der Nase. Im flackernden Licht der Lampen wird dann die grauenvolle Wahrheit offenbar. Von Drugon, dem alleinerziehenden Witwer, ist nur noch der blutige Schädel und sein in zwei Teile zerrissener Rumpf zu erkennen. Die Gliedmaßen sind unauffindbar. Ein totes Kind, bleich und mit aufgerissener Schädeldecke, ist dem Vater an die Brust gesunken. Der Hals wurde durchschnitten. Es mag vielleicht erst zwei Götterläufe gelebt haben. Ein großes Loch klafft in dem Torso. Es scheint, als wäre das Herz bei lebendigem Leibe herausgerissen. Über dem Deckenbalken hängt ein dritter Leichnam. Blut tropft von seinen Händen herab. Das Kind war etwa fünf Jahre alt. Arme und Beine stehen in bizarrem Winkel ab. Der Kopf ist auf den Rücken gedrückt, die Wirbel und der Nacken durchtrennt. Die letzte Entdeckung ist die schrecklichste. In einer Wiege liegt ein Baby, die Hände sind nach oben gerichtet, als wolle es in den Arm genommen werden. Der Kopf ist nur noch eine breiige Masse.

Es handelt sich bei den Toten um Drugon und seine Kinder Hauce, Landor und Daria. Yasinthe, die Mutter der Familie, war eines der letzten Opfer der orkischen Besatzung. Wenn Sie einen persönlichen Bezug herstellen wollen, kann die Frau auch bei einer der Kommandoaktionen der Helden ums Leben gekommen sein. Falls der Verdacht gegen Zerwas sich bereits erhärtet hat, kann der Henker einige Zeit nach den Helden bei der Hütte eintreffen. Als er die Szene erkennt, wendet er sich mit Grausen ab. „Bei Boron“, entwischt es ihm. *Menschenkenntnis* enthüllt, dass Zerwas Entsetzen echt ist. 5 TaP* oder mehr verraten einem Helden, dass es nicht der Anblick alleine ist, der ihn erschüttert. Zerwas hat in der Tat das Werk Sartassas erkannt, die seiner Gefangenschaft entwischt ist.

Untersuchungen

- Es ist weniger Blut zu finden, als zu erwarten wäre. Ein heilkundiger Held kann den Tod allerdings auf einen Zeitpunkt datieren, zu dem Zerwas in der Fuchshöhle war.
- Niemand hat etwas von dem Gemetzel gehört (Sartassa wirkte einen SILENTIUM).
- Auf der Suche nach Zeugen können die Helden nur den Arbeiter *Karman* (dreckig, kaut irgendeinen Tabak) ausfindig machen. Dieser hat gesehen, wie eine schwarzhaarige Frau mit rotem Kapuzenmantel den Feldarbeiter vor seiner Hütte ansprach und dann mit ihm hinein ging. Später hat er sie ohne Mantel wieder gehen sehen. Karman beschreibt die Frau als sehr hübsch, mit „bimmelndem Schmuck“ und „angemalt wie eine Novadhure“ und wundert sich, dass Drugon sich so etwas leisten kann.

- Der rote Kapuzenmantel findet sich tatsächlich in der Hütte.
- Sollten die Helden nicht von selbst darauf kommen, wird Uriens sie bei nächster Gelegenheit darauf hinweisen, dass „der Tod Rot trägt“.

Lysandra wird sich sehr über den vermeintlichen Prostituiertenbesuch ereifern. Marcian beauftragt die Helden, Personen zu suchen, auf die die Beschreibung passt, und sie Karman vorzuführen. Zerwas wird sich nun intensiver mit Sartassa beschäftigen und sie mit ihrer neuen Existenz vertraut machen. Unter seiner Anleitung soll die Elfe erlernen, die Morde heimlich zu begehen und besser zu vertuschen. Für die Bevölkerung ist die Nachricht nur ein weiterer Sargnagel aus der Hand der Orks. Nicht zuletzt aufgrund dieses bestialischen Mordes werden einige Greifenfurter am nächsten Tag die Stadt verlassen.

DER MÜHEN LOHN

Die Reise durch die Finstermark und die Befreiung Greifenfurts sollten den Helden in etwa **200 Abenteuerpunkte** einbringen. Die Festigung der Macht in der Stadt schlägt nochmals mit **150 AP** zu Buche. Je nachdem, wie ausführlich die Kommandounternehmen ausgespielt wurden, können Sie diesen Betrag auch noch erhöhen. Während der Namenlosen Tage hat sich jeder Held weitere **300 AP** sicher redlich verdient. Für zusätzliche Prämien bieten sich viele Szenen an. Neben den Namenlosen Träumen und dem Abend bei Zerwas kann für einen Zauberer beispielsweise auch die Analyse des Schwarzen Pfeils zusätzliche AP einbringen.

Die Reise durch die Finstermark dürfte mit **Speziellen Erfahrungen** auf *Sich Verkleiden* und *Überreden* zu Buche schlagen. Die Bürger Greifenfurts müssen immer wieder durch *Überzeugen* bewegt werden, während bei den Kommandounternehmen verschiedenste Talente zum Einsatz kommen können. Bei den Morden werden die Helden unfreiwillig Erfahrungen auf dem Gebiet der *Anatomie* machen. Die Analyse der Freipfeile sollten Sie auf jeden Fall auch mit einer SE im ANALYS belohnen.

ANKERPUNKTE

- ★ **Greifenfurt** ist befreit und verfügt über ausreichend Truppen, um nicht sofort von den Orks überrannt zu werden. Gamba hat sein **Ultimatum** für den freien Abzug ausgesprochen.
- ★ Die **Morde** haben begonnen und **Sartassa** ist von Zerwas zum Vampir gemacht worden.
- ★ Die Helden sind mit den wichtigsten **Meisterpersonen**, vor allem den Offizieren, aber auch Ludalbert bekannt.
- ★ Das **Massaker** und die **Grabungsarbeiten** am Platz der Sonne sind den Helden ein Begriff. Zudem wissen sie auf Grund der Geistererscheinungen von einer elfischen und zwergischen Präsenz in der **Geschichte Greifenfurts**.

KAMPF UM GREIFENFURT

Zusammenfassung

Nach den Namenlosen Tagen kehrt Sharraz Garthai mit einer großen Streitmacht zurück. Entgegen den Erwartungen der Greifenfurter beginnen die Orks mit einer gut organisierten Belagerung, statt einfach gegen die Mauern anzurennen. Kurz darauf erreicht ein Konvoi mit Gütern und Einsatztruppen die Stadt. Während an der Oberfläche ein klassisches Belagerungsszenario läuft, spitzt sich die Lage im Inneren zu. Die Helden kommen Zerwas auf die Schliche, doch der Erzwampir schlägt zurück und fügt den Helden eine herbe Niederlage zu. Als die Orks schließlich zum Sturm auf die Stadt blasen und mit Zaubermacht die Mauern überwinden, scheint das Ende gekommen. Nur ein Pakt zwischen Zerwas und Marcian rettet Greifenfurt vor dem Untergang. Doch Marcian gelingt es durch eine List, Sartassa und weitere von Zerwas geschaffene Vampire zu vernichten, woraufhin dieser Rache schwört und die Stadt verlässt.

Dramaturgische Anmerkung

In diesem Kapitel stehen die Erzähllinien zum Krieg und dem Henker von Greifenfurt im Vordergrund. Das Kriegsszenario ist dabei relativ frei gestaltet und findet seinen fixen Höhepunkt im großen Sturm auf die Stadt. Je nach Wunsch kann diese Linie zuvor unterschiedlich intensiv betrieben werden. Der Strang um den Erzwampir muss dagegen von den Helden aktiv vorangetrieben werden. Der Tod des Irgan Zaberwitz stellt dabei den ersten Höhepunkt dar. Mit dem Auffinden der Prozessakte endet der Kriminalplot, nicht jedoch die Geschichte um den Vampir. Die Szenen sind dabei so angeordnet, dass sich Kriegs- und Vampirplot miteinander abwechseln. Selbstverständlich haben Sie jederzeit die Möglichkeit, dieses Arrangement zu verändern.

DIE BELAGERUNG



RUHE VOR DEM STURM

Zeitpunkt: Anfang Praios 1013 BF.

Bemerkung: Bis zum Beginn der Belagerung durch die Orks dauert es noch etwa zwei Wochen. Möchten Sie in dieser Zeit noch weitere Kommandounternehmen ansetzen, ziehen Sie dazu den gleichnamigen Abschnitt im vorigen Kapitel (siehe Seite 52) zu Rate.

BÜRGER AUF DER FLUCHT

„Wer gehen will, soll gehen. Feiglinge können wir nicht gebrauchen.“

—Marcian zu seinen Offizieren

Der 1. Praios beginnt mit strahlendem Sonnenschein, der die Schrecken der vergangenen Tage vergessen zu machen scheint. Doch nach Gambas Drohung und den schrecklichen Ereignissen der vergangenen Nacht beschließen viele Bürger, die Stadt zu verlassen. Sie hoffen darauf, dass die Orks ihr Wort halten und den Flüchtlingen tatsächlich freien Abzug gewähren. Je nachdem, wie erfolgreich die Helden während der Namenlosen Tage agiert haben, sollten Sie mehr oder weniger bekannte Gesichter unter die Flüchtlinge mischen. Unter den Flüchtlingen sollten auch Figuren auftauchen, die den Helden persönlich bekannt sind. Dies kann ein Familienvater sein, der seine Familie nicht den kommenden Gefahren aussetzen will, oder auch eine ehemalige Soldatin, die nicht mehr den Mut besitzt, den Orks ein weiteres Mal

standzuhalten. Spätestens im Gespräch mit diesen Personen dürfte den Helden wieder einmal klar werden, dass nicht alle Aventurier über den gleichen Heldenmut verfügen, den sie hoffentlich in den kommenden Monaten zeigen werden. In jedem Fall befinden sich die Elfenbergs unter den Flüchtlingen. Neben vielen reichen Bürgern verlässt auch ein Großteil von Lancorians Freudenmädchen die Stadt.

Im Rahmen des Exodus kann auch der Händler *Perval Sveller* einen Auftritt haben. Zu seinen Geschäftspraktiken gehört es, gegen Kredit Fuhrwerk und Unterstützung für die Reise bereitzustellen. Als Sicherheit nimmt er dabei gerne die Grundstücke der Bürger an. Neugierige Helden können von Svellers überhöhten Preisen und Wucherzinsen erfahren, die später zur Grundlage seines Reichtums gehören.

Marcian wird, wie immer angetan mit seinem roten Mantel, vom Wehrgang aus die Flüchtlinge beobachten und mit steinerne Miene in die Ferne blicken. Blautanns Kavalleristen erhalten den Auftrag, die Bürger zu begleiten und zu prüfen, ob die Orks tatsächlich Wort halten. Ein geeigneter Held kann sie ggf. begleiten. Kommt ein Held auf die Idee, sich unter die Flüchtenden zu mischen, wird Marcian dies ausdrücklich begrüßen. Wenige Meilen von der Stadt entfernt halten die Orks die Wagenzüge an und führen oberflächliche Kontrollen durch. Im Gegensatz zu sonst wird jedoch nichts geplündert. Die Greifenfurter dürfen sowohl Waffen als auch Wertgegenstände behalten. Die Schwarzpelze versuchen jedoch, von den Bürgern Namen und Aussehen von „Häuptlingen“ und „großen Kriegeren“ in der Stadt zu erfahren.

Wenn die Helden die Analyse des Pfeils beendet haben, der Ira von Seewiesen tötete, dürfte Ihnen schnell klar werden,

das die Befragungen Vorbereitungen für den Einsatz weiterer schwarzer Pfeile sind. Diese Erkenntnis führt in der nächsten Offiziersversammlung zu aufgeregten Debatten. Als klar wird, dass jedes Kleidungsstück zu einer Gefahr werden kann, empört sich Blautanns Stellvertreterin *Rialla*, ob man seine Wäsche etwa demnächst selber waschen solle. Da Gamba die meisten Pfeile gegen die später eintreffenden Magier aus Bethana einsetzen wird, kommt es vorerst jedoch zu keinen Zwischenfällen.

Wenn es sich irgendwie anbietet, können Sie auch eine kleine Szene mit Uriens einbauen. Der Verrückte läuft einem Helden mit wiegendem Schritt entgegen, umarmt ihn und raunt ihm verschwörerisch zu: „*Der Mensch im Orkenkleid macht sich für den Sturm bereit!*“ Es dürfte nicht schwer sein, diesen Spruch zu enträtseln. Selbst wenn dies dem abgebrühten Helden kein Gruseln entlockt, werden einige zufällige Mithörer sichtlich von Grausen gepackt und machen sich schnell aus dem Staub.

Greifenfurt in Zahlen

Etwa ein Drittel der 3.000 Greifenfurter Bürger verlässt am 1. Praios die Stadt. Mit ihnen zieht etwa die Hälfte der 1.200 Flüchtlinge, die noch vor den Namenlosen Tagen hierher evakuiert wurden. Damit sind noch etwa t. Darüber hinaus verfügt alleristen (etwa 120 Reiter) reischärler). Nur die Ritterusbildung.

BAUWOLZ FÜR DIE WEHR

Mitte Praios beschließt Marcian mit dem Offiziersrat eine riskante Mission auszuführen, die Bauholz beschaffen soll. Ein Wagenzug aus knapp 30 Karren und allen, die die Helden zusätzlich erbeutet haben, wird von Darrag, dem Schmied, angeführt und von 100 Bürgerwehrsoldaten begleitet. Zusätzlich kommen noch 100 Holzfäller, Kutscher und Freiwillige mit. Sie sollen in den nördlichen Wald vorstoßen, soviel Bauholz wie möglich sammeln und nach Greifenfurt schaffen.

Sharraz Garthais Späher haben den Trupp allerdings bemerkt und so wird ein Angriffstrupp von etwa 100 Mann unter Olugh Oxbrull ausgeschiedt, um die Mission zu beenden. Der Wagentreck braucht einen halben Tag, um den Wald zu erreichen und ein Nachtlager zu errichten, dann erst können die Baumfällarbeiten beginnen. Bis zum Mittag des zweiten Tages ist genug Holz geschlagen und verladen, so dass sich die Holzfäller wieder auf den Rückweg machen. Die Orks passen den Wagenzug im hügeligen Grasland 20 Meilen vor den schützenden Mauern der Stadt ab. Die Angreifer sind berittene Zholochai-Schützen und verfügen mit ihren orkischen Kriegsbögen über gefährliche Waffen.

Entscheidend ist, ob die Helden daran gedacht haben, berittene Kundschafter auszusenden. Mit viel Glück gelingt es einem der Reiter, nach Greifenfurt durchzukommen und die Kavallerie zu holen.

Da Darrag der Situation nicht gewachsen ist, werden die Helden das Kommando übernehmen und unter Einsatz von *Kriegskunst* und *Fahrzeug Lenken* versuchen müssen, eine Wagenburg zu formieren. In dem unebenen Gelände erleiden die Wagen bei diesen Manövern leicht Achsenbrüche und müssen ggf. aufgegeben werden. Unter den Verteidigern befinden sich nur wenige Bogenschützen, so dass die Orks immer wieder waghalsige Attacken auf die Gruppe reiten können. Im leichten Hügelland ziehen die Orks sich immer wieder zurück und formieren sich zu neuen Angriffen.

Nachdem die Verteidiger sich eingeeigelt haben, werden die Orks beschädigte Wagen außer Sicht reparieren und in Brand setzen. Von einem nahen Hügel rollen die Wagen dann als brennende Rammböcke in die Wagenburg. Nachdem die Wagenburg durchbrochen ist, werden die Orks zunehmend auch den Nahkampf suchen und die Menschen umso mehr bedrängen.

Einem Helden genügt eine *Kriegskunst*-Probe+3, um festzustellen, dass gegen diese erfahrenen Krieger weder Sieg noch Flucht möglich ist. Damit ist es an den Helden, die Situation zu retten. Mögliche Wege wären ein Bote nach Greifenfurt, ein Rauchsignal zum gleichen Zweck, magische Mittel wie Illusionen oder gar eine Duellforderung, um Zeit zu gewinnen. Gelingt es in Greifenfurt bzw. die Kürassiere zu verständigen, ist die Lage ebenfalls gerettet. Sobald die Reiterfanfare erklingt, ziehen die Zholochai sich zurück. Nach dieser Episode wird Sharraz Garthai mit seinen Truppen anrücken und mit der Belagerung Greifenfurts beginnen.

*Steppenläufer
der Orichai*





AUF DEN SPUREN DES GREIFEN

Zeitpunkt: Sobald die Helden mit den Recherchen im Magistrat beginnen.

Bemerkung: Spätestens mit dem Auftrag Marcians beginnt die Recherche der Helden in den Archiven der Stadt. Hier sind wichtige Hinweise auf die Geschichte der Stadt und das Geheimnis des Henkers von Greifenfurt verborgen.

Wenn die Helden angesichts der Grabungen auf dem Platz der Sonne, Geistererscheinungen und den Geschichten über den Henker von Greifenfurt nicht schon von selbst auf die Idee gekommen sind, in den Archiven der Stadt Nachforschungen zu treiben, wird Marcian sie damit beauftragen. Er ist vor allem an handfestem Material interessiert, das er gegen Zerwas einsetzen kann, doch auch die befremdlichen Hinweise auf Greifenfurts Vergangenheit irritieren ihn.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der stolze Bau am Platz der Sonne strahlt eine Würde und Standhaftigkeit aus, die in diesen Zeiten etwas ungemein Beruhigendes hat. Auch wenn Marcian den Magistrat entmachtet hat, sind die ehemaligen Ratsherren immer noch häufig hier zu finden. Die meisten Beamten dagegen sind geflohen oder werden von Marcian in der Garnison eingesetzt. Stadtschreiber Irgan Zaberwitz ist jedoch in seinem Büro im Erdgeschoss zu finden. Der Schreibtisch ist mit Papieren überladen, überall sind Notizzettel zu finden, teilweise mit gereimten Merksprüchen, deren Sinn euch verschlossen bleibt. Der hagere Schreiber erhebt sich nicht, um euch zu begrüßen. Misstrauisch starrt er die Neuankömmlinge an.

Zugang zum Archiv werden die Helden nur auf zwei Wegen erhalten. Entweder verfügen sie über einen schriftlichen Befehl Marcians oder sie bestechen den korrupten Irgan. Sobald dieser mit seinem Krückstock die Treppe hinunter gehumpelt ist und die Tür aufgesperrt hat, endet jedoch seine Kooperation. Groll über den missliebigen Befehl oder Gier nach weiteren Bestechungsgeldern halten ihn davon ab, den Helden die Suche im Archiv zu erleichtern. Das Archiv selbst befindet sich in einem chaotischen Zustand. Regale sind umgefallen, Akten liegen auf dem Boden, Mäusedreck und lose Blätter runden das Bild ab. Kurzum, jedem Hesindejünger dürfte der Anblick einen schweren Schlag versetzen.

Damit ein Held sich überhaupt sinnvoll mit der Recherche beschäftigen kann, sollte er neben *Garethi* auch die *Kusliker Zeichen* auf einem Wert von mindestens 4 beherrschen. Sie können die Recherche über das Ansammeln von TäP* auf *Lesen/Schreiben* gestalten und den Helden bei gewissen Schwellenwerten weitere Quellen zugänglich machen. Die genauen Werte sowie ggf. Erschwernisse legen wir in Ihre meisterlichen Hände. Helden aus der Region können Sie ergänzend auch Proben auf *Geschichtswissen* oder *Sagen/Legenden* (ggf. als Hilfstalent) zugestehen, da diese entsprechende

Schriftstücke schneller einordnen können. Die Recherche kann sich über längere Zeit hinziehen und immer wieder unterbrochen werden. Bis zum Brand des Archivs (s.u.) können die Helden immer wieder hierher zurückkehren.

Erkenntnisse

- Die Helden können im Lauf der Zeit die *Quellen 1, 2, 4* und *5* entdecken. Einzelheiten finden Sie im **Anhang** (siehe Seite 145ff.).
- Irgan hat offensichtlich keinen Versuch unternommen, das Chaos zu ordnen. Tatsächlich hat er vermutlich selbst seinen Teil dazu beigetragen und nutzt die Unordnung zu seinem Vorteil.
- Vor 200 Jahren brannte das Archiv aus. Aus der Zeit davor sind nur Gedächtnisprotokolle oder Abschriften aus anderen Quellen erhalten.
- Nach und nach wird deutlich, dass die fehlenden Schriftstücke nicht einfach nur verschluppt sind, sondern teilweise gezielt entfernt wurden. Es fehlen Teile von Akten, Seiten wurden entfernt und ähnliches.

Irgan hat seine Kenntnisse immer wieder benutzt, um Papiere zu Geld zu machen. Insbesondere an die Brohms hat er immer wieder Akten mit belastendem Material über verschiedene Familien der Stadt verkauft. Dies wird Irgan allerdings nur gegen eine hohe Summe oder durch extremen Druck zugeben. Recherchierende Helden auf dem nächtlichen Heimweg sind sie im Übrigen willkommene Ziele für Zerwas Namenlose Werke. Insbesondere gilt dies für den Held, der an den Namenlosen Träumen leidet (siehe Seite 55 und 59).



IM ANGESICHT DES FEINDES

„Die wilden und primitiven Orks verfügen über keinerlei Artillerie.“

—gängige Lehrmeinung in Wehrheim

Zeitpunkt: Mitte Praios 1013 BF, unmittelbar nach Darrags Wagenzug zur Beschaffung von Bauholz.

Bemerkung: Mit dem Aufzug der Orks beginnt die Belagerung Greifenfurts. Alle künftigen Ereignisse finden nun unter dieser Rahmenbedingung statt.

Einen Tag nachdem die Greifenfurter mit Darrags Wagenzug größere Mengen Bauholz in die Stadt geschafft haben, beginnt der Aufmarsch der Orks. Den ganzen Tag über treffen Sippenverbände ein, um sich unter dem Kommando des Sharraz Garthai den Belagerern anzuschließen. Das Hauptlager der Orks befindet sich ca. 500 Schritte von der Ostschanze entfernt, kleinere Stellungen entstehen vor den beiden Toren im Norden und Süden, ein weiteres Lager wird auf der anderen Flussseite errichtet. Überall werden Gräben ausgehoben und Erdwälle errichtet, die Orks beginnen im strömenden Regen mit dem Bau von Geschützen, die in vorgelagerten Stellungen positioniert werden. Die Befestigung dieser Stellungen ist zunächst noch eher schwach.

Für die kaiserlichen Offiziere ist es schwer zu glauben, dass die Orks ein derart planvolles Vorgehen an den Tag legen, widerspricht es doch allem, was man über die Schwarzpelze zu wissen glaubt. Irgendwann werden erste Sichtungen über einen Zwerg im feindlichen Lager laut, die das Vorgehen der Belagerer plausibel erscheinen lassen. Die Anwesenheit von Zwergen und Menschen in den Reihen der Orks wird bei den Greifenfürtern für Unruhe sorgen. Oberst vom Blautann plädiert vom ersten Tag an für einen Ausfall, um es den Schwarzpelzen heimzuzahlen. Die ersten zehn Tage verhalten sich die Orks ruhig und sind mit dem Aufbau von Lager und Befestigungen beschäftigt. Danach erfolgen in kurzem Abstand zwei halbherzig geführte Angriffe mit Leitern und Wurfhaken, die jedoch von den Verteidigern leicht abgewehrt werden können. Gestalten Sie die Angriffe nach eigenem Gusto, so dass die Helden aktiv werden können, doch bedenken Sie auch, dass die Attacken in erster Linie dazu dienen, die Stärke der Verteidiger zu testen und nicht von den besten Kämpfern ausgeführt werden.

Kolon Tunneltreiber

Der Zwerg ist eine Schlüsselfigur der Belagerung. Nur mit seiner Hilfe ist es möglich, dass die Orks eine derart gut geplante Belagerung durchführen. Auch im weiteren Verlauf der Kampagne bis zur Schlacht bei Ange und Breite (siehe Seite 113ff.) spielt er eine entscheidende Rolle. Es ist explizit vorgesehen, dass er am Ende der Kampagne von den Helden getötet werden kann. Damit die Spieler diesen Erfolg auch würdigen können, sollte Kolon schon zu Beginn als Hassgegner aufgebaut werden. Die Helden können ihm bei verschiedenen Kämpfen begegnen, sollten ihn zunächst jedoch nicht überwinden können. Selbst wenn es gelingt, Kolon im Zweikampf zu konfrontieren, ist der Zwerg eine harte Nuss. Seine Leibwache aus Tordochai dürfte ein Übriges tun, damit Kolon zumindest mit dem Leben davon kommt. Um ihn als Lieblingsgegner besonders aufzubauen, sollten Sie in der Belagerung auf seine Fähigkeiten als Scharfschütze zurückgreifen. Kolon versteckt sich dabei in einer vorgeschobenen und gut getarnten Stellung. Von dort aus nimmt er besonders während der Dämmerung die Wehrgänge unter Beschuss. Auffälligen Helden gibt er als Ziel jederzeit den Vorzug.

Der starke Regen lässt die Breite anschwellen, sodass die eisernen Barrieren im Hafen bis zum Ende des Monats überspült zu werden drohen. Für eine Erhöhung der Barrieren steht bei Weitem nicht genug Eisen zur Verfügung. In dieser Situation verschärft Marcian die Vorbereitungen. Er lässt nun auch in den kleineren Haushalten private Vorräte beschlagnahmen. Zudem befiehlt er die Instandsetzung der alten Stadtmauer, um eine zweite Verteidigungslinie zu haben. Dazu werden auch die Häuser entlang der Mauer geräumt. Nur Zerwas und Lancorian widersetzen sich erfolgreich. Orientieren Sie sich bei einem Einsatz der Helden an den Szenen aus dem letzten Kapitel (siehe Seite 53ff.). Zudem wird deutlich, dass die Orks mit dem Bau von Katapulten

Kolon Tunneltreiber



begonnen haben. In der Stellung vor dem Hauptlager werden nach und nach mehrere Onager aufgestellt, zusätzlich werden Rotzen gebaut. Noch sind im Offiziersrat die Besonnenen in der Mehrheit.

Greifenfurt in Zahlen

Sharraz Garthai verfügt zu diesem Zeitpunkt über mehr als 1.000 Krieger. Zu Beginn der Auseinandersetzungen entsprechen vier Rekruten bestenfalls einem orkischen Stammeskrieger. Damit ist fast das Verhältnis von drei zu eins erreicht, welches die kaiserlichen Strategen für die Erstürmung einer befestigten Stadt veranschlagen. Erst der Ende des Monats eintreffende Entsatz verändert dieses Kräfteverhältnis.

Das Hauptlager der Orks befindet sich östlich der Stadt, etwas vorgelagert wird eine Geschützstellung errichtet. Kleinere Verteidigungsstellungen werden vor den Toren im Süden und Norden errichtet, eine größere Stellung westlich der Breite. Zunächst bauen die Orks Katapulte, die Verteidigung der Stellungen ist noch eher schwach.

Die Instandsetzung der alten Stadtmauer kann einige Wochen dauern und ist ggf. Aufgabe für einen Helden. Mit den letzten Beschlagnahmungen sind die Rationen des Proviantmeisters die einzige Quelle für Lebensmittel.

DAS ARCHIV DER BROHMS



Zeitpunkt: Nachdem die Helden erfahren haben, dass Irgan Zaberwitz Dokumente an die Brohms verkauft hat.

Bemerkung: In den Archiven der Familie Brohm lassen sich neben weiteren Hinweisen auf den Henker auch zahlreiche Berichte über Ork-Angriffe finden. Dies sollte den Helden genügend Material liefern, um später der Geschichte von Saljeth auf den Grund zu gehen.

Die Situation in der Villa Brohm hängt wesentlich davon ab, wie die Helden vorgehen. Tauchen sie unvermittelt mit einem Durchsuchungsbefehl Marcians auf, wird der alte Glombo Brohm ihnen das Leben so schwer wie möglich machen. Allerdings ist es auch möglich, das Vertrauen Brohms zu gewinnen und die Suche sogar mit seiner Unterstützung durchzuführen.

Familie Brohm verfügt über eine kleine, aber gut sortierte Bibliothek. Die Orientierung dürfte hier selbst ohne die Hilfe des Hausherrn wesentlich leichter fallen. Erschwert wird die Suche nur durch zweierlei Dinge. Der Patrizier legt größten Wert darauf, dass den Helden kein Material in die Hände fällt, das seine Familie in ein schlechtes Licht rückt. Wirklich kompromittierende Informationen, wie zum Beispiel alle Hinweise auf den in *Quelle 9* beschriebenen Inquisitionsprozess, hat er allerdings vernichtet. Zum anderen betrachtet er Zerwas als eine Art Schützling und einziges Gegengewicht zu dem von ihm gehassten Marcian. Zwar wird er den Helden bereitwillig über die ruhmreiche Rolle der Henker berichten, dabei jedoch unliebsame Elemente verschweigen. Aufgrund dieser Eigenarten und dem inzwischen nachlassenden Gedächtnis des Patriziers kann es dazu kommen, dass Brohm die Helden hinauskomplimentiert, nur um ihnen tags darauf weitere interessante Quellen zu präsentieren, die er zuvor auf Unbedenklichkeit geprüft hat. Glombo Brohm wird die Helden nach Möglichkeit in seiner Bibliothek nicht allein lassen.

Falls Sie die *Fürstengruft* (siehe Seite 165) als Element in das Spiel einbinden wollen, kann Brohm im Gespräch über passende Quellen die Grabstätte beiläufig erwähnen. Glombo kennt nicht nur den geheimen Zugang, sondern weiß auch, dass die alten Wertlinger Fürsten dort beigesetzt wurden.

Erkenntnisse

- Auf die Geschichte der Henker angesprochen, kann Brohm bald *Quelle 3* präsentieren.
- Aus der weiteren Vergangenheit belegen weitere Dokumente immer wieder Angriffe der Orks.
- Auch Hinweise auf Saljeth sind hier zu finden, auch wenn die Ereignisse zum Fall der orkischen Herrschaft im Dunkeln bleiben (z.B. *Quelle 10*).
- Bei sehr genauen Recherchen lässt sich auch herausfinden, dass die angesehene Familie Brohm wohl lange Zeit als einfache Holzfäller im Umland ihr Dasein fristete. Dies versucht der alte Patrizier allerdings vor den Helden zu verbergen.

● Einige der Dokumente stammen aus dem Archiv des Magistrats (was Brohm leugnet). Zudem sind auch Dokumente zu finden, die aus der Zeit vor dem Brand des Archivs stammen (worauf Brohm durchaus stolz ist).

● Im Fundament des alten Praiostempels befindet sich der Zugang zu einer Gruft, in der die Überreste der Illuminaten und der Wertlinger Fürsten liegen. Sollte es den Orks gelingen, die Grabstätte zu entweihen und die Toten zu erheben, wäre dies katastrophal für die Moral der Greifenfurter.



ENTSAZ

Zeitpunkt: Ende Praios 1013 BF.

Bemerkung: Mit der Versorgungsflotte kommen die Angbarer Sappeure und Bethaner Magier nach Greifenfurt. Die Angriffe der Orks erfolgen wenige Tage später.

Eines Vormittags erreichen orkische Reiter von Süden her die Stadt. Wenig später beginnen hektische Aktivitäten bei den Schwarzpelzen. Geschütze werden zum Fluss verlagert, Truppen verlegt, Vorbereitungen für ein Gefecht getroffen. Als Reaktion darauf verlagern auch die Greifenfurter ihre Truppen zum Hafen und erwarten einen Angriff. Erst einige Zeit später kommen fünf kaiserliche Flussschiffe in Sicht, die über die Breite flussaufwärts gerudert werden. Die Schiffe sind schwer beladen, mit Schilden geschützt und werden von Bogenschützen verteidigt. Es ist absehbar, dass die langsamen Schiffe unmittelbar vor der Stadt unter Beschuss genommen werden sollen. Ohne Hilfe wird die Flotte kaum an Brandpfeilen und Geschützen vorbei kommen.

Dies ist der Zeitpunkt für einen Ausfall, den die Helden nach eigenem Ermessen mitgestalten sollten. Im Folgenden finden Sie einige Optionen, welche die Helden natürlich nach Belieben erweitern können. Der Angriff richtet sich primär gegen die Stellung am Fluss, da insbesondere dort die Kräfte der Orks konzentriert sind und die Orks keine Unterstützung aus dem Hauptlager erhalten können.

● Oberst vom Blautann bietet an, seine Kürassiere nach Norden über eine kleine Brücke zu führen, um dann einen Entlastungsangriff zu reiten.

● Darrag schlägt vor, mit den Booten im Hafen über den Fluss zu setzen und die Schwarzpelze so im letzten Moment mit etwa 100 Mann über den Fluss anzugreifen. Auch wenn die Aktion zunächst als tollkühn angeprangert wird, streiten sich schon bald Darrag, Zerwas und Gernot Brohm darum, wer das Kommando führen darf.

● Lancorian kann anbieten, Darrags Vorstoß mit Illusionsmagie zu unterstützen. Lässt man ihn gewähren, kann er mit magischem Nebel und der Illusion eines Orklandriesen aufwarten, die sich täuschend echt aus den Wassern der Breite erhebt und die Feinde kurzfristig in die Flucht treibt.

● Lysandra wird sich zurückhalten und ihre Männer als Bogenschützen am Hafen platzieren.

● Auf den Schiffen befinden sich fünf Kampfmagier aus Bethana, die bei Bedarf einige der Geschütze am Ostufer mit Feuerlanzen vernichten werden.

Die Orks werden sich ihrerseits nicht lumpen lassen und sind auf einen Ausfall der Greifenfurter vorbereitet.

- Die Schamanen werden feindliche Magie zügig neutralisieren.
- Nach kurzer Zeit formieren sich die kampferfahrenen Schwarzpelze neu und liefern den Bürgern ein hartes Gefecht. Ihre überlegene Kampfkraft in 1:1 Situationen verschafft ihnen schnell einen Vorteil.
- Einige eilends herbeigeschaffte Rotzen können Schiffe und Boote auch vom Ostufer aus unter Beschuss nehmen.
- Zahlreiche Bogenschützen, die für den Beschuss der Schiffe gedacht waren, können auch die Sturmtruppen aus der Stadt unter Beschuss nehmen, wenn diese nicht durch Nebel oder Ähnliches geschützt werden.
- Für harte Fälle halten die Orks eine Truppe Schwertkämpfer mitsamt drei Kriegsgögern in Reserve.

Ziehen sich die Greifenfurter nicht schnell genug zurück, können auch Geister und Elementarwesen von den Schamanen gerufen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer stärker schmilzt die Zahl der tapferen Bürgersoldaten. Eine kleine Gruppe zieht sich zum Ufer zurück, um die rettenden Boote zu erreichen. Von überall prasseln Pfeile auf euch herab und die Schmerzensschreie zeigen an, dass manch einer sein Ziel getroffen hat. Panik steht in die Gesichter der Bürger geschrieben. Dann ertönt ein Ruf und die Bogenschützen ziehen sich zurück. Schon wollt ihr aufatmen, doch dann erkennt ihr den Grund für die Pause. Ein Trupp ausgeruhter Schwertkämpfer marschiert auf euch zu, in ihrer Mitte drei riesige Streitoger, bewaffnet mit Hämmern so groß wie ein Mann.

[ZEIT FÜR HELDENAKTIONEN]

Plötzlich kommt der Vormarsch zum Erliegen, die Unholde starren euch mit aufgerissenen Mündern an und ergreifen dann urplötzlich die Flucht. Einige Orks lassen sogar ihre Waffen fallen, um schneller laufen zu können. Verblüfft schaut ihr euch um und erblickt hinter euch einen mehr als sechs Schritt großen Riesen, der sich tiefend aus dem Fluss erhebt.

Natürlich handelt es sich bei dem Riesen um das Werk Lancorians. Der Meister der Illusion hat sich wieder einmal selbst übertroffen. Wenn die Helden rasch handeln, gelingt es den Greifenfurtern sogar noch, die Geschütze zu zerstören und einige Verwundete zu bergen.



Greifenfurt in Zahlen

Die Flotte bringt zwei Banner des Angbarer Schanz- und Sappeurregiments und eine Hand (5 Personen) Bethaner Kampfmagier nach Greifenfurt. Zwar tragen die Verluste unter den Verteidigern auch etwa 100 Kämpfer, da es sich dabei jedoch überwiegend um die ungeübten Bürger handelt, verbessert sich die Kampfkraft der Verteidiger deutlich. Die Sappeure bringen zudem ihre eigenen Geschütze einschließlich der mobilen Hornissen mit und stärken so die Offensivkraft der Befestigungen. Genauso wichtig wie die Soldaten sind auch die mitgebrachten Vorräte, die zwei Lagerhäuser füllen. Wie stark die fünf Flussschiffe beschädigt wurden, liegt in Ihrer Hand. Deren Einsatzmöglichkeiten hängen zudem stark vom Wasserstand ab. Welche Rolle die Schiffe in der weiteren Kampagne spielen, hängt von vielen Faktoren ab, die im Ermessen von Meister und Spielern liegen.

Sowohl die Magier als auch Hauptmann Himgi erhalten einen Sitz im Rat der Offiziere. Himgi bekleidet nun das Amt des Schanzmeisters, während die Magier als arkane Berater auftreten. Meist werden sie von Eolan vertreten, der insbesondere Lancorian gegenüber auf seine überlegene Kompetenz in Sachen Kampfmagie besteht.

Keiner der Soldaten kann etwas über den mutmaßlichen Tod Brins berichten. Ob jemand den Prinzen tatsächlich nach den Namenlosen Tagen persönlich gesehen hat, liegt allein in ihrer Hand.

TROMMELN DES KRIEGES

Nachdem ein Teil der Geschütze vernichtet wurde, finden Anfang Rondra an zwei aufeinanderfolgenden Tagen Angriffe der Schwarzpelze statt. Zunächst versuchen sie, die Bastion am Fluss einzunehmen, können die starken Mauern aber ohne schweres Belagerungsgerät nicht überwinden. Am darauf folgenden Tag greifen sie auf breiter Linie die Ostmauer mit Leitern und Haken an. Die schiere Zahl der Angreifer lässt sie zwar hier und da bis auf die Wehrgänge stoßen, doch mit Hilfe der Helden können die Orks erfolgreich zurückgeworfen werden. Es gibt zahlreiche Verletzte, doch die Stadt feiert ihren Sieg.

Gerade der Angriff auf die Ostmauer bietet Möglichkeiten, die Helden angemessen in Szene zu setzen. Gestalten Sie den Angriff entsprechend den Vorlieben ihrer Gruppe aus und nutzen Sie die folgenden Hinweise:

- Der Angriff der Orks wird durch Hörner und Trommeln eingeleitet. Letztere werden während der gesamten Schlacht geschlagen. Während die Schwarzpelze jede Aktion mit Gebrüll begleiten, herrscht auf den Mauern angespanntes Schweigen, bis der Feind heran ist.
- Marcian trägt wie immer seinen roten Mantel. Die Offiziere sind in der Regel durch ihre blauen Umhänge kenntlich, während die Bethaner Magier in ihren altmodischen weißen Roben ins Gefecht eingreifen.

● Im Kampf Mann gegen Ork wird immer wieder klar, dass die einfachen Bürger den wilden Orks nicht gewachsen sind. Oft liegt es an den Offizieren, die entscheidenden Kämpfe zu gewinnen.

● Zerwas schlägt sich ausgesprochen tapfer und wird von den Bürgern schnell als Held verehrt. Dies sollte den Helden klar sein, wenn sie später gegen ihn vorgehen wollen.

● Die Magier aus Bethana halten sich lange Zeit zurück, greifen dann aber mit durchschlagenden Effekten in den Kampf ein. Die Magier sind sich jedoch nicht zu schade, einen Kampf auch mit dem Rapier auszutragen – und zu gewinnen. Die Helden sollten die Magier hier schon schätzen lernen. Umso schwerwiegender werden sie deren Niederlage zum Beginn des Sturmes empfinden.

● Um einen Durchbruch zu erzwingen, setzen die Orks ihre Streitoger ein. Gelingt es einem solchen Ungetüm tatsächlich, die Mauer zu erklimmen, ist wahrer Heldenmut gefragt. Sollten die Helden zögern, steht auch hier wieder Zerwas bereit.

● Auch wenn die Orks letztlich blutig abgewiesen werden, gibt es dennoch viele Verwundete und etliche Tote unter den Verteidigern. Sorgen Sie dafür, dass die Helden mindestens einen Grund haben, dem Haus der Therbüniten einen Besuch abzustatten.

Nach diesen fehlgeschlagenen Angriffen werden sich die Orks zurückziehen und zwei Wochen lang auf weitere Angriffe verzichten, in denen sie Geschütze bauen.



TOD EINES SCHREIBERS

Zeitpunkt: Entweder haben die Helden ihre Recherchen fast aufgegeben oder bereits dringenden Verdacht gegen Zerwas geschöpft.

Bemerkung: Diese Szene stellt den Höhepunkt der Ermittlungen in den Archiven dar. Den Helden fällt der entscheidende Hinweis in die Hände, mit dem sich Zerwas geheime Identität beweisen ließe. Mit dem Mord an Zaberwitz findet der Kriminalplot seinen ersten Höhepunkt. Zaberwitz Abschiedsbrief führt dazu, dass die recherchierenden Agenten danach in der Stadt schlecht beleumdet sind.

Zu diesem Zeitpunkt können die Helden *Quelle 6* (siehe **Anhang**) in die Hände bekommen. Nach der Entdeckung wird sich die Situation im Archiv zuspitzen. Die Quelle ist das einzige Dokument über den Prozess gegen Derlala Brohm und ihren dunklen Meister, das überdauert hat. Platzen Sie es daher an einem Ort, der plausibel erscheint, um sowohl der Entdeckung durch die Helden wie auch dem Brand des Archives vor 200 Jahren entgangen zu sein. In jedem Fall sollte dieses entscheidende Dokument nicht einfach ‚erwürfelt‘ werden. Idealerweise stoßen die Helden durch besonders kreative Recherchen auf das Schriftstück. Als Fundort bietet sich zum Beispiel eine Kiste im Büro des gräflichen Steuereintreibers an, deren Inhalt noch nicht ihren Weg in die regulären Archive gefunden hat. Sollten die Helden sich hier umsehen, kann das Dokument aber auch in einer Schriftensammlung des Grafen oder der Villa El-

fenberg auftauchen. Da unter diesen Umständen nicht sicher ist, ob es sich um eine Originalakte handelt, sollten die Helden den Bericht durch weitere Dokumente stützen. Ein Held mit *Rechtsskunde 5* oder mehr weiß, dass es bei einer Untersuchung durch die Inquisition in jedem Fall eine Akte des Prozesses geben muss.

UNTER DEM SIEGEL DES GREIFEN

Zeigen die Helden Marcian das Schriftstück, wird er sie anweisen, unter allen Umständen die Prozessakte der Inquisition zu beschaffen. Nur ein solches Dokument ist in seinen Augen über alle Zweifel erhaben. Marcian vermutet eine Kopie der Akte im Archiv des Magistrats. Irgan wird zunächst leugnen, irgendetwas zu wissen. Die Helden müssen ihn schon bedrohen oder bestechen, damit er kooperiert. Allerdings scheint Irgan weniger an seiner Gesundheit als am Geld zu liegen, sodass letztere Strategie deutlich schneller fruchtet. Sollten die Helden Irgan frühzeitig angehen, kann der Fund von *Quelle 6* auch entfallen und die folgende Szene direkt gespielt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach umständlichem Suchen in mehreren scheinbar zufälligen Zettelsammlungen greift Irgan einen seiner gereimten Merktettel und liest vor:

„Zähl des Hahnes Zehen ohne Sporn,
schreite derer Schritt nach vorn,
drehe dich wie beim Frühlingstanz,
vor dir liegt es ledern im Greifenglanz.“

Den Reim rezitierend schreitet er durch die Regale und dreht sich nach rechts. Einen Moment scheint der alte Mann gänzlich zu erstarren, dann zieht er eine lederne Mappe aus dem Regal.

Irgan ist einen Moment lang völlig desorientiert, denn ihm ist entfallen, dass er den Inhalt der Akte versteckt hat. Die Mappe trägt das Greifensiegel der Inquisition, ist jedoch leer. Die Helden werden vermutlich einen weiteren faulen Trick vermuten, doch unter dem Stress hat Irgan tatsächlich vergessen, dass die letzte Kopie der Akte im Bein seines heimischen Schreibtischs versteckt ist. Alles Drängen wird den Helden daher nichts nutzen, Irgan wird um Aufschub bitten und erstmalig seit der Ankunft der Helden selbst auf Suche im Archiv gehen. Dazu schickt er die Helden wieder fort, was angesichts seines fahrigten Zustandes auch angebracht erscheint. *Menschenkenntnis* enthüllt, dass Irgan durch den Vorfall äußerst aufgewühlt ist und vermutlich erst zur Ruhe kommen muss, um seine Erinnerungen zu sortieren. Die Helden sollen am nächsten Abend wiederkommen.

Es wird der Aufmerksamkeit der Helden entgehen, dass Zerwas dem Archivar noch am gleichen Tag einen Besuch abstattet und ihm 100 Dukaten für die Akte der Inquisition bietet. Die beiden verabreden sich in der Nacht, doch Zerwas erscheint in Dämonengestalt und zwingt den Schreiber durch namenlose Macht, sich auf dem Speicher des Magistrats zu erhängen. Wenn Sie es wünschen, kann Zerwas nächtlicher Ausflug einem Helden auch wieder Namenlose Träume bescheren.

SELBSTMORD

Als die Helden sich am nächsten Tag auf den Weg machen, vernehmen sie kurz darauf den Klang des Gongs, den Marcian am Platz der Sonne hat aufstellen lassen. Jemand scheint wie ein Verrückter drauflos zu schlagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer wieder hallt der Klang des Gongs durch die verregneten Gassen. Vom Platz der Sonne kommt euch ein Mann entgegen. Es ist der schreiende Uriens, der sich beide Hände auf den Schädel gepresst hat, als wolle er verhindern, dass selbiger unter den Gongschlägen zerplatzt. „Der zu deinen Füßen liegt, hat des Praios Kind bekriegt!“, schreit er immerwährend.

Kaum seid ihr am Platz eingetroffen, erscheinen zahlreiche Milizionäre, angeführt von Gernot Brohm. „Ihr seid verhaftet wegen des Mordes an Irgan Zaberwitz, Inquisitoren!“

Man wird die Helden zunächst in den Magistrat bringen und dort mit den Vorwürfen konfrontieren. Irgan Zaberwitz sei erhängt auf dem Dachboden gefunden worden und sein Abschiedsbrief habe die Helden als Täter entlarvt. Gernot wird *Quelle 7* vorlesen, während sich die Menge weiter in Rage steigert. Dabei werden allerlei mehr oder weniger absurde Verdächtigungen geäußert. Die Helden wurden mehrfach in der Nähe von Tatorten gesehen und wissen Dinge, die nicht zu ihrer Tarnidentität passen. Nutzen Sie schamlos alles aus, was ihre Helden verdächtig machen könnte. Die Szenerie wird dabei immer absurder.

- „Ich habe gesehen, wie sie den alten Kräutersucher bedrängt haben.“
- „Bei mir haben sie nach Feuerholz gefragt.“
- „Sie wollten meine Katze verbrennen, weil sie schwarz ist.“
- „Sie haben meine Katze verbrannt... und auch den Hund. Ach, du spinnst doch, Du hattest nie einen Hund.“
- „Der arme Ludalbert, der ihre Pferde striegelte, zittert immer, wenn er heimkommt, so setzen die ihm zu! Aber das stimmt doch gar nicht, mir geht's gut bei den hohen Herrschaften.“
- „Die Lysandra ist die einzige, die ihnen Paroli bieten kann, und unser Zerwas natürlich.“

Dramaturgische Anmerkung

Diese Szene sollte den Helden verdeutlichen, dass sie nicht überall wohlgekommen sind. Dies wird den Helden vielleicht auch den Abschied von Greifenfurt im nächsten Kapitel erleichtern. Zumindest die recherchierenden Agenten wird man nun auch stärker mit Marcian in Verbindung bringen, der in der Bevölkerung alles andere als beliebt ist. Damit ist das Schicksal der Helden nun noch stärker mit dem Marcians verbunden. Auch hier spielt natürlich das Motiv von *Verrat und Treue* die erste Geige.

Inszenieren Sie hier ruhig auch Personen, die tatsächliche oder eingebildete Demütigungen durch die Helden erfahren haben. Den Helden sollte klar werden, dass es hier um eine regelrechte Hexenjagd geht. Tatsächlich sind die Vorwürfe natürlich haltlos, denn beweisen lässt sich rein gar nichts und die einzige Gerichtsinstanz ist der Kommandant der Stadt. Auf dem Höhepunkt der Aktion betritt Marcian in glänzender Rüstung und rotem Umhang die Szenerie. Von Ludalbert verständigt wird er der Farce dank seiner Rechtskenntnisse und seiner amtlichen Autorität ein Ende bereiten. Während einige der erhitzten Gemüter sich nur mühsam beruhigen, verlangt er, den Tatort und alle Indizien zu sehen.

Erkenntnisse

- Irgan hängt an einem Strick im Gebälk.
- Das Dach ist an einer Stelle eingedrückt und undicht. Der starke Regen hat dem Holzboden arg zugesetzt und führte zur Entdeckung des Toten, als eine Magd dort einen Eimer aufstellen wollte.
- Im hinteren Teil des Bodens lässt sich ein offenes Fenster finden.
- Unter dem Toten liegt ein umgestoßener Stuhl, daran gelehnt der Krückstock des Schreibers. Auf dem Boden liegt ein leerer Aktendeckel, in den bei genauer Untersuchung das Greifensiegel der Inquisition eingepreßt ist.
- Auf Nachfrage (Marcians oder der Helden) behaupten die Bürger, dass niemand etwas verändert habe.
- Marcian wird sich vor den Bürgern auf keinerlei Diskussionen einlassen. Auch ihm ist aufgefallen, dass der Schreiber wohl kaum vom Galgen heruntergestiegen ist, um seinen Krückstock anzulehnen. Es handelt sich also offensichtlich um einen Mord!
- Im Nachgespräch mit Marcian wird dieser auch den Inhalt von Irgans Abschiedsbrief diskutieren. Jemand muss dem Schreiber Marcians geheime Identität verraten haben.

Sollten die Helden in der Folge beschließen, sich Zutritt zu Zaberwitz Haus zu verschaffen, konsultieren Sie den Abschnitt **Der Rote Dämon** auf Seite 75.



SCHLAGABTAUSCH

Zeitpunkt: Mitte Rondra 1013 BF.

Bemerkung: Unter dem Beschuss der Orks werden die Greifenfurter sich bald zu Wehr setzen wollen. Der hier dargestellte Ausfall kann natürlich auch gänzlich anders ablaufen. Innerhalb der Spielwelt liefert der Erfolg der Verteidiger jedoch das Argument für Kolon Tunneltreiber, die Schanzen vor den Toren weiter auszubauen. Beachten Sie auch die Parallelen zu den Ereignissen **Unter Roten Schwingen**. Eventuell nimmt Zerwas dann nicht am Ausfall teil oder stößt erst später hinzu.

Zwei Wochen nach den erfolglosen Angriffen gegen die Ostmauer haben die Schwarzpelze genügend Geschütze fertiggestellt, um mit dem Beschuss zu beginnen. Die östliche Stellung umfasst nun etwa ein Dutzend Onager, die unablässig

über die östliche Mauer schießen. Machen die Greifenfurter anfangs noch ihre Scherze über die miserable Zielgenauigkeit der Orks, vergeht ihnen das Lachen schon bald, nachdem die Orks sich eingeschossen haben. Der Beschuss ist so intensiv, dass man tagsüber auf den Straßen kaum noch sicher ist und gelegentlich sogar nachts von Geschossen erschlagen werden kann. Die ständige Gefahr schlägt den Bürgern aufs Gemüt und gegen Ende des Monats wird die Unruhe so groß, dass sich die Offiziere gezwungen sehen, zu handeln, wollen sie nicht vor ihren Leuten als Memmen dastehen.

Im Offiziersrat wird schon seit Längerem ein Ausfall zur Vernichtung der Geschütze diskutiert. Während Oberst vom Blautann den Heißsporn gibt und Lysandra zur Vorsicht mahnt, befürworten mit andauerndem Beschuss immer mehr Offiziere den Ausfall. Je nach Position der Helden wird der Ausfall vermutlich etwas früher oder später stattfinden. Nachdem man jedes Pferd der Stadt herbeigeschafft und nach besten Kräften mit Kämpfern versehen hat, stehen zwei Stunden nach Sonnenuntergang 250 Reiter auf dem Platz der Sonne bereit. Unter Oberst vom Blautanns Kommando sollen die Reiter durch die Norrnpforte nach Osten vordringen und dort einen schnellen Angriff auf die Geschützstellungen führen. Ziel ist die Vernichtung möglichst vieler Geschütze. Es zeigt sich, dass die Stellungen der Orks zu diesem Zeitpunkt noch unzureichend gesichert sind, die Reiter stoßen zügig bis an ihr Ziel vor und können zahlreiche Geschütze vernichten. Machen Sie es ruhig vom Erfolg der Helden abhängig, ob die Onager vollständig zerstört werden können.

Ein Geschütz wird zunächst von W3+1 Orks verteidigt, die nach W6 KR Verstärkung von W6+1 Orks erhalten. Einen Onager gezielt zu zerstören, erfordert 20 Aktionen, in denen nicht pariert oder anderweitig agiert werden kann. Ein Held kann normalerweise W6 Greifenfurter zur Unterstützung herbeirufen. Auch massive Gewalt ist ein Mittel. Ein Onager hat 75 Strukturpunkte, bei einer Härte von 8 und einer Struktur von 16. Nach 10 KR treffen W3 Orks je KR ein und die Reiter ziehen sich wieder zurück.

Hier haben Sie erneut Gelegenheit, die Kampfmagier ins Spiel zu bringen, die mit ihren Feuerlanzen kurzen Prozess mit den Geschützen machen. Die Schwarzpelze werden die Fliehenden mit Bögen unter Beschuss nehmen und so noch manchen Verlust verursachen. Machen Sie auf jeden Fall deutlich, dass auch dieser Sieg seinen Preis hat. So kann beispielsweise Darrags Frau Misira kurz hinter den Toren der Stadt einer Pfeilwunde erliegen. Der stets energiegeladene Schmied wird nach diesem Verlust die Lebensfreude verlieren und zunehmend zurückhaltender und in sich gekehrter agieren. Wenn Sie mögen, können Sie für die Verwundungen der Helden auch die Regeln aus der Schlacht auf den Silkwiesen (siehe Seite 30) hinzuziehen.

Nach dieser herben Niederlage werden die Orks ihre Geschützstellungen wieder aufbauen und diesmal besser gegen Reiterangriffe sichern. Neben Fallgruben, Pfählen und Wällen werden die Stellungen auch mit Aalen (Speerschleudern) bestückt, die ihre Wirkung in erster Linie gegen ‚weiche Ziele‘ wie Menschen oder Pferde entfalten. Es dauert jedoch mehr als zwei Wochen, bis die Schwarzpelze den Beschuss der Stadt wieder aufnehmen. Um genügend Arbeitskraft für die Schanzarbeiten zu erhalten, fangen die Orks in dieser

Zeit etliche Sklaven im Umland ein. Die Greifenfurter können immer wieder Grüppchen von Jägern entdecken, die mit ihrer Beute ins Lager zurückkehren.

Greifenfurt in Zahlen

Die 250 Reiter stellen zu diesem Zeitpunkt etwa die maximale Kapazität an Reitern in Greifenfurt dar.

Die Orks beginnen nun ihre Verteidigung zu verändern. Das Lager westlich des Flusses wird deutlich verkleinert und später scheinbar aufgegeben. Die Stellungen vor den Toren werden auf eine Größe von jeweils 200 Mann aufgestockt und befestigt. Bis Ende des Monats werden die Stellungen durch Schanzanlagen und Speerschleudern so aufgerüstet, dass sie für die Verteidiger praktisch nicht mehr zu überwinden sind. Um die umfangreichen Schanzarbeiten zu bewerkstelligen, fangen die Orks im Umland mehr als 100 menschliche Sklaven. Dieser Umstand, sowie die Tatsache, dass die Orks die zerstörten Geschütze bis Anfang Efferd ersetzt haben, beginnt wiederum die Moral der Verteidiger zu schwächen.



UNTER ROTEN SCHWINGEN

Zeitpunkt: Nach dem Tod des Irgan Zaberwitz und unmittelbar nach einem erfolgreichen Ausfall.

Bemerkung: Sartassa beginnt nun aktiver zu werden und kann jederzeit weitere Morde begehen. Mit dem Brand des Archives müssen die Helden ihre Recherchen praktisch aufgeben.

Die hier geschilderten Ereignisse forcieren den Vampirplot. Nutzen Sie sie daher, um bei Bedarf wieder die Aufmerksamkeit der Helden auf den Vampir zu lenken. Der Tod auf der Mauer kann natürlich auch beliebig verschoben werden.

BRAND IM ARCHIV

Nach dem Tod von Irgan Zaberwitz wird Zerwas nicht lange zögern und das Magistrat samt Archiv in Brand setzen. Die Helden werden eines Nachts von Schreien aus dem Schlaf gerissen oder während der Wache durch das Leuchten des brennenden Magistrats aufgeschreckt. Mit den Mitteln aventurischer Feuerwehrkunst ist dem Brand nicht mehr beizukommen und auch der Einsatz von Elementarmagie vermag das Archiv, in dem das Feuer ausbrach, nicht mehr zu retten.

TOD AUF DER MAUER

Zerwas und Sartassa haben den Ausfall dazu genutzt, um unbemerkt an der Südmauer zuzuschlagen. Ein junger Mann und eine ältere Frau wurden getötet. Der Jüngling liegt mit zerschmettertem Schädel auf dem Wehrgang, die Frau ist hinabgestürzt, ein mächtiger Felsbrocken hat ihren Brustkorb zermalmt. Es sieht so aus, als habe der Felsbrocken den Kopf des Jünglings getroffen und dann die Frau vom Wehrgang gerissen. Auf dem Wehrgang findet sich reichlich Blut.

Einige Indizien lassen sich finden, die auf das Treiben der Vampire hindeuten.

- Ein *Geschützmeister* oder *mechanisch* begabter Held kann den Weg des Geschosses nicht eindeutig rekonstruieren.
- Ein wahrlich abgehärteter Held kann feststellen, dass der Rückenpanzer der Frau von parallelen Schnitten (Zerwas Krallen) durchtrennt wurde. Derartige Untersuchungen sollten allerdings nicht in der Öffentlichkeit stattfinden.
- Der Hals des Jünglings wurde durch den Felsbrocken zermalmt, die Frau trägt keinerlei Bissspuren.
- Wenn der Mord parallel zu einem Ausfall stattgefunden hat, ist Zerwas Alibi nicht wasserdicht. Er stieß erst später zu den Truppen, indem er unbemerkt hinter die feindlichen Linien flog und dann dort in den Nahkampf eingriff.



DIE KUNST DES VERBORGENEN

Zeitpunkt: Ab Anfang Efferd 1013 BF.

Bemerkung: Der misslungene Ausfall ist für den Verlauf der Kampagne nicht unbedingt erforderlich. Für die Helden kann dies jedoch ein ernüchterndes Moment sein, der ihnen aufzeigt, welchen Stellenwert auch die Psychologie im Verlauf des Krieges hat. Im Lager der Orks stärkt der Erfolg der Torschanzen zudem die Stellung Kolons, der danach bei der Planung des Sturms zusammen mit Gamba freie Hand erhält. Nach dem letzten Ausfall der Greifenfurter haben die Orks ihre Stellungen wieder aufgebaut. Anfang Efferd sind die Schanzungen an den beiden Toren besser befestigt als zuvor. Beide Lager sind für etwa 200 Mann ausgelegt und damit äußerst wehrhaft. Zusätzlich werden die Anlagen durch hölzerne Wände gedeckt, die vor den Blicken der Kaiserlichen schützen. Hinter den Wänden lässt Kolon weitere Rotzen und Aale postieren, die jeden Ausfall stoppen sollen. In Greifenfurt beginnen die ersten Spekulationen darüber, was sich hinter den Wänden verbirgt. Zugleich beginnt bei den Schwarzpelzen der Rückzug vom westlichen Lager. Offenbar verfügen sie nicht mehr über genügend Truppen, um Greifenfurt von allen Seiten in die Zange zu nehmen.

GERÜCHTE UND SPIONAGE

Nach der Fertigstellung der Torschanzen werden die Sklaven abgezogen und ins Hauptlager verlegt. Die Belagerer beginnen damit, drei große Erdrampen aufzuschütten. Über den Zweck dieser Aktion wird in Greifenfurt erneut eifrig diskutiert. Ähnlich wie die Holzwände bieten auch die Rampen einen Sichtschutz gegenüber der Stadt. Einige Tage nach Beginn der Erdarbeiten werden die Orks hinter den Rampen mit der Konstruktion von mobilen Belagerungstürmen beginnen. Nachdem die Gerüchte immer wilder werden, wird auch im Offiziersrat diskutiert, welche Möglichkeiten bestehen, hinter das Geheimnis der Rampen zu kommen. Konfrontieren Sie die Helden ruhig mit diesen Gerüchten und erfinden Sie nach Herzenslust weitere hinzu.

- Hinter den Wänden stehen Käfige mit Säbelzahntigern.
- Die Orks zelebrieren hinter der Rampe grausige Rituale, bei denen sie nicht gesehen werden wollen.

- Hinter jeder Holzwand versteckt sich ein Oger / Hinter jeder Rampe lauert ein Heer von Ogern.
- Die Rampen sind Abraum aus einem Tunnel, den die Orks unter die Stadt treiben.
- Die Orks heben Gruben aus, in die sie ihre Toten werfen, um sie dann wieder in die Schlacht zu schicken. So haben sie es auf den Silkwiesen auch schon gemacht.
- Dahinter ist gar nichts.

Sicher werden die Helden ebenfalls überlegen, welche Möglichkeiten es gibt, die Stellungen der Orks auszuspähen. Nach einem Gespräch mit Eolan wird Marcian sich erkundigen, ob ein zauberkundiger Held in der Lage ist, sich in einen Vogel zu verwandeln. Ist dies nicht der Fall wird er Eolan überreden, seinen Schüler Kalakaman zu schicken, der sich in einen Blaufalken verwandeln kann. Sollte es dazu kommen, wird Kalakaman in der Luft auf den ebenfalls verwandelten Gamba treffen. In der Luft kommt es zu einem Duell zwischen Falke und Adler, den Kalakaman nur knapp überlebt.

Vermutlich werden die Helden noch andere Möglichkeiten ersinnen, doch sollten Sie es Ihnen nicht zu leicht machen. Kolon und Gamba legen großen Wert auf die Geheimhaltung und werden auf der Hut sein, um Spione aufzuhalten. Selbst wenn es Kalakaman oder einem Helden gelingt, einen Blick hinter die Rampen zu werfen, sind dort zunächst nur nichtssagende Holzkonstruktionen zu sehen. Sollten zu einem späteren Zeitpunkt die Belagerungstürme (s.u.) entdeckt werden, wird das die Bürger nur weiter beunruhigen. Generell sind die Greifenfurter allerdings nur wenig geneigt, den Berichten eines Zauberers oder gar einer beschworenen Wesenheit Glauben zu schenken. Es ist damit sehr wahrscheinlich, dass es den Orks gelingen wird, zumindest den psychologischen Druck aufrecht zu erhalten.

Der Bote des Tairach

In seiner dämonischen Gestalt hat Zerwas in der Vergangenheit bereits öfter Sharraz Garthai in seinem Zelt besucht, der fest davon überzeugt ist, einen Boten Tairachs vor sich zu haben. Zerwas übermittelt dem Ork auf diese Weise immer wieder Informationen über die Pläne der Verteidiger. Dies kann insbesondere dann der Fall sein, wenn eine geniale Idee der Helden das Gleichgewicht der Kräfte zu kippen droht, und erklärt, warum die Orks das eine oder andere Mal unwahrscheinlich gut vorbereitet sind. Als Vorbereitung für den Sturm auf die Stadt verschafft Zerwas den Orks persönliche Gegenstände aus dem Besitz der Bethaner. Mit diesen bestückt Gamba fünf seiner schwarzen Pfeile. Möglicherweise entschließt sich Zerwas auch, noch weitere Personen zu bestehlen. Falls ihre Helden über eine Möglichkeit der Sofort-Rettung verfügen, kann auch ein Held darunter sein, der den Treffer durch den dämonischen Pfeil nur knapp überlebt. Gamba verfügt noch über vier Pfeile, ist sich allerdings des Risikos bewusst, dass einer der Pfeile vom Erzdämon selbst gelenkt werden soll.

Ein weiterer Ausfall

Nachdem die Hälfte des Monats vergangen ist, beginnt auch Sharraz Garthai, der Kommandant der Orks, immer nervöser zu werden. Er braucht ein Erfolgserlebnis, um seine Krieger bei Laune zu halten. Um den 20. Efferd wird er daher befehlen, erneut mit dem Beschuss der Stadt zu beginnen. Aktionen der Helden haben Einfluss auf diesen Zeitpunkt, je nachdem, ob sie den Schwarzpelzen einen guten Kampf liefern.

Unter dem Trommelfeuer der Orks werden die Verteidiger zunehmend nervöser. Wieder flammen Gerüchte über die Rampen und Schutzwände auf. Die Kämpfer werden immer unzufriedener mit ihren Anführern und auch ein Anführer unter den Helden muss sich von seinen Leuten fragen lassen, warum man denn nichts unternahme. Der Druck auf die Offiziere wird immer stärker, bis eine Mehrheit schließlich für einen Ausfall plädiert. Hauptmann Himgi stellt sich mit aller Macht gegen diesen Vorschlag.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Es reicht!“ Oberst vom Blautann ist aufgesprungen.

„Lieber gehe ich das Risiko eines Ausfalls ein, bevor die Ungewissheit uns noch alle wahnsinnig macht.“

„Wahnsinn!“, grollt es von Hauptmann Himgi zurück. „Genau das ist es. Jeder, der da rausreitet, muss wahnsinnig sein. Wer weiß schon, wie viele Fallgruben sie nachts ausgehoben haben, wer kann sagen, was sie noch alles ausgeheckt haben? Es ist doch völlig klar, dass die Schwarzpelze uns mit ihrer Heimlichtuerei nur provozieren wollen. Und jeder Soldat sollte wissen, dass es niemals klug ist, sich provozieren zu lassen.“

„Aus dir spricht doch nur die Angst. Wäre ich so klein wie du, hätte ich wohl auch Angst.“

Der junge Gernot Brohm funkelt den Zwergen an. Die Lage scheint sich zuzuspitzen, die Nerven der Offiziere liegen blank.

Können die Helden keine Argumente vorbringen, die trotz der schwierigen Lage alle überzeugen, wird Marcian widerwillig einen Ausfall genehmigen. Ein reiner Reiterangriff gegen die Stellungen ist aufgrund der Verteidigungsanlagen unmöglich. Daher wird Oberst vom Blautann in jedem Fall auf zusätzliche Fußtruppen bestehen. Damit ist ein schnelles Vorstoßen zum Hauptlager aber ebenfalls unsinnig. Es bleibt also wenig übrig außer einem Angriff auf die gut befestigten Stellungen vor den Toren. Lassen Sie die Helden planen und argumentieren, bedenken Sie aber, dass die übrigen Offiziere allzu abenteuerlichen Vorschlägen kaum zustimmen werden. Gerade der Einsatz unbekannter Magie oder komplexe Schlachtpläne mit vielen Elementen werden kaum die Zustimmung der nervösen Kämpfer finden. Haben die Helden bereits die Identität des Henkers gelüftet, wird Marcian den Vampir zum Anführer des Ausfalls bestimmen. Ingeheim hofft er darauf, dass die Orks das Problem mit dem Henker lösen werden.

Die Orks hingegen sind gut vorbereitet und warten schon sehnsüchtig auf den Kampf. Kolon hat neben den zahlreichen Geschützen und Verteidigungswällen die besten

Bogenschützen der Streitmacht zusammengezogen. Tag und Nacht behalten Wachen die Tore im Auge und alarmieren lautlos die Krieger, sobald man das Tor öffnet. Im Gefecht werden die Orks die Holzwände umstoßen und dann mit Rotzen, Aalen und Bögen das Feuer eröffnen. Die Stellungen sind mit Fallen, einem Graben und dem mit Pfählen bewehrten Wall geschützt. Setzen die Helden starke Magie ein, werden die Belagerer durch ihre Schamanen sogar noch früher gewarnt. Zudem werden die Schamanen unter Umständen Gegenmaßnahmen ergreifen und feindliche Zauber neutralisieren.

Ein Angriff kommt eigentlich nur bei Nacht in Frage, da man bei Tage nur bessere Zielscheiben für die Orks abgeben würde. Die Entfernung zu den Stellungen der Orks beträgt einige hundert Schritt. In der Dunkelheit sind die Entfernungen nicht so leicht auszumachen, je nach Zeit können Sie Helden mit *Dämmerungssicht* einen kleinen Bonus zugestehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt bereits eine gute Strecke zurückgelegt, da tönt der dumpfe Klang eines Horns durch die Nacht. Bewegungen bei den Stellungen der Orks: die Schwarzpelze haben Alarm geschlagen. Euer Puls beschleunigt sich und die Soldaten beschleunigen ihre Schritte.

Die hölzernen Schutzwände werden umgeworfen und dann sind trockene Schläge zurückschnellender Bolzen zu hören. Schatten zischen durch die Dunkelheit und schlagen schwarzen Blitzen gleich in eure Reihen ein. Speere fallen Ross und Reiter, steinerne Geschosse durchschlagen Schild und Rüstung. Einen Augenblick lang scheint Ruhe zu herrschen und dann ist das Singen dutzender Pfeile zu hören.

Es dauert nur kurz, bis Chaos unter den Kaiserlichen ausbricht. Während die einen noch versuchen, die letzten hundert Schritt bis zu den Wällen zu überwinden, verkriechen sich die anderen zögernd hinter ihren Schilden. Zwischen den Schreien der Verwundeten sind widersprüchliche Befehle zu hören.

Szenen des Kampfes

● Ein Unteroffizier stürmt mit seinen Männern vor, bis er plötzlich von einem Armbrustbolzen tödlich getroffen wird. Der Vormarsch kommt zum Erliegen, einen Moment scheinen die Soldaten unschlüssig, ob sie weiter vorrücken sollen, doch unter dem Beschuss der Orks schmilzt ihre Zahl dahin.

● Einer von Blautanns Kavalleristen stürzt mit seinem Pferd, der Oberschenkel ist von einem Speer durchbohrt. Der Mann ist regelrecht an sein totes Pferd genagelt und kann sich nicht befreien. Lysandra springt von ihrem Pferd und versucht, ihm zu helfen.

● Vom Blautann sammelt zwei Dutzend Reiter zu einem Angriff. Es gelingt ihm, den Beschuss auf sich zu ziehen. Als er die Schanze mit ihren Verteidigungswällen erreicht, muss er jedoch nach kurzem Kampf wieder umkehren. Auf dem Rückweg müssen die Reiter einen hohen Blutzoll entrichten. Auch vom Blautann stürzt von seinem Pferd.

- Die Geschütze der Orks konzentrieren sich auf die Reiter. Viele Pferde werden getroffen und getötet.
- Mehrere Reiter versuchen bei ihrem Rückzug verwundete Kameraden mitzunehmen. Niemand soll zurückgelassen und den Orks ausgeliefert werden.
- Marcian versucht, mit einigen Reitern den gestürzten vom Blautann zu befreien. Die Orks feuern erneut mit ihren Geschützen, doch unter diesen Umständen zeigt sich, dass sie miserable Schützen sind.
- Als die Kaiserlichen sich zurückziehen, ertönt der orkische Ruf „Holt euch ihre Skalps!“

Nach menschlichem (zwerghischem) Ermessen ist ein Erfolg gegen die Stellungen der Orks unmöglich. Ein guter Bogenschütze mag vielleicht den einen oder andern Ork ausschalten, doch die Schanzen der Belagerer zu erstürmen, ist nahezu ausgeschlossen. Gelingt es einem flinken Helden, bis zum Wall vorzustoßen und die Hindernisse zu überwinden, erwarten ihn ein Dutzend Schwarzpelze, die nach einem gu-

ten Kampf lechzen. Schwer gepanzerten Helden können Sie ggf. durch Kolon zusetzen lassen.

Die Verluste der Greifenfurter hängen in erster Linie davon ab, wie schnell sie sich zurückziehen. Ein Held, der eigene Leute kommandiert, kann zumindest auf seine eigenen Verluste Einfluss nehmen. In jedem Fall sind die Verluste schmerzhaft, nicht nur Kämpfer, sondern auch etliche gute Pferde haben ihr Leben gelassen. Die Therbütten haben alle Hände voll zu tun. Wenn Sie es wünschen, können Sie die Verletzungen der Helden oder die Verluste einer Einheit nach dem gleichen Verfahren bestimmen wie nach der Schlacht auf den Silkwiesen (siehe Seite 30). Bedenke Sie jedoch, dass die Helden schon bald wieder in der Schlacht stehen werden, denn die Orks bereiten den Sturm auf die Ostschanze vor.

Im Folgenden werden die Schwarzpelze ihre Stellungen am Westufer weitgehend aufgeben und ihre Truppen wieder auf die andere Seite des Flusses verlagern. Nur einige Wachposten bleiben im Verborgen zurück, um etwaige Flüchtlinge abzufangen.

DIE WÜRFEL FALLEN

„Lieber schliesse ich einen Pakt mit dem Bösen, als die ganze Stadt diesen Bestien auszuliefern. Möge Praios mir gnädig sein und mir den Scheiterhaufen ersparen.“

—*Marcian zur Feuerschale in seinem Quartier*



DER ROTE DÄMON

Zeitpunkt: Abschluss des Kriminalplots, vor dem Beginn des Sturms durch die Orks.

Bemerkung: Mit dem Auffinden der Inquisitionsakte erreicht der Kriminalplot sein Finale. Die Helden erfahren

Zerwas Identität und müssen zugleich einsehen, dass sie ihn nicht überwinden können. Nach Marcians Pakt mit dem Vampir endet der Schattenkrieg.

Der junge Ludalbert fürchtet nach den Ereignissen im Magistrat um den Ruf seiner Helden. Gegen Abend schleicht er in Irgan Zaberwitz Haus und entdeckt dort mit Phexens Hilfe einen gereimten Merktzettel, der den Schlüssel zum Versteck der Inquisitionsakte enthält. Durch Uriens gewarnt erreicht Zerwas die Szene, kommt jedoch zu spät, um den Jungen noch im Weberviertel zu erwischen. Erst vor der Garnison gelingt es ihm, das Pferd eines Kavalleristen unter seinen Willen zu zwingen, um Ludalbert zu töten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die letzten Strahlen der Sonne verblassen im Westen, als aufgeregte Rufe an eure Ohren dringen. Eine der Torwachen stürmt aufgeregt hinein. „Schnell, es hat den Stallburschen erwischt!“ Hastig eilt ihr zum Tor und seht im Brückenhaus mehrere Leute diskutieren. Zwischen den Wachen liegt eine kleine Gestalt. Es ist Ludalbert.

Ludalbert wurde von den Hufen des Pferdes getötet (sollten Sie andere Wege bevorzugen, steht ihnen Zerwas gesamte Palette an Möglichkeiten offen). Ludalbert ist bislang mit den Tieren immer sehr gut ausgekommen. Die Torwachen berichten, dass das Pferd plötzlich ohne jeden erkennbaren Grund durchging und Ludalbert niedertrampelte. Auch Blautanns Kavallerist hat keine brauchbare Erklärung. Der Ritter reagiert allerdings eher reserviert auf Fragen, da er sein Schlachtross als schuldlos betrachtet.

Bevor es zu Handgreiflichkeiten kommt, sollte einer der Helden bei Ludalbert *Quelle 8* finden, die dieser aus Zaberwitz Haus entwendet hat. Es dürfte vermutlich nicht lange dauern, bis den Helden klar wird, wohin der Zettel sie führen soll.

HAUS ZABERWITZ (I9)

Das Innere besteht aus einem einzigen Raum, der von einem gemauerten Kamin beherrscht wird. Neben Kochgerätschaften und einem alten Lehnstuhl findet sich ein prächtiger Sekretär. Eine Leiter führt ins Obergeschoss, wo Bett und Kleiderkiste ihren Platz haben.

Überall liegen Papiere mit Rätselsprüchen. Beim Überfliegen können die Helden erkennen, dass es um die günstigsten Möglichkeiten geht, Lebensmittel einzukaufen, was Irgan am Tag getan hat und schließlich auch, wer ihn mag und wer nicht. Schließlich finden sich auch Zettel, die ihm anscheinend helfen sollten, Ordnung zu bewahren. Es scheint, als hätte Irgan schon immer mit seinem Gedächtnis kämpfen müssen. An der Wand hängt der Grundriss einer weitläufigen Villa, anscheinend sein Lebenstraum.

Geleitet von Ludalberts Merktzettel dürfte es den Helden nicht schwerfallen, herauszufinden, dass eines der prächtig gedrechselten Beine des Sekretärs hohl ist. Im Inneren finden die Helden *Quelle 9*. Geben Sie den Helden ruhig Zeit, die wichtigsten Informationen zu lesen, bevor der Vampir seinen Auftritt hat.

KAMPF MIT DEM VAMPIR

Noch während die Helden die Prozessakte studieren, erreicht Zerwas das Haus. In der Dunkelheit hat er erneut seine Dämonengestalt angenommen und ist entschlossen, die Akte an sich zu bringen. Sollten Sie dem cineastischen Stil frönen, verzichten Sie an dieser Stelle keinesfalls auf den Einsatz von Musik!

Zerwas wird auf dem Dach landen und die Helden beim Verlassen des Hauses zunächst mit einer Dachschindel, später mit einem vom Himmel fallenden Ziegelstein irritieren. In der beengten Webergasse ist der Himmel nicht zu überblicken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Häuser der Webergasse stehen so eng, dass man selbst bei Tag keinen freien Blick zum Himmel hat. Hier und da erkennt ihr scheue Blicke, die hinter einer Tür hervorlugen. Dann verdunkelt ein Schatten für einen Moment das Madamal. Eilig lenkt ihr eure Schritte zum Platz der Sonne. War da nicht das Geräusch schlagender Schwingen? Das Badehaus und die alte Stadtmauer kommen in Sicht. Da! Ihr seid euch sicher, dass da eine Bewegung am Himmel war.

Zerwas wird eine Überzahl von Helden aus dem Sturzflug angreifen, um dann zunächst am Boden zu kämpfen. Bedenken Sie auch, dass Zerwas in Dämonengestalt die Eigenschaft *Schreckgestalt I* besitzt und die Helden zunächst eine MU-Probe +6 bestehen müssen. Seine Flugfähigkeit und telepathischen Kräfte machen es den Helden zusätzlich schwer. Setzen Sie hier das ganze Arsenal des Vampirs ein, um den Helden ihre Unterlegenheit vor Augen zu führen. Für einen Helden mit Namenlosen Träumen (vgl. Seite 55 und 59) ist das Auftauchen natürlich wesentlich schlimmer. Die Wirkung entspricht für diesen Helden einer *Schreckgestalt II*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

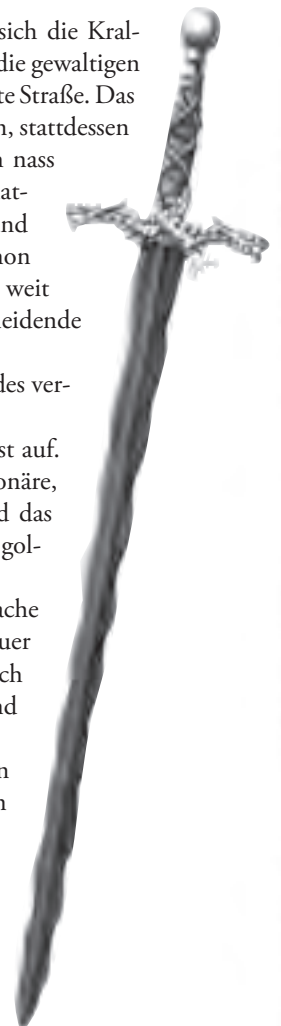
Mit dumpfem Knirschen graben sich die Krallen des Monstrums in den Boden, die gewaltigen Schwingen überspannen die gesamte Straße. Das Wesen scheint keine Haut zu haben, stattdessen schimmert blutrotes Muskelfleisch nass im Madallicht. Zwischen den Schatten erkennt ihr schwarze Augen und die Umrisse einer Fratze. Der Dämon richtet sich auf zu einer Größe von weit mehr als zwei Schritt. Eine schneidende Stimme ertönt in eurem Kopf:

„Gebt Sie mir! Gebt mir die Akte des verfluchten *Aarian*!“

Wirre Bilder blitzen in eurem Geist auf. Schwer bewaffnete Sonnenlegionäre, blutend am Boden, Flammen und das harte Gesicht eines Mannes in goldenem Ornat.

„Ich bin zurückgekehrt und die Rache wird mein sein! Weder ihr noch euer Inquisitionsbürschchen werdet mich aufhalten. Gebt mir die Akte und ich werde euer Leben schonen.“

Das Monstrum hat eine Waffe von seinem Rücken gezogen. Es ist ein schwarzer Zweihänder.



*Der Zweihänder
Seulasslintan*

Zerwas will die Helden nicht töten. Überlassen ihm die Helden die Prozessakte, lässt er sie tatsächlich ziehen. Kommt es zum Kampf, wird Zerwas sich einer Übermacht geschickt entziehen und die Helden nach und nach aufreiben. Jedem klar denkenden Helden sollte schnell deutlich werden, dass der Erzvampir hier nicht zu besiegen ist. Den letzten Helden schickt er mit den Worten „Möge Boron mit dir sein“ in den Schlaf. Sollten die Helden den Blutdämon nicht als Zerwas identifizieren, wird dieser sich ihnen unter weiteren Verhöhnungen zu erkennen geben.

Haben die Helden nach dieser Begegnung noch nicht genug, können Sie Uriens auf dem Rückweg noch einen kleinen Auftritt verschaffen, bei dem er die Helden aufklärt: „Der Tod trägt Rot.“

PAKT MIT EINEM VAMPIR

„Wo Feuer und Schwert versagen, müssen andere Wege gefunden werden.“

—Marcian zu seinen Agenten

Nach dem Kampf wird Marcian seine Agenten in der Garnison versammeln. Sollten weitere Personen in den Kampf mit Zerwas verwickelt worden sein, wird er diese zuerst befragen. Zu den folgenden Gesprächen wird er jedoch nur Personen hinzuziehen, die er für loyal und vertrauenswürdig hält. Das kann in diesem Kontext auch eher ein pragmatischer Streuner als ein aufrechter Krieger sein. Marcian ist sich bewusst, dass die folgenden Entscheidungen ihn und seine Agenten auf den Scheiterhaufen bringen können.

Zunächst lässt er sich von den Helden ausführlich den Hergang, den Inhalt der Akte und den Kampf mit dem Vampir schildern. Er wird dabei immer wieder Fragen stellen, um auch alle Details zu erfahren.

Erkenntnisse

- Die enorme Stärke des Vampirs macht einen Kampf gegen ihn nahezu aussichtslos. Schlimmer noch, in der schwierigen Lage der Stadt könnte Zerwas jederzeit den Untergang herbeiführen.
- Obwohl Zerwas wohl ein vampirisches Geheimnis umgibt, scheint er selbst nicht in gleichem Maße verwundbar. Die Inquisitionsakte spricht von einem Schwertdämon. Offenbar war sich selbst Großinquisitor Aarian nicht sicher, worum es sich bei Zerwas handelte.
- Zerwas gilt in der Bevölkerung als Held, ihn ohne schlagenden Beweis öffentlich anzuklagen, könnte leicht zu Unruhen führen.
- Die Prozessakte als einziger für die praiosgläubigen Greifenfurter unanfechtbarer Beweis befindet sich im Besitz des Vampirs (der sie inzwischen vernichtet hat).
- Die Dolche, mit denen Zerwas von Aarian gebannt wurde, befinden sich nicht mehr in der Stadt. (Die Helden können bei einer Befragung der früheren Arbeitssklaven erfahren, dass sie zu Sharraz Garthai gebracht wurden.)

Nutzen Sie die Gelegenheit, um mit den Spielern das Wissen der Helden über Vampire zu klären, und ziehen Sie hierzu die Ausführungen in der Einleitung zu Rate. Gemeinsam mit Marcian sollten die Helden alle Erfahrungen und Erkenntnisse noch einmal Revue passieren lassen. Dabei dürfte schnell klar werden, in welcher Klemme die Agenten stecken. Der Vampir stellt eine erhebliche Gefahr bei der Verteidigung der Stadt dar, ihn zu überwinden ist in der derzeitigen Lage jedoch beinahe unmöglich und würde in jedem Fall Ressourcen binden, die anderswo dringend gebraucht werden. Marcian ist vernünftigen Vorschläge durchaus zugänglich. Er wird sich jedoch nicht auf abenteuerliche Aktionen mit absurd hohem Risiko einlassen, wie sie nicht selten zum Repertoire einer Heldengruppe gehören.

Können die Helden keine bessere Alternative vorweisen, wird der Inquisitor selbst den Anstoß geben, eine Vereinbarung mit dem Vampir zu treffen. Offensichtlich hat Zerwas zumindest zeitweilig ein Interesse daran, die Stadt gegen die Orks zu halten. Marcian kann also versuchen, ein Abkommen zu treffen, das die Bürger vor dem Vampir schützt. Es ist unwahrscheinlich, dass die Helden selbst auf diesen Vorschlag kommen werden. Stellen Sie jedoch heraus, dass Marcian hier auf Basis der durch die Helden gewonnenen Erkenntnisse eine pragmatische Entscheidung trifft. Er wird die Helden anweisen, bis auf Weiteres keine Aktionen mehr gegen den Henker zu unternehmen, gleichzeitig jedoch weitere Überlegungen anzustellen, wie man den Vampir endgültig unschädlich machen kann.

Tatsächlich hat Marcian vor, mit dem Vampir einen Pakt zu schließen. Für zehn weitere Wochen der Unterstützung bei der Verteidigung ist er bereit, die Nachstellungen gegen Zerwas ruhen zu lassen.



DER STURM

Zeitpunkt: Gegen Ende Efferd 1013 BF (kurz nach einem misslungenen Ausfall).

Bemerkung: Nach dem misslungenen Ausfall will Sharraz Garthai die Stadt nun endlich in die Knie zwingen. Über Wochen sind Vorbereitungen getroffen worden, um die Mauern zu überwinden und die Stadt zu erstürmen. Mit dem Sturm wird das Ende des Kapitels eingeleitet. Achten Sie darauf, die Helden nicht schon gleich zu Anfang durch schwere Verletzungen vom weiteren Verlauf auszuschließen. Wichtig ist in diesem Abschnitt insbesondere, den Helden zu vermitteln, wie aussichtslos die Lage erscheint.

Nachdem die Schwarzpelze einen Ausfall erfolgreich abwehren konnten, ist es soweit. Sharraz Garthai befiehlt den Sturm auf die Stadt. Da Kolon seinen taktischen Sachverstand bewiesen hat, erhält er freie Hand bei der Planung des Angriffs. Zwei Tage und Nächte schlagen die Orks ihre Kriegstromeln. Die Verteidiger stehen am Rande einer Panik.

SIE KOMMEN!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dumpf liegt der Schlag der Trommeln über dem Morgen. Seit zwei Tagen ertönen die Kriegstrommeln der Orks. Manch einem Greifenfurter steht der Wahn ins Gesicht geschrieben. Es ist, als wollten die Orks euch allein mit ihren Trommeln besiegen. Dann plötzlich – nichts mehr. Einen Moment lang könnt ihr es nicht greifen. Dann erst wird allen klar: Das Trommeln hat aufgehört! Herzen krampfen sich zusammen, Blicke irren umher, schwanken zwischen Panik und Entschlossenheit. Schilde werden gepackt und Schwerter gegürtet. Es hat begonnen!

Tatsächlich hat der Angriff begonnen. Alle Kräfte werden an der Ostmauer konzentriert. Zunächst werden die Orks hinter hölzernen Schutzwänden ihre Bogenschützen vorschicken. Parallel dazu werden sämtliche Geschütze die Mauern unter Beschuss nehmen. Auch wenn es für die Verteidiger so aussehen muss, als versuchten die Orks, die Mauer im Sturm zu nehmen, finden zunächst keine ernstzunehmenden Angriffe statt. Möchte ein Held unbedingt die übrigen Seiten der Stadt überprüfen, kann er feststellen, dass die Orks ihre Kräfte tatsächlich an der Ostmauer zusammengezogen haben.

Eolan wird sich mit seinen Kampfmagiern gleich zu Beginn des Angriffs auf die Spitze der Ostschanze begeben. Etwaige Akademiemagier wird er auffordern, sich anzuschließen und dem UNITATIO der Bethaner beizutreten. Mit Elfen, Hexen und ähnlichem fahrenden Volk wird er sich dagegen nicht lange aufhalten. Bedenken Sie, dass ein Held sich auf der Ostschanze in äußerster Todesgefahr begibt (siehe unten), und sorgen Sie ggf. dafür, dass der Held anderswo gebraucht wird. Gegen Mittag beginnen die Orks, mit den Aalen Brandsätze in die Stadt zu schleudern. Die Verteidiger müssen sich entscheiden, ob sie die Feuer bekämpfen oder weiter die Mauern verteidigen wollen. Auch die Spieler sollten genauer festlegen, was ihre Helden in dieser Zeit unternehmen. Einem aufmerksamen Helden kann dabei auffallen, dass sich Gewitterwolken am ansonsten blauen Himmel über der Stadt zusammenziehen. Dann beginnen die Trommeln wieder zu schlagen und die Orks enthüllen endlich ihre drei Belagerungstürme.

FEUER UND STEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder hat der Schlag der Trommeln eingesetzt. Da kommt Bewegung ins Lager der Orks. Hinter den drei großen Rampen tut sich etwas. Und dann kommt endlich zum Vorschein, was die Orks solange versucht haben, zu verbergen. Drei gewaltige Belagerungstürme, jeder gezogen von Dutzenden von Sklaven. Bedrohlich schimmern die Waffen der Krieger auf den Türmen. Beide Armeen scheinen zu verharren, während die hölzernen Riesen unendlich langsam auf die Stadtmauern zurollen.

Die Waffen und Schilde auf den Türmen sind nur Tarnung. Kein einziger Krieger befindet sich auf den Belagerungstürmen, denn Gamba rechnet bereits mit dem Gegenschlag der Magier. Die Bethaner werden die Türme mit gewaltigen Feuerlanzen angreifen und vernichten. Schon nachdem der erste Turm in Flammen aufgegangen ist, wird unter den Sklaven Panik ausbrechen. Prinzipiell ist natürlich nichts dagegen einzuwenden, dass ihre Helden ebenfalls erfolgreich sind, sofern sie über die Mittel verfügen einen ganzen Belagerungsturm zu zerstören. In jedem Fall werden die Orks Machtdemonstrationen der Verteidiger schweigend hinnehmen.

Dann ist Gambas großer Auftritt gekommen. Mit Hilfe des Dämons *Arjunoor* wird er die Kraft der Gewitterwolken in einem gleißenden Blitz gegen die Ostschanze richten. Einem ersten Angriff hält der Schutzschild der Magier stand, wenige Augenblicke später lässt ein zweiter Schlag den Schild kollabieren. Aufmerksame Helden können in diesem Moment fünf Pfeile entdecken, die auf die Schanze niedergehen. Es dürfte den Helden nicht schwer fallen, sich vorzustellen, wem die fünf Schwarzen Pfeile gegolten haben. Tatsächlich hat Zerwas den Orks wenige Tage zuvor Kleidungssetzen oder ähnliches der Magier zukommen lassen, sodass Gamba seine Pfeile präparieren konnte. Damit ist der Widerstand gebrochen. Flammen schlagen aus dem Turm, Krachen und Bersten ist zu hören und es geschieht das Unglaubliche. Der Turm stürzt in sich zusammen, das mächtige Bollwerk ist vernichtet. Zurück bleibt eine Bresche in der Mauer, über der sich langsam der Staub legt.

HALTET DIE BRESCHEN

Die Kaiserlichen werden sofort alle Kräfte zur Verteidigung bündeln. Himgi wird eilends die Hornissen in Stellung bringen lassen, während Marcian (im roten Mantel) und Zerwas (in schwarzer Rüstung) als erste in die Bresche treten, um den Angreifern zu begegnen.

Die Orks werden Welle auf Welle ihrer Krieger gegen die Stadt schicken. Zwischendurch ziehen sie sich immer wieder zurück, um die Stellung durch ihre Bogenschützen unter Beschuss nehmen zu lassen. Durch den ständigen Wechsel der Angreifer lässt sich nie genau sagen, wie gefährlich oder geschwächt der nächste Gegner sein wird. Einige Stunden dauern die Kämpfe an. Nach und nach treten die besten Kämpfer Greifenfurts in die Bresche und lassen ihr Leben bei der Verteidigung. Marcian und Zerwas stehen stets an vorderster Stelle und auch ein geeigneter Held kann sich hier positionieren.

Nachdem es den Orks zunächst nicht gelingt, die Bresche zu stürmen, beschließt Kolon erneut die Geschütze einzusetzen. Er lässt den Beschuss auf die Lücke konzentrieren und zwingt die Verteidiger in Deckung. Marcian gibt den Befehl zum Rückzug. Helden, die unbedingt verharren wollen, werden Zeuge, wie die Orks zunächst ihre Kampfhunde durch die Bresche jagen und dann mit ihren besten Kämpfern in die Stadt stürmen.

STRASSENKAMPF

Nachdem die Orks in die Stadt eingedrungen sind, beginnt ein gnadenloser Kampf in den Gassen der Stadt. Die Bürger kämpfen um jeden Meter, wohl wissend, dass sie der Übermacht nicht gewachsen sind. Gestalten Sie die folgenden Kämpfe mit Hilfe des Stadtplans und der nachstehenden Anregungen indi-

viduell aus. Aus verschiedenen Perspektiven sollte den Helden klar werden, dass die Lage immer verzweifelter wird und Greifenfurt wohl nicht bis zum Morgen Stand halten wird.

- Überall werden Barrikaden errichtet. Die Bürger schießen, bis ihnen die Pfeile ausgehen. Dann geht es in den Nahkampf, der ohne schlagkräftige Helden kaum zu gewinnen ist.
- Wütende Kampfhunde verfolgen Zerwas, der dem ersten die Beine abschlägt. Während die Nachfolger den Gefallenen zerfleischen, rettet sich der Vampir mit einem Hechtsprung hinter die nächste Barrikade.
- Ein Held stolpert in den Straßen über die Leiche eines kleinen Mädchens, dessen Gesicht und Arme von Hunden zerfetzt sind.
- Bewohner eines Hauses werfen Steinbrocken aus dem oberen Fenster. Als die Orks bis zum Eingang des Hauses vordringen, stürmen sie das Gebäude und bereiten den Menschen ein grausiges Ende.
- Verwundete werden aus dem Haus der Therbúniten geborgen und müssen in Richtung Garnison getragen werden. Wagen kommen in den umkämpften Gassen nicht voran.
- Einige verwundete Kürassiere bilden eine Kampflinie, um den Rückzug ihrer Kameraden zu decken. Nur einem von Ihnen gelingt es, sich lebend zurückzuziehen.
- An der alten Stadtmauer entsteht eine zweite Kampflinie, hinter die sich nach und nach alle Greifenfurter zurückfallen lassen.
- Irgendwann kommt der Befehl, die Löscharbeiten einzustellen. Im Schein der untergehenden Sonne breiten sich die Feuer weiter über die Stadt aus.
- Unter Getöse bricht ein scheußlicher Dämon aus einem Hauseingang hervor, schreiend ergreifen orkische Angreifer die Flucht. Augenblicke später löst sich Lancorians Illusion wieder auf.
- Marcian sitzt mit fahlem Gesicht hinter einer Barrikade. Er hat die Augen geschlossen, während Lancorian leise auf ihn einredet.
- Ein Kriegshund zerrt eine Leiche hinter eine Häuserecke. Laute Fressgeräusche sind zu hören.

Auch für die Helden sollte es nun ans Eingemachte gehen. Immer wieder werden sie gebraucht, um das Schlimmste von den Bürgen abzuwenden. Spätestens jetzt ist es auch an der Zeit, von den Regeln für Erschöpfung Gebrauch zu machen. Vergeben Sie für jede Stunde, in der der Held sich nicht explizit ausruht, 1W3 + BE Punkte Erschöpfung (**Wege des Schwerts 143**).



DIE LÖWIN

„Jetzt haben wir nur noch eine Wahl. Sterben wie Hunde oder kämpfen wie Löwen.“

—Lysandra zu ihren Getreuen

Zeitpunkt: Während des Straßenkampfs in Greifenfurt.

Bemerkung: Diese Szene kann optional in die Straßenkämpfe nach dem Sturm der Ostschanze eingebunden werden. Sie dient zweierlei Zweck. Zum einen soll hier für die Helden

anschaulich werden, dass die Lage verzweifelt, wenn nicht gar hoffnungslos ist. Dies legt die Grundlage für Marcians nachfolgendes Bündnis mit dem Erzvampir. Zum anderen stellt die Szene durch den Beweis rondrianischer Tugenden Lysandras Empfehlung für den späteren Abtransport der Keule dar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Freischärler haben sich unter Lysandras Kommando an einer Barrikade gesammelt. Das Flackern brennender Häuser wirft ein unwirkliches Licht zwischen die Gassen. Eine gezischte Warnung: „Sie kommen! Oh mein Gott, diesmal sind es zu viele. Das schaffen wir nie.“

Erwartungsvolle Blicke richten sich auf die Amazone. „Die Göttin ist mit euch! Zuschlagen und zurückziehen, so habe ich es euch beigebracht.“ Die Freischärler sind drauf und dran, den Rückzug anzutreten. Die Amazone linst über die Barrikade. „Wenn die Orks jetzt durchbrechen, sind ihnen die Flüchtlinge aus dem Siechenhaus hilflos ausgeliefert – und wir haben Rondra geschworen die Schwachen zu verteidigen! Die Zeit des Weglaufens ist vorbei. In Rondras Hallen ist kein Platz für Feiglinge.“

Mit einem Satz springt die Amazone über die Barrikade und stürmt auf die verblüfften Orks zu. „Rooondraa!“, ist ihr Kriegsschrei zu hören, als sie sich der Übermacht entgegenwirft.

Natürlich sollte dies nicht das Ende der Amazone sein. Helden wie auch Freischärler werden sich ihr anschließen und die Orks für dieses Mal zurückwerfen. Ändern Sie die Szene nach Belieben ab, wichtig ist nur, dass die wieder erstarkte rondrianische Gesinnung der Amazone deutlich wird.



LICHT UND SCHATTEN



Zeitpunkt: Am Abend des Sturms.

Bemerkung: Die Szene bildet den Abschluss des Kapitels und das Ende von Zerwas Aufenthalt in Greifenfurt. Marcians pragmatisches Bündnis mit dem Vampir sollte zumindest einige Helden in ein moralisches Dilemma führen. Die Position der Helden zu diesen Ereignissen wird am Ende der Kampagne noch eine Rolle spielen.

Als Marcian klar wird, dass die Stadt nicht mehr zu halten ist, schlägt er Zerwas einen letzten verzweifelten Ausweg vor. Zerwas soll zwölf ausgewählte tödlich Verwundete zu Vampiren machen, damit diese die Orks zurückwerfen. Den Auferstandenen soll erzählt werden, Lancorian (oder ein geeigneter Spielermagier) hätte sie geheilt und mit einem Zauber der Unbesiegbarkeit belegt. Zu diesem Zweck werden Verwundete ausgewählt und in die Katakomben unter der

Garnison gebracht. Marcian beauftragt allein Zerwas und seine loyalen Agenten mit dieser Aufgabe. Denken Sie in diesem Fall unbedingt daran, die Unterscheidung zwischen Agenten und anderen Helden zu treffen. Marcian wird kaum Personen hinzuziehen, die sein Vorhaben sabotieren oder später verraten werden.

SCHWARZMÄNTEL

Nach Einbruch der Dunkelheit wird Zerwas sich aufmachen, um Sartassa zu holen. Einem Helden ist es beschieden, die besten Waffen und Rüstungen für die zwölf Krieger zu beschaffen, die noch aufzutreiben sind. Zerwas hat zudem zwölf Umhänge aus schwarzem Tuch bereitlegt, die das Kennzeichen seiner unbesiegbaren Kämpfer werden sollen. In Dunkelheit und Chaos ist es Zerwas ein Leichtes, unerkant mit Sartassa zu den Katakomben zu gelangen. Er legt keinen Wert darauf, Zeugen bei der Erhebung seiner Kinder zu haben und macht dies den Helden auch unmissverständlich deutlich. Ohnehin sollte jeder Held seinen Platz im Kampf gegen die Orks sehen. Immer wieder treffen Boten ein, die vom weiteren Vorrücken der Schwarzpelze berichten und dringend Verstärkung anfordern.

Gestalten Sie für jeden Helden noch einige dramatische Szenen, welche die verzweifelte Lage deutlich machen, und denken Sie dabei auch an die Abzüge aus Erschöpfung und niedrigen LeP.

● Die alte Stadtmauer ist überwunden. Überall in der Stadt sind Orks. Die Verteidiger sammeln sich zu isolierten Posten.

● Ein kleiner Junge läuft als Melder Richtung Garnison, wird jedoch im westlichen Stadtteil von einem Hund angegriffen. Niemand kommt ihm zu Hilfe.

● Ein junger Patriziersohn sitzt zusammengekauert an einer Hauswand und hält sich brabbelnd die Ohren zu. Seine Waffe liegt neben ihm.

● Eine schwer verwundete Soldatin bitten um den Gnadentod.

● Marcian und Lancorian kämpfen am Platz der Sonne. Als die Barriere überwunden wird, drängen Schwarzpelze den Inquisitor zurück. Mit dem Rücken zur Wand steht Marcian gegen drei Gegner. Lancorian wehrt sich verbissen mit seinem Degen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich steht eine Frau im schwarzen Umhang zwischen euch. Mit tollkühnen Attacken drischt sie auf die Orks ein. Dann kommen weitere Gestalten in schwarzen Umhängen hinzu. Schon gehen die ersten Orks zu Boden, kurz darauf ergreifen die übrigen die Flucht. Grüßend erhebt die erste Kämpferin das Schwert: „Jetzt zeigen wir's den Schwarzpelzen. Bis Sonnenaufgang ist die Stadt wieder in unserer Hand.“ Mit breitem Grinsen verschwinden die Schwarzmäntel in der Dunkelheit.

Tatsächlich ist der Einsatz der Vampirkrieger ein voller Erfolg. Die Orks werden durch die ausgeruhten, hochmotivierten Kämpfer überrascht und durch deren Widerstandskraft überwältigt. In der Dunkelheit lässt sich die Natur der Kämpfer nicht näher bestimmen, so dass auch die Greifenfurter keinen Verdacht schöpfen. Ohnehin spricht man bald in der ganzen Stadt von einem Wunder. Noch vor dem Morgengrauen gibt Sharraz Garthai den Befehl zum Rückzug.

DER LETZTE AUSFALL

Nach dem Rückzug der Orks sammeln sich die Vampirkrieger in der Fuchshöhle. Marcian wird nur Lancorian und seine Agenten zu diesem Treffen hinzuziehen. Er weiß, dass nun alles auf einer Karte steht, und versucht den Vampir zu überreden, mit seinen Kämpfern im Morgengrauen einen Ausfall gegen die Orks zu wagen. Lancorian soll eine magische Dunkelheit über die Vampire legen, die diese vor der Sonne schützt und die Orks behindert. Der Erzvampir ist misstrauisch und will sich zunächst nicht darauf einlassen. Doch Sartassa und die anderen Kämpfer brennen darauf, es den Orks heimzuzahlen.

Lassen Sie hier ruhig einen Helden zu Wort kommen, der die Situation für Marcian entscheidet. Bedenken Sie, dass nur Sartassa um ihre Natur als Vampir weiß. Die übrigen Kämpfer wähnen sich noch immer unter der Wirkung eines machtvollen Zaubers. Als Sartassa den zögerlichen Zerwas einen Feigling nennt, ist die Sache schließlich entschieden. Einem aufmerksamen Helden kann übrigens auffallen, dass nicht alle Vampire die Nacht überlebt haben. Einige wurden Opfer ihrer Verwundbarkeiten (siehe **Wege der Götter 294**). Marcian wird seine Agenten als Geleitschutz für Lancorian mitschicken.

Im Morgengrauen rücken die Streiter aus. Lancorian legt eine mobile Variante des Zaubers DUNKELHEIT über die Gruppe. Halbherziger Beschuss schlägt der Wolke entgegen als sie das Hauptlager der Schwarzpelze erreicht. Nachdem die ersten Orks von der Wolke der Dunkelheit verschluckt und getötet werden, breitet sich Panik aus. Die Orks fliehen in alle Richtungen. Zerwas will die Geschütze vernichten und wieder in die Stadt zurückkehren, doch die übrigen Streiter wollen Rache nehmen an den Orks.

Greifenfurt in Zahlen

Der Sturm hat Greifenfurt mehr als 300 Tote gekostet, ebenso viele Verteidiger wurden verletzt. Zu den Verlusten zählen auch viele der Ritter, Sappeure und Freischärler, die als erste in der Bresche kämpften. In den folgenden Monaten machen sich Hunger und Seuchen breit. Entscheidend ist weniger die schiere Anzahl als vielmehr die Verfassung der Verteidiger, die sich zusehends verschlechtert.

Auch auf Seiten der Orks sieht es nicht gut aus. Sharraz Garthai hat nicht mehr genügend Krieger für einen Sturm auf die Stadt, die Flucht vor den ‚Schwarzen Kriegern‘ hat die brazoraghläubigen Orks schwer getroffen. Im Travia beginnen die Orks, nach Alternativen zu suchen.

Währenddessen ist die Sonne aufgegangen. Ohne Vorwarnung lässt Lancorian den Dunkelheitszauber fallen. Das Sonnenlicht fällt auf die Vampire und verbrennt sie qualvoll. Zerwas, der als einziger unempfindlich ist, stürzt zur sterbenden Sartassa, die in seinen Armen verbrennt. Lancorian und die Helden sollten eilends den Rückzug antreten, wollen sie nicht den rasenden Zorn des Erzvampirs über sich ergehen lassen. Zerwas wird seine Niederlage erkennen und Marcian grausame Rache schwören. Er kehrt nicht mehr in die Stadt zurück und verlässt die Gegend um Greifenfurt.

DER MÜHEN LOHN

Die Verteidigung der Stadt sollte in der pauschalen **Abenteurerpunkt**vergabe bei dem hier geschilderten Verlauf etwa **350 AP** erbringen. Die Enttarnung und Konfrontation des Henkers von Greifenfurt ist nochmals **350 AP** wert. Für individuelle Prämien bietet sich das Szenario Bauholz für die Wehr ebenso an wie Erkundungen im Umfeld des Baus der Belagerungstürme. Helden, die sich intensiv an der Diskussion zum Pakt mit dem Vampir beteiligt haben, sollten unabhängig von ihrer Position weitere **50 AP** erhalten.

Die Recherche in den Archiven sollten Sie mit **Speziellen Erfahrungen** in *Lesen/Schreiben* und *Geschichtswissen*, vielleicht auch *Sagen/Legenden* belohnen. Während des Sturms mag zudem die *Selbstbeherrschung* der Helden besonders gefordert worden sein.

ANKERPUNKTE

✦ **Zerwas** ist enttarnt und hat die Stadt verlassen. **Sartassa** wurde vernichtet und der Vampir hat für ihren Tod Rache geschworen.

✦ Die Verluste auf beiden Seiten sind so groß, dass es erneut zu einer **Pattsituation** kommt. Die **Vorräte** in Greifenfurt reichen jedoch nicht mehr über den Winter.

✦ Die **Ostschanze** wurde zerstört und die **Kampfmagier** dabei getötet.

✦ Die Helden haben in den Archiven weitere Hinweise auf ein **Geheimnis** in der Stadt gefunden.

✦ **Lysandra** konnte als rundergefallige Kämpferin platziert werden.

APPENDIX

ZENTRALE QUELLEN

In diesem Kapitel werden die Helden in den Archiven der Stadt forschen, um den Geheimnissen der Vergangenheit auf die Spur zu kommen. Erste Anlaufstelle ist dabei das Archiv der Stadt im Magistrat. Da dieses vor 200 Jahren einem Brand zum Opfer fiel, sind Quellen aus der Zeit davor nur noch sporadisch vorhanden und meist Abschriften aus anderen Quellen. Für alle Quellen gilt, dass man Proben auf das Talent *Geschichtswissen* ablegen muss, um sie richtig einzuordnen.

Die verschiedenen Quellen werden den Helden auch die Namen der Henker von Greifenfurt eröffnen:

- Warsew der nicht Alternde
- Wresan der Zureiter
- Zarwen der Held
- zwei Henker bleiben unbekannt
- Eseraz der Waffenmeister
- Zerwas der Henker

QUELLE I

Fundort: Magistrat

Eine gar seltsame Geschichte rankt sich um den Boronspfortner Warsew, den man den "nicht Alternden" nannte und der zu Zeiten Rohals in Greifenfurt diente. Der Südländer, den man im gestrengen Wolfswinter halb erfroren vor den Pforten der Stadt fand, diente wohl über 40 Jahre dem Gott des Todes und schlug niemals fehl mit seinem geflammten, schwarzen Fechtschwert. Doch wie der Kaiser in Gareth soll auch er in seinem

Dienst um keinen Tag gealtert sein. Wohl zehn Jahre nach Begründung des Elfenseminars zu Donnerbach verließ er die Stadt und vereinbarte mit den hohen Herren des Magistrats, seinen eigenen Nachfolger zu suchen. Fast ein Jahr wartete man, bis Wresan der Zureiter hierher kam und das geflammte Schwert aus schwarzem Stahl trug. Seit jenem Tag, als Warsew durch die Tore der Stadt nach Süden ritt, ist es Brauch in Greifenfurt, dass der Henker seinen eigenen Nachfolger bestimmt und das schwarze Schwert als Symbol der Henkerswürde von allen Boronspfortnern getragen wird.

Grusman der Schreiber,

gezeichnet am 3. Rahja im 23. Jahr Kaiser Bodars

Kommentar: *Geschichtswissen* datiert das Schriftstück auf 795 BF. Eine zweite Probe die Gründung des *Seminars der Elfishen Verständigung* zu Donnerbach auf 542 BF.

Die Helden erfahren hier von der besonderen Tradition der Henker, dem schwarzen Schwert und der Alterslosigkeit des Henkers von Greifenfurt.

QUELLE 2

Fundort: Magistrat

Pamphlet wider die Saljether Menschenschlächter

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

Kommentar: Die untere Hälfte dieses Dokuments ist verbrannt. Es gehört zu den wenigen Schriftstücken, die, wenn auch beschädigt, den Brand des Archivs vor zweihundert Jahren überstanden haben. *Geschichtswissen* oder *Sprachkunde* verrät, dass das Schriftstück aus einer fremden Sprache übersetzt wurde und vermutlich mehr als tausend Jahre alt ist.

Es handelt sich hier um einen zwergischen Text über die Rückeroberung von Saljeth. Mit den „Dünnbärtigen“ sind natürlich die Menschen gemeint, wohingegen es sich bei den „Dichtbehaarten“ um Orks handelt, die in Saljeth die unterirdische Kultstätte für den Blutgott Tairach unterhielten.

Vermutlich werden die Helden hier noch nicht erkennen, dass das antike Saljeth identisch mit dem heutigen Greifenfurt ist.

QUELLE 3

Fundort: Villa Brohm

8. Firun, 600 nach Bosparans Fall

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

Merwin Poble,

Stadtschreiber zu Greifenfurt

Kommentar: Es handelt sich hier um das Original aus der Zeit vor dem Archivbrand. In diesem Jahr fanden die erwähnten Schlachten statt.

Wieder taucht ein Henker mit merkwürdigem Namen und dem schwarzen Schwert auf. Wichtig ist auch der Hinweis, dass die Orks schon einmal Greifenfurt besetzt und den Praiostempel abgerissen haben. Vielleicht dämmert der Gruppe schon jetzt, dass dieses Verhalten der Orks kein Zufall sein kann. Im Privatarchiv der Brohms befindet sich das Schriftstück, weil hier in Bürgermeister Etzelbrecht Brohm ein Vorfahr erwähnt wird und man damit beweisen kann, welche wichtige Rolle das eigene Geschlecht schon vor vierhundert Jahren spielte.

QUELLE 4

Fundort: Magistrat, als Lesezeichen in einem Buch über die Steuererhebungen der Jahre 150–120 vor Hal

... ge durch den Torthurm, wenn du das Gold der Bestien ...

Kommentar: Der schmale, versengte Papierstreifen stammt zweifellos aus der Zeit vor dem Archivbrand. Hier findet sich ein Hinweis auf den „Torthurm“, der den Zugang zu einem erhaltenen Teil der orkischen Kultstätten verbirgt. Heute weiß niemand mehr, wo sich in Greifenfurt ein Torturm befindet. Später werden die Helden herausfinden, dass er identisch mit der heutigen Fuchshöhle ist.

QUELLE 5

Fundort: Magistrat

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

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

Irgan Zaberwitz,

Stadtschreiber zu Greifenfurt

Kommentar: Leider erinnert sich Irgan Zaberwitz nicht mehr, was der Verrückte sonst noch alles prophezeit hat. Die „brennenden Wasser“ sind ein Hinweis auf die Flüchtlingsflotte, die die Orks vor den Mauern der Stadt auf der Breite verbrennen werden. Unter dem Haus des Lichts (dem Praiostempel) lag sowohl der gebannte Leichnam des Henkers als auch die verschüttete Kultkammer der Orks. Mit den Äpfeln, die von den Gebeinen der Toten gespeist werden, ist der Hain (29) gemeint. Hier werden während der Belagerung die Toten der Stadt begraben, weil der Boronanger außerhalb der Mauern liegt. Findige Helden könnten thematische Übereinstimmungen mit einigen von Uriens' Orakeln auffallen.

QUELLE 6

Fundort: variabel

Heute am 12. Ingerimm wurde unser Henker Eseraz, der Waffenmeister, durch den Arm der Gerechtigkeit, den Bringer des Lichtes, Großinquisitor Aarian von Gareth vom unheiligen Leben zum Tode gebracht. Weder die Folter noch das Rad konnten dem ruchlosen Eseraz das Leben nehmen, so daß der Großmeister ihn am Abend in einem Ritual mit sieben silbernen Dolchen in die ewige Finsternis schickte. Ganz Greifenfurt und viele Bauern aus der Region waren gekommen, um dem Spektakel auf dem Platz der Sonne beizuwohnen. Noch vor Eseraz starb seine Geliebte, Derlala Brohm. Die Patriziertochter, selbst vom Bösen besessen, hatte unter der Folter ihre Bluttaten und ihren Meister verraten. Diese

Buhlin der Nacht richtete der Gott Praios selbst, indem er sie mit dem ersten Sonnenstrahl des Tages zu Asche verbrannte. Ihr Meister aber wurde im Stein verschlossen unter dem Altar des Lichtes.

*Gezeichnet am 12. Ingerimm,
im 30. Regierungsjahr des Kaisers Alrik,
Malba Pohle,
Stadtschreiberin zu Greifenfurt*

Kommentar: Der Text lässt sich auf 693 BF datieren.

Beachten Sie auch, dass dieses Dokument unter besonderen Umständen aufgefunden wird. Form und Fundort sind bewusst offen gehalten. Möglicherweise ist der Zustand des Dokumentes auch so schlecht, dass es den Helden unter den Händen zerfällt und sie daher gezwungen sind, Zaberwitz weiter unter Druck zu setzen.

Die hier geschilderten Ereignisse werden ausführlich in der Prozessakte (*Quelle 9*) beschrieben. Weitere Dokumente dieses Ereignisses sind nicht mehr vorhanden. Heute weiß außer Irgan (und natürlich Zerwas) kein Greifenfurter mehr, worum genau es in diesem Prozess ging. Eventuell gelingt es den Helden, auf vage Gerüchte zu stoßen, dass ein roter Dämon durch den Inquisitor gebannt wurde. Die Brohms ließen vor 200 Jahren das Stadtarchiv durch gedungene Diebe in Brand setzen, um alle Dokumente über die schändliche Urahnin Derlala Brohm zu vernichten.

QUELLE 7

Fundort: Dachboden des Magistrats

Seit Wochen werde ich verfolgt und bedrängt. Jetzt drohen mir die Inquisitoren mit der hochnotpeinlichen Befragung. Ich bin unschuldig, doch ich bin auch nur ein alter Mann. Bevor ich auf der Folter ein Verbrechen gestehe, das ich nicht begangen habe, scheidet mich lieber freiwillig aus dem Leben. Mögen die Götter mir vergeben!

Irgan Zaberwitz

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

Kommentar: Das genaue Datum hängt von Ihrer Spielrunde ab und kann auch schon im Rondra liegen.

Die Schrift ist fahrig und entspricht nicht den üblichen schön gemalten Buchstaben des Schreibers, denn er schrieb den Text unter dem hypnotischen Zwang des Vampirs. Durch Sartassa weiß Zerwas von Marcians Rolle als Inquisitor und der der Helden.

QUELLE 8

Fundort: Ludalberts Leiche (vorher Haus Zaberwitz)

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

Kommentar: Einer der üblichen Reimzettel von Zaberwitz. Der Text wird die Helden direkt zu *Quelle 9* führen.

QUELLE 9

Fundort: Haus Zaberwitz (im hohlen Bein des Sekretärs)

Die vollständige Prozessakte gegen Eseraz, den Waffenmeister und seine „Buhlin“ Derlala umfasst mehr als 30 Seiten. Deshalb werden im Folgenden nur Stichworte und Auszüge wiedergegeben.

Der Bericht gibt ausführlich die Ergebnisse der Untersuchung durch die Inquisition wieder. Die Patriziertochter Derlala Brohm kann als Vampir enttarnt und gefangen werden. Auf der Folterbank verrät sie ihren Meister, den Henker Eseraz. Jener kann außerdem mit einem roten Dämon in Verbindung gebracht werden, über den es ebenfalls Berichte gibt. Besonders erwähnt wird das schwarze Schwert, welches von allen Henkern seit Warsew getragen wurde. Mit eindringlichen Worten berichtet Aarian von der Verhaftung des Henkers, bei der neun(!) Ritter des Lichtes erschlagen wurden, bevor es mit Praios Hilfe gelang, den Dämon zu überwinden.

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

*Eseraz, genannt der Waffenmeister, Henker zu Greifenfurt, gilt als überführt, wahrhaftig ein Schwertdämon oder eine andere Kreatur ohne Namen zu sein. Bis zum Schluss blieb er bei der hochnotpeinlichen Befragung störrisch und mochte nicht von seiner wahren Beschaffenheit sprechen. Doch gilt als bewiesen, daß, seit einstens Warsew Greifenfurt betreten, alle Scharfrichter in Wahrheit nur ein und derselbe Mann waren. Eine Kreatur ohne Namen, die sich nächtens in einen roten Dämon verwandelt. Da heute die silbernen Dolche aus Gareth die Stadt erreicht haben, wird auch dieser Kreatur aus den Niederhöllen am morgigen Tage der Tod bereitet. Abgeschlossen in Greifenfurt am 11. Ingerimm im 30. im Regierungsjahr des Kaisers Alrik.
Aarian, Großinquisitor zu Gareth.*

Kommentar: Tatsächlich handelt es sich hierbei um eine Kopie der Original-Akte, die von Irgans Vater, einem Schreiber der Inquisition, angefertigt wurde. *Geschichtswissen* ergibt auch hier, dass der Prozess vor über 300 Jahren stattfand.

Es dürfte nun offensichtlich sein, dass Zerwas mit den Henkern der vergangenen Jahrhunderte identisch ist. Die Gestalt des Roten Dämons wird den Helden unmittelbar nach dem Auffinden der Akte begegnen. Tatsächlich entsprechen die Aussagen Aarians der Wahrheit. Nur über die Natur des Henkers weiß auch der Großinquisitor wenig zu berichten. Das selbst er sieben Dolche aus Gareth anfordern muss, um den Henker zu bannen, sollte den Helden zu denken geben. Leider hat Sharraz Garthai die Dolche längst gen Khezzara geschickt.

WEITERE QUELLEN

Die folgenden Quellen sind nicht in konkreten Szenen verankert und können von Ihnen frei eingesetzt werden. Natürlich können Sie jederzeit weitere Quellen hinzufügen.

QUELLE I0

Fundort: Villa Brohm

Nach dem Ende der unseligen Magierkriege war unser herrliches Reich so geschwächt, daß abermals die widerwärtige Brut der Orken einfiel und erst nach tapferem Kampfe und großen Opfern auf den Blutfeldern vor Gareth und der Schlacht bei Ferdok vertrieben wurde. Auch unser ach so stolzes Greifenfurt wurde von blutrünstigen Bestien überannt. Der Tempel der Sonne geschändet und die Menschen verklaut. Oh du Gütiger, warum prüfst du die deinen erneut so schwer? Doch wieder einmal erwies sich, daß Praios Segen auf unserer Stadt liegt, denn die Orken konnten vertrieben und der Tempel neu errichtet werden. Erster Bürgermeister der freien Stadt Greifenfurt wurde Etzelbrecht Brohm, der der Stadt Greifenfurt in den kommenden Jahren zu neuem Glanze verhalf und die Schrecken der Tyrannei vergangener Tage vergessen macht.

Vitus Durenald, Privatbibliothekar der Familie Brohm im 5. Regierungsjahr seiner Majestät, Kaiser Eslam

Kommentar: Zu datieren auf das Jahr 607 BF. Der Verfasser ergeht sich in weiteren Texten immer wieder in Lobpreisungen der Familie. Die Quelle weist auf die wiederholte Eroberung und Schändung des Praios-Tempels hin. Der Segen des Praios mag im Zusammenhang mit anderen Quellen noch Bedeutung gewinnen.

QUELLE II

Fundort: variabel

*So zogen wir für Swafnir hin
in ferne, fremde Lande
den Schwarzpelt schlagen, unser Sinn
fern fort von jedem Strande,
fern fort von jedem Strande.*

*Mit wackren Kerlen aus dem Reich
entdeckten wir die Stätte,
die voller Blut, voll Knochen bleich,
den Orkes gedienet hätte,
den Orkes gedienet hätte.*

*Wie längst kein orkisch Tempel mehr
in Saljeths Mauern stand,
verheerte ein vereintes Heer
des Orkes schrecklich' Land,
des Orkes schrecklich' Land.*

Kommentar: Eine Datierung dieses Liedtextes ist zunächst kaum möglich, finden die Helden es doch als loses Blatt in einer Sammlung von Steuerelementen. Erst im Zusammenhang mit Quelle 12 kann es genauer datiert werden.

QUELLE I2

Fundort: Villa Brohm

Das Reich erstrahlt im Glanz seiner Majestät, Kaiser Rude. Um seine neuste Eroberung zu festigen, ließ der Kaiser ein Jahr nach der Unterwerfung der Hjäldinger eine Heerfahrt ins Land der Orks unternehmen, um neue Lande zu erschließen und dem lästigen Geplage nun endgültig den Garaus zu machen. Von dort erreicht uns nun die Kunde, daß die Streiter des Kaisers nicht nur die primitiven Orks in ihre Schranken weisen konnten, sondern auch eine gewaltige Kultstätte vorfanden, in der die Wilden wohl ihren Götzen huldigten. Wie uns berichtet wird, soll die Anlage ganz ähnlich derer sein, wie sie in den Dunklen Zeiten in Saljeth bestanden habe. Doch wie schon in Saljeth gelang es mit Praios Segen, die Orks zu vernichten und die Stätte zu schleifen. Möge die Gerechtigkeit des Herrn ganz Aventurien erleuchten.

Gezeichnet am 23. Tage des Praios

im 21. Regierungsjahre seiner Majestät, Kaiser Rude,

Godefried Bodiak, Stadtschreiber zu Greifenfurt

Kommentar: Die Eroberung Thorwals durch Kaiser Rude I. begann 291 BF und dauerte 3 Jahre. Erneut wird hier auf eine Kultstätte in Saljeth und göttlichen Beistand (der hier gleichwohl metaphorisch gemeint sein kann) verwiesen. Bei dem Schriftstück handelt es sich um eine Abschrift, die bedeutend jünger ist.

QUELLE I3

„Bei Baliho traf ich auf einen Mann, der ein wundes Pferd im Stall hatte. Kaum hatte ich die Risswunden an der Flanke des Pferdes entdeckt, da war mir klar, womit wir es zu tun hatten. Ohne Zweifel war das Tier Opfer eines Werwolfes geworden. Nur die Anwesenheit einiger Abenteurer hatte ihn wohl in die Flucht geschlagen. Entgegen dem, was Gargi, Sohn des Gax in seinem weit überschätzten Werk niedergelegt hat, verbergen sich Werwölfe oftmals unerkannt unter den Sterblichen und dürsten nach ihrem Blut.“

—aus: Mein Leben gegen die Kreaturen der Niederhöhlen von Foldan Wiesingen, neuzeitlich

Kommentar: Diese Quelle mag dazu dienen, die Werwolf-Theorie zu nähren. In dem Buch finden sich noch allerlei wüste Thesen und Geschichten, die einem Geist entsprungen scheinen, der an jeder Ecke eben jene Kreaturen der Niederhöhlen sieht.

DIE BETHANER KAMPFMAGIER

Die fünf Magier aus Bethana erreichen Greifenfurt mit der Einsatz-Flotte. Die Helden können nur vermuten, dass ihre Entsendung als diplomatisches Bekenntnis in Zeiten angespannter Beziehungen zwischen Neuem und Altem Reich zu verstehen ist. Die Magier selbst sind wenig geneigt, sich dazu zu äußern. Ihr Anführer ist *Eolan*, ein alter Mann mit rasiertem Kopf und einer Vorliebe für protzigen Goldschmuck. Der asketische Kampfmagier ist bis an die Grenze des Erträglichen arrogant und glaubt fest an die Überlegenheit der Gildenmagie gegenüber anderen Traditionen. Er verachtet Lancorian und wird versuchen, für sich die Entscheidungshoheit über den Einsatz von Magie im Offiziersrat zu erringen. Eolan verlangt nicht nur fürstliches Quartier, sondern auch Sitze für alle seine Adepten im Offiziersrat, selbst wenn die Magier nicht immer anwesend sind. Die Bethaner werden in der leeren Villa Elfenberg untergebracht und erhalten auf Wunsch Eolans jeder einen persönlichen Lakaien zugeteilt.

Im Kampf sind die Magier deutlich an ihren prächtigen weißen Roben mit den goldenen Applikationen zu erkennen. Sie agieren zumeist als Einheit und bevorzugen Zauber mit deutlich sichtbaren Effekten wie den *IGNIFAXIUS*. Bei der Verteidigung schließen sie sich mit einem *UNITATIO* zusammen. Beachten Sie auch, dass der *IGNISPHERO* zu dieser Zeit noch nicht verbreitet ist. Im Gegensatz zum Klischee vom Stubenhocker verfügen diese Adepten über eine hervorragende Fitness und wissen mit den Rapiern an ihrer Seite sehr wohl umzugehen.

Eolan

„Wollt ihr Magister magnus Eolan von Bethana und die Halle des vollendeten Kampfes beleidigen? Meine Kompetenz ist über solch kleingeistige Zweifel weit erhaben.“

Geb: 947 BF **Größe:** 1,78
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: brillanter Kampfmagier
MU 17 KL 17 IN 16 CH 15
FF 13 GE 13 KO 15 KK 12
Rapier:
INI 18+IW6 AT 20 PA 18 TP 1W6+4 DK N
LeP 36 AuP 38 AsP 57 RS 2 WS 8 MR 7 GS 8
Vor-/Nachteile: Arroganz 8, Vorurteile (Nichtmagier) 8
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 16, Lehren 15, Magiekunde 18
Wichtige Zauber: Armatrutz 16, Balsam 13, Blitz 18, Corpofesso 18, Desintegratus 14, Fortifex 12, Fulminictus 18, Gardianum 19, Horriphobus 20, Ignifaxius 20, Unitatio 19, Wand aus Flammen 17
Sonderfertigkeiten: Nach Maßgabe des Meisters
Besonderheiten: Eolans Rapier ist ein persönlicher Ritualgegenstand (**TP+1**, **BF -**) und zählt als magische Waffe.

Kalakaman

Der blonde Jüngling ist der begabteste unter Eolans Schülern und dessen Liebling. Er beherrscht als einziger den *ADLERSCHWINGE* und kann die Gestalt eines Blaufalken annehmen.



DAS REICH IM KRIEG

Zusammenfassung

Je näher der Winter rückt, desto schlechter wird die Lage für die Verteidiger in Greifenfurt. Nachdem klar ist, dass die Stadt ohne Hilfe nicht über den Winter kommt, beschließt Marcian, Agenten zu entsenden. Die Helden sollen dabei sowohl den Generalstab verständigen als auch nach Xorlosch reisen und in den Überlieferungen der Zwerge das Geheimnis von Saljeth ergründen. Je nachdem, wie eilig es die Hel-

den haben, können sie die Schlacht bei Ange und Breite miterleben oder schon in Greifenfurt das Geheimnis von Saljeth enträtseln. Das Kapitel kann relativ frei zusammengestellt werden. Die Episoden in der Feenwelt und Xorlosch sind optional, die Schlacht bei Ange und Breite abhängig von den Plänen der Helden. Das Kapitel endet mit der Rückkehr der Helden nach Greifenfurt.

DIE STERBENDE STADT

*„Warst du schon einmal in einer belagerten Stadt? Du glaubst, es ist die Langeweile die dir zusetzt, die Ungewissheit? Du denkst, du kannst den Beschuss der Feinde nicht mehr ertragen? Ich sage dir, es ist der Hunger, der dich in die Knie zwingen wird.“
—der hungrige Knut, Söldner, zu einem Frischling*

Im Folgenden werden die Ereignisse in Greifenfurt im **Herbst** und **Winter 1013 BF** dargestellt. **Hunger, Tod und Seuchen** konzentriert sich dabei auf die Verteidiger. **Im Zeichen des Roten Mondes** beleuchtet die Aktivitäten der Orks, die natürlichen Auswirkungen auf die Verteidiger haben können. Es ist jeweils eine ungefähre zeitliche Einordnung der Geschehnisse angegeben, die von Ihnen variiert werden kann. Bedenken Sie bei den Ausplanungen für Ihre Runde jedoch, dass die Helden gegen Anfang Boron die Stadt verlassen sollten, falls eine Einsatzflotte für Greifenfurt die Stadt noch rechtzeitig erreichen soll.

Dramaturgische Anmerkung

Selbstverständlich ist der in diesem Kapitel niedergelegte zeitliche Verlauf nur die offizielle Variante. In Ihrem Aventurien kann Greifenfurt auch den ganzen Winter belagert und erst im darauf folgenden Sommer befreit werden, ohne dass der Tempel des Tairach jemals entdeckt wird. Orientieren Sie sich ggf. an den Ankerpunkten am Ende des Kapitels. Wir möchten Ihnen allerdings nahe legen, die Helden nicht zu lange in der Stadt gefangen zu setzen, da das Belagerungssetting sonst irgendwann an Reiz verliert.

ZEUGEN DER VERGANGENHEIT

Zeitpunkt: Unmittelbar nach dem Sturm, Ende Efferd 1013 BF.
Bemerkung: In diesem Abschnitt sollten die Grundlagen für die spätere Abreise der Helden gelegt werden. Gleichzeitig dient er der Nachbereitung des Sturms, vertiefen Sie daher ruhig die Bezüge zu den Ereignissen in Ihrer Runde.

Nach dem Sturm und dem spektakulären Ausfall der ‚Schwarzmäntel‘ sind die Orks zunächst angeschlagen und müssen sich wieder sammeln. Marcian, der sich der Verwundbarkeit der Stadt nur zu sehr bewusst ist, lässt umgehend Hauptmann Himgi antreten und beauftragt diesen mit der Reparatur der Bresche in der Ostmauer. Mindestens ein Held wird ebenfalls den Bauarbeiten zugeteilt, wahrscheinlicher ist aber, dass die Helden ohnehin mit anpacken wollen, gibt es zurzeit doch kaum Wichtigeres.

Die Einzelheiten der Bauarbeiten können Gegenstand detaillierter Planungen unter Beteiligung der Helden sein oder von Ihnen mit einem Satz abgehandelt werden. Von Bedeutung ist in erster Linie nur die im Folgenden geschilderte Entdeckung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im strömenden Regen gehen die Reparaturarbeiten nur mühsam voran. Die nasse Erde lässt sich nur schwer bewegen, die ohnehin schon geschundenen Verteidiger beißen die Zähne zusammen. Viele der Überlebenden des letzten Angriffs hüten das Bett und im Moment fehlt euch jeder Arm. Plötzlich kratzt eine Schaufel über Metall. Keiner der vielen Steine, sondern geschmiedetes Metall kommt zum Vorschein. Unruhige Blicke werden ausgetauscht, doch dann entpuppt sich die Entdeckung als ein völlig verrosteter Helm. Schon treibt Himgi die Arbeiter zu neuer Eile an, doch dem Fundstück folgen bald weitere. Rostende Metallteile, eine kunstvolle Brosche aus Silber und ein seltsam intakter schwerer Dolch kommen nach und nach ans Tageslicht.

Im Erdreich unter der Ostschanze haben einige Relikte aus der Schlacht von Saljeth überdauert. Neben zerfallenen Rüstungsteilen dürften für die Helden die elfische Mantelschließe und der zwergische Drachenzahn von Interesse sein. Der Dolch ist in erster Linie deswegen noch so gut erhalten, da es sich um ein rares Original aus „echtem Drachenzahn“

handelt. Der Drachenzahn trägt zudem ein graviertes Drachen-Wappen. Ein (Erz-)Zwerg vermag das Wappen als das Zeichen der *Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch* zu erkennen. Diese Fundstücke sollen den Helden ein weiteres Mal verdeutlichen, dass Greifenfurt bereits in der fernen Vergangenheit Zeuge bedeutender Schlachten war und außerdem eine konkrete Spur nach Xorlosch legen.

Das Wunder von Greifenfurt

Je nachdem, wie die Wahrnehmung des Erzvampirs bisher in Ihrer Runde war, sollten Sie zu diesem Zeitpunkt auch kleinere Szenen einstreuen, welche die Sichtweise der einfachen Bürger auf die Geschehnisse verdeutlichen. Der Henker wird bei den Greifenfurter Bürgern durchweg als Held verehrt, selbst Lysandra und vom Blautann halten ihn für einen untadeligen Recken. Sein Tod trifft die Bürger schwer. Immer wieder sind Sätze zu hören wie: „Was würde Zerwas jetzt sagen?“ oder „Wenn der Henker doch nur noch da wäre“. Das urplötzliche Auftauchen der rettenden Schwarzmäntel wird einerseits als wundersames Zeichen gesehen, auf der anderen Seite kann sich niemand so recht erklären, warum keiner der Kämpfer den Ausfall überlebt hat. Vielleicht sind die Helden sogar Anfeindungen ausgesetzt, weil sie lebend zurückgekommen sind.

Dramaturgische Anmerkung

Die Funde unter der Ostschanze sind weitere Hinweise auf die bewegte Vergangenheit Greifenfurts, des früheren Saljeths. Die Fundstücke können Anstoß, Bestärkung und Wegweiser für die Helden sein, wenn sie Greifenfurt verlassen. Je nachdem, wie die Helden sich verhalten, können Sie durch Marcian, Himgi oder die Geisterbeschwörung der Schamanen (s.u.) weitere Anreize in Richtung Xorlosch setzen. Auch Hunger und Krankheiten in der Stadt mögen den Helden einen Abschied erleichtern.

Das „Wunder von Greifenfurt“ können Sie insbesondere dann einsetzen, wenn die Helden der Meinung sind, Marcians geheimer Pakt eröffne ihnen die Möglichkeit, sich selbst zum Inquisitor aufzuschwingen und Marcian auf den Scheiterhaufen zu bringen. Eine Anklage gegen ihn könnte nur im Zusammenhang mit der Enthüllung von Zerwas Identität erfolgen. Die Folgen dessen hätten katastrophale Auswirkungen auf die Moral. Lassen Sie nicht zu, dass die Helden ihr moralisches Dilemma so einfach beseitigen. Die Helden erhalten schon bald Gelegenheit, Verrat an Marcian zu üben.

Wenn Sie die Situation noch auf die Spitze treiben wollen, können Sie dem Ganzen gar kultische Züge verleihen. Vor dem Henkersturm werden Blumen (oder andere Geschenke) niedergelegt, Angsthasen verkünden, dass die Stadt ohne den Henker verloren sei, und Fetzen der schwarzen Mäntel gelten als Glücksbringer in der Schlacht. Spätestens wenn ein kleiner Junge einen angeblichen Splitter der schwarzen Henkersrüstung gefunden hat und sich fortan für unbesiegbar

erklärt, werden die Helden auch verstehen, warum Gerüchte die Runde machen, der Henker sei nicht tot, sondern werde zurückkehren, so wie damals nach dem Sturm auf die Garnison.

Ein Vampir auf Reisen

Tatsächlich hat sich Zerwas keineswegs mit seiner Niederlage abgefunden. Er hat Marcian Rache geschworen und beginnt, dies nun in die Tat umzusetzen. Weit hinter der Front stößt er auf den jungen Ritter *Travianus von Flauschenwang*, dem die Helden bereits in der Schlacht auf den Silkwiesen begegneten konnten. Er tötet den Ritter und nimmt mit Hilfe seines Schwertes dessen Gestalt an. Da er auch die Erinnerungen des Jungen bewahrt hat, schleicht er sich in dessen Gestalt in den kaiserlichen Generalstab ein, wo die Helden ihm erneut begegnen werden.

Vom Winterlager in Ferdok aus fliegt der Erzvampir in dämonischer Gestalt nach Rethis. Dort entführt er den Alchimisten Promos und dessen Tochter. Während er den Alchimisten an die Orks übergibt, damit jener den Schwarzpelzen Hylailer Feuer verschafft, macht er die Tochter zum Vampir und sperrt sie in sein geheimes Versteck unter Greifenfurt.

Die Spieler werden diese Informationen später nur teilweise rekonstruieren können. Inwieweit sie den Helden beispielsweise über prophetische Gesichte, namenlose Träume oder andere Mittel Einblick in die Geschehnisse gewähren, steht Ihnen völlig frei.



HUNGER, TOD UND SEUCHEN

Zeitpunkt: Ab Efferd bis Hesinde 1013 BF.

Bemerkung: Im Folgenden werden die wesentlichen Ereignisse in Greifenfurt skizziert. Was die Helden davon noch miterleben, hängt im Wesentlichen davon ab, wann sie die Stadt verlassen. Beachten Sie an dieser Stelle unbedingt die parallelen Ereignisse unter der nachfolgenden Überschrift **Im Zeichen des Roten Mondes**. Sobald die Helden Greifenfurt verlassen wollen, machen Sie weiter im Abschnitt **Durch feindliche Linien** auf Seite 91.

Schon im **Efferd** lässt Marcian die restlichen Lebensmittel konfiszieren und die Rationen kürzen. Nachdem während des großen Angriffs zwei Lagerhäuser mit Lebensmitteln abgebrannt sind, wird die Lage in Greifenfurt immer dramatischer. In den nächsten Wochen sind weniger die geschwächten Orks, sondern vielmehr zunehmender Hunger und Krankheiten das Problem. Marcian streicht die üppigen Offiziersessen bei den abendlichen Versammlungen. Auch die Helden bleiben nicht von den Auswirkungen verschont. Die Regeneration ist um einen Punkt vermindert, die KO-Probe um 2 Punkte erschwert. Zudem breiten sich Krankheiten aus. Viele Häuser sind zerstört, fast alle beschädigt. Der ständige Regen und die kühleren Tage setzen

der von Hunger und Kampf geschwächten Bevölkerung zu. Dumpschädel und Blutiger Rotz gehen um (siehe **Wege des Schwerts 153ff.**). Zeitweise scheint die Hälfte der Verteidiger unter diesen grippalen Infekten oder Schlimmerem zu leiden. Helden, die die Verteidigungsbereitschaft überprüfen, wird angst und bange. Möglicherweise kommt später zudem noch Gambas Schlag gegen den Apfelhain und die folgende Duglumspes (s.u.) hinzu.

Marcian wird sich Anfang **Travia** mit seinen Agenten besprechen. Die verbleibenden Vorräte (zu denen auch der Apfelhain gehört) sind Tag und Nacht zu bewachen, doch das ist nicht alles. Marcian wird klar, dass die Stadt so nicht über den Winter kommt. Im Gespräch mit seinen Agenten und Offizieren sucht der Inquisitor nach einer Lösung. Lassen Sie die Helden ruhig eigene Ideen entwickeln. Letztlich gibt es zwei Erkenntnisse, die eine höchst gefährliche Kommando-mission rechtfertigen. Ohne Unterstützung durch Truppen und Lebensmittel durch die kaiserliche Armee wird Greifenfurt den Winter nicht überstehen. Schon jetzt zur Erntezeit wird der Prinz seine Truppen zurückhalten. Da während des Winters erst recht nicht mit Vorstößen von Süden zu rechnen ist, muss der Generalstab so schnell wie möglich über die Lage in Greifenfurt in Kenntnis gesetzt werden. Der zweite Grund sind die gehäuften Hinweise auf die Vergangenheit der Stadt. Hinweise auf Zwerge, Elfen und Orks deuten auf etwas hin, das den Orks womöglich bekannt, den Menschen jedoch entgangen ist.

Da von Elfen und Orks kaum Auskünfte zur entfernten Vergangenheit zu erwarten sind, bleiben die Zwerge und mit ihnen Xorlosch als Ziel übrig. Je nachdem, wie eilig es die Helden haben, kann hier bereits der Entschluss fallen, Agenten zu entsenden. Die weiteren Ereignisse in Greifenfurt finden dann ohne die Helden statt.

Der Kommandant macht in jenen Tagen zudem von sich reden, als er sich erst mit seiner heimlichen Geliebten, dem Freudenmädchen Cindira, in der Öffentlichkeit zeigt und diese später auch bei den Offiziersversammlungen zugegen ist. Der Inquisitor gibt sich scheinbar ungerührt von den öffentlichen Blicken und missbilligendem Getuschel. Ein Held mit hoher *Menschenkenntnis* kann jedoch erahnen, das hinter der Geste weit mehr als nur der Wunsch nach „Normalität“ steht. Marcian selbst sieht die Stadt vor dem Ende und möchte sein Leben nicht mit einer weiteren Lüge beschließen. Dies ist einer der wenigen Momente, in denen die menschliche Seite Marcians durchscheint und seine harte Schale einen Riss bekommt.

Rebellion

Wenn Sie mögen, können Sie einen Helden (vorzugsweise natürlich einen Zwerg oder ähnlichen Nichtreiter) angesichts der Fütterung der Pferde auf die Idee kommen lassen, die Tiere zu schlachten. Andernfalls wird Marcian angesichts der hungernden Bevölkerung die Versorgung der Pferde zur Sprache bringen. Selbst Oberst vom Blautann muss zugeben, dass die Tiere derzeit keinen militärischen Nutzen mehr haben. Marcian ordnet daher an, die Hälfte der Tiere zu schlachten und mit dem Fleisch ein Fest für die hungernde Bevölkerung auszurichten. Angesichts dieser Ungeheuerlichkeit rebellieren einige der adligen Offiziere, allen voran Blau-

tann Stellvertreterin und Bannerträgerin *Rialla*. Es kommt zum Eklat, doch Marcian kann neben Lysandra und Himgi auch vom Blautann und genügend andere Offiziere hinter sich sammeln, um die Rebellen festzusetzen. Letztlich stellen sich nur vier Kavalleristen gegen den Inquisitor.

Marcian steht damit vor einer schwierigen Situation. Das Kriegsrecht schreibt für Aufruhr und Befehlsverweigerung unmissverständlich die Todesstrafe vor. Unter den besonderen Umständen versucht Marcian, dies jedoch zu vermeiden. Doch es kommt noch schlimmer.

Gegen Anfang **Boron**, kurz nach dem Eklat um die Pferdeschlachtung, findet sich eine Gruppe von Rebellen zusammen, die Rialla und die übrigen Offiziere aus dem Kerker befreien wollen. Die Motive sind vielschichtig und neben einigen Kavalleristen sind auch Gernot Brohm und weitere Bürger der Stadt darunter. Weilen zu diesem Zeitpunkt noch Helden in der Stadt, sollte es ihre Aufgabe sein, das Komplott aufzudecken. Zusammen mit Lysandra und Himgis Sappeuren wird Marcian knapp zwei Dutzend Rebellen im Kerker überraschen und ebenfalls einsperren. Die Brisanz des Richtspruchs hat sich damit nur noch verschärft.

Es gelingt Marcian, im Archiv der Villa Brohm ein altes Urteil aus bosparanischer Zeit zu finden, das für derartige Fälle die Trennung der Rebellen von den übrigen Kämpfern vorsieht. Die endgültige Rechtsprechung soll dann nach dem Ende der Kampfhandlungen erfolgen. Da es der CODEX RAULIS erlaubt, in Sonderfällen entsprechend älterem Recht zu entscheiden, macht Marcian davon Gebrauch und verbannt die Rebellen in die Bastion am Fluss. Alle übrigen Soldaten werden abgezogen. Der bald darauf erfolgende Angriff der Orks (s.u.) erscheint wie ein Richtspruch der Götter.

Im Verlauf des Monats Boron müssen die Rationen weiter gekürzt werden (Regeneration -2, KO-Probe +4). Die Zahl der Hunde und Katzen nimmt deutlich ab, als die Greifenfurter beginnen, ihre Haustiere zu essen. Die gereizte Stimmung findet ein weiteres Opfer in Uriens, der von Unbekannten zusammengeschlagen wird. Marcian lässt den Verrückten daraufhin zu seinem eigenen Schutz in der Garnison einsperren.

Mit dem stärker werdenden Schneefall im **Hesinde** steht Greifenfurt kurz vor dem Ende. Die Lage ist verzweifelt, Hunger und Seuchen grassieren und Glombo Brohm zieht mit seinen Geißlern durch die umkämpfte Stadt. Als der Monat **Firun** naht, denkt der Kommandant immer öfter an Kapitulation.



IM ZEICHEN DES ROTEN MONDES

Zeitpunkt: Travia und Boron 1013 BF.

Bemerkung: Neben Hintergründen zu den Aktivitäten der Orks finden Sie hier Ereignisse, die von Ihnen optional genutzt werden können, um die Helden zusätzlich zu fordern.

Nach dem gescheiterten Sturm auf die Stadt ist die Moral der Orks schwer angeschlagen. Hohe Verluste und Angst vor einem erneuten Angriff der ‚schwarzen Krieger‘ drücken die Stimmung. Nachdem zu wenige Krieger übrig sind, die

Mauern erneut zu berennen, schlägt Kolon Tunneltreiber vor, einen Stollen unter die Stadt zu graben. Tatsächlich setzt er sich trotz der Abneigung der Schwarzpelze gegen enge, dunkle Tunnel mit seinem Vorschlag durch und trifft entsprechende Vorbereitungen. Er nutzt die für die Belagerungsmaschinen errichteten Schanzungen erneut als Sichtschutz und baut diese weiter aus. Unter allen Umständen will er verhindern, dass die Greifenfurter von seinem Plan erfahren. Damit die Verteidiger nicht auf dumme Gedanken kommen, lässt er zunächst neue Geschütze bauen. Sobald die Stadt erneut unter Beschuss steht, beginnt er mit den Erdarbeiten. Es wird bis Hesinde dauern, bis er die Stadtmauern erreicht und wenig später auf die verschütteten Gewölbe des Tairachtempels stößt.

Der unregelmäßige Beschuss kann als weiteres Element in das Spiel in der Stadt eingebaut werden. Die Zinnen der Mauern sind zerstört, oft muss man sich ohne Deckung über die Wehrgänge bewegen. In vielen Teilen der Stadt kann jederzeit ein Geschoss einschlagen. Nutzen Sie dies als Hintergrundelement, um den Ernst der Lage zu verdeutlichen. Eben noch unterhalten sich die Helden mit einem Schuster über dessen erkrankte Tochter, da schlägt ohne Vorwarnung ein Felsbrocken in das gegenüberliegende Haus ein und reißt ein großes Loch in das Dach. Die ständige Gefahr trägt zusätzlich zur gereizten Stimmung bei. Nervöse Angstzustände sind nicht nur bei empfindlichen Gemütern festzustellen.

Wenn Sie Ihre Helden zusätzlich motivieren wollen, die Stadt zu verlassen, kann im **Travia** auch Uigar Kai dem Lager einen Besuch abstatten. Der oberste Schamane der Orks wird zur großen Erleichterung des Sharraz Garthai nicht lange bleiben. Doch seine Zeit erlaubt es immerhin, einen Geistersturm zu entfesseln. Uigar Kai ist Träger des *Schwarzen Stabes des Tairach*, einem mächtigen Talisman seines Gottes. Mit dessen Hilfe kann er über ganze Heerscharen von Geistern gebieten. Das Ereignis kann dabei höchst unterschiedlich ausgestaltet werden. Von ein paar wenigen Geistern, die für weitere Unruhe und vielleicht eine tote Wache sorgen, bis zum heulenden Angriff einer schattenhaften Armee. Überlegen Sie sich, welchen Zwecken das Ereignis dienen soll.

☉ Der Geist des Brazoraghpriesters von Saljeth mag als Nachtalp auferstehen und auf die Jagd gehen. Detektivarbeit und ein wenig Action für gelangweilte Helden.

☉ Das Auftauchen ruheloser Geister an bestimmten Orten der Stadt mag die Aufmerksamkeit der Helden auf Lokationen lenken, die Sie gerne ins Spiel einbauen möchten (z.B. den Ingerimtempel oder ein Treffen der Rebellen).

☉ Das Auftauchen von elfischen und eventuell zwergischen Geistern mag den entscheidenden Anstoß geben, die Stadt zu verlassen und das Geheimnis von Saljeth zu ergründen. Greifen Sie hierzu ggf. auf die Szene **Die Helden von Saljeth** (siehe Seite 58) zurück. Kommt es zu einem regelrechten Großangriff orkischer Geister, können Sie durchaus elfischen (Geister-)Entsatz im Garten der Villa Elfenberg erscheinen lassen. Tatsächlich hat das dort verborgene Elfentor genau diesen Zweck, wie die Helden später in Xorlosch erfahren können.

Ein groß angelegter Geisterangriff kann natürlich auch dazu dienen, kämpferische Helden wieder einmal zu fordern. Ver-

mutlich versuchen die Orks parallel dazu ebenfalls einen Angriff. Das Eingreifen der Elfengeister beraubt sie jedoch ihres Vorteils, sodass sie sich schnell zurückziehen.

Weitere Informationen zu Geistern finden Sie in **Wege der Zauberei** auf den Seiten 203-205.

Exemplarische Spielwerte:

Erscheinung

Die schattenhafte Gestalt eines Tieres. Es kann sich um Hunde, Vögel oder sogar Ratten handeln. Insbesondere aber dürften etliche der grauisgen, orkischen Kriegshunde zu finden sein.

Beschwörung: +5

Beherrschung: +0

Austreibung: +2

Die Werte der Erscheinung entsprechen denen eines lebenden Tieres derselben Art, jedoch MR 12 und RS ½ MR

Besondere Kampfgelgeln und -manöver: je nach Tier

Besondere Eigenschaften: Schaden gegen belebte Materie, nur Resistenz (statt Immunität) gegen profane Waffen, Ungebunden

Nachtalp

Eine wandelnde Finsternis in der Gestalt eines orkischen Kriegers. Der Alp sammelt die Lebenskraft seiner Opfer, um seine fleischliche Form wieder zu gewinnen. Hat er etwa 500 LeP gesammelt, kann er wieder feste Gestalt annehmen.

Beschwörung: +1

Beherrschung: +1 pro 50 LeP des Alps

Austreibung: +1 pro 20 LeP des Alps

INI LE/20+1W6 **PA** 10 **LeP** max. 500 **RS** ½ MR

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

GS 10 **MR** 12 **GW** je nach LE bis 15

Besondere Kampfgelgeln und -manöver: Gezielter Angriff (Wenn dem Nachtalp eine unparierte Glückliche Attacke gelingt, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP. Wenn er dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine MU-Probe +10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht.)

Besondere Eigenschaften: Schaden auf belebte Materie, Lebensraub (Hälfte aller angerichteten SP)

Lassen Sie einen Marsch der Geister nicht zur Würfelorgie verkommen. Wenn in einer nebeligen Nacht lumineszierende Krieger durch die Stadt eilen, dann ist dies eher eine Bedrohung für den Geist als den Körper. Zwar können Sie hier aus dem ganzen Repertoire der Geisterwelt schöpfen, doch der Schaden an der Moral der Bürger ist viel schwerwiegender. Entschlossenes Auftreten ist damit vielleicht wichtiger als ein starker Schwertarm allein. Genauso schnell wie sie gekommen sind, ziehen sich die Geister auch wieder zurück. Der Spuk verblasst und zurück bleiben verunsicherte und verängstigte Bürger.

Wenn Sie wollen, kann der Platz der Sonne relativ frei von Geistererscheinungen bleiben. Ein Held mag dies auf Praios Segen zurückführen und hat damit auch teilweise Recht. Die Präsenz des Greifen Scraan (siehe Seite 134) wirkt selbst durch die magische Barriere hindurch. Erkennt Uigar Kai die Macht

des Elfentors, gibt er die Beschwörungen auf und kehrt wieder zurück zum Hauptlager der Orks. Bei Bedarf können Sie die Macht des Uigar Kai auch einsetzen, um übermütige Helden etwas einzubremsen, die glauben, die Schwarzpelze hätten bereits alle Schlagkraft eingebüßt. Dazu können Sie insbesondere auch das folgende Ereignis nutzen.

Shazars Äpfel und die Duglumpest

Wenn Sie die Helden im Vorfeld auf das Ereignis einstimmen wollen, können Sie noch einmal *Quelle 5* aus dem vorigen Kapitel (siehe Seite 82) ins Spiel bringen oder anhand der Texte weitere Gesichte des Uriens erstellen.

Um die Verteidiger weiter zu schwächen, beschließt der Druide Gamba im **Travia**, ein weiteres Mal auf die Macht von Dämonen zurückzugreifen. Er beschwört den Dämon Eugalp und entsendet den Viergehörnten in die Stadt, um die Früchte im Apfelhain zu verderben. Sollte ein Held dort Wache halten, bemerkt er eine Gestalt im schäbigen Kapuzenmantel, die von Baum zu Baum geht und einige Äpfel berührt. Eugalps Erscheinung ist die eines spindeldürren, verwesenden Humanoiden. Aus seinem Rücken ragen vier spitze Hörner und in seinem faulenden Fleisch wimmelt es von Maden und anderem Ungeziefer. Wird er gestellt, zieht sich der Dämon rasch in seine Sphäre zurück. Bedenken Sie, dass ein Held sich beim Kontakt mit Eugalp leicht die Duglumpest oder andere tödliche Krankheiten holen kann. Sollte dies der Fall sein, kann der Unglückselige vermutlich nur im Feenreich (siehe Seite 94) geheilt werden.



Der Dämon Eugalp

Eugalp

Beschwörung: +18

Beherrschung: +5

Wahrer Name: 2/2

Basiskosten: 10

Krallen:

INI 10+1W6 **AT** 13 **TP** 1W+6 (+Dämonenfäule)

DK N

PA 12 **LeP** 80 **RS** 1

GS 3 **MR** 20

GW 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: Wer von Eugalp auch nur berührt wird, hat sich mit der Dämonenfäule angesteckt. Verletzungen, die der Dämon schlägt, verheilen nicht auf natürliche Weise, sondern werden zu schwärenden Eiterherden, die täglich weitere 1W6 SP verursachen. Um diese Wunden zu schließen, müssen alle durch diese Verletzung verlorenen LeP durch Magie oder karmale Kräfte geheilt werden – es wird also jeden Tag schwerer, jemanden zu retten.

Besondere Eigenschaften: Infektion mit Dämonenfäule (auch übertragbar auf Lebensmittel), Regeneration I

Mögliche Dienste: Krankheitsinfektion

Ist keiner der Helden anwesend, wird nach einer stürmischen Nacht Armand, der Sohn des Schusters aus der Webergasse, bewusstlos mit einigen Entzündungen im Gesicht aufgefunden. Als Marcian am Abend zu dem Kranken gerufen wird, liegt er bereits im Sterben und ist von grässlichen Symptomen gezeichnet. Er hinterlässt eine Warnung vor dem „dünnen Mann“ und dem „Tod im Apfelhain“. Eine Untersuchung der Äpfel kann ergeben, dass einige von Ungeziefer befallen sind. Wollen die Helden daraufhin die Äpfel verbrennen lassen, führt dies zu Tumulten in der Bevölkerung. Selbst dann kann es passieren, dass einzelne Äpfel ihren Weg in die Mägen der Bürger finden und die Duglumpest sich in der Stadt ausbreitet. Eine Beschreibung der Krankheit finden Sie im **Anhang** auf Seite 123.

Die Duglumpest stellt die Greifenfurter erneut auf eine harte Probe. Angst vor der schrecklichen Seuche treibt die Bürger um. Bald schon wird der Ruf laut, die Kranken zu verbrennen. Eine Forderung, die Gordonius, der Oberste der Therbüniten, empört ablehnt. Marcian lässt die Kranken in den Perainetempel verlegen, doch auch das bringt kaum Besserung. Der dämonische Schrecken motiviert Gernot Brohm und andere Bürger gar, gegen Marcian zu rebellieren (s.o.). Die Symptome der 5. Woche scheinen den Zögerlichen Recht zu geben, doch als sich bei den ersten Kranken die Haut zu schälen beginnt, ordnet Marcian in größter Not die Verbrennung an.

Die Duglumpest bietet eine besondere Gelegenheit für weniger kämpferische Professionen. Vermutlich werden die Helden nie wieder mit dieser grauenhaften Krankheit konfrontiert. Sorgen Sie dafür, dass ihnen das Erlebte im Gedächtnis bleibt. Ein Bekannter der Helden unter den Kranken mag emotionaler Anknüpfungspunkt sein. Die nervenaufreibende Konfrontation zwischen Befürwortern einer Verbrennung und Verteidigern der Kranken bietet auch mehreren Helden Gelegenheit sich einzumischen.

Nachdem im **Boron** die Bastion am Fluss mit neuen Truppen besetzt wird (den verurteilten Rebellen, s.o.), beschließt

Sharraz Garthai, zu reagieren. Die Arbeiten an den Tunneln sind so weit fortgeschritten, dass er Kolon und auch Gamba ans Westufer schickt, um die Feste zu stürmen. Zusammen mit jenen Khurkach, die als erste vor den schwarzen Krieger aus Greifenfurt flohen, wird außerdem schweres Gerät ans Westufer geschafft. Eine Woche dauert die Belagerung, dann liegt die Feste in Trümmern und die Rebellen sind tot. Marcian beobachtet das Geschehen mit versteinerner Miene von der Garnison aus. Tagelang kann man seinen roten Mantel im Wind wehen sehen.

Zu den Toten gehört auch Gernot Brohm. Als Zerwas wenig später das Lager der Orks erreicht, um den Alchimisten Promos dort abzuliefern, entdeckt er auch den abgeschlagenen Kopf des Patriziersohns. Aus einer Laune heraus bringt er den Kopf in die Villa Brohm und platziert ihn

auf Glombos Nachttisch. Der Anblick zerbricht etwas in dem alten Mann. Er versucht zunächst, seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Dann jedoch beginnt er, durch Greifenfurt zu ziehen, sich öffentlich zu geißeln und Praios um Gnade anzuflehen. Bald schon schließen sich ihm andere Verzweifelte an und Brohms Geißler gehören von da an zum Bild der Stadt.

Spätestens im **Hesinde** wird Kolon Tunneltreiber vor Greifenfurt abgezogen, um die Stellungen bei Ange und Breite zu verstärken. In diesem Monat erhalten die Orks zudem Verstärkung. Danach beginnen sie erneut, die Stadt anzugreifen. Die Schwarzpelze erobern Teile der Stadt, und der Tunnel erreicht die unterirdischen Gewölbe des Tairachtempels. Die folgenden Ereignisse werden im abschließenden Kapitel **Der Götterbote** beschrieben.

IM AUFTRAG DES GREIFEN

»Wieder einmal liegt das Schicksal so vieler in der Hand so weniger. Wenn meine Agenten scheitern, dann ist der Scheiterhaufen meine geringste Sorge.«

—aus dem Tagebuch des Oberst Marcian

Die Helden verlassen Greifenfurt im Auftrag Marcians für einige Zeit. Der folgende Abschnitt führt direkt ins Reich der Feen. Möchten Sie diesen Teil des Abenteuers auslassen oder anders gestalten, sollte es Ihnen nicht schwerfallen, entsprechende Änderungen vorzunehmen. Gleiches gilt für die Episode in Xorlosch und die Schlacht bei Ange und Breite. Um die Feenwelt zu umgehen, muss es den Helden gelingen, auf anderem Wege bis nach Wehrheim oder Gareth vorzustoßen.



DURCH FEINDLICHE LINIEN

Zeitpunkt: Wenn die Helden Greifenfurt verlassen (Travia oder Boron 1013 BF).

Bemerkung: Der genaue Zeitpunkt, wann die Helden Greifenfurt verlassen, ist nicht wichtig. Es sollte aber genügend Zeit bleiben, damit Brin seine Kräfte bei Ferdok zusammenziehen und eine Flotte für Greifenfurt mobilisieren kann. Legen Sie Wert auf eine realistische Logistik, müssen die Helden daher spätestens im Boron abreisen. Da auf dem Weg reichlich Gelegenheit besteht, Zeit zu verlieren, ist eine frühere Abreise unproblematisch.

DER AUFTRAG

Machen die Helden nicht von sich aus den Vorschlag, eine geheime Mission auszurüsten, wird Marcian seine Agenten zusammenrufen. Die prekäre Lage der Stadt und die gehäuften Hinweise auf ein in der Vergangenheit begrabenes Geheimnis rechtfertigen das hohe Risiko der Aussendung von Agenten. Dementsprechend umfasst Marcians Auftrag zwei Punkte. Die Agenten sollen sich durch die feindlichen

Linien bis zum Prinzen durchschlagen und über die Lage Greifenfurts berichten. Die Stadt muss noch in diesem Winter Verstärkung erhalten oder kapitulieren. Bei Gelegenheit ist auch Dexter Nemrod als Auftraggeber der Helden zu berichten. Als Ausweis dienen den Helden die Siegelringe, die sie von der KGIA erhalten haben. Als zweites gilt es nach Xorlosch zu reisen und von den Zwergen mehr über die Geschichte der Stadt zu erfahren. Es muss herausgefunden werden, warum die Orks so hartnäckig an einer Eroberung der Stadt festhalten.

Reisegefährten

In der offiziellen Geschichtsschreibung Aventuriens spielen zwei Personen im Folgenden eine Rolle. Oberst vom Blautann durchquert den Reichsforst, lernt die Halbfefe Andra und die Fee Leriella kennen und reitet an der Seite des Prinzen in die Schlacht bei Ange und Breite. Es passt kaum zum Selbstverständnis dieses Draufgängers, in Greifenfurt abzuwarten, während andere der Gefahr ins Auge sehen. Vom Blautann kann unabhängig von den Helden agieren oder auch in Greifenfurt bleiben, so Sie dies wünschen. Der Zwerg *Arthag Armbeißer* reist nach Xorlosch, erfährt das Geheimnis von Saljeth und tötet später den Propheten Uriens, nachdem er selbst durch die unheilvolle Macht der Tairachrunen den Verstand verloren hat. Haben Sie einen Zwerg in Ihrer Gruppe, können Sie problemlos auf Arthag verzichten. Andernfalls mag er sich in Xorlosch als wertvoller Begleiter erweisen.

REISEVORBEREITUNGEN

Das größte Problem ist zunächst das heimliche Verlassen der Stadt. Irgendwelche Ausfälle oder Kampfhandlungen lehnt Marcian rundheraus ab. Die Ressourcen der Stadt erlauben derartige Aktionen nicht mehr. Den Helden bleibt also das

nächtliche Durchdringen der Wachposten oder der Weg durch den Fluss. In beiden Fällen wird der Transport von Ausrüstung zum Problem. Schwere Rüstungen sind praktisch unmöglich, sperrige Waffen und anderes Gerät immer noch höchst problematisch. Marcian ist bereit, seine Agenten mit allem Verfügbaren auszustatten, allein es ist kaum mehr etwas vorhanden. In jedem Fall sollten die Helden jedoch den geborgenen Drachenzahn mitnehmen, um ihn in Xorlosch zu zeigen.

Natürlich stehen kreativen Helden auch noch andere Wege offen. Lassen Sie den Ideen Ihrer Spieler ruhig freien Lauf.

GEN SÜDEN

Unmittelbar vor der Abreise wird Uriens mit nervösem Blick an die Helden herantreten. Bevor er verscheucht wird, hat er noch eine Prophezeiung für die Helden: „*Vor dem Eis kommt das Feuer und wird des Schiffers Heuer.*“ Er wiederholt die Worte mit schriller werdender Stimme bis er schließlich winselnd mit gebrabbeltem „*Der Tod trägt Rot, der Tod trägt Rot*“ verschwindet.

Wählen die Helden den Landweg, sind zunächst *Klettern* und *Schleichen*-Proben erforderlich, um des Nachts von der Mauer zu steigen. Erschwerte *Schleichen* und *Sich Verstecken*-Proben bringen die Helden durch die Postenkette der Orks. Passen Sie die Aufschläge Ihren Helden an und denken Sie an Erschwernisse durch BE. Das Vorgehen ist insofern problematisch, als dass eine Entdeckung durch die Orks die Helden in höchste Lebensgefahr bringt. Arbeiten Sie daher ggf. mit verdeckten Proben und erlauben Sie zur Not einen Rückzug in die Stadt, bevor die Mission zum Spaziergang und die Orks zur Lachnummer werden. Zusätzlich zur ersten Postenkette patrouillieren hinter den Linien Streifen, welche die Stellungen gegen überraschende Angriffe von Freischärlern absichern sollen. Bemerkten die Helden sie nicht rechtzeitig mittels *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt*, kann es hier noch einmal zu einer dramatischen Verfolgungsjagd kommen.

Entscheiden sich die Helden für den Weg durch den Fluss, können sie sich an einigen Stämmen den Strom hinab treiben lassen. Auch mit Sicherungsseil und Griffen an den Stämmen sollte ein Held *Schwimmen*, um nicht zu viel Wasser zu schlucken. Um die Wachfeuer der Orks zu passieren müssen die Helden untertauchen. Andernfalls werden die Bogenschützen die Helden unter Beschuss nehmen und ihnen flussabwärts folgen. Außerhalb der Sichtweite der Stadt haben die Orks eine Flussperre angelegt, und mehrere Flöße im Fluss verankert, auf denen Feuerschalen und Bogenschützen postiert sind. Orks mit langen Speeren lenken die Stämme an den Flößen vorbei. Auch hier müssen die Helden buchstäblich untertauchen. Die Sperre der Orks hat die Helden jedoch ihres Landeplatzes beraubt. Es dauert mindestens eine halbe Stunde, bis wieder flache Ufer in Sicht kommen und mit einer *Schwimmen*-Probe das Ufer erreicht werden kann. Je SR erleidet ein Held durch die Kälte 1W6 kTP(A). Verzichten Sie in diesem Zusammenhang auf die Regeln für Erfrierungen, da ein Held im Wasser wesentlich schneller auskühlt. Die übrigen Auswirkungen von Kältewunden kommen jedoch voll zum Tragen.

Auch nach dieser Etappe sind die Helden keineswegs in Sicherheit. Sie bewegen sich mitten durch vom Feind kon-

trolliertes Gebiet. Orkische Patrouillen können sie jederzeit entdecken. Wollen die Helden nicht gerade auf der Reichsstraße über Orkenwall direkt nach Wehrheim marschieren, bietet ihnen der nahe Reichsforst den dringend benötigten Schutz. Natürlich können die Helden nicht wissen, dass Sadrak Whasso dort unlängst einige Olochtai-Sippen angesiedelt hat, die die Helden erbarmungslos jagen werden.



IM REICHSFORST

Zeitpunkt: Unmittelbar nachdem die Helden Greifenfurt verlassen haben.

Bemerkung: Wollen Sie die Feenwelt umgehen, passen Sie das Ende dieses Abschnitts entsprechend an.

Sobald die Helden das offene Grasland verlassen haben, werden sie sich etwas sicherer fühlen. Bereits nach kurzer Zeit werden sie jedoch von den Olochtai entdeckt. Diese wilden Krieger sind selbst bei den Schwarzpelzen als Barbaren verschrien. Sie werden die Helden zunächst beobachten, um dann aus dem Hinterhalt anzugreifen.

JÄGER UND GEJAGTE

● Aus der Ferne ist ein lang gezogenes Heulen zu hören. *Tierkunde* +4 enthüllt, dass es sich um kein dem Jäger bekanntes Tier handelt.

● Auf einer Lichtung liegt ein zerfleischter Rehbock. Eine Untersuchung ergibt, dass die Kehle durch einen Biss zerfetzt wurde. Dennoch wurde das Tier aufgeschnitten und einige Organe, darunter das Herz, sauber heraus getrennt. Auch das Geweih des Tieres wurde entfernt. Ein Bein ist angefressen, während die besten Fleischstücke unangetastet sind.

● In der Nacht hören die Helden Trommeln. Nach kurzer Zeit verstummt der Klang, um wenig später von anderer Stelle beantwortet zu werden.

● Am Nachmittag des zweiten Tages stoßen die Helden auf einen verwachsenen Baum mit schwarzer Rinde. Offensichtlich wurde die Rinde mit Blut eingerieben und der Baum mit gefärbten Lederbändern geschmückt. An geflochtenen Seilen aus getrocknetem Gras hängen Windspiele aus Knochen, die klackend gegeneinander schlagen. Zwischen den Wurzeln liegen Tierschädel und diverse Knochen. Ein *Anatom* kann auch menschliche Knochen entdecken.

● Im Herzen des Forstes liegen die Lager der Olochtai (eigentlich kaum mehr als laubgepolsterte Schlafgruben). In der zweiten Nacht beginnen die Jäger erneut, die Trommeln zu schlagen. Doch diesmal hält das Trommeln an. Von verschiedenen Seiten ist es zu hören und scheint näher zu kommen. Noch vor dem Morgengrauen greifen die Olochtai an. Eine Gruppe Jäger von einem halben Dutzend Orks und einigen Hunden greift die Helden an. Sobald die Hälfte von Ihnen erschlagen ist, fliehen sie in die Nacht.

Von nun an werden die Olochtai die Helden nicht mehr in Ruhe lassen. Immer wieder sind die Trommeln zu hören. Verschiedene Jagdgruppen attackieren die Helden, ziehen

sich jedoch sofort wieder in den Wald zurück. Eine Verfolgung ist angesichts der überlegenen Fähigkeiten der Orks in der Dunkelheit aussichtslos. Zögern Sie nicht, Musik zur Unterstützung einzusetzen. Speerwürfe verfehlen einen Helden nur knapp, glühende Augen beobachten die Helden und Schatten huschen durch die Dunkelheit. Die Helden sollten sich auf den Weg machen, wollen sie nicht als Zielscheiben für die Orks dienen.

ANDRA WIPFELWIND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die ersten Sonnenstrahlen brechen durch die Wipfel der Bäume. Aus der Nähe könnt ihr die Schreie eurer Verfolger hören. Immer wieder könnt ihr die wilden Gestalten der Flachschädel zwischen den Bäumen erkennen. Zur Linken taucht ein Flusslauf auf, als behaarte Kreaturen sich aus den umliegenden Büschen auf euch werfen. Aus der Nähe sehen die Olochtaï mit ihren riesigen Hauern und primitiver Kleidung noch furchterregender aus. Schon steht der erste von euch im Morast des Flussufers und Schwarzpelze dringen auf euch ein. Gleich werden euch eure Verfolger einholen. Mit wütendem Gebrüll schwingt einer seine Steinaxt, um [HELD] den Schädel einzuschlagen. Plötzlich steckt ein Pfeil in seiner Kehle und er sinkt ungläubig zu Boden. Ein zweiter Pfeil zischt heran und trifft einen weiteren Ork in der Schulter. Völlig überrascht nehmen die Schwarzpelze Reißaus. Kaum sind die Olochtaï zwischen den Bäumen verschwunden, tritt eine Frau mit Bogen aus dem Wald und bedeutet euch, ihr zu folgen.

Sollten die Helden Andras Hilfsangebot ablehnen und sich lieber allein durchschlagen, können Sie sie später erneut auftauchen lassen oder die Feenwelt-Episode einfach streichen. Andra wird die Helden rasch ein Stück den Fluss entlang führen und zu einer Stelle bringen, an der ein paar große Steine die Überquerung der starken Strömung ermöglichen. Erst nach der Überquerung des Stromes wird Andra eine kurze Pause einlegen und sich den Helden als „Andra, die Jägerin“ vorstellen. Sie ist kein Freund großer Worte und wird sich in Gegenwart der Helden zunächst etwas unwohl fühlen. Dennoch bietet sie den Helden ihre ortskundige Hilfe an.

In der Tat benötigen die Helden Andras Hilfe schon sehr bald. Schon gegen Mittag sind wieder Trommelschläge zu hören. Immer wieder können die Helden Orks zwischen den Bäumen sehen. Andra schießt mehrfach auf verborgene Feinde, die die Helden noch gar nicht entdeckt haben. Die Flucht wird immer schneller und hektischer, die Orks kommen immer näher und bald schon können die Helden erkennen, dass die Schwarzpelze eine deutliche Überzahl zusammengezogen haben. Diesmal werden sie sich nicht zurückziehen.

Bieten Sie alles auf, um den Spielern die Schrecken der Hetzjagd nahezubringen. Unterstützung durch Musik, Vermeidung von Unterbrechungen, und ständig neue Bedrohungen sollten den Stress am Spieltisch erlebbar machen. Barbarische Olochtaï verfolgen die Helden auf breiter Front. Die Gesichter sind mit weißem Kalk bemalt und das Gebell der Hunde wird unerträglich. Mehrfach können die Helden einen Hinterhalt der Orks nur dank Andras hervorragender Ortskenntnis umgehen. Wenn Sie wollen, verlangen Sie zusätzliche GE-Proben, doch vermeiden Sie aufwendige Talentproben mit TaP* und anderen Mechanismen.

Irgendwann wird Andra unvermittelt die Richtung wechseln und die Helden in besonders dicht bewachsenes Gebiet führen, bis sie plötzlich auf einen schmalen Wildwechsel stößt. „Folgt diesem Pfad, bis ihr den Pilzkreis erreicht. Geht hinein, dreht euch dreimal um euch selbst und ruft dabei ‚Nurri! Wir treffen uns an der Brücke zum Reich von Serleens Sohn‘, sind ihre letzten Worte an die Helden, bevor sie einen Zauber wirkt und regelrecht in die Bäume springt. Folgen die Helden dem schmalen Pfad bergab, gelangen Sie auf eine kleine Lichtung. Zwischen Pilzen steht ein steinerner Menhir mit dichtem Bewuchs. Den Helden sollte keine Zeit für lange Untersuchungen bleiben, denn schon sind die ersten Hunde heran. Während die ersten Helden sich schon drehen, erreichen auch die Olochtaï die Lichtung. Lassen Sie ruhig noch einige Speere fliegen. Verwundete Helden können durch ein Funkeln im Augenwinkel gerettet werden, welches den Übergang in die Feenwelt ankündigt.

Dramaturgische Anmerkung

Auch der Übergang in das Feenreich bietet sich für einen Cliffhanger an. Insbesondere wenn Sie die Helden im Unklaren darüber lassen, ob der letzte entscheidende Speerwurf sein Ziel verfehlt hat oder nicht.



IM REICH DER FEEN

In dieser Episode verlassen die Helden Aventurien und begeben sich in die Welt der Feen. Die Reise in die Feenwelt ist grundsätzlich optional, erfüllt hier jedoch zweierlei Zweck. Zum einen kann sie als sogenannter ‚Comic Relief‘ genutzt werden. Gerade Leriellas Palast bietet die Möglichkeit, den Schrecken des Krieges für eine Weile zu entfliehen und in den Armen der Feen Zerstreuung zu suchen. Zum anderen kann die Feenwelt auch als Quelle für die Geschichte um die Götterwaffe Xarvlesh dienen, indem beispielsweise Linosch oder Ornaval entscheidende Details über die Geschichte von Saljeth verraten. In beiden Funktionen gibt es Parallelen zur späteren Episode in Xorlosch. Setzen Sie Schwerpunkte, wie es den Wünschen Ihrer Spielrunde entspricht. Letztlich ist nur wichtig, dass die Helden bis zu ihrer Rückkehr nach Greifenfurt genügend Informationen gesammelt haben, um das unterirdische Heiligtum finden und die Bedeutung der Götterwaffe Xarvlesh erkennen zu können.

Weitere Hintergründe zu den Feenwelten finden Sie in **Am Großen Fluss** ab Seite 146.

ANKUNFT IM WUNDERLAND

Zweck und Stimmung: Ankommen und entspannen, Reise durch die märchenhafte Welt mit einem ‚sense of wonder‘

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr befindet euch auf einer grünen Anhöhe. Saftiges Gras umschmeichelt eure Füße. Es ist frühlinghaft mild und dennoch könnt ihr linkerhand verschneite Wälder entdecken. Am befremdlichsten aber ist der Himmel. Ein klares Blau soweit das Auge reicht, doch keine Praiosscheibe ist zu sehen und kein Schatten weist euch die Richtung. Ihr steht um einen Menhir, dessen kunstvolle Verzierungen euch an die Fassade der Villa Elfenberg erinnern. Euer Blick wandert nach rechts, wo ihr bunte Zelte entdeckt, über denen prachtvolle Banner wehen.

Das Zeltlager gehört einigen Rittern der Fee Leriella. Früher oder später werden sie auf die Helden aufmerksam und machen sich auf, diese zu begrüßen. Sobald die Helden den Steinkreis verlassen und die Wiese betreten, werden sie auch auf einige Wurzelbolde treffen, die sich lautstark über die „großfußigen Tölpel“ beschweren, die „nicht Acht geben, wohin sie treten“. Bei den Rittern handelt es sich um Elfen von Leriellas Hof. Sie sind freundlich und hilfsbereit, jedoch nur wenig auskunftsfreudig. Sie geben vor, die Helden nicht zu verstehen (was teilweise auch der Fall ist) und sprechen untereinander und mit den Wurzelbolden Asdharia. Die Ritter werden die Wunden der Helden versorgen und sie in ihren Zelten fürstlich bewirten. Die kleinen Wurzelbolde sind dabei zuvorkommende Helferlein, die jedoch größten Wert auf gehobene Umgangsformen legen.

Sobald die Helden reisefähig sind, werden die Ritter mit den Helden zum Hof der Fee aufbrechen wollen. Auf Fragen nach dem Ort sind die Antworten schwammig: „Ihr seid im Schutz der Holden, denn hier ist das Licht noch nicht verblasst“. „Wir bringen euch zu Leriella, unserer Königin. Sie wird sich freuen, euch kennen zu lernen“. Sollten die Helden auf Andra warten wollen, werden die Ritter lachen und den Helden versichern, auch Andra werde zum Feenhof kommen. Tatsächlich wird Andra erst geraume (Feen-)Zeit später in der Anderswelt eintreffen.

Gibt es in diesem verfluchten Land keine Sonne?

In der Anderswelt finden die Helden weder Praiosgestirn noch Madamal oder Sterne. Tags leuchtet ein blauer Himmel, nachts ist die Welt in ein bläuliches Zwielflicht getaucht, die Sichtweite schwankt. Dies und nicht zuletzt der Umstand, dass es keine Schatten gibt, sollte den Helden schwer zu denken geben. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der MU der Helden um zwei Punkte sinkt, während ein eventueller *Aberglaube* um vier Punkte steigt.

Das Fehlen von Sonne oder Sternen wird den Helden auch die *Orientierung* deutlich erschweren und womöglich ihr *Zeitgefühl* beeinträchtigen. Erschwerend kommt hinzu, dass Reisen in der Anderswelt nicht immer gleich lange dauern, sondern maßgeblich von den Emotionen der Reisenden beeinflusst werden. So kann die Reise zu Leriellas Hof einen Tag oder auch eine Woche dauern.

Sie können die Reise zu Leriellas Hof beliebig ausschmücken. Die Helden kommen dann an, wenn der Wunsch in ihnen stark genug ist. Ergänzen Sie die Liste nach Belieben:

- Ein Wasserfall führt von einem See zu einem kleinen Fluss. Tatsächlich fließt das Wasser den Weg hinauf und fällt nicht herab. Einige Wasserbolde sind hier ansässig und verstehen die Frage nicht, warum das Wasser „in die falsche Richtung“ laufe.
- Wilde Pferde ziehen in kleinen Gruppen zwischen den Hügeln umher.
- Nirgendwo sind Menschen oder andere Wesen bei Tätigkeiten wie Landwirtschaft oder Handwerk zu sehen.
- Auf einem fernen Hügel ist ein steinerner Altar zu sehen. Die Ritter werden sich auf keinen Fall dorthin begeben. Die Helden können Blutspuren an dem Stein finden, sonst jedoch nichts entdecken. Diese Begegnung sollten Sie insbesondere dann einstreuen, wenn die Helden über ihren Kampf gegen die Orks gesprochen haben.
- Ein kleine Brücke führt über eine tiefe Schlucht, der Weg wird auf der anderen Seite zu einem schmalen Pfad entlang einer Felswand. Der Zugang zur Brücke wird bewacht von zwei gewaltigen Eichen. Die Ritter tauschen eine formale Begrüßung mit den Bäumen und lassen eine Hand voll Nüsse zurück, die den Bewohnern der Bäume als Naschwerk dienen.

DER PALAST DER HOLDEN

Zweck und Stimmung: Der goldene Käfig voller andersweltlicher Genüsse und Verführungen, das dunkle Geheimnis um den Kampf gegen die Orks

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Bäume weichen zurück und vor euch liegt eine saftige Graslandschaft. Inmitten eines glitzernden Sees erhebt sich ein prächtiges Schloss wie aus einem Traum. Ein wahrer Wald filigraner Türme reckt sich in den Himmel, bunte Banner flattern über den Zinnen. Eine lange Zugbrücke führt zu einem reich verzierten Tor. Als ihr euch nähert, ertönt der Klang dutzender Luren und das Wispern einer Windharfe, ferne Gesänge liegen in der Luft. Das Tor öffnet sich und ihr werdet von Wurzelbolden, Blütenjungfern und anderen Geschöpfen, für die ihr keinen Namen kennt, in Empfang genommen. Die kleine Heerschar schwirrt um euch herum und versucht, euch jeden Wunsch von den Lippen abzulesen.

DER PALAST

Obwohl der Palast gewaltig sein muss, ist es unmöglich, sich zu verlaufen, da alleine der Gedanke an ein bestimmtes Ziel schon genügt, um den Helden auf dem kürzesten Weg dorthin zu geleiten. Durch die Magie des Palastes verändert dieser sich ständig, um den Bedürfnissen seiner Bewohner gerecht zu werden. Diese Veränderungen sind allerdings nie direkt zu beobachten, sondern lassen sich nur aus den Augenwinkeln erahnen. Klassische *Orientierung* an Wegmerkmalen ist damit ausgesprochen schwer (Proben +7 um auch nur den Weg ins Bett zu finden), einfach drauf los zu laufen führt jedoch immer wieder zu interessanten Orten, selbst

wenn der Held nicht bewusst daran gedacht hat. Auch die Zimmer der Helden werden sich mit der Zeit immer mehr den unbewussten Wünschen ihrer Bewohner anpassen.

DIE BEWOHNER

Zahllose Wurzelbolde kümmern sich um das leibliche Wohl der Helden. Die kleinen, höchstens kniehohen Wichte sind mit Blumen und Gräsern bewachsen und besonders in der Küche aktiv. Nicht selten sind sie wehleidig und besserwisserisch. Blütenjungfern sind winzige Frauen von bezaubernder Schönheit. Die fingerlangen Feen tragen Schmetterlings- oder Libellenflügel und versorgen die Gäste mit Getränken. Wie auch die Wurzelbolde legen sie dabei größten Wert auf gehobene Umgangsformen, sind jedoch so lebenslustig und mädchenhaft, dass man sie oftmals schon als albern bezeichnen muss. Auch Elfen können die Helden immer wieder treffen. Sie sind die einzigen, die Leriella als ihre Herrin bezeichnen. Alle übrigen Bewohner sind Feen (also Bewohner der Feenreiche), die der Holden dienen, weil sie das mächtigste und klügste Wesen in diesem Teil der Anderswelt ist. Fühlen Sie sich auch hier frei, die bunte Gesellschaft nach Belieben zu erweitern. Der ziegenköpfige Majordomus oder der Faun mit der Panflöte sind nur zwei Beispiele. Bedenken Sie aber immer den heiteren Charakter des Ortes. Grimmige Biestinger wie der wildschweinköpfige *Cromag* finden sich eher in Ornavals Reich (siehe unten). Wenn Sie den humoristischen Aspekt des Schlosses hervorheben wollen, können Sie natürlich auch eine Band installieren, die ihren Kollegen in Mos Eisley alle Ehre machen würde.

LERIELLA

Die Holde erscheint den Helden als Elfe von besonderer Schönheit. Sie ist auffallend groß, hat hüftlanges, nachtschwarzes Haar und trägt Gewänder aus kostbaren und halb durchsichtigen Seidenstoffen, die ihren filigranen Körper umschmeicheln.



Leriella in ihrem Palast

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit wuseligen Eifer öffnen euch Bolde und Jungfern eine silbern beschlagene Tür zu einem großen Festsaal. Der Saal ist hell erleuchtet, Blütenduft liegt in der Luft und Musik erklingt. Auf einem elfenbeinernen Thron sitzt eine schlanke Elfe. Ihr seidenes Gewand ist fein wie Morgentau. Dichtes pechschwarzes Haar fällt über ihren Rücken und als ihre großen, dunklen Augen euch anblicken, habt ihr keine Zweifel: Dies ist die Holde Leriella.

Die Holde wird sich äußerst erfreut über die Ankunft der Helden zeigen, bedeuten die Fremden für sie doch willkommene Abwechslung in ihrem unsterblichen Leben. Sie wird jeden Helden mit einem Kuss bedenken und sich hier bereits einen Favoriten aussuchen, dem sie im weiteren Verlauf auch persönlich besondere Aufmerksamkeit zuteil werden lässt. Die Wahl muss dabei keineswegs auf den charismatischsten Helden fallen. Er muss der unsterblichen, gelangweilten Fee in erster Linie interessant genug erscheinen. Und für die Fee mögen dabei ganz andere Maßstäbe gelten als für Menschen. Fragen nach dem Sohn Serleens wird sie ausweichend und vertröstend begegnen.

Sollte ein Held an der Duglumspest erkrankt sein, wird sich Leriella auch dieser Malaise annehmen und zu verstehen geben, dass die Heilung an diesem Ort nur eine Frage von Tagen sein wird.

Magie in der Anderswelt

Leriella verfügt über eindrucksvolle magische Macht und auch viele der Feen beherrschen zumindest einige Alltagszauber, auch wenn sie die Frage nach einem gerade gewirkten Zauber ob dessen Selbstverständlichkeit schlicht nicht verstehen. Im Gegensatz zu Leriellas freizauberischen Fähigkeiten sind zauberkundige Helden sehr wohl eingeschränkt. Es gelten folgende Modifikationen:

Grunderschwernis jeder Zauberprobe	+5
spontane Modifikation	je +1
Zauber in elfischer Repräsentation	-2

Der Nachteil *Erdgebundenheit* kommt in vollem Umfang zum Tragen. Eine Beschwörung von Elementarwesen ist um 3 weitere Punkte erschwert, zudem lassen sich diese Wesenheiten kaum kontrollieren (CH-Proben um 5 erschwert). Mirakel sind um 10 Punkte erschwert, es sei denn, die Helden wollten Götter des orkischen Pantheons anrufen.

Zu allem Überfluss haben misslungene Zauber katastrophale Nebenwirkungen (wie Patzer) und selbst gelungene Zauber können oft unvorhergesehene Effekte entfalten, die kaum im Interesse des Zauberers liegen.

DAS IMMERWÄHRENDE FEST

Leriella wird alles unternehmen, um den Helden den Aufenthalt in ihrem Schloss so angenehm wie möglich zu machen. Kaum ein Genuss, den sich die Helden versagen müssen. Um ihren Favoriten wird sich Leriella auch in nächtlichen Besuchen persönlich kümmern. Normalerweise würde Leriella ihre Gäste zudem mit einem Bann belegen, der jeden Wunsch nach dem Verlassen unterdrückt. Da sich dieser innere Konflikt im Rollenspiel aber oft nicht befriedigend darstellen lässt, nutzen Sie schamlos jede Schwäche der Helden aus. Die Bewohner des Schlosses werden den Helden magische Gegenstände erschaffen, die ihren kühnsten Träumen zu entspringen scheinen. Abgesehen von Waffen stellen sie nahezu alles her, was das Heldenherz begehrt. Federleichte Rüstungen, Rucksäcke, die sich niemals füllen, und Weinschläuche, die niemals leer werden. Ihrer Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Vermutlich werden die Spieler ihre Helden dennoch bald wieder auf den Weg schicken wollen. **Das Geheimnis** wird die Helden womöglich dennoch ein wenig länger an diesen Ort fesseln.

Die Artefakte sind im Übrigen ungefährlich für den weiteren Verlauf, da sie nach der Rückkehr nach Aventurien rasch verfallen, verwelken oder ihre Macht verlieren.

DAS GEHEIMNIS

In der Tat ist nicht alles in Leriellas Reich so unbeschwert, wie es scheint. Einst kamen zahlreiche Elfen von Aventurien in diesen Teil der Anderswelt. Sie waren auf der Flucht vor den Schwarzpelzen, die um die Kultstätte Saljeth eine schreckliche Herrschaft errichtet hatten. Während die Helden in Ornavals Reich auf Elfen treffen werden, die sich verbissen auf die Verteidigung gegen einen bevorstehenden Angriff der Orks vorbereiten, wählten die Elfen in Leriellas Reich den Weg des Vergessens. Die andauernden Feiern und die Magie des Ortes haben sie die schrecklichen Ereignisse vergessen lassen. Durch die Ankunft der Helden ist dieser Schutz jedoch angekratzt. Die Vergangenheit holt die Flüchtlinge von damals ein und wirft dunkle Schatten.

Um den Einfluss der Helden auf die Ereignisse zu würdigen, sollten zunächst nur Elfen betroffen sein, zu denen die Helden unmittelbaren Kontakt hatten. Zunächst kann ein Zuhörer betroffen sein, der den Geschichten aus Aventurien lauscht, welche die Helden den Feen erzählen. Später werden es jene sein, denen gegenüber die Helden den Kampf gegen die Schwarzpelze erwähnt haben. Schließlich wird ein Elf, den die Helden nach einem Rückweg nach Aventurien zwecks weiterer Bekämpfung der Orks befragen, einen besonders heftigen Rückfall haben.

Ein solcher Rückfall kann sehr unterschiedlich aussehen. Ein Elf kann plötzlich erkranken, was in der Feenwelt extrem ungewöhnlich ist. Je weiter das Vergessen zurückgedrängt wird, desto drastischer werden die Folgen. Wunden brechen plötzlich auf, Wahnvorstellungen vernebeln den Geist bis zum Amoklauf, bei dem der Gepeinigte jeden Nichtelf für einen orkischen Feind hält. Steigern Sie die Effekte mit der Zeit, denn je länger die Helden verweilen, desto mehr wird der Schleier des Vergessens von den Elfen genommen. Leriella wird die Betroffenen wegbringen lassen und wenn diese wenig später wieder auftauchen, scheinen sie sich an

nichts zu erinnern. Mag dies anfangs noch wenig verdächtig scheinen, da alle Bewohner der Feenwelt im Jetzt leben und niemals über Vergangenes sprechen, so dürfte das Vergessen eines Amoklaufs schon etwas auffälliger sein.

Sollten die Helden noch einen Anreiz brauchen, können Sie auf einen kleinen Kohlenbold zurückgreifen. Diese künstlerisch veranlagte Fee reagiert besonders sensitiv auf die Erinnerungsschübe der Elfen und drückt sie in kleinen Zeichnungen aus. Da der Kohlenbold seine Zeichnungen überall dort anbringt, wo ihn die Gedankenbilder gerade überkommen, finden sich seine Zeichnungen als Graffiti an den verschiedensten Orten. Leider verschwinden die Zeichnungen recht schnell wieder und so kann es einige Zeit dauern, bevor jeder Held sie mit eigenen Augen gesehen hat. Da die Bilder mit der Zeit stärker werden, verändern sich auch die Zeichnungen. Sind es anfangs noch Strichmännchen wie auf Kinderzeichnungen, werden die Bilder bald klarer und deutlicher. Motive sind fast immer Orks, Elfen und manchmal auch Zwerge. Gegen Ende könnten auch Bilder eines Priesters mit einer dornigen Keule auftauchen. Der kleine Bold selbst weiß nicht um die Vorgänge und versteht auch nicht, warum die Helden so aufgeregt sind, sollte es ihnen gelingen, ihn zu entdecken.

DIE WERBER (OPTIONAL)

Diese Szene kann zweierlei Zwecken dienen. Zum einen kann ein Gesandter Ornavals die Helden wieder an ihre Mission erinnern, sofern das nötig sein sollte. Zum anderen bietet die Minne des Ornaval am Übergang zu dessen Reich eine Alternative zur Tjost, falls kein Held diese Kampftechnik beherrscht. Falls gewünscht, können Sie weitere Gesandte erdenken, die in Ornavals Auftrag um Leriella werben. Ein Faun mit Pfeifenbalg und Gesangeinlagen oder ein Quartett singender Frettchen mögen nur der Auftakt sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein prächtig gekleideter Biestinger betritt den Hof. Der muskulöse Körper trägt einen Hirschkopf mit ausladendem Geweih.

„Ich bin Ritter am Hofe des Herrn Ornaval. Ich bringe dar einen Ausdruck seiner Leidenschaft.“

Der Biestinger reckt seinen Hals und hebt den Kopf zu einem röhrenden Brunftschrei. Mehrere Minuten dauert sein Brüllen an. Kichernde Blütenjungfern fallen vor Heiterkeit fast aus der Luft, bis Leriella die Hand hebt:

„Werter Ritter, wir danken Euch für eure zarte und sensible Gefühlsbekundung. Richtet aber eurem Herren aus, wir fühlen uns bereits anderweitig gebunden.“

Der Biestinger zeigt sich erschrocken und geht eilenden Schrittes ab. Die Elfchen hingegen kichern fröhlich und stecken Leriellas Favoriten Blumen ins Haar.

Falls die Helden fragen, wer der Herr Ornaval sei, werden die Blütenjungfern erröten und „Oh das wisst ihr nicht ...“ murmeln und schnell das Weite suchen. Später kann man von den Elfen des Hofes oder anderen erfahren, dass Or-

naval der König des benachbarten Reiches ist. Möchten Sie die Helden wachrütteln, kann ein Elf später im Gespräch von Ornaval als dem „Sohn Serleens“ sprechen, ohne dem besondere Bedeutung beizumessen.

DIE FLUCHT

Irgendwann werden die Helden den Entschluss fassen, den Palast wieder zu verlassen. Sollten sie weiter hier verharren wollen, können Sie die Ereignisse mit einem nächtlichen Pfeilschuss beschleunigen. Andra schickt den Helden eine kurze, aber empörte Nachricht, in der sie mitteilt, die Helden in der nächsten Nacht vor den Toren zu erwarten.

Den Helden sollte klar werden, dass sie nicht einfach so hinaus spazieren können, denn die Holde würde dies als eine Beleidigung und grobe Verletzung ihrer Gastfreundschaft betrachten. Geben Sie den Helden hier rechtzeitig Hilfestellungen, sei es durch geeignete Proben (KL, *Etikette*) oder durch Bemerkungen im Gespräch mit den Feen. Am einfachsten ist es tatsächlich, den Wassergraben zu durchschwimmen. Mit Hilfe der großzügigen Zauberhandwerker dürfte dies sogar einem Zwergen möglich sein. Auch andere Ideen sollten jedoch zum Erfolg führen, sofern sie nicht gewalttätig sind.

Tatsächlich erwartet Andra die Helden, sobald sie das Ufer des Sees erreicht haben. Sie reitet auf einem kräftigen braunen Pferd und treibt die Helden zur Eile an. Sie wird die Helden aufklären, dass die Holde keineswegs erfreut über die Flucht der Helden sein wird und ihre Ritter sicher versuchen werden, sie zurückzubringen. Manch ein Mensch war jahrelang im Schloss gefangen, bis Leriella seiner überdrüssig wurde. Andra möchte mit den Helden ein paar Pferde fangen, um die weitere Reise so schnell wie möglich fortzusetzen. Um eines der wilden, aber zutraulichen Pferde als Reittier zu gewinnen, muss einem Helden eine *Betören*-Proben gelingen. Hat er bei zwei Pferden keinen Erfolg, muss er es bei einer anderen Herde versuchen oder bei einem Gefährten aufsitzen.

Andra möchte die Helden zunächst zu einem Freund bringen, wo sie sich für die Reise ausrüsten können. Danach soll die Reise in das Reich Ornavals, dem Sohn Serleens angetreten werden.

ZUFLUCHT AM WOLKENHAUPT

Zweck und Stimmung: Ruhepause in Linoschs Heim, Informationen über Saljeth, Ausrüstung und Proviant für die Reise. Das eisige Wolkenhaupt bildet einen deutlichen Kontrast zur frühlingshaften Landschaft um Leriellas Schloss.

Die Reise zum Wolkenhaupt wird wiederum eine variable Zeit in Anspruch nehmen. Lassen Sie die Helden einen Weg ersinnen, die eichenen Wächter der Brücke zu passieren, und platzieren Sie weitere Ausschmückungen nach Wunsch.

DIE VERFOLGER

Leriellas Ritter werden sich an die Verfolgung machen, um die Helden, zumindest aber Leriellas Favoriten, zurückzubringen. Die Elfen werden dabei strenge Gebote der Ritterlichkeit beachten, die nicht immer mit denen aventurischer Menschen übereinstimmen müssen. So wird nach Anbruch der Nacht nicht gekämpft, sondern in angemessenem Ab-

stand ein Lager aufgeschlagen. Kein Ritter wird vom Pferd einen Kämpfer zu Fuß attackieren und nicht ohne Erklärung einen Kampf beginnen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Der Königin zu Ehren gedenke ich, Alberion Windhalm, Ritter der Königin Leriella, Herrscherin des Feenreiches diesseits des Wolkenhauptes, Holde Gebieterin über Wasser und Wind, tanzende Liebende unterm Frühlingsbaum, Euch gefangen zu nehmen, um Euch mit ritterlichem Gastrecht zurück an die Tafel der Holden zu führen, zu Ihrem und auch Eurem Glück.“

Die Ritter werden keine Magie einsetzen, solange die Helden dies nicht tun. Sollte es jedoch dazu kommen, erweisen sie sich als äußerst potente Zauberer.

Falls gewünscht, können Sie auch Cromag (siehe Seite 100) einsetzen, der seinerseits versucht, den unerwünschten Liebhaber zum Duell zu fordern. Ein Kampf mit dem Biestinger sollte jedoch die Konfrontation an der Grenze zu Ornavals Reich nicht vorwegnehmen. Er wird seinen Helm nicht absetzen und auch weit weniger streng mit den Regeln der Ritterlichkeit sein.

Ritter der Fee

Schwert:

INI 13+1W6 AT 15 PA 13 TPW+4 DK N

Elfenbogen: FK 20 TP 1W6+5*

LeP 30 AuP 30 AsP 40 RS 2 WS 6 MR 5 GS 8

Wichtige Talente: Verschiedenste Zauber, auch seltene aus dem elfischen Kanon möglich

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Schnellziehen, Wuchtschlag, Schnellladen, Scharfschütze, weitere nach Meisterentscheid

GEFAHREN AM BERG

Das Wolkenhaupt ist der höchste Berg eines kleinen Gebirgsmassivs. Sein Gipfel ist stets von Wolken verborgen und in den höheren Lagen liegt Schnee. Der Aufstieg wird zunehmend mühsamer und auch gefährlicher. Nach Verlassen der Baumgrenze werden *Reiten*-Proben fällig. Zudem wird die Kälte den Helden zu schaffen machen. Regeltechnisch erleiden die Helden etwa 2W6 kTP(A), abhängig von genauer Dauer, Windverhältnissen etc. Bevor es jedoch zu Erfrierungen kommt, sollten sie Linoschs Heim erreichen und sich dort aufwärmen können.

Im Nebel der beginnenden Wolken werden die Gefährten auf eine breite Schlucht treffen, die von einer eisigen Brücke überspannt wird. Um die Brücke zu überqueren, ist eine *Reiten*-Probe +5 erforderlich. Führt der Reiter sein Pferd, wird stattdessen eine Probe auf *Betören* erforderlich. Helden mit *Höhenangst* sollten in jedem Fall eine erschwerte MU-Probe ablegen. Mitten auf der Brücke stößt ein großer Rabe auf die Helden herab, macht wahnwitzige Flugmanöver, stürzt sich in die Schlucht, dreht sich auf den Rücken und fliegt wieder

über die Helden hinweg. Andra wird auf keinen Fall zulassen, dass die Helden den Vogel angreifen, denn es handelt sich um *Kroah*, einen Vertrauten ihres Freundes.

Linoschs Heim

Kurz darauf werden die Helden von Andra zwischen zerklüfteten Felsen zu einer Höhle geführt. In der Dunkelheit der Höhle lässt sich eine Bewegung erahnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Andra schreitet unbekümmert in die Dunkelheit, als eine Bewegung euch innehalten lässt. Im Licht des Eingangs könnt ihr einen riesigen Schatten erkennen, der direkt auf die junge Frau zukommt. Eure Hände gleiten zu den Waffen, als sich ein gewaltiger Höhlenbär aus der Dunkelheit schält. „Steckt eure Waffen weg“, raunt die Jägerin euch zu. „Der Bär ist Linoschs Haustier. Ganz ruhig, Barka, erkennst du mich denn nicht?“ Tatsächlich lässt sich das Tier wieder auf die Vorderpfoten fallen und läuft voran in die Höhle. In der nächsten Höhle erwarten euch der Klang eines Hammers und ein aufgeregtes umher hüpfender Rabe. „Hrrein, Hrrein“, krächzt der Vogel und flattert voran.

Linosch, der Zwerg ist ein Zauberschmied, der schon geraume Zeit in der Feenwelt lebt. Sein nackter Oberkörper, nur geschützt von einer Schmiedeschürze, ist selbst für einen Zwergen außerordentlich muskulös. Er begrüßt Andra mit einem Freudenschrei und einer Umarmung. Den Helden gegenüber bleibt er zunächst reserviert. Er wird sich bereit erklären, die Helden mit Ausrüstung und Unterkunft für eine Nacht zu versorgen. Länger will er die Helden jedoch nicht beherbergen, da er Leriellas Zorn fürchtet. Zwischenzeitlich scheint Linosch die Anwesenheit der Helden regelrecht zu vergessen und führt unablässig Selbstgespräche.

Neben Kleidung und Proviant wird Linosch die Helden nach Bedarf auch mit Waffen und Rüstungen ausstatten. In seiner Waffenkammer finden sich zwergische und menschliche Klingen aller Art. Auch Rüstungen können die Helden von Linosch erhalten. Andra rät jedoch davon ab, „zu viel Blech“ mitzuschleppen. Allen Schmiedearbeiten ist ihre besondere Qualität zu Eigen, die genauen Werte liegen jedoch in Ihrem Ermessen. Da sie nicht feischer Natur sind, werden die Waffen bei der Rückkehr nach Aventurien auch nicht vergehen. Neben diesen profanen Dingen kann Linosch den Helden auch weitere Hilfen geben. Der Umfang dieser Hilfe lässt sich je nach gewünschtem Verlauf des Abenteuers variieren.

Großväterchen Olbar Steinhauer

Linoschs Urahn (die Bezeichnung Großväterchen entspricht hier eher einem Ehrentitel) kämpfte seinerzeit mit Ramoxosch III. vor Saljeth gegen die Orks. Je nachdem, wie Sie den weiteren Verlauf gestalten möchten, kann Linosch alle notwendigen Teile der Geschichte (vgl. Kasten auf Seite 108) kennen oder sie sogar gänzlich verschweigen. Ein Besuch in Xorlosch kann damit überflüssig werden.

Der Drachenschild

Beim Aufbruch am nächsten Morgen wird Linosch dem kühnsten Reiter unter den Helden einen runenverzierten Schild mit schwarzem Drachen auf rotem Grund anvertrauen. Es handele sich um ein Erbstück aus der Zeit der Kriege der Altvorderen. Seine Kraft sei fast erschöpft, doch wenn man „Martori“ (Rogolan für „Schütze mich“) spräche, dann fange der Schild alle Pfeile ab, die auf den Reiter geschossen würden, so der Zwerg. Findigen Helden könnte auffallen, dass der Drache auf dem Schild große Ähnlichkeit mit dem gravierten Zeichen auf dem in Greifenfurt gefundenen Dolch aufweist.

Erscheinung: Ein sechseckiger Holzschild mit schweren Eisenbeschlägen, der einen schwarzen Drachen auf rotem Grund zeigt. Auf dem roten Leder sind lapislazuliblaue Runen aufgebracht, die jedoch weitgehend verblasst sind.

Hintergrund: Der mit geodischer Hilfe entstandene und mit dem Wappen der Drachenkämpfer geschmückte Zauber Schild diene vermutlich weniger dem Kampf gegen Drachen, sondern schützte seinen Träger vor dem Pfeilhagel weit gewöhnlicherer Gegner. Die in ihm gebundene Macht ist elementarer Natur und nicht wieder aufladbar. Ob sich ein kompetenter Geode findet, der die Verzauberung erneuert, liegt in Ihrer Hand.

Der Drachenschild im Spiel: Der Schild hat die Werte eines verstärkten Holzschildes. Spricht man das Zauberwort, lenkt er für W20+5 KR automatisch alle profanen Fernkampf angriffe ab, die auf den Träger gerichtet sind. Der Schild verfügt noch über maximal 3 Anwendungen. Womöglich bedeutet das Verlassen der Feenwelt auch das Erschöpfen seiner Kraft.

BRÜCKE AUS EIS

Der Rabe Kroah fliegt den Helden voraus, um für sie zu kundschaften. Schon nach kurzer Zeit kehrt er mit einer Warnung zurück: „Es kommen mehr Krieger, als ich Krallen habe. Vom Eis, das den Himmel durchspannt, trennen sie noch zwei Flügelschläge. Sie tragen Äste mit Federn bei sich.“

Acht berittene Bogenschützen aus Leriellas Gefolge nähern sich der Eisbrücke. Wenn die Helden sofort im Galopp über die Brücke setzen, können sie das andere Ende noch vor den Elfen erreichen. Andernfalls werden diese versuchen, die Brücke abzusperrern, und darauf hoffen, dass die Helden sich ergeben. Den Helden bleiben dann immer noch ein Sturmangriff mitten durch die Reihen der Gegner oder der Versuch, einen anderen Abstieg zu finden

Beim Sturmangriff werden die Elfen zunächst zögern, da sie die Helden nicht töten wollen. Eine entschlossene Attacke beantworten sie jedoch mit ihren Bögen. Reitet der Held mit Linoschs Schild als erster, kann die Magie des Schildes alle Pfeile der Elfen abfangen. Eine *Reiten*-Probe erschwert um erlittene SP ist erforderlich, um nach einem Treffer im Sattel zu bleiben. Die Ritter werden sich nach dem Angriff zügig sammeln und dann die Verfolgung aufnehmen.

Alternativ dazu können die Helden auch nach einer Kletterroute suchen. Es erfordert *Wildnisleben*, um einen geeigneten Abstieg vom Wolkenhaupt zu finden, und erschwerte *Klettern*-Proben, um hinunter zu gelangen. Lassen Sie auch

hier die Verfolger auftauchen, die den Helden das Leben schwer machen.

Gestalten Sie die Flucht vom Wolkenhaupt länger oder kürzer, je nachdem, wie es Ihrer Gruppe gefällt. Die Entfernungen sind in der Anderswelt ja variabel und daher kann es durchaus zu abrupten Änderungen kommen, wenn eine Strecke sich als unerwartet kurz erweist. Wichtig ist hier allerdings, dass Leriellas Häscher im Vorteil sind, denn noch befinden sich die Helden im Einflussbereich der Holden. Die Gefährten sollten also alle Register ziehen müssen, um den Rittern erneut zu entkommen. Es gelten dabei die oben gemachten Aussagen zur Ritterlichkeit und den Zielen der Elfen. Andra wird die Helden zum verwunschenen Wald führen, denn dort endet Leriellas Macht.

IM VERWUNSCHENEN WALD

Zweck und Stimmung: Fremdartigkeit im Zauberwald, nie weiß man, ob hinter dem nächsten Baum Freund oder Feind wartet; die Häscher Leriellas können jederzeit auftauchen.

Mit dem Erreichen des verwunschenen Waldes verlieren die Ritter Leriellas ihren Vorteil, denn sie sind genauso den Besonderheiten des Waldes unterworfen wie die Helden. Dies betrifft vor allem die Variabilität von Zeit und Entfernungen. So können die Helden nie wissen, ob sich ihre Verfolger vor ihnen, hinter ihnen oder in unmittelbarer Nähe befinden. Andra wird die Helden über diese Eigenart aufklären und den Helden raten, wachsam zu sein. Auch diese Reise können Sie so lange ausgestalten, wie es Ihrer Gruppe Spaß macht. Folgende Begegnungen mögen Ihnen als Anregung dienen:

● **Wurzelbolde:** Die kleinen Gestalten sind im ganzen Wald anzutreffen. Auch wenn sie gerne lamentieren und klagen, sind sie doch gute Gastgeber. Vielleicht mag den Helden das ständige Lamento auf die Nerven gehen, die Bolde lassen es den Helden jedoch an nichts fehlen.

● **Blütenjungfern:** Die geflügelten Winzlinge kennen die Helden ebenfalls aus Leriellas Schloss. Die hiesigen Gruppen sind nicht weniger verspielt und neckisch. Wenn sie die Helden umflattern und mit Nektar und Zutraulichkeiten bezirzen, mögen diese sie für nett, aber belanglos halten. Wenn die kleinen Feen jedoch fragen, warum sie mit ihren Pferden nicht über das Wasser reiten, wie andere das tun, oder beim abendlichen Tanz über ein Missgeschick kichern, dass dem Kapitän eines Wipfelschiffes unterlief, mag sich dieser Eindruck relativieren.

● **Nymphen und Dryaden:** An besonders prächtigen Bäumen oder kleinen Seen im Wald können die Helden auf diese Wesen in Gestalt schöner Frauen treffen. Sie sprechen die Sprache der Bäume und Lauschen dem Lied des Regens. Sie sind sehr scheu, machen gutaussehenden Helden jedoch auch gerne des Nachts eindeutige Angebote und stellen damit allenfalls für besonders prüde Helden eine Gefahr dar.

● **Einhörner, Schrate, Hippogriffe und andere:** Diese Wesen werden die Helden vermutlich nur aus der Ferne zu sehen bekommen. Waldschräte können im Feenreich auch schon mal deutlich größer werden als ihre aventurischen Verwandten.

● **Der Baumbrecher:** Das Wesen kündigt sich durch das namensgebende Brechen und Krachen stürzender Bäume an. Andra wird die Helden umgehend zu eiliger Flucht anspornen. Die Spannung kann dabei ihren Höhepunkt erreichen, wenn etwas die Helden in scheinbar geringem Abstand passiert und sich dann mit hoher Geschwindigkeit entfernt. Andra wird den Helden berichten, dass dieses Wesen von den Wurzelbolden Baumbrecher genannt wird. Niemand weiß, wie es aussieht, denn niemand hat eine Begegnung mit ihm überlebt.

● **Koataly:** Während der Nacht versucht eine Koataly, die Wache mit ihrem Zauber zu lähmen. Spätestens wenn das Opfer von den Reißzähnen attackiert wird, sollten die übrigen Gefährten erwachen. Die Koataly ist eine bis zu 10 Schritt lange, gefiederte, weiße Schlange. Mit ihren rot glühenden Augen versucht sie, ihre Opfer zu lähmen.

Biss:

INI 14+1W6 **AT** 14 **TP** 1W6+6 **DK** HN
PA 10 **LeP** 40 **RS** 5/3 (Kopf/Rumpf) **WS** 7
GS 4 **AuP** 50 **MR** 6 **GW** 12

Alle 2 KR kann die Koataly eine Aktion aufwenden, um zu versuchen, einen Gegner zu lähmen. Misslingt diesem eine MR-Probe, erleidet er Abzüge von -5/-5 für 2W6 KR (ein Held kann nicht mehrfach gelähmt werden). Verliert die Koataly mehr als die Hälfte ihrer LeP wird sie sich mittels VISBILI unsichtbar machen und die Flucht ergreifen. Die Koataly kann ihre Magie nicht einsetzen, wenn in der gleichen KR ein Angriff gegen ihren Kopf erfolgt ist.

● **Die Häscher:** Mindestens einmal sollten Leriellas Häscher den Helden so nahe kommen, dass diese im Wald die Stimmen hören können. Verhalten sich die Helden ruhig, ziehen die Elfen ahnungslos weiter. Es hört sich so an, als ritten die Verfolger hinter dem nächsten Baum, die Helden können jedoch keine Spuren finden.

VOR ORNAVALS TÖREN

Zweck und Stimmung: Die letzte Prüfung vor der Rückkehr nach Aventurien, heldenhaftes Duell mit Cromag; Ornavals Feste als wehrhaftes Gegenstück zu Leriellas Traumschloss

Irgendwann werden die Helden den Wald verlassen. Damit stehen sie nun an der Schwelle zu Ornavals Reich. Es bleibt Ihnen überlassen, ob es auf diesen letzten Schritten noch zu einer Konfrontation mit Leriellas Rittern kommen wird. Ein Gegner steht jedoch schon für die Helden bereit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urplötzlich ist der Wald zu Ende. Keine zweihundert Schritt von euch entfernt durchschneidet ein starker Strom das Land. Eine Brücke überspannt den etwa dreißig Schritt breiten Fluss. Auf eurer Seite der Brücke steht ein Baum, in dessen Zweigen metallische Gegenstände funkeln. Doch es ist der Anblick auf der anderen Seite, der euch den Atem verschlägt.

Eine gewaltige Festung erhebt sich jenseits des Flusses. Mächtige Mauern mit weißen Zinnen und hohe Türme, die sich empor in den Himmel recken. „Dies ist das Schloss Ornavals, dem Sohn Serleens“, erklärt Andra.

An der Brücke angelangt sehen die Helden in dem Baum allerlei Schmiedewerk hängen. Waffen und Rüstungen, größtenteils zerbeult, dazu ein Horn. Neben dem Baum ein Gestell mit hölzernen Lanzen, wie man sie für die Tjost verwendet. Andra wird die Helden aufklären, dass in Ornavals Reich nur derjenige Einlass findet, der einen Kampf mit dem Brückenwächter besteht. Wer passieren will, muss in das Horn blasen und zum Kampf fordern.

DIE HERAUSFORDERUNG

Den Helden wird wenig übrig bleiben, als zum Horn zu greifen. Kurz nach dem Signal öffnet sich das Tor und eine Reihe von Reitern, gepanzerten Ritter, Damen des Hofes und auch etliche Biestinger nähern sich dem Fluss. Zwei Boten reiten den Helden entgegen. Sie erklären, dass ihr Herr Ornaval sich eine Verletzung zugezogen habe und nicht kämpfen könne. Um dem Herausforderer jedoch angemessen begegnen zu können, werde der Fürst einen Streiter an seiner statt benennen. Ob man sich mit diesem Vorschlag einverstanden erkläre?

Lehnen die Helden ab, wird ihnen der Übergang verwehrt. Einem willigen Streiter hingegen wird Ross und Rüstung zur Verfügung gestellt, sofern er diese nicht bereits mitführt. Gekämpft wird mit Turnierlanzen. Lediglich ein magischer Gegenstand ist jedem Streiter erlaubt, der Einsatz weiterer Zauberei ist untersagt. Der Gegner des Helden wird Ritter Cromag sein, der eine magische Rüstung trägt. Stürzt ein Reiter, hat er das Recht, den Kampf am Boden fortzusetzen.

Da die Brücke nur eine Breite von drei Schritt hat, besteht die Gefahr, über das Gelände in die Tiefe zu stürzen. Bei einem Patzer mit Sturz oder Stolpern ist dies bei 5-6 auf W6 der Fall. Passiert dies Cromag, stürzt er in die Fluten. Einem Helden sollten sie in dieser Situation einen heldenhaften Griff zum Gelände zugestehen. Die Anlaufstrecke für den Lanzengang beträgt etwa 30 Schritt. Die Regeln zur Tjost finden Sie in **Wege des Schwertes** ab Seite 105.

Cromag

Eventuell sind die Helden Cromag schon vorher begegnet. Er ist enorm groß (2,4 Schritt) und trägt eine Rüstung mit einem Helm in Form eines Keilerkopfs. Sein ebenso eindrucksvolles Pferd hat ein metallisch schimmerndes Fell. Vor diesem Kampf wird Cromag seinen Helm abnehmen. Er spekuliert darauf, dass sein Wildschweinkopf den Menschen Angst machen wird. Der Held muss eine MU-Probe bestehen, um für den Kampf nicht AT/PA -1/-1 zu erleiden.



Cromag

**Cromag, Ritter des Ornaval
und Wildschweinbiestinger**

Ochsenherde + Reiterschild:

INI 3+1W6 **AT** 17 **PA** 18 **TP** 3W6+7 **DK** N

Turnierlanze: **AT** 22 **TP** 3W6+4 (A)

LeP 52 **AuP** 43 **RS** 9 **WS** 13 **MR** 6 **GS** 8

Besondere Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund; Magische Rüstung mit BE 5, reitet ein ausgebildetes Streitross (alle Proben um 3 erleichtert)

Wichtige Talente: Lanzenreiten 12, Reiten (9/12/21) 14, Kettenwaffen 17

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Wuchtschlag, Finte, Schildspalter, Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung I, weitere nach Meisterentscheid

Die Ochsenherde erschwert als Kettenwaffe die gegnerische PA um 2 Punkte und ignoriert den PA-WM von Schilden; Kampfwerte ohne Schild 18/10

Cromag wird den Kampf zu Fuß fortsetzen, falls er vom Pferd gestoßen wird. Sollte Linoschs Schild noch Kraft haben, können Sie festlegen, dass seine Magie auch vor Lanzenangriffen schützt. Der Held kann 10 TP von jedem Lanzenangriff abziehen. Bedenken Sie dabei jedoch, dass ein Lanzenangriff mehrere KR dauert und die Wirkungsdauer entsprechend anzupassen ist.

DER GEKRÄNKTE FÜRST (ALTERNATIV)

Falls es in Ihrer Spielrunde keinen Helden gibt, der sich auf das Lanzenreiten versteht, möchten Sie vielleicht eine Alternative zur Tjost anbieten. In diesem Fall besteht die Möglichkeit, von Ornavals Werbern um Leriella Gebrauch zu machen. In diesem Fall sollten die Helden in Leriellas Schloss bereits den Werbern des Fürsten begegnet sein.

Ornaval wird seiner Empörung Ausdruck verleihen und von den Helden Satisfaktion verlangen. In diesem Fall ist allerdings kein tödlicher Waffengang zwischen den Kontrahenten gemeint. Entsprechend den etwas eigenwilligen Vorstellungen der Feen ist die Genugtuung durch das Vortragen von Liedern oder Gedichten zu leisten. Die Helden können entscheiden, ob sie mit Ornaval und seinen Barden um die Wette dichten oder mit einer gesungenen Selbstschmähung Wiedergutmachung leisten wollen. In diesem Fall bietet es sich durchaus an, Leriella mit ihren Rittern auftauchen zu lassen, die dem Spektakel als Richterin beiwohnen muss.

Hier ist kein tödlicher Ausgang für die Helden zu befürchten. Letztlich wird Leriella die Helden ziehen lassen und Ornaval die Störenfriede schleunigst zum nächsten Tor nach Aventurien geleiten.

RÜCKKEHR NACH AVENTURIEN

Ornaval wird die Helden in seine Festung geleiten. Im Gegensatz zu Leriellas Palast sind hier zahlreiche Bewaffnete zu sehen und der Ort macht viel eher den Eindruck einer Verteidigungsanlage. Überall herrscht geschäftiges Treiben und militärische Ordnung.

Tatsächlich stellt Ornavals Feste das Gegenteil zu Leriellas schöner Traumwelt dar. Die hier lebenden Elfen (und mit ihnen die Feen) rüsten sich zum Kampf gegen die Orks, der ihrer Überzeugung nach bevorsteht. Durch die Nachrichten der Helden werden sie sich in ihrer Sache bestätigt fühlen. Ornaval kann den Helden anbieten, sich seinen Rittern anzuschließen und sich von hier aus auf den Kampf gegen die Schwarzpelze vorzubereiten. Unterstützung nach Aventurien wird er den Helden jedoch nicht gewähren.

Ornaval ist ein großgewachsener, ungewöhnlich breitschultriger Elf mit blondem Haar. Er wird sich bei den Helden einigermaßen unverbindlich nach den Vorgängen in Aventurien und speziell dem Vordringen der Schwarzpelze erkundigen. Da er die Helden nicht länger in seinem Reich beherbergen möchte als nötig, wird Ornaval sie bald auf einen Hügel unweit seiner Burg führen. Dort steht ein steinerner Torbogen, der wiederum Ähnlichkeiten mit der Fassade der Villa Elfenberg in Greifenfurt aufweist. Zwei Bäume neigen sich einander zu, in ihren Ästen verstecken sich Dryaden. Gehen die Helden durch das Tor, finden sie sich in einem Pilzkreis auf einer kleinen Waldlichtung wieder.

Wenn Sie als Meister es so wünschen, wird der listige Elf den Helden eine verzauberte Schriftrolle mitgeben. Er wird die Helden anweisen, das Siegel erst zu brechen, wenn die Not groß ist und sie das Tor seines Volkes in der Stadt Saljeth erreicht haben (siehe Seite 132).

DER MÜHEN LOHN

Der Ausflug in die Feenwelt sollte den Helden pauschal **200 Abenteuerpunkte** einbringen. Helden, die sich auf die Besonderheiten der Feenwelt einlassen und die hier geltenden Regeln akzeptieren, dürften Erfahrungen im Wert von weiteren **50 bis 100 AP** sammeln.

Bei den **Speziellen Erfahrungen** können Sie diesmal ganz tief in die Trickkiste greifen. Neben profanen Talenten wie *Tanzen, Singen, Musizieren* und *Zechen* können für einzelne Helden auch *Orientierung* oder *Lanzenreiten* eine wichtige

Rolle gespielt haben. In besonderen Fällen können in der Feenwelt aber auch **SE** auf **IN** oder **AsP** gemacht werden.

ANKERPUNKTE

Da der Besuch in der Feenwelt optional ist, gibt es auch keine zwingenden Ankerpunkte. Falls gewünscht, können die Helden von Linosch aber die **Geschichte von Saljeth** erfahren und sich so einen Besuch in Xorlosch ersparen. Zudem kann Ihnen das **Geschenk Ornavals** (die Schriftrolle) wertvolle Hilfe bei der Suche nach Xarvlesh sein.

ІМ ПАМЕР ДЕС ПРІНЗЕН

„Woher kommt ihr, aus Greifenfurt? Ihr solltet euch schon was Besseres einfallen lassen, wenn ihr hier rein wollt.“

—Gardist zu einer abgerissenen Reisegruppe

Das Intermezzo in Gareth verbindet die Episoden in der Feenwelt und der heiligen Stadt der Zwerge. Je nachdem, welchen Weg Sie mit Ihrer Spielrunde einschlagen wollen, kann dieser Teil länger oder kürzer gestaltet werden. Inhaltlich steht hier der Bericht zur Lage in Greifenfurt im Vordergrund.



АНКУПФ ІН ДЕР СТАДТ

Zeitpunkt: Nach der Rückkehr aus der Feenwelt, variabel, Beginn der Flottenmobilisierung.

Bemerkung: Die Helden haben hier Gelegenheit, dem jungen Regenten des Mittelreiches persönlich zu berichten. Stellen Sie dabei ruhig heraus, dass dies für die meisten Aventurier eine besondere Ehre darstellt.

Andra wird die Helden von einer unscheinbaren Wiese bis an den Rand des Waldes führen. Von dort aus ist der Weg nach Gareth ein Leichtes. Abhängig von den Ereignissen in Ihrer Spielrunde ist es möglich, dass Andra sich den Helden anschließt. In diesem Fall kann es auch sinnvoll sein, Andra durch einen Spieler führen zu lassen.

Bei Ankunft der Helden gleicht Gareth (wieder) einem Heerlager. Haben Sie im ersten Kapitel bestimmte Bilder verwendet, um das Treiben zu illustrieren, können Sie auf diese nun wieder zurückgreifen. Ein Unterschied besteht allerdings. Im Gegensatz zum vergangenen Frühling sind kaum mehr Werber der Armee zu sehen. Die Kaiserlichen bereiten sich darauf vor, die Winterlager bei Wehrheim und Gareth zu beziehen, und neue Truppen werden erst für den Feldzug nach dem Winter angeworben.

Erkundigen sich die Helden nach dem Prinzen werden sie vielfältige Antworten bekommen. Jeder hat ein gutes Wort für den jungen Monarchen übrig und nicht nur die Soldaten sind voll des Lobes. Stets in vorderster Linie kämpfend, mit seinen Mannen im Feld kampierend, ist Brin ein leuchtendes Vorbild für jedermann. Allein über seinen Aufenthaltsort

ist man sich nicht einig. Alte und Neue Residenz, Garnison oder gar Wehrheim werden genannt. Dort soll er Tag und Nacht über den Planungen für den Feldzug im Frühjahr sitzen. Um die Sache nicht unnötig zu komplizieren, sollten die Helden zügig Erfolg haben, auch wenn der Prinz normalerweise im Kartensaal der Garnison anzutreffen ist. Tatsächlich nächtigt er sogar auf einem Feldbett in einer angrenzenden Kammer.

Sollten die Helden dagegen zuerst Dexter Nemrod anlaufen wollen, ist die Reaktion gänzlich anders. Der Großinquisitor und Reichsgroßgeheimrat ist ein gefürchteter Mann und manch ein Passant zuckt verstört zusammen, wenn er den Namen des Barons hört. Egal wo die Helden vorsprechen, man wird ihnen höflich eine Kammer zuweisen, sie mit dem nötigsten versorgen und versprechen, Seine Exzellenz umgehend zu benachrichtigen. Tatsächlich erscheint der Baron kurz darauf bei den Helden und bittet sie zu einem vertraulichen Gespräch. Anschließend wird er den Helden eine Audienz beim Prinzen verschaffen. Zuvor schärft er den Helden jedoch noch ein, dass alle Ereignisse über den vampirischen Schwertdämon Zerwas Sache der Inquisition sind, über die er Brin selbst vertraulich unterrichten wird. Er fragt die Helden nach Details zur Prozessakte des Aarian, um daraufhin in den Archiven der Inquisition Nachforschungen anzustellen.

Eine Audienz beim Prinzen zu bekommen, ist in diesen Tagen nicht einfach. Reihenweise werden Gesandte abgewiesen, selbst wenn sie von weit her angereist sind. Nur das Siegel des Greifen öffnet den Helden hier den Weg.

AUDIENZ BEIM PRINZEN

Die Helden treffen Brin mit wenigen Getreuen im Kartensaal. Unter den Offizieren ist auch Großadmiral Sanin. Brin sind die kurzen Nächte anzusehen, dennoch begrüßt er die Helden höflich und ohne Umschweife. „Ihr bringt mir Nachricht von meinem Freund, dem Baron Dexter Nemrod? Sagt, was habt ihr zu berichten.“ Brin wird dem Bericht der Helden ruhig und konzentriert zuhören, so wie alle im Raum. Sollten die Helden wichtige (militärische) Punkte ausgelassen haben, kann er gezielt danach fragen. Ebenso wird er die Helden fragen, welche Vorschläge sie zur Rettung Greifenfurts haben. Die Helden werden mit der Bitte entlassen, sich am folgenden Tag zur Mittagsstunde wieder in der Garnison einzufinden.



Prinz Brin von Gareth

Den Helden wird Quartier und nötigenfalls auch die Versorgung durch einen Wundarzt zur Verfügung gestellt. Spätestens jetzt ist es auch an der Zeit, Dexter Nemrod zu berichten, wie oben beschrieben. Sollten die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, den Baron aufzusuchen, lässt dieser zwei Sonnenlegionäre in vollem Ornat antreten, um die Helden einzubestellen.

VERRAT UND TREUE

Noch am späten Abend erhalten die Helden Besuch von zwei Inquisitoren. Der ungeheuer fettleibige Roderick und sein Verbündeter Abelmir sind den Helden bereits von ihrer Ausbildung bei der KGIA bekannt. Sie werden, bewaffnet mit einer Flasche schweren Rotwein, zunächst den Helden aufsuchen, den sie bereits beim ersten Mal ins Visier genommen haben. Die beiden versuchen, irgendetwas zu erfahren, was ihnen dabei hilft, Marcian zu diskreditieren. Einen konkreten Verdacht haben sie jedoch nicht. Erfahren sie von Zerwas oder gar dem Pakt des Inquisitors, haben sie ihr Ziel erreicht. Sollte der Held sich unkooperativ zeigen, versuchen die Verschwörer es bei einem anderen Helden, der ihnen geeignet erscheint. Nachdem sie gerade beim obersten Inquisitor zum Rapport waren, darf der nächtliche Besuch den Helden durchaus merkwürdig vorkommen.

- Abelmir: Wir haben gehört ...
 Roderick: ... aus verschiedensten Quellen ...
 Abelmir: ... es steht nicht gut um Greifenfurt. Wir möchten erfahren ...
 Roderick: ... wessen Schuld das ist.
 Abelmir: Ihr müsstet es uns nur bestätigen ...
 Roderick: ... und sofort werden wir sein Todesurteil erwirken.
 Abelmir: Natürlich wird es einen ordentlichen Prozess geben, nicht wahr Inquisitor Roderick?
 Roderick: Natürlich, Bruder Abelmir, ein ordentlicher Prozess, unbefangen und neutral.
 Abelmir: Ihr seht, ihr habt nichts zu befürchten.
 Roderick: Es sei denn, ihr selbst habt gefehlt!
 Abelmir: Aber Roderick, er hat uns doch ...
 Roderick: ... was nicht heißt, dass er nicht büßen kann.
 Abelmir: Ah ja, ihr müsstet euch nur distanzieren und seine Taten verurteilen. Berichtet also!
 Roderick: Nein, gesteht! Gesteht!

Natürlich ist die hier vorgeschlagene Variante des ‚Guter Cop, böser Cop‘ nur eine Möglichkeit, die den beiden Praioten zudem nicht besonders gut gelingt. Passen Sie das Vorgehen ggf. an Ihre Runde an. Während Roderick ein erbitterter Feind Marcians ist, tritt Abelmir hier nur als leidiger Erfüllungshelfer auf. Wenn Sie mögen, können Sie die Unterschiede zwischen den beiden noch stärker hervorheben. Während Abelmir einen strengen, aber versöhnlichen Ton anschlägt, spricht Roderick stärker dem Wein zu und liefert seine Einwürfe mit Fistelstimme und wabbelndem Doppelkinn. Haben Sie ein musikalisches Thema für Verrat und Treue gewählt, sollten Sie es auch hier wieder parat haben.

In jedem Fall wird Roderick Inquisitor *Anshelm Horninger* mit der Entsatzflotte nach Greifenfurt schicken, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Dramaturgische Anmerkung

Dies ist eine weitere Schlüsselszene des Motivs Treue und Verrat. Für das Abenteuer spielt es keine große Rolle, ob der Held Marcian an seine Feinde verrät. Vielmehr dürfte der Held (und sein Spieler) mehr über sich selbst erfahren. Machen Sie es dem Spieler daher nicht zu einfach. Selbst ein überzeugter Redemptionist kann ins Zweifeln geraten, wenn er erkennt, dass seine Gegenüber durch das Dunkel der Nacht schleichen, um ihre persönliche Fehde mit einem Andersdenkenden auszutragen.



ENTSCHEIDUNG IN GARETH

Zeitpunkt: Am Tag nach der Ankunft der Helden.

Am nächsten Tag werden die Helden in die große Halle der Garnison eingeladen, um vor dem gesamten Generalstab zu berichten. Zuvor werden die Helden zumindest so ausstaffiert, dass sie präsentabel aussehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesmal ist der Kartensaal brechend voll. Der gesamte Generalstab des Kaiserreiches ist zusammengetreten. Die Gesichter bilden eine regelrechte Galerie der berühmtesten Militärs des Reiches. Neben dem jungen Prinzen sieht ihr Sanin in prächtiger Uniform und Marschall Haffax, der sich über das ungewohnt rasierte Kinn streicht. Die Reihen öffnen sich für euch und erwartungsvolle Blicke schlagen euch entgegen.

Brin höchstpersönlich stellt die Helden vor. Sie werden gebeten, noch einmal über die militärische Lage in Greifenfurt und ihren Auftrag zu berichten. Im Anschluss herrscht betretenes Schweigen. Danach beginnt sich eine Diskussion zu entwickeln, die schnell unübersichtlich wird. Schließlich erhebt zum Erstaunen vieler Admiral Sanin das Wort. In der Nacht hat er mit Brin einen Plan entwickelt. Er will von Ferdok aus eine Einsatzflotte bis nach Greifenfurt den Fluss hinauf schicken. Als Frontbrecher sollen gepanzerte Flussschiffe dienen, die ein gewisser Leonardo von Havena bauen wird. Sanins Plan wird höchst kontrovers diskutiert. Die jüngeren Offiziere sind überwiegend dafür, die älteren eher dagegen. Stellen Sie es keineswegs so dar, dass eine Einigung binnen weniger Minuten gefunden werden könnte. Da es allerdings kaum brauchbare Gegenvorschläge gibt, beginnt bald eine Diskussion, die sich um Probleme des Plans und deren mög-

liche Lösung dreht. Bevor es den Helden langweilig wird (und sich abzeichnet, dass Sanins Plan sich durchsetzt), werden sie von einem jungen, blonden Offizier hinaus geführt.


Die Mission

Der junge Mann stellt sich den Helden als *Travianus von Flauschenwang* vor. Wenn sich die Helden noch an den jungen Ritter erinnern können, dessen Pferd sie seinerzeit auf den Silkwiesen ausgeliehen haben, kommt er ihnen sogar bekannt vor. Travianus selbst kann sich nur an den Helden erinnern, dem er sein Pferd gab. Er wird den Helden nun ihre neuen Befehle erklären.

Die Helden werden im Rang eines Sonderemissärs des Prinzen nach Ferdok gesandt. Sie erhalten eine Mappe mit Befehlen für Graf Growin zu Ferdok, der angewiesen wird, sich auf die Ankunft des kaiserlichen Stabes vorzubereiten und die Mobilisierung einer Flotte in die Wege zu leiten. Des Weiteren erhalten sie eine diplomatische Note an König Tschubax von Xorlosch, in der der Prinz darum bittet, die Helden bei ihren Recherchen zu unterstützen. Pferde und notwendige(!) Ausrüstung werden den Helden gestellt. Der Prinz erwartet den Bericht der Helden in Ferdok.

Wenn Sie es wünschen, kann Travianus von Flauschenwang, hinter dem sich niemand anderes als der Henker von Greifenfurt verbirgt, die Helden bis Ferdok begleiten. Sein Hauptinteresse gilt Greifenfurt und der momentanen Lage, aber auch der Mission der Helden in Greifenfurt. Ob er den Helden weitere Unannehmlichkeiten bereitet, indem er sie in jeder Herberge wichtigtuertisch ankündigt, bleibt Ihrer meisterlichen Willkür überlassen.

XORLOSCH

 Wann die Helden sich auf den Weg nach Xorlosch machen, hängt von ihrer Vorgeschichte ab. Der früheste Zeitpunkt dürfte etwa Travia 1013 BF sein. Entsprechend dem zwergischen Zeitverständnis kann der Aufenthalt in Xorlosch auch länger dauern, sodass die Helden erst kurz vor dem Aufbruch der Flotte in Ferdok zurückkehren. Wird der Zwerg Arthag Armbeißer als Meisterperson mitgeführt, sollten Sie dies entsprechend berücksichtigen. Auch für Arthag ist es der erste Besuch in der heiligen Stadt, auch wenn er so begeistert von Xorlosch erzählt, dass man meint er sei dort geboren.

Der Besuch in Xorlosch ist grundsätzlich optional. Wenn es den Helden gelingt, die Informationen über die Schlacht von Saljeth und das Geheimnis der Götterwaffe anderweitig zu erhalten, dann kann der Besuch in der heiligen Stadt der Zwerge auch entfallen. Wie auch schon der Ausflug in die Feenwelt kann Xorlosch zweierlei Zwecken dienen. Zum einen ist es tatsächlich die zuverlässigste Quelle für Informationen zur Schlacht von Saljeth. Auf der anderen Seite kann Xorlosch auch als humoristisches Element Einzug in ihre Runde finden. Die Kombination aus uralter, ehrwürdiger Tradition, gepaart mit zwergischem Starrsinn mag für manchen Schmunzler am Spieltisch sorgen. Sollte dies nicht mit

ihrem Bild von Xorlosch in Einklang zu bringen sein, können diese Elemente selbstverständlich auch entfallen. Gerade für einen Zwerg unter den Helden kann die Reise nach Xorlosch auch zu einer tief religiösen Erfahrung werden. Im Folgenden beschränken wir uns auf die für das Abenteuer wesentlichen Elemente. Zur weiteren Ausgestaltung legen wir Ihnen wärmstens **Angroschs Kinder** Seite 95ff. und das Abenteuer **Die letzte Wacht** ans Herz.

ANREISE

Zweck und Stimmung: Es ist ein langer Weg bis in die altehrwürdige Stadt. Großlinge kommen nicht einfach so hierher.

Die Strecke von Gareth nach Ferdok beträgt etwa 240 Meilen. Andauernde Regenschauer erschweren den Helden das Vorankommen so sehr, dass *Reiten*-Proben erforderlich sind, um wenigstens 35 Meilen am Tag zu schaffen. Veranschlagen Sie W3 Punkte *Erschöpfung* je Stunde, die die Helden unterwegs sind.

Während der gesamten Reise erhalten die Helden aufgrund der Vollmachten des Prinzen und der KGIA Vorzugsbehand-



DIE HEILIGE STADT

lung. Ihnen werden die besten Zimmer angeboten, frische Pferde zur Verfügung gestellt und jede Unterstützung gewährt, zu der man nur fähig ist. Einziges Problem für die müden Helden könnten die zahlreichen Reisenden und Soldaten sein, die vor dem Unwetter Schutz gesucht haben und die Herbergen füllen. Alle sind gespannt auf Nachrichten von der Front und belagern die Boten des Kaisers regelrecht, um Neuigkeiten aufzuschnappen.

FERDOK

In Ferdok werden die Helden umgehend durch den zwerghischen Grafen Growin, Sohn des Gorbosch, empfangen, der seine Residenz direkt am Marktplatz unterhält. Als er das Schreiben des Prinzen überfliegt, weiten sich seine Augen. Der Prinz verlangt nicht nur schnellstmöglich ein Schiff für die Helden, dass sie bis in die Ingrakuppen bringt, sondern kündigt auch das baldige Eintreffen des kaiserlichen Generalstabs an. Für den Grafen zugleich eine große Ehre, aber auch eine immense finanzielle Belastung. Es dauert andert-halb Tage, bis die Flussschwalbe bereitsteht, um die Helden flussabwärts zu bringen. Bis dahin haben die Helden Zeit, zum Beispiel das berühmte Ferdoker Bier zu genießen.

DIE FLUSSSCHWALBE

Die Reise mit dem plumpen Flusskahn dauert neun Tage. Einen halben Tag lang liegt das Schiff in Albenhus vor Anker, um einen Teil der Ladung zu löschen. Ein Ausweichen auf den Treidelpfad ist kaum eine Alternative, da die Witterung diesen in eine Schlammgrube verwandelt hat. Wenn im diesigen Herbstwetter gar zu dichte Nebel aufsteigen, lässt der Kapitän für ein paar Stunden Anker werfen. Die Schiffer vertreiben sich dann die Zeit mit Würfelspielen oder Geschichten vom Flussvater. Auch die Helden werden nach dem woher und wohin befragt.

Am Nachmittag des neunten Tages lässt der Kapitän Anker werfen und deutet auf einen kleinen Bach, der sich in den Fluss ergießt. Dies sei der Hardebach, erklärt er. Folge man dem Bach, gelange man direkt nach Xorlosch. Menschen seien dort jedoch nicht allzu willkommen, erklärt er und wünscht den Helden viel Glück.

AM HARDELBACH

Tatsächlich können die Helden am Ufer ein steinernes Zeichen entdecken. Die rogalanische Inschrift besagt, dass jeden, der die Schrift zu lesen vermag und der dem Bach folgt, ein freundlicher Empfang erwartet. Der Marsch zum Tor von Xorlosch dauert anderthalb Tage. Der Weg ist sorgfältig gepflegt und Spuren von Fuhrwerken künden von Zivilisation. Auf halbem Weg liegt die Herberge *Ancarions Ende*. Mit steigender Höhe wird der Pfad schmaler und felsiger. Aufmerksame Helden können Schatten zwischen den Felsen entdecken, Schießscharten der verborgenen Abwehrstellungen von Xorlosch. Drei Brücken überspannen den Bach und am Ende des Weges führt der Pfad geradewegs in den Berg. Ein langer dunkler Tunnel führt durch den äußeren Ring von Xorlosch, den Eisenring, wie ihn die Zwerge nennen. Helden mit *Raumangst* dürfen sich durchaus ein wenig mulmig fühlen. Am Ende des Tunnels erreicht man das Hirtendorf.

Zweck und Stimmung: Xorlosch ist alt. Selbst die jüngsten Gebäude sind älter als das Bosparanische Reich. Jeder Stein atmet den Geist der Jahrtausende. Traditionen zählen hier mehr als jede Eile.

Zwischen dem äußeren Ring und dem inneren Ring befindet sich das Hirtendorf. Inmitten von Feldern und Weiden liegt ein kleiner See mit Fischerboot und den Hütten des Hirtendorfes. Schon von Weitem ist die Herberge *Drachentrutz* zu sehen. In der gegenüberliegenden Felswand liegt *Angroschs Axthieb*. Durch den Riss im Inneren Ring, der Legende nach von Angrosch selbst geschlagen, stürzt der Hardebach. Imposante Mauern beschirmen den einzigen Zugang nach Xorlosch. Doch die mächtigen Tore aus Granit sind geschlossen. Unweit des Tores liegt die Herberge, vor der die Helden einen menschlichen Händler im Gespräch mit einem Zwerg antreffen. Während der Zwerg entspannt sein Pfeifchen stopft, scheint der Mensch völlig außer sich.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Jetzt habt Ihr das Tor schon wieder zu gemacht! Ich hab mir doch extra den Bart stehen lassen. Ich bin nicht entehrt, bei uns ist das Mode, Meister Sogrim!“

„Nun, das ist nicht der Grund, dass ihr nicht eingelassen werdet. Es geht um den Aufnahmeeritus der Akademie des Drachenkampfes und Großlinge sind da nicht erlaubt!“

„In der ganzen Stadt nicht?“

„Nein.“

„Und was mach ich jetzt mit meiner Ware?“ Entsetzt setzt sich merklich in der Stimme des Händlers fest.

„Ich lagere sie gerne für 1 Silbertaler pro Fass und Woche!“

„Und wie lange soll das dauern?“

„Das kommt darauf an. Manchmal drei Wochen, manchmal ein halbes Jahr. man will doch keine hastige Entscheidung treffen.“

„Waaas?!“ Die Stimme überschlägt sich vor Fassungslosigkeit.

„Was befindet sich denn in Euren Säcken“, fragt der Zwerg beiläufig und ohne seine Neugierde zu verhehlen.

„Zehn Dutzend Miederhöschchen für Zwergenfrauen.“
Dem Zwerg fällt die Pfeife zu Boden.

DAS TOR VON XORLOSCH

Tatsächlich ist das Tor geschlossen, so wie Sogrim, Sohn des Sogrosch, der Wirt der *Drachentrutz* gesagt hat. Während die *Schule des Drachenkampfes* ihre neuen Schüler aussucht, werden traditionell keine Großlinge in der Stadt geduldet. Da die Helden aber unmöglich Wochen oder gar Monate warten können, müssen sie sich wohl oder übel mit dem Wächter des Tores auseinandersetzen. Eine Stimme von oberhalb des Tores bescheidet den Wunsch der Helden zunächst abschlägig. Erst wenn die Helden auf ihre wichtige Mission und den Auftrag

des Kaisers hinweisen, wird sich der Sprecher zur Beratung zurückziehen. Nach etwa zwei Stunden meldet sich die Stimme zurück, um den Helden mitzuteilen, dass die vieltausendjährige Tradition von Xorlosch es nicht erlaube, in diesen Zeiten Großlingen den Durchgang zu gestatten. Während die Helden noch vor Empörung nach Luft schnappen, wird an einem Kran ein geräumiges Fass heruntergelassen, in dem die Helden auf die andere Seite gehievt werden.

Ihr habt uns damals auch nicht reingelassen!

Sollte der Zwerg Arthag Armbeißer ihre Helden begleiten, können sie sich den Spaß erlauben, die Szene um ein weiteres komisches Element zu bereichern. Nachdem Arthag lautstark Einlass begehrt hat und wichtigtuertisch in die Runde blickt, erhält er die Antwort: „Ihr habt uns damals auch nicht reingelassen.“ Arthag kocht vor Wut und erklärt den verblüfften Helden, dass der bis zum Aberwitz traditionsbewusste Erzzwerg auf ein Ereignis vor 4000 Jahren anspielt, nach dem die Ambosswerge Flüchtlinge aus dem von Angrosch gestraften Xorlosch nicht einließen. Greift keiner der Helden ein, schaukelt sich das Gespräch hoch, bis die Zwerge jede Auseinandersetzung der langen zwergischen Geschichte gegeneinander aufrechnen. Letztlich lässt sich der Torwächter aber auch hier durch die Helden mit Hinweis auf die kaiserliche Mission dazu bewegen, das Fass herabzulassen.

Der Torwächter, ein sittenstrenger Erzzwerg mit prächtigem Bart, erwartet die Helden bereits und weist ihnen den Weg zum neuen Angroschtempel, jenem ‚nur‘ zweieinhalbtausend Jahre alten ‚Neubau‘ in der Mitte des Tales. Dort sollen sie sich an Tempelmeister *Gramosch, Sohn des Gorro* wenden, der ihnen alles weitere erklären wird.

ÜBERBLICK

Vom Tor aus geht es über einen hölzernen Steg entlang des Hardelbachs bis zu einer weiteren Bastion. Erst danach haben die Helden den Inneren Ring durchquert und befinden sich nun in Xorlosch, oder besser jenem oberirdischen Teil, den man Großlingen hin und wieder zu sehen erlaubt. Zahlreiche bedeutende Stätten hier sind bereits zu sehen: Die ewig brennenden Schmelzöfen, die auf immer verbrannte Kuppe der Dracheninsel, der neue Angroschtempel und der wuchtige Greifax-Palast. Dazwischen liegen die Häuser der Heimkehrersiedlung und in den Felswänden sind das Goldene Tor und das Stählerne Tor zu erkennen.

Als offizielle Gesandte des Kaisers in diplomatischer Mission wird den Helden die seltene Ehre zuteil, Gäste im Greifax-Palast zu sein, der extra zu diesem Zweck gebaut wurde. Dies kommt den Helden überdies sehr zupass, da aufgrund des Auswahlverfahrens der Drachenkämpfer viele Gäste in Xorlosch weilen. Der Palast aus schwarzem Basalt ist mit goldenen Hochreliefs verziert, die vom ewigen Kampf der Zwerge gegen die Drachen berichten. Um mehr über die Geschichte von Saljeth zu erfahren, müssen die Helden im neuen Angroschtempel vorsprechen.

Elemente

☉ Die Helden werden ausgesprochen misstrauisch beäugt. Großlinge sind schon selten genug in Xorlosch, zur Zeit der Auswahl der Drachenkämpfer erst recht. Die eigene Fremdartigkeit kann den Helden nicht nur anhand der niedrigen Decken und guten Sicht bei Versammlungen auffallen. Ein kleines Mädchen spricht die Helden an und fragt (auf Rogolan) warum sie denn so groß seien.

☉ Die Helden treffen einen Pilger, der aus dem fernen Horasreich angereist ist. Der Feinmechanikus hat ein Meisterwerk mitgebracht. Es handelt sich um eine mechanische Spieluhr, deren Konstruktion etliche Jahre in Anspruch genommen hat. Der Zwerg ist nun den weiten Weg angereist, um sein Werk im Angroschtempel den Flammen zu übergeben.

☉ Eine Gruppe von Bewerbern für die Schule des Drachenkampfes wandert durch das Tal. Der Zwerg mit dem prächtigsten Bart unter ihnen berichtet von der ruhmvollen Geschichte und gemeinsam werden jene Orte bestaunt, die jeder Zwerg von klein auf aus den Geschichten der Alten kennt (z.B. die Dracheninsel, das Goldene Tor, etc.).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Zwerg führt ein kleines Mädchen an der Hand.

„Du kommst jetzt mit, ungezogene Göre, du bist erst 23!“

„Aber Papa, ich will doch auch gegen die Drachen kämpfen.“

„Beim Barte deines Urgroßvaters! Du kommst jetzt mit, sonst holt dich noch der Alagrimm.“

„Ich glaub aber nicht an den Alagrimm.“

„Du bist noch ein Kind und hast keine Ahnung! Dein Ahne Rollborosch, der Uralte, hat damals hier in Xorlosch gegen den Vogel gekämpft. Sein Name steht auf der Ehrenplatte in der Halle des Drachenkampfes und du kommst jetzt mit.“

Das Kind zieht eine Schnute und lässt sich widerwillig von seinem Vater wegführen.

☉ Wenn Sie die Helden auf die Konfrontation mit dem zwergischen Runenstein im Keller des Torturms von Greifenfurt vorbereiten wollen, können Sie auch die Begegnung mit einem zwergischen Zahlenmystiker inszenieren. Die Helden sollten aus der Begegnung sowohl das Wissen um die 8 Stammväter und Mütter der Zwerge wie auch die Praxis des mehrfachen Multiplizierens einer Zahl mit sich selbst (Potenzieren) mitnehmen. Ein älterer Mystiker könnte beispielsweise einigen Jüngeren anhand einer Tafel mit 8 x 8 Feldern die Bedeutung des Zusammenhaltes der Zwerge erklären.

„Acht Väter und Acht Mütter waren es einst, aus denen die Acht Stämme erwachsen. Das ergibt 64 Felder. Wenn wir nun die Hälfte der Stämme entfernen, verbleiben aber nicht 32, sondern nur noch Vier mal Vier, also 16 Felder. Das entspricht nicht der Hälfte, sondern dem vierten Teil der Gesamtheit. Ihr seht also, dass jeder Verlust das Ganze überproportional schwächt. Die Söhne Aboralms gingen im Norden verloren, auch Brogars Nachkommen stehen nicht mehr an unserer Seite ...“

DIE GESCHICHTE VON SALJETH

Zweck und Stimmung: Das ist es also, was die Schwarzpelze in Greifenfurt wollen!

Die Helden haben drei Möglichkeiten, an die erforderlichen Informationen zu gelangen. Der offizielle Weg ist eine Audienz bei König Tschubax, der als kompetenter Historiker gilt. In ihrer Rolle als kaiserliche Gesandte steht es den Helden durchaus zu, von Tschubax empfangen zu werden. Ein Zwerg unter den Helden kann zudem die Heilige Halle besuchen und dort auf den steinernen Stelen erforschen, was von den Altvorderen überliefert wurde. Verfügen die Helden über die Zwergenwaffe aus Greifenfurt oder den Schild aus Linoschs Besitz, wird man ihnen zudem in der Schule des Drachenkampfes weiterhelfen. Natürlich können die Helden auch mehrere Wege zugleich probieren.

AUDIENZ BEI KÖNIG TSCHUBAX

Um eine Audienz beim König zu erhalten, müssen die Helden zunächst beim Angroschtempel vorsprechen. Tempelmeister Gramosch, Sohn des Gorro entscheidet über derartige Gesuche, wie jeder Zwerg im Tal den Helden sagen kann. Der Geweihte (aufwendig geflochtener Bart, strenger Blick) empfängt die Helden im prächtigen Ornat des Kultes. Gramosch überzeugt sich davon, dass die Helden würdig sind (*Etikette* +3), und lässt sich ausführlich über das Anliegen der Helden berichten. Bestehen die Helden die Probe nicht, wird sich die Audienz um W6 Tage verzögern. Ansonsten wird Gramosch einen Helden noch am gleichen Abend zum König in den Palast bestellen.

Zwei Dinge sind für die Audienz zu beachten. Zum einen spricht Tschubax nur Rogolan. Ein Held, der diese Sprache nicht beherrscht, wird also schwerlich mit ihm ins Gespräch kommen. Gramosch wird die Helden nicht darauf hinweisen, da er dies als selbstverständlich voraussetzt. Zum anderen dürfte sein fehlender Bart manchen Unwissenden zu einer unüberlegten Bemerkung provozieren. Des Königs Bartlosigkeit auch nur zu erwähnen, bedeutet jedoch das sofortige Ende der Audienz. Der König wird diesen Helden nicht mehr empfangen.

Auch der König hat es nicht allzu eilig. Insbesondere Nichtzwerge wird er ausführlich die Großartigkeit der Angroschim näherbringen und sich bei einem abendlichen Bier davon überzeugen, dass die Helden würdig sind, die Geschichte zu erfahren. Ein Held muss dazu Proben auf *Geschichtswissen, Sagen und Legenden, Götter und Kulte* sowie drei weitere Wissenstalente jeweils erschwert um W6 Punkte ablegen und mindestens 30 TaP* ansammeln. An einem Abend können drei Proben durchgeführt werden. Auf die drei erstgenannten Wissensgebiete kann ein Held eine zweite Probe ablegen. Gelingt es ihm auch nach neun Proben nicht, die erforderlichen TaP* zu erreichen, wird der König keine weiteren Audienzen gewähren. Zwerge erleiden keine Erschwernis auf die Proben.

Gelingt es keinem Helden, Tschubax zu überzeugen, können sie immer noch versuchen, auf Gramosch einzuwirken. Den Gesandten des Kaiserhauses eine wichtige Auskunft zu verweigern, könnte zu diplomatischen Schwierigkeiten führen, die Xorlosch im aktuellen Streit um die Hochkönigswürde

sicher vermeiden möchte. Gramosch kennt die Geschichte von Saljeth ebenfalls, auch wenn er sie nicht so blumig erzählt wie der König.

König Tschubax ist ein überaus bewanderte Historiker, wenngleich seine Sicht auf die Welt eine sehr (erz)zwergische ist. Er wird in seinen Erzählungen die Leistungen der Zwerge stets besonders betonen und immer wieder über die Vergesslichkeit und Undankbarkeit der Kurzlebigen lamentieren. Darüber hinaus neigt er dazu, seine Erzählungen so lebendig zu erzählen, dass man meint, er sei vor eintausend Jahren selbst dabei gewesen. Zwar schmückt er seine Geschichten dabei gelegentlich auch ein wenig aus, doch die zentralen Elemente entsprechen stets den historischen Überlieferungen. Im Folgenden finden Sie eine relativ neutrale Variante, die Sie je nach Gesprächspartner geeignet ausschmücken und mit unwesentlichen Details anreichern sollten. Einem Menschen gegenüber wird Tschubax die Rolle der Zwerge noch heroischer darstellen.

DIE HEILIGE HALLE

Nur Zwerge können Zugang zur Heiligen Halle erhalten. Während Erzzwerge problemlos Zutritt erhalten, müssen auch andere Zwerge zunächst Gramoschs Erlaubnis einholen. Für jeden Zwerg sollte es ein erhebender Moment sein, die Heilige Halle zu betreten, die den Ursprung der Angroschim birgt. In einem Winkel der Halle stehen die steinernen Stelen, auf denen in Angram die Geschichte der Zwerge niedergelegt ist. Die uralte Runenschrift lässt stets mehrere Deutungen zu, sodass der Held nie sicher sein kann, dass seine Interpretation die richtige ist. Ausgehend von Tschubax Version der Geschichte kann ein Zwerg pro Tag eine der folgenden Informationen erlangen. Tschubax Version der Geschichte lässt sich jedoch damit nicht widerlegen.

- Ramoxosch III. war auf der Suche nach dem verschollenen Umrazim und hatte nicht vor, Saljeth anzugreifen.
- Nach einer Niederlage im Orkland zog er sich zurück. Den Orks gelang es, das Heer nach Saljeth zu locken.
- Bei der Überquerung der Breite wurden die Zwerge angegriffen und verloren ihren gesamten Tross. Es bleibt offen, ob Ramoxosch im Begriff war, auf Saljeth vorzustößen, oder vielmehr notgedrungen auf der Insel Zuflucht suchen musste. Erst als die Lage immer aussichtsloser wurde, versuchten die verbleibenden Zwerge in einem verzweifelten Angriff das östliche Ufer zu erreichen.
- Die Angroschim verdanken ihr Überleben allein dem Auftauchen von Elfen und Menschen, die den Orks in den Rücken fielen.
- Der Name des Greifen wird mit *Scraan* angegeben. Die Macht des Greifen bietet großen Interpretationsspielraum. In jedem Fall ist die Eroberung der Stadt seinem Eingreifen zu verdanken. Trotz größter Anstrengungen gelang es nicht, die Gewölbe des Tairachtempels zu erstürmen. Der Hohepriester führte eine Kriegskeule, die den Orks von Tairach selbst gegeben wurde. Der Name der Keule ist *Xarvlesh*, was Fleischreißer bedeutet. Das Entsetzen der Kämpfer war immens, als sie feststellten, dass die geschlagenen Wunden nicht mehr heilten. Weitere Kräfte der Keule bleiben im Dunkeln, fast als wären sie zu schrecklich, um berichtet zu werden.

An dieser Stelle wird der Held auch das erste Mal mit der TAIRACH-Rune konfrontiert. Es handelt sich um eine tanzende Dämonengestalt, die ihre Arme über den Kopf erhoben hat und in jeder Hand ein Herz hält. Die Macht der Rune kann einen Helden in den Wahnsinn treiben, wann immer er die Rune erneut sieht. Näheres dazu finden Sie im **Anhang**. Ob Sie von dieser Variante Gebrauch machen wollen, liegt allein in Ihrer Hand. Sollte Arthag die Stelen untersuchen, wird er später in Greifenfurt den Verstand verlieren, wie auf Seite 91 beschrieben.

● Nachdem viele Helden gefallen waren, gingen ein Zwerg, ein Elf, ein Mensch und der Greif hinunter. Der Zwerg Furgal könnte ein Angroschpriester gewesen sein. Es hat den Anschein, als habe der Greif beschlossen, in den Kampf einzugreifen, weil die Götterwaffe Xarvlesh für die Sterblichen nicht zu überwinden ist. Doch selbst der Greif erwartete seinen Tod, daher wurde der Plan zum Verschließen des Heiligtums geschmiedet.

Die Schlacht um Saljeth, wie König Tschubax sie erzählt

Es war wohl 250 Jahre, bevor das lästerliche Bosparan in Trümmern versank, als Nargazz Blutfaust vom Stamm der Ghorinchai die Menschen im Norden unterjochte und das „Königreich des Nordens“ ausrief. Die Herrschaft der Schwarzpelze dauerte wohl 100 Jahre lang und unter einem Hügel bei der Siedlung Saljeth errichteten sie ein Heiligtum, das tief in die Erde reichte. Ganze Heerscharen von Menschen wurden nach Saljeth verschleppt und nie wieder gesehen.

Immer wieder wurden die Armeen des Kaiserreiches geschlagen und die Schwarzpelze rückten weiter nach Süden vor. Da die jungen Völker der Plage nicht Herr werden konnten, beschloss Ramoxosch III., diesem Treiben ein Ende zu bereiten. Boten wurden ausgesandt, um die besten Krieger der Angroschim zu versammeln. Es dauerte wohl fünf Jahre, denn der König wollte nur die besten Krieger mitnehmen und ließ alle mit neuen Waffen ausstatten. Am Ende waren es mehr als 500 Äxte, die seinem Ruf gefolgt waren. Da der König ein kluger Mann war, beschloss er, zuerst die Mutterlande der Schwarzpelze zu verwüsten. Doch dann wurde sein Heer vom Nachschub abgeschnitten und er musste zurückkehren. Über die Thaschberge und den Finsterkamm erreichte er die Quelle der Breite. Von dort aus zogen sie weiter zum Zusammenfluss von Ange und Breite, weil man glaubte, dort auf das Hauptheer der Schwarzpelze zu treffen. Die feigen Orks stellten sich zwar nicht zum Kampf, doch es gelang Ramoxosch, Nachschub aus den Koschbergen aufzunehmen. So zog man also gegen Saljeth. Doch einige Meilen vor Saljeth griffen die Orks an. Vier Tage währte die Schlacht, bis die Orks sich zurückzogen, ihre erste Niederlage seit sie unter Nargazz Blutfaust in das Reich der Menschen eingefallen waren. Danach zogen die Angroschim weiter gegen Saljeth, das damals noch keine Mauern hatte, sondern nur durch Erdwälle geschützt war. Im Zentrum befand sich der Hügel, auf dem die erbeuteten Banner zahlreicher Schlachten standen. Bei der Furt überquerte das Heer der Angroschim den Fluss und vertrieb die Orks von

● Tatsächlich erschütterte ein schweres Erdbeben die Stadt, nachdem der Klang eines Horns ertönt war. Nur ein Gang zum Heiligtum wurde nicht verschüttet. Diesen Gang verschlossen die Geoden mit einem machtvollen Ritual, das den gesamten Hügel einschloss, damit niemand den verschütteten Tempel je verlassen könnte.

● Nach der Schlacht wurde der *Pakt von Saljeth* geschlossen. Der Torturm scheint mehr als nur symbolische Bedeutung zu haben. Der Torbogen der Elfen erinnert in seiner Beschreibung an die Fassade der Villa Elfenberg. Mit dem Bogen scheint es eine besondere Bewandnis zu haben. Es gibt Hinweise auf ein Portal in die Geisterwelt.

Kaum ein Zwerg und erst recht kein Mensch kennt die Geschichte Saljeths so, wie sie dem Helden nun bekannt ist. Dessen bewusst sollte der Held die ungeheuerlichen Geheimnisse sorgfältig hüten, gibt es doch verschiedene Fraktionen, deren heutige Version der Geschichte wohlplatzierte Abweichungen enthält.

der Felseninsel vor der Stadt, auf der heute die Festung des Markgrafen steht. Dann griffen die Orks jedoch den Tross am Westufer an und vernichteten ihn, nachdem sie durch Magie den Fluss anschwellen ließen. Orkhexer und Geoden wirkten ihre Zauber. Im Morgengrauen überquerte Ramoxosch die Furt, um Saljeth anzugreifen. Zu dieser Zeit griffen auch von Westen her einige Elfen unter Tasilla Abendglanz ein, welche den Orks in den Rücken fielen. Doch die Schwarzpelze überschütteten Ramoxoschs Heer mit Pfeilen, Oger warfen Steine und es gelang kaum, recht Fuß zu fassen am östlichen Ufer.

Dann jedoch stieg vom Himmel ein Greif herab, mit Schwingen, so groß wie Drachenflügel. Er fuhr unter die Orks und tötete ihren Anführer. Daraufhin zogen die Orks sich in die Tunnel unter der Stadt zurück, wo sich auch ihr Tempel befand. Zwerge, Elfen und auch einige Menschen drangen in die Katakomben vor, doch trafen sie dort auf einen Orkpriester, der einen Streitkolben in Form einer Dämonenklau führte. Die Keule schlug Wunden, die nie verheilten, und der Priester konnte nicht überwunden werden. Zuletzt gingen nur ein Zwerg, ein Elf und der Greif hinunter. Der Greif sollte den Priester überwinden, der Elfenzauberer mit einem Stein den Eingang verschließen und Furgal, ein Erzzwerg, mit dem Ruf seines Horns die Katakomben zum Einsturz bringen. Niemand weiß genau, was damals geschah, denn die drei wurden nie wieder gesehen. Doch die Erde erbebt und der unterirdische Tempel wurde verschüttet. Die Geoden legten einen Zauber über das ganze Gemäuer, sodass das Böse diesen Ort niemals verlassen könnte.

Nach dem Sieg über die Orks schloss Ramoxosch einen Pakt mit Tasilla Abendglanz und den Menschen von Saljeth. Die Zwerge schufen einen Turm über dem letzten versiegelten Eingang zum Tempel, der auch bei den Menschen noch einige Zeit als Torturm bekannt war. Die Elfen errichteten einen Torbogen und die Menschen schufen einen Schrein zu Ehren des Sonnengottes Praios. Später wurden die Geschehnisse umgedeutet, die Rolle der Zwerge vergessen und die Stadt in Greifenfurt umbenannt.

DIE SCHULE DES DRACHENKAMPFES

Nachdem die Aufnahmeprüfungen der Schule den Helden bereits Schwierigkeiten bereitet haben, möchten sie vielleicht auch dort vorstellig werden. Ohne Weiteres ist dies allerdings nicht möglich. Zum einen sind die Verantwortlichen zurzeit sehr beschäftigt, zum anderen können nur Zwerge Zutritt zur Schule erhalten, da diese in den Höhlen von Xorlosch liegt. Mit dem in Greifenfurt gefundenen Drachenzahn oder dem Schild aus Linoschs Besitz verfügen die Helden jedoch über ein Unterpfand, welches ihnen Gehör verschaffen sollte. Jeder Bewohner von Xorlosch erkennt das Zeichen auf dem Schild und dem Dolch als Wappen der Drachenkämpfer. Spätestens wenn die Helden einem Bewohner den Drachenzahn zeigen, haben sie das nötige Interesse geweckt. Kurze Zeit später werden die Helden gebeten, die Waffen zu einer Audienz mitzubringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet in einen Nebenraum geführt, in dem euch ein alter Zwergenveteran erwartet. Sein rechtes Bein endet in einer Prothese aus einem dunklen Material. Er trägt ein Kettenhemd und Brandnarben an den Händen. „Ich bin Trommok, Sohn des Tralak, Leiter der Schule des Drachenkampfes. Ich habe gehört, ihr hättet etwas in eurem Besitz, das für mich von Interesse sein könnte.“

Trommok begegnet den Helden aufmerksam, aber reserviert. Erst als klar wird, dass die Helden die Waffen verdienter Drachenkämpfer geborgen haben und diese nun zurückgeben wollen, taut er zusehends auf. Gibt man ihm den Drachenzahn in die Hand, weiten sich seine Augen. Für einen Moment ist der Alte so gerührt, dass er kaum sprechen kann. Er erklärt, dass diese Waffe ein Erbstück aus der Zeit der Altvorderen sei und solche Waffen vom Orden und der Sippe des Trägers in hohen Ehren gehalten würden. Dann bittet er die Helden eindringlich, ihm alles über die Geschichten der Waffen zu erzählen.

Nachdem ihm die Helden von Greifenfurt berichtet haben, drängt es Trommok geradezu danach, ihnen die Geschichte der Schlacht von Saljeth zu erzählen. Die Überlieferungen der Drachenkämpfer konzentrieren sich mehr auf die kämpferischen Aspekte, dafür spart Trommok nicht an Details in seiner martialischen Erzählung. Schmücken Sie die folgende Erzählung nach Belieben mit weiteren blutigen Details, orientieren Sie sich dazu an den obigen Informationen.

Nachdem die Schwarzpelze immer frecher geworden waren und die Großlinge ihnen nicht mehr Einhalt gebieten konnten, rief König Ramoxosch die besten Kämpfer in Xorlosch zusammen. Ein Heer von mehr als 500 Äxten ließ er zusammenstellen, um gegen die Schwarzpelze zu ziehen.

Nach einem erfolgreichen Feldzug in der Heimat der Schwarzpelze ließ er gen Saljeth, dem heutigen Greifenfurt, marschieren.

Drachenkrieger aus Xorlosch



Einige Meilen vor Saljeth stellten sich die Orks zum Kampf. Orks, so zahlreich wie das Gras der Steppe, bestürmten den Schildwall unserer ehrwürdigen Vorfahren, doch kein Angroschim wankte. Nach vier Tagen türmten sich die Leichen wie eine Mauer um den Hügel, den Ramoxosch verteidigte, und die Schwarzpelze mussten sich zurückziehen. Seit die Ghorinchai unter Nargazz Blutfaust in das Reich der Großlinge eingefallen waren, war dies die erste Niederlage, die sie erleiden mussten.

Dann rückten Ramoxosch und seine Kämpfer gegen die Stadt vor. Doch als sie den Fluss überquerten, fielen ihnen die feigen Orks in den Rücken und vernichteten den Tross. Einkesselt auf einer Insel im Fluss entschied sich Ramoxosch am nächsten Morgen, nach Saljeth vorzustößen. Ganze Wolken von Pfeilen verdüsterten den Himmel, turmgroße Oger schleuderten Felsbrocken, so groß wie ein Zwerg, und finstere Hexer warfen ihre Zauber gegen die Angroschim. Doch all das focht unsere Vorfahren nicht an. Sie erreichten das andere Ufer und ließen sich nicht mehr von dort vertreiben.

Schließlich stieg ein Greif vom Himmel herab und tötete den Häuptling der Orks. Zusammen mit einigen Elfen, die auch aufgetaucht waren, eroberten sie die Stadt und trieben die Orks in die Höhlen, die sie angelegt hatten. Doch als die Angroschim den unterirdischen Tempel stürmen wollten, wurden sie zurückgeschlagen. Der Hohe Priester besaß eine verfluchte Waffe, die ihm von Tairach selbst gegeben worden war. Zahllose Helden fanden den Tod und in keiner einzelnen Schlacht sind seither so viele Drachenkämpfer gefallen. Da erfasste Väterchen ein großer Zorn und er ließ die Erde erbeben, sodass der Tempel verschüttet wurde. Über dem Eingang erbauten die Zwerge einen Turm, der das letzte Tor verschloss und auf immer an die Schlacht von Saljeth erinnern sollte.

Trommok wird die Waffen in den Ruhmeshallen der Drachenkämpfer unterbringen und den Helden vermitteln, dass sie mit dieser Tat einen Beitrag zur langen und ruhmreichen Geschichte der Drachenkämpfer und der Bewahrung der Traditionen geleistet haben. Er wird im Folgenden Audienzgesuche der Helden unterstützen, falls dies nötig sein sollte.

DER MÜHEN LOHN

Der Besuch in Xorlosch sollte ihnen pauschal **100 Abenteuerpunkte** Wert sein. Die Vergabe individueller Prämien hängt hier stark von den gesetzten Schwerpunkten ab. Für einen Zwerg, der das erste Mal in Xorlosch ist, können Sie die Punkte getrost verdoppeln.

Die **Speziellen Erfahrungen** sollten sich danach richten, wie die Helden ihre Zeit verbracht haben. In jedem Fall sollten Sie *Staatskunst* und die im Gespräch mit Tschubax geforderten Talente berücksichtigen. Die Beschäftigung mit

zwergischer Zahlenmystik kann zudem die Kenntnisse der Helden im *Rechnen* beträchtlich erweitern. Kenntnisse in *Rogolan* oder *Angram* können hier bestens trainiert werden. Die zwergische Sicht der Dinge kann zudem die *Menschenkenntnis* der Helden schulen.

ANKERPUNKTE

✦ Spätestens jetzt sollten die Helden die **Geschichte von Saljeth** und die Bedeutung der Götterwaffe Xarvlesh für die Orks kennen. Entscheidend für den weiteren Verlauf ist zudem, dass der **Torturm** den letzten verbleibenden Zugang zum unterirdischen Heiligtum verbirgt.

✦ Kenntnisse der zwergischen **Zahlenmystik** und weiterer Details zu den Sicherungsmaßnahmen von Zwergen und Elfen in Saljeth mögen hilfreich sein, sind aber nicht zwingend notwendig.

RUF ZU DEN WAFFEN



FERDOK

Zeitpunkt: Spätestens am 20. Hesinde 1013 BF sollten die Helden in Ferdok sein.

Bemerkung: In diesem Abschnitt entscheidet sich, ob die Helden die Schlacht auf dem Fluss miterleben oder in Greifenfurt die Götterwaffe Xarvlesh bergen. Beachten Sie dazu den Kasten.

Die Rückkehr der Helden nach Ferdok wird sich vermutlich weniger komfortabel gestalten. Das Wetter ist immer noch miserabel, die Bedingungen sind nur unwesentlich besser als auf dem Weg von Gareth nach Ferdok. Die Reise dauert mindestens 17 Tage, gelingt es den Helden ein Schiff zu besteigen, lassen sich einige Tage sparen.

Als die Helden nach Ferdok zurückkehren, gleicht die Stadt einem Bienenschwarm. Der Hafen ist voller Schiffe, am Stadtrand entstehen hölzerne Baracken für die Soldaten und Freiwilligen aus dem ganzen Reich. Jeden Tag erreichen Versorgungszüge mit Lebensmitteln und Ausrüstung die Stadt. Im dichten Gedränge kann man buchstäblich unter die Räder kommen und die Helden kommen nur mühsam bis zur Residenz des Grafen durch.

RAPPORT BEIM PRINZEN

In der Residenz des Grafen werden die Helden von Brin empfangen. Kurz nach den Helden wird auch Dexter Nemrod eintreffen, der den Prinzen in dieser heiklen Angelegenheit beraten wird. Beide werden zunächst aufmerksam dem Bericht der Helden zuhören. Danach ist es zunächst Dexter Nemrod, der mit den Helden rekapitulieren und die Erkenntnisse noch einmal zusammenfassen wird. Nutzen Sie die Gelegenheit, um den Spielern die Informationen aus Xorlosch noch einmal klar vor Augen zu führen.

Helden am Scheideweg

An dieser Stelle müssen Sie sich entscheiden, wie der weitere Weg für die Helden aussehen soll. Die Helden können in ihrer Funktion als Agenten sofort von Dexter Nemrod nach Greifenfurt entsandt werden und im Weiteren den Tempel des Tairach öffnen sowie Xarvlesh dem Zugriff der Orks entziehen. Alternativ bleiben sie bei der Flotte, erleben die Schlacht bei Ange und Breite und erreichen Greifenfurt erst, nachdem Xarvlesh die Stadt bereits verlassen hat.

Eine Lösung für dieses Dilemma bietet die Einführung von Zweithelden, mit denen die Spieler in der Lage sind, beide Pfade zu verfolgen. Die Mobilmachung in Ferdok bietet einen sehr plausiblen Einstiegspunkt für weitere Helden. Verfügen die Helden über machtvolle Magie, besteht auch die Möglichkeit, die Helden direkt im Anschluss an die Schlacht nach Greifenfurt zu entsenden. Die Schamanen sind zu diesem Zeitpunkt geschwächt und werden die Helden nicht aufhalten. In diesem Fall können Sie es so einrichten, dass die Helden gerade rechtzeitig kommen, um die Öffnung des Tempels in die Wege zu leiten.

Wir empfehlen Ihnen, diese Entscheidung mit den Spielern abzusprechen, um eine zufriedenstellende Lösung für die gesamte Gruppe zu finden. Falls in Ihrer Runde nur Alrik vom Blautann die Feenwelt besucht hat, sollte er den Helden an dieser Stelle ggf. auch die Schriftrolle des Ornaval übergeben.

Die Belagerung der Orks verfolgt offensichtlich auch das Ziel, die mythische Waffe Xarvlesh zu erlangen. Das erklärt auch, warum sie zu diesem Zweck sogar einen zwergischen Belagerungsexperten in ihren Reihen dulden. Es muss unbedingt verhindert werden, dass die Waffe in die Hand des

Feindes fällt. Solange die Waffe verborgen im verschütteten Tempel unter der Stadt liegt, scheint keine unmittelbare Gefahr zu drohen. In seinen schriftlichen Befehlen an den Oberst wird Nemrod Marcian anweisen, im Zweifel die Waffe zu bergen und jede Möglichkeit zu nutzen, um sie dem Zugriff der Orks zu entziehen.

Wenn Sie möchten, kann Nemrod anhand früherer Informationen der KGIA die Vermutung äußern, dass es sich bei dem Zwerg in den Reihen der Orks um niemand geringeren als Kolon Tunneltreiber handelt. Die KGIA-Akte über Kolon Tunneltreiber zeichnet ein erschreckendes Bild von dem Zwergen. Extremer Jähzorn und ein tief sitzender Hass gegen das Mittelreich kennzeichnen seinen Charakter. Trotzdem gilt der Schanz- und Belagerungsexperte als einer der führenden Fachleute Aventuriens. Er unterstützte einige Jahre die Rebellen von Boran im Kampf gegen das Mittelreich und sein Buch *Nur ein Haufen Steine?* ist noch immer Pflichtlektüre in den Seminaren der kaiserlichen Strategen. Werden die Helden direkt nach Greifenfurt entsandt, fahren Sie fort mit dem Kapitel **Der Götterbote**.

Der Vampir in Ferdok

Egal wann der Henker die Stadt erreicht, die Helden können durchaus auf den jungen Travianus von Flauschenwang aufmerksam werden. Vermeiden Sie es jedoch nach Möglichkeit, dass der Vampir bereits hier enttarnt wird. Andernfalls kann Zerwas einfach ein weiteres Mal die Gestalt wechseln, wird dann jedoch wahrscheinlich versuchen, die Helden auszuschalten.

Platzieren Sie die Hinweise auf den Vampir so sparsam, dass sein späterer Auftritt überraschend, aber nicht völlig aus der Luft gegriffen erscheint. Flussschiffer bergen oberhalb von Ferdok einen toten Necker, der von starken Krallen aufgerissen wurde, die den Helden bekannt vorkommen können. Wenn Sie möchten, können Sie sogar noch in Ferdok ein weiteres Opfer des Vampirs auftauchen lassen und die Helden so beunruhigen.

Flauschenwang macht sich derweil einen Namen als tollkühner Kundschafter, der scheinbar mehr Glück als Verstand hat. Schon zu diesem Zeitpunkt nutzt Zerwas allerdings seine Ausritte, um den Schwarzen Marschall aufzusuchen und diesem die Pläne der Kaiserlichen zu verraten.

FLUSSAUFWÄRTS

Für die Rettung Greifenfurts hat der Prinz eine beachtliche Streitmacht versammelt. Nach den Plänen des Havener Mechanikus Leonardo wurden drei Flussschiffe mit bronzenen Panzerplatten ausgerüstet. Das Flaggschiff *Widder* unter dem Kommando von Admiral Sanin führt den Flottenverband, der aus mehreren Galeeren und gut drei Dutzend Schiffen besteht. Einige hundert Pferde sind nötig, um die Schiffe gegen die Strömung flussaufwärts zu treideln. Brin führt einen Verband von fast 500 Reitern, der die Zugtiere vor Angriffen schützen soll.

Die Flotte sollte etwa am 21. Hesinde aufbrechen. Am dritten Tag wird die Raller erreicht, deren Überquerung zwei Tage in Anspruch nimmt. Nach weiteren drei Tagen erreicht man Steinbrück. Von dort aus sind es bei stärker werdendem Schneefall und zunehmenden Scharmützeln mit den Orks noch vier Tage bis die Flotte am 3. Firun einen letzten Halt einlegt. Dann sind es nur noch wenige Meilen bis zur Mündung von Ange und Breite. Neben dem derzeit evakuierten Oberangbar wird dort auch das Lager der Orks vermutet.



KÖNIG DER MEERE

Zeitpunkt: Am Morgen des 30. Hesinde 1013 BF.

Zu der großen Flotte aus verschiedensten Schiffen, die mit Brin nach Norden ziehen, gehören auch drei thorwalsche Ottas. Sollten die Helden sich im Vorfeld nicht für die Flotte interessiert haben, dann erwähnen Sie die Ottas vorher auch nicht. Nur wenn die Helden irgendeinen Bezug zu Thorwalern im Allgemeinen oder Phileasson Foggwulf im Besonderen haben, bietet es sich an, die Nordleute schon vorher einzuführen. Andernfalls beginnen Sie einfach mit der folgenden Szene.



*Hetmann
der Thorwaler*

Am frühen Morgen erwachen die Helden im kaiserlichen Lager und müssen feststellen, dass die Mannschaften nur sehr zögerlich auf die Beine kommen. Die meisten Soldaten haben in Decken gehüllt auf dem steinhart gefrorenen Boden geschlafen. Über Nacht hat es geschneit und etliche Schläfer sind von einer dicken Schneeschicht bedeckt. Allein die Thorwaler, die ihre Ottas im Norden an das Ufer gezogen haben, scheinen schon allesamt auf den Beinen.

Je nachdem, über welche Ausrüstung die Helden verfügen, dürften sie mehr oder weniger stark unter der Kälte gelitten haben. Metallrüstungen sind so kalt, dass die Haut bei Berührung daran festfriert. Der Versuch, in einer solchen Rüstung zu nächtigen, grenzt selbst für einen Zwergen an Selbstmord. Waffen frieren in ihren Scheiden fest, Bogensehnen brauchen spezielle Pflege, um bei diesen Temperaturen effektiv eingesetzt werden zu können. Gönnen Sie erfahrenen Helden hier durchaus den Erfolg, ihr Wissen gewinnbringend einzusetzen. Allerdings kann es natürlich auch gerade einem Helden aus dem Süden passieren, dass er im entscheidenden Moment hintenanstehen muss, weil sein Schwert festgefroren ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer könnt ihr eure Füße kaum spüren, der eisige Winter scheint alle Wärme aus den Gliedern gesaugt zu haben. Fluchend tritt ein vermummter Soldat in eure Runde und lässt sich eine dampfende Schale mit Suppe reichen. Sein Schnauzbart ist von weißen Eiskristallen bedeckt. Als seine Lippen die heiße Suppe berühren, zuckt er heftig zusammen. Röchelnd lässt der Mann die Schale fallen und stürzt selbst der Länge nach in den Schnee. Aus seinem Rücken ragt ein Pfeil. Erst jetzt bemerkt ihr die orkische Reiterei, die sich im Galopp den Fluss entlang bewegt. Pfeile sirren heran und treffen die müden Kämpen. Am Fluss haben die Thorwaler eine Kampffreihe gebildet, doch werden sie der Übermacht kaum lange standhalten.

Tatsächlich kommen die müden und durchgefrorenen Soldaten nur langsam in Fahrt, es ist an den Helden, mit gutem Beispiel voranzugehen. Dem Helden mit dem höchsten Wert in *Kriegskunst* sollte auch auffallen, was das eigentliche Ziel der Orks ist. Unweit der thorwalschen Ottas befinden sich die Pferde der Flussschiffer. Ohne ihre Kraft beim Treideln ist die Flotte unfähig, den Fluss hinauf zu fahren. Die Helden müssen schnell agieren und haben keine Zeit, eventuelle Rüstungen anzulegen. Denken Sie bei den Kämpfen an entsprechende Einschränkungen durch die Kälte. In vorderster Front können die Helden auch auf Brin treffen, der sich den Angreifern entschlossen entgegenstellt. An seiner Seite kämpft der junge Alrik vom Blautann. Dank der Thorwaler müssen die Orks ihr Vorhaben recht schnell aufgeben und wenden sich nach kurzer Zeit zur Flucht. Nach dem Gefecht zerstreuen sich die Kämpfer. Aus den Reihen der Thorwaler tritt ein prächtig gekleideter Hüne auf den Prinzen zu. „Der König der Meere grüßt den König der Lande“, lässt er selbstbewusst verlauten, denn niemand anderes als der legendäre *Phileasson Foggwulf* steht vor den

Helden. Im Folgenden entspinnt sich ein Gespräch zwischen Phileasson und Brin, folgende Eckpunkte sollten dabei deutlich werden.

Phileasson ist hier, um Admiral Sanin zum Duell zu fordern, da er sich durch diesen beleidigt sieht. Während der ganzen Unterhaltung duzt der Thorwaler den kaiserlichen Heerführer, was diesen sichtlich kalt lässt, während seine Offiziere blass vor Wut werden.

- Sanin hat ein Kopfgeld von 100 Dukaten auf den Kopf des Piraten ausgesetzt. Mit dieser Summe droht der König der Meere zum Gespött von ganz Thorwal zu werden.
- Brin ist nicht bereit, Phileassons Forderungen nachzukommen, da dieser nicht von Adel und somit nicht satisfaktionsfähig ist.
- Der Prinz erhöht das Kopfgeld kurzerhand auf 1.000 Dukaten, befiehlt, Phileasson festzusetzen, und das Kopfgeld an das Schatzamt auszuzahlen.
- Phileasson warnt den Prinzen vor übereilem Handeln, denn seine Männer würden ihn bis zum Tod verteidigen und ein Kampf mit 150 heldenmutigen Thorwalern ist das Letzte, was Brin im Moment gebrauchen kann.
- Brin bietet an, Phileasson zum Ritter zu schlagen und auf dem nächsten Reichskongress über seinen Fall zu befinden, wenn dieser sich dem Unternehmen anschließt und ihm hilft, die Flotte nach Greifenfurt durchzubringen. Phileasson akzeptiert.

Phileasson Foggwulf

Der Thorwaler hörte von den Aktivitäten der Westmeerflotte, während er sich gerade in Albernia aufhielt. Da ihn eine alte Feindschaft mit Sanin verbindet, hofft er auf eine Exposition des Admirals während des Feldzuges. Phileasson sieht seinen Ruf durch den Admiral ruiniert, da dieser das niedrige Kopfgeld ausgesetzt hat und den Thorwaler für einen gemeinen Piraten hält. Auch das Sanins Flaggschiff den gleichen Namen trägt (Seeadler), ist in den Augen des Nordmannes eine Herausforderung. Da Sanin sich selbst als den König der Meere sieht, wird Phileasson alles tun, um seine Größe zu beweisen, selbst an der Seite Brins gegen die Orks kämpfen. Streuen Sie bei Gelegenheit Hinweise auf die Feindschaft der beiden Männer ein, beispielsweise wenn sich Kaiserliche über die beiden Rivalen unterhalten.

Alte Weggefährten

Sollten einige Helden bereits die **Phileasson-Saga** gespielt haben, werden sie in dem Kapitän und seinem Steuermann Ynu alte Bekannte wiedertreffen. In diesem Fall könnten die Helden auch eingesetzt werden, um später Phileassons Plan in der Stabsitzung durchzusetzen. Sollten seine alten Kameraden mit ihm über Xarvlesh und den Vampir sprechen, wird er sie eindringlich warnen, die Augen offen zu halten, denn wo Götterwaffen und mythische Kreaturen im Spiel sind, da haben auch die Götter ihre Finger im Spiel.

DIE SCHLACHT BEI ANGE UND BREITE

Der Aufbau der Beschreibungen folgt dem gleichen Muster wie bereits bei der Schlacht auf den Silkwiesen. Neben **Vorgeplänkel** und **Nachlese** teilt sich der Kern der Schlacht auf in **Blutiger Vorstoß**, bei dem die Kaiserlichen zum ersten Mal auf die starke Verteidigung der Orks stoßen, und **Durchbruch nach Greifenfurt**, in dem der Sieg Dank eines Einfalls Phileasson Foggwulfs doch noch gelingt.

Die Rolle des Kolon Tunneltreiber

Wenn Sie und Ihre Gruppe starke Verfechter eines Aventuriens sind, das durch die Aktionen der Helden individuell ausgestaltet wird, dann sollten Sie hier unbedingt beachten, ob der Zwerg Kolon Tunneltreiber noch am Leben ist. Inneraventurisch kann die Schlacht bei Ange und Breite nur in dieser Form stattfinden, wenn Kolon die Stellungen konzipiert. Sollten Sie den Helden bereits im Vorfeld den Erfolg zugestanden haben, Kolon zu töten, lassen sich hier die Folgen dieses Ereignisses darstellen. Die Stellungen sind weitaus schlechter befestigt, Kolons Lager wird möglicherweise nicht existieren und wahrscheinlich gibt es auch keine Flussperre. Wie weitreichend Sie die dadurch entstehenden Veränderungen im Verlauf des Krieges gestalten wollen, liegt ganz in Ihrem Ermessen.



VORGEPLÄNKEL



Zeitpunkt: Bis zum 3. Firun 1013 BF.

Die Schlacht bei Ange und Breite stellt den zweiten Wendepunkt im Orkensturm dar. Nachdem die Orks auf den Silkwiesen ihre erste Niederlage hinnehmen mussten, standen sich die Kontrahenten in der Zwischenzeit eher abwartend gegenüber. Der Schwarze Marschall hat an der Mündung von Ange und Breite ein Winterlager aufgebaut und befestigt, das ihm nicht nur eine hervorragende Defensivposition verschafft, sondern auch gleichzeitig den Weg für die Einsatztruppen nach Greifenfurt blockiert. Die Eroberung Greifenfurts ist für beide Seiten von entscheidender Bedeutung. Dementsprechend ist der Sieg am Fluss der Wegbereiter für die finale Konfrontation mit den Orks vor Greifenfurt. Die Schlacht bei Ange und Breite ist der Höhepunkt der militärischen Auseinandersetzungen in diesem Abenteuer. Die Geschichten um Zerwas und die Götterwaffe rücken hier in den Hintergrund, auch wenn sie weiterhin präsent sind.

KEIN DURCHKOMMEN MÖGLICH

Drei Tage nach dem Angriff der Orks auf die Pferde melden die Spähtruppe, dass das Gebiet nur so vor Schwarzpelzen wimmelt. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln. Die Flussschiffer berichten, dass wenige Meilen flussaufwärts der Zusammenfluss von Ange und Breite liegt. Trotz intensiver

Bemühungen gelingt es den Kaiserlichen nicht, bis dorthin vorzustößen. Sicher werden die Helden versuchen, selbst die entscheidenden Informationen zu beschaffen. Dies ist jedoch auch für erfahrene Helden sehr gefährlich, wie die Misserfolge der Kaiserlichen zeigen.

- Einzelne Kundschafter bleiben verschollen.
- Drei Magier scheitern bei dem Versuch, die Linien der Orks mittels ADLERSCHWINGE und der Verwandlung in fliegende Tiere zu überwinden. Keiner von ihnen kehrt zurück.

- Spektakulär ist auch ein Vorstoß unter dem jungen Travianus von Flauschenwang. Der Ritter ist der einzige Überlebende seines Stoßtrupps.

Am späten Nachmittag lässt Brin Anker werfen. Allen ist klar, dass es bald zur Schlacht kommen wird.

Der Vampir im Flauschenwang

Der Erzvampir hat mit der Gestalt des jungen Travianus von Flauschenwang eine ideale Tarnung gewählt. Dennoch können die Helden zumindest Indizien sammeln, die von Flauschenwang verdächtig machen. Zerwas Ziel ist es, den Einsatz für Greifenfurt zu verhindern. Nachdem die Menschen durch Phileassons Plan militärisch die Oberhand gewinnen, fasst er den Entschluss, Brin zu töten, um die Kaiserlichen zu demoralisieren.

Seitdem von Flauschenwang als Einziger seines Spähtrupps lebend zurückkehrte, geht unter den Kaiserlichen das Gerücht, der junge Ritter brächte seinen Kameraden Unglück. Tatsächlich nutzte Zerwas die Gelegenheit, zum letzten Mal ins Lager der Orks zu fliegen und Whasso genaue Informationen über die Kaiserlichen zu geben.

Die Gerüchte erhalten neue Nahrung, als einer der praiotischen Tempelritter, der in Flauschenwangs Gruppe die Schiffsbrücke überquert, in den Fluss stürzt. Seine Leiche kann nicht geborgen werden. Der Ritter ist der erste Verlust, den die Gruppe der Praioten erleiden muss.

Wird Zerwas bei seinen Missionen verwundet, kann er seine Wunden durch das Trinken von Blut wieder schließen. Unter Umständen kann ein solches Opfer entdeckt werden.

Schließlich bietet der Leitspruch des Henkers die Möglichkeit, ihn zu enttarnen. Sind ihre Helden gar zu arglos, kann Zerwas schon im Vorfeld eine Bemerkung fallen lassen. Gewissheit sollten die Helden jedoch erst haben, wenn der Henker in **Die Kavallerie** (siehe Seite 120) die Maske fallen lässt.

DIE BEIDEN HEERE

Insgesamt besteht die Flotte der Kaiserlichen aus etwa 50 Schiffen und 3.000 Mann, die dem Prinzen folgen.

- 3 gepanzerte Flussschiffe: Auf den von Leonardo konzipierten Schiffen sind alle Arkanen versammelt. Auf dem Flaggschiff *Widder* führt Admiral Sanin das Kommando.
- 3 havenische Galeeren mit je 80 Rojern: Die Schiffe gehören zur kaiserlichen Galeerenflotte im Meer der Sieben Winde.
- Etwa 40 Flussschiffe unterschiedlichster Größen, vom kleinen Nachen der Angbarer Zwerge bis zu havenischen Handelsschiffen. Die Schiffe sind mit Hornissen und Aalen bewaffnet, die eigens aus Harben herangeschafft wurden. Zudem hat Leonardo die Schiffe mit einem Ring von Fässern umgeben, die für zusätzlichen Auftrieb sorgen und es erlauben sollen, die schwere Fracht bis Greifenfurt zu transportieren.

- 3 thorwalsche Ottas unter Phileasson Foggwulf
- 400 Pferde und über 100 Fuhrknechte treideln die Schiffe nach Norden.
- Das Windhager Technische Regiment und das Angbarer Schanz- und Sappeurregiment führen Leonardos Aufträge aus und zimmern später die Brücken.
- 500 Ritter begleiten die Flotte an Land und schützen auch die Zugpferde und Knechte.
- Zu den Rittern gehört eine Abordnung der Tempelgarde der Stadt des Lichts unter Inquisitor Anshelm Horninger, darüber hinaus eine bunte Schar Rondrageweiheter sowie der Rest der Schwarzen Ritter von der Schlacht auf den Silkwiesen, welche vom Blautann in die Schlacht führt.

Sadrak Whassoï verfügt mit knapp 2.000 Kriegern über fast so viele Kämpfer wie die Kaiserlichen. Sein größter Vorteil sind die befestigten Stellungen.



- In Whassois Lager stehen 5 Böcke im Süden, die auf den Fluss oder das Feld im Süden ausgerichtet werden können, daneben 10 schwere Rotzen im Westen des Lagers.
- Der größte Teil der Arbeitssklaven aus Greifenfurt ist hier, um bei den Schanzarbeiten zu helfen.
- Kolons Lager umfasst etwa 200 Krieger, dazu 5 Böcke an der Spitze der Landzunge sowie 5 schwere Rotzen im Osten, um die Mündung der Breite zu beschießen.
- In Kolons Lager sind auch 30 Orkponys eingepfercht. Dies ist ein Großteil der verbleibenden Reiterei der Schwarzpelze.

DAS SCHLACHTFELD

Die von Süden anrückenden Streitkräfte Brins stoßen hier auf das Winterlager der Orks. Die Bedingungen sind vom harten Winter geprägt, der besonders der Kavallerie stark zusetzt. Die beiden Schiffsbrücken werden erst nach **Phileassons Plan** (siehe Seite 117) errichtet. Die Orks legen größten Wert darauf, die Befestigung ihrer Stellungen geheim zu halten, stellt doch die Vielzahl von Geschützen einen kaum zu auszugleichenden Vorteil dar.

01 – Lager der Kaiserlichen

In der Mitte des Lagers ragt ein einziges Zelt aus dem Schnee, in dem Brin und sein Stab ihre Besprechungen abhalten. Die kleineren Schiffe sind ans Ufer gezogen worden, während die größeren in der Mitte des Stroms geankert haben. Am Ufer sind die Pferde angepflockt. Der größere Teil der Armee verbringt die Nacht auf den Schiffen unter Deck. Die Kavallerie, der Prinz und seine Offiziere sowie ein Teil der übrigen Kämpfer schlafen in Decken gehüllt unter freiem Himmel.

02 – Whassois Lager

Das Hauptlager der Orks liegt auf einem abgeflachten Hügel, der durch Erdwälle gesichert wurde. Die Hügelflanken sind mit Pfählen bestückt, die unter dem Schnee kaum zu entdecken sind. Vor dem Hügel wurden Fallgruben ausgehoben. Die zahlreichen Geschütze sind gut getarnt. Sie wurden zusammen mit dem größten Teil der Arbeitssklaven von Greifenfurt hierher geschafft. Whassoi verfügt über genügend Proviant und warme Lederzelte um seine fast 2.000 Krieger hier überwintern zu lassen.

03 – Die Schiffsbrücke

Eine Reihe schwerer Lastkähne hat eine Kette über den Fluss gebildet. Die jeweils zehn Schritt zwischen den Schiffen werden mit Baumstämmen überbrückt. Ein Gemisch aus Sägespänen und Erde soll für den nötigen Halt sorgen. Die Brücke ist knapp drei Schritt breit und fast 200 Schritt lang. Jeweils zwei Reiter nebeneinander überqueren die Brücke. Die meisten führen die Pferde am Zügel und versuchen, die Tiere mit gutem Zureden ans andere Ufer zu bewegen (*Abrichten*-Probe). Nur wenige der jüngeren Ritter versuchen, die Brücke hoch zu Ross zu überwinden. Dazu sind vier *Reiten*-Proben +8 erforderlich. Bei einem Misslingen besteht zudem die Gefahr, dass der Reiter in den Fluss geworfen wird.

04 – Die Brücke über die Ange

Eine gute Meile nördlich von Kolons Lager wird die zweite Schiffsbrücke errichtet. Die Ange ist hier weniger als 30 Schritt breit. Die Brücke ist gute sechs Schritt breit und verläuft mittschiffs über die Drachenboote der Thorwaler.

05 – Kolons Lager

Das zweite Lager der Orks ist nur zum Fluss hin gesichert. Aufgrund seiner Lage hat Kolon darauf verzichtet, auch im Norden Wälle errichten zu lassen. Die verschneiten Erdwälle sehen auf Distanz wie natürliche Steilufer aus und verbergen fünf Böcke, die Kolon an der Spitze der Landzunge platziert hat. Im Osten des Lagers sind fünf schwere Rotzen auf die Mündung der Breite ausgerichtet. Die Munition der Böcke wird über Feuern erhitzt. Auch Kolon verfügt über warme Lederzelte für seine 200 Orks und ganze Wagenladungen an Vorräten. Nördlich des Lagers sind 30 Orkponys angepflockt.

06 – Die Flussperre

Die Orks haben oberhalb der beiden Lager eine Sperre im Fluss errichtet, die die Schiffe stoppen und genau zwischen den Geschützen der Orks festhalten soll. Die Sperre besteht aus dicken Baumstämmen, die mit kurzen Eisenketten miteinander verbunden sind. Netze mit Steingewichten ziehen die Bäu-

me unter Wasser, damit die Sperre nicht zu erkennen ist. Die Sperre ist an beiden Ufern an mächtigen Baumstümpfen verankert. Am Westufer hat man nördlich von Kolons Lager ein eigenes Wachlager errichtet, um die Verankerung vor Sabotage zu schützen. Das kleine Lager ist durch Wälle und Palisaden geschützt und wird von einer Mannschaft von zehn Kriegern verteidigt. Sollte es den Helden gelingen, das Lager rechtzeitig zu entdecken und einzunehmen, können sie einen entscheidenden Vorteil für den Durchbruch der Flotte erringen.

Strukturpunkte: 30

Härte: 15

Struktur: 14

HELDENAKTIONEN

- Die Helden können sich an den **Spähtruppen** beteiligen oder sogar ganz eigene Wege gehen. Die obigen Beispiele sollten jedoch verdeutlichen, dass dies auch für die Helden kein Spaziergang werden wird.
- Zauberern in **Tiergestalt** begegnen die Schamanen mit beherrschten Tieren oder indem sie selbst per **ADLER-SCHWINGE** eingreifen. Wenn Sie wollen, kann auch Gamba hier noch einen Auftritt haben.
- Elementare und andere Wesenheiten treffen auf eine Reihe von **Elementargeistern**, die das Lager schützen.
- Sollten die Helden auf die eine oder andere Art dennoch **Erfolg** haben, können sie Kolons Lager entdecken und damit einen entscheidenden Hinweis für die späteren Planungen geben. Auch wenn es den Helden gelingt, das Hauptlager zu überfliegen, können Sie entscheiden, dass die Schwarzpelze ihre Geschütze so unter der Schneedecke getarnt haben, dass sie aus der Vogelperspektive nicht zu erkennen sind.

DER VERLAUF DER SCHLACHT

Sie finden im Folgenden einen Gesamtüberblick über den Verlauf der Schlacht, wie er in den Geschichtsbüchern des offiziellen Aventuriens stehen wird. Die verschiedenen Szenen werden weiter unten genauer beschrieben. Der Gesamtüberblick soll Ihnen dabei als Leitfaden durch die Geschehnisse dienen. Natürlich steht es Ihnen frei, den Verlauf der Schlacht nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Zur Orientierung finden Sie die wichtigsten Ergebnisse der Schlacht in der **Nachlese**. Für den weiteren Verlauf der Kampagne ziehen Sie die **Ankerpunkte** zu Rate.

Erster Angriff

Zwei Stunden vor Sonnenuntergang greift der Prinz mit seiner Kavallerie Whassois Stellungen an. Die Geschütze und Befestigungen bereiten dem Angriff jedoch ein schnelles Ende. In der Nacht entwickeln die Angreifer ‚Phileassons Plan‘ und beschließen, die Reiterei über Schiffsbrücken auf die nördliche Landzunge zu führen.

Am nächsten Morgen werden mehr als 400 Mann ausgeschiedt, um zwei Meilen südlich des Lagers Bäume zu fällen und zum Fluss zu schaffen. Am späten Nachmittag lassen sich etliche der schweren Lastkähne flussabwärts treiben und bilden eine Kette zwischen den Ufern. Die Techniker und Sappeure beginnen sofort mit dem Bau der Brücke, der bis zum Morgengrauen dauert.

Manöver auf dem Fluss

Einige Stunden vor Morgengrauen rudert Phileasson seine mit Baumstämmen beladenen Ottas den Fluss hinauf. Magier verbergen die Schiffe hinter Nebeln, damit die Thorwaler ungeschen die Landzunge mit dem Orklager passieren können. Kurz nach Sonnenaufgang erreichen die Schiffe ihre Position und eine zweite Schiffsbrücke wird errichtet. Währenddessen überqueren die Reiter den Fluss im Süden. Nachdem Brin seine Ritter nördlich der Angemündung erneut über den Fluss geführt hat, formiert sich die Kavallerie zum Angriff auf Kolons Lager.

Angriff der Ritter

Admiral Sanin führt die Kampfschiffe zum Zusammenfluss von Ange und Breite, um den Angriff des Prinzen zu unterstützen. Als sich die Ankunft der Reiter verzögert, lässt er zum Angriff blasen und nimmt Kolons Lager unter Feuer. Die Orks erwidern das Feuer und können die Schiffe im Verlauf des Gefechts beschädigen. Der Admiral wird während der Gefechte verwundet, kann das Kommando jedoch fortsetzen.

Brin greift mit seiner Kavallerie das Lager im Norden an. Alle 200 Kämpfer der Orks werden getötet. Kolon Tunneltreiber bleibt verschwunden. Die Flussgaleeren ziehen sich zurück und nehmen Reparaturen vor.

Durchbruch

Am Vormittag setzt heftiges Schneetreiben ein und blockiert die Sicht. Unter der Führung der *Widder* wagen die Schiffe den Vorstoß, während der Prinz gleichzeitig vom Nordufer der Ange das Lager Whassois unter Beschuss nehmen lässt. Als die Galeeren auf die Fluss Sperre treffen, gelingt es nur durch eine Krankonstruktion Leonardos im Heck der *Widder*, das Hindernis zu zerstören. Obwohl die Schamanen der Orks den Sturm beruhigen und einen gewaltigen Feuervogel auf die Schiffe hetzen, kann die Flotte die Reihen der Orks durchbrechen. Nördlich des Schlachtfeldes werden einige Truppen von den Schiffen aufgenommen, die mit nach Greifenfurt kommen.



BLUTIGER VORSTOß



Zeitpunkt: 3. Firun 1013 BF

DER ERSTE ANGRIFF

Kurz nachdem das improvisierte Lager errichtet und das Stabszelt aufgestellt ist, lässt Brin seine Offiziere versammeln. Vermutlich werden auch einige Helden daran teilnehmen wollen. Für den Verlauf der Gespräche ist entscheidend, über welche Informationen die Kaiserlichen verfügen. Sollten die Helden aufgrund gewagter Vorstöße entscheidende Angaben zur militärischen Situation machen können, ist dies der Zeitpunkt, um sie vorzubringen. Durch die Begegnung mit Phileasson sollte den Spielern eines in Erinnerung gerufen worden sein. Im feudal geprägten Aventurien zählen Stand und Herkunft oft mehr als Wissen und Erfahrung. Übersetzt bedeutet dies, dass selbst erfahrene Helden hier einen schlechten Stand haben, wenn sie über einen niedrigen So-

zialstatus verfügen. Zwar geht der Prinz relativ locker damit um, doch die übrigen Offiziere sehen dies längst nicht alle so. Weisen Sie Ihre Spieler ruhig auf diesen Umstand hin. Gerade wenn die Helden aus dem Mittelreich oder einem Land mit ähnlichen gesellschaftlichen Strukturen kommen, sollte es für sie ungewohnt, ja fast schon unverschämt erscheinen, hier als einfacher Bürger das Wort zu ergreifen.

Die Sachlage stellt sich aus Sicht der Menschen wie folgt dar. Die Stellungen der Orks befinden sich in unmittelbarer Nähe. Es ist naheliegend, dass Whassois sein Lager an der Mündung der Breite, dem Weg nach Greifenfurt, aufgeschlagen hat. Kolons Lager wird zumindest vermutet, ggf. hat man seine Position auch bestätigen können. Da die Schiffe kaum den Angriffen von beiden Seiten des Flusses standhalten können, müssen die Orks zumindest von einem Ufer vertrieben werden.

Der junge von Flauschenwang setzt sich leidenschaftlich für einen Angriff der Reiterei ein. Auch wenn einige alte Haudegen Bedenken haben, findet dieser Vorschlag schnell Anklang bei vielen Rittern, insbesondere den jüngeren Offizieren, aber auch in der Geweihtenschaft der Rondra. Der Vorschlag Sanins, zunächst allein mit den Schiffen die Stellungen der Orks zu testen, wird als zu gefährlich zurückgewiesen. Im Hintergrund können die Helden gar geraunte Bemerkungen hören, ob der Admiral den ganzen Ruhm etwa alleine ernten will. Wenn die Helden keine wirklich triftigen Gründe vorbringen können, wird Brin dem Vorschlag zustimmen. Wenn Sie wollen, kann es das Verdienst der Helden sein, dass Sanin immerhin mit seinen Schiffen Artillerieunterstützung für den Reiterangriff gibt. Der junge von Flauschenwang wird den Helden beim Hinausgehen mit jugendlichem Optimismus erzählen, dass nun endlich der Tag gekommen sei, die Orks zurückzuschlagen.

Sandkastenspiele

Um die Stabsbesprechung anschaulicher zu gestalten, sollten Sie auf eine graphische Darstellung nicht verzichten. Brin benutzt einen kleinen Sandkasten und verschiedene Holzklötze. Für den Spieltisch mögen ein größeres Blatt Papier und ein paar Spielsteine ausreichend sein. Verwenden Sie zur Orientierung die obige Karte, bedenken Sie dabei jedoch, dass die Kaiserlichen nur über einen Teil der dort dargestellten Informationen verfügen. Mit Hilfe dieser Materialien haben Sie Gelegenheit, direkt in die Rolle der Strategen zu schlüpfen und die verschiedenen Figuren ihre Meinung darlegen zu lassen. Spekulieren Sie hitzig über mögliche Stellungen am Fluss und setzen Sie dann mit todernter Mine einen Würfel auf das Blatt Papier.

Phileasson wird sich übrigens zunächst zurückhalten. Er hält den ersten Angriff für keine gute Idee, ist jedoch klug genug, dies nicht zu äußern. Sollten die Helden sich einbringen, kann er ggf. ihre Position unterstützen. Möglicherweise führt dies dazu, dass die Helden ihrerseits Phileassons Plan im nächsten Abschnitt unterstützen.

Am Nachmittag lässt der Prinz seine Reiter versammeln. Insgesamt sind es mehr als 500 Mann. Die Truppen durchqueren das Waldstück nördlich des Lagers und formieren sich am Rand der Ebene. Je 100 Ritter in den beiden ersten Reihen, danach jeweils die Hälfte. Dann kommt das Signal zum Angriff.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vom Fluss her tönt der gleichförmige Klang der Trommeln herüber. An Bord seiner Schiffe lässt Sanin die Artillerie bereitmachen zum Kampf.

Am Rand der Ebene hat der Prinz seine Ritter antreten lassen. Zur Linken finden sich die Adligen des Reiches, von denen einige sogar eigene Panzer für ihre Pferde besitzen. Auf der Rechten haben sich die Ritter der Rondra versammelt. Unter ihren altmodischen Wappenröcken schimmern die Kettenpanzer. Direkt daneben blitzen die polierten Rüstungen der Tempelgarde des Lichts mit ihren greifengeschmückten Schilden und Wimpeln. Alrik vom Blautann führt die Überlebenden jener schwarzen Ritter in die Schlacht, die schon während der Schlacht auf den Silkwiesen an seiner Seite kämpften. Im Zentrum hat der Prinz seine Leibgarde und engsten Gefolgsleute versammelt, unter denen auch der junge von Flauschenwang zu sehen ist.

Für einen Moment herrscht Stille, dann zieht der Prinz seine Klinge. Der Ruf schallt über die Ebene: „Greifenfurt oder der Tod!“

Kaum hat der Angriff begonnen, eröffnen die Schwarzpelze aus ihren verborgenen Stellungen hinter den Wällen das Feuer. Als Munition verwenden sie kopfgroße Flusssteine, die gegen Mensch und Pferd verheerende Wirkung entfalten. Bereits nach der zweiten Salve lässt der Prinz den Angriff abbrechen. Die Verteidigung der Orks ist weitaus stärker als erwartet. Noch währenddessen beginnen die Schiffe von Fluss aus zu feuern, die ersten Schüsse gehen jedoch noch fehl. Ein Treffer gegen die Kupferpanzerung der Widder dröhnt wie der Paukenschlag eines Gottes über die Ebene.

HELDEPAKTIOPEP

Vermutlich wird es den Helden nicht gelungen sein, genauere Informationen über die Verteidigungsanlagen von Whassois Lager zu beschaffen. Ohne diese werden sie den Angriff kaum verhindern können. Sollten sie überzeugend auf mögliche Geschützstellungen hinweisen (immerhin wissen die Helden um Kolons Qualitäten) können sie vielleicht erreichen, dass der Prinz den Angriff bereits nach der ersten Salve aus den Katapulten abbrechen lässt.

Helden, die am Angriff der Kavallerie teilnehmen, laufen Gefahr, von den Felsbrocken getroffen zu werden. Die Orks geben fünf Salven ab, bis die Ritter sich wieder zurückgezogen haben. Je Salve wird ein W20 geworfen:

1-12: Der Held hat Glück und bleibt verschont.

13-15: Neben dem Helden wird ein Reiter durch einem Treffer vom Pferd gerissen und verschwindet unter den Hufen der Nachfolgenden. Gelingt dem Helden keine MU-Probe, wird er versuchen, den Angriff abzurechnen und sein Leben zu retten. Mehrere *Reiten*-Proben sind erforderlich, um aus der Formation auszuscheren.

16, 17: Unmittelbar vor dem Helden stürzt ein Reiter. Gelingt keine *Reiten*-Probe +5 reitet der Held den Gestürzten nieder.

18, 19: Der Schild des Helden wird getroffen. W6+2 SP und ein zerstörter Schild sind die Folge. An das Führen von *Zweihandwaffen* ist bis zur nächsten *Regeneration* nicht zu denken. Hat der Held keinen Schild, werten Sie das Ergebnis wie eine 20.

20: Das Pferd des Helden wird getroffen. Nur eine *Körperbeherrschungs*-Probe +10 bewahrt den Helden vor 5W6 SP. Um den nachfolgenden Pferden auszuweichen sind *Ausweichen*-Proben erforderlich, bei deren Misslingen je W20 TP fällig werden.

PHILEASSONS PLAN

Nach dem desaströsen Angriff ist die Stimmung niedergeschlagen. Die starken Verteidigungsanlagen der Orks lassen manchen Ritter verzweifeln. Gelingt es nicht, die Orks aus ihren Stellungen zu vertreiben, ist an die Weiterfahrt nach Greifenfurt nicht zu denken. In seinem Zelt hat der Prinz erneut seine Offiziere versammelt. Es führen vor allem Brin, Sanin und Anshelm das Wort. Nacheinander werden die verschiedenen Optionen diskutiert. Ein Reiterangriff auf Whassois Lager scheidet nach dem Debakel des Abends aus. Ein Angriff mit Fußtruppen kommt aus den gleichen Gründen nicht in Frage. Die Schiffe gegen die Strömung den Fluss hinaufzubewegen, ist allein schon eine Herausforderung, einen Schlagabtausch mit den Geschützstellungen an der Angemündung stehen Sie nicht lange durch. Kolons Lager vom Fluss aus anzugreifen, erscheint aussichtslos. Als die Situation immer verfahrenener wird und gegenseitige Vorwürfe die Runde machen, tritt Phileasson an den Tisch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich hätte einen ganz anderen Vorschlag.“ Alle Blicke richten sich auf den Thorwaler, der seelenruhig einen Schluck aus seinem Trinkhorn nimmt. „Sind wir schon so weit, uns von einem Piraten belehren zu lassen?“, kommt Sanins verächtliche Antwort und löst nervöses Gelächter aus.

Das kalte Lächeln Phileassons zeigt nicht, was in ihm vorgeht. „So wie es aussieht, gehen dir die Alternativen aus, Admiral. Ich habe einen Vorschlag, der uns den Sieg bringen wird, wenn ihr genau das tut, was ich sage. Ich verlange nicht viel dafür, nur, dass das

Reich meinen Titel *König der Meere* offiziell anerkennt. Außerdem werden die Rumvorräte der Flotte nach dem Sieg auf meine Schiffe verladen, ich muss ja schließlich auch an meine Männer denken. Also, was sagt ihr?“

Einen Moment herrscht Stille, dann bricht ein Tumult im Zelt los, der erst durch Brins Ruf zur Ordnung wieder beendet werden kann.

„Lasst den Mann reden, ich will hören, was er zu sagen hat.“

Auch wenn die Offiziere, allen voran Sanin und Inquisitor Anshelm, empört sind, lässt Brin den Thorwaler seinen Plan erläutern. Phileasson schlägt vor, eine Schiffsbrücke unterhalb des derzeitigen Lagers zu errichten. Die Reiter werden über diese auf die andere Seite des Flusses gelangen und dann nach Norden reiten. Derweil wird Phileasson mit seinen Drachenbooten die Ange hinauf rudern und dort eine zweite Schiffsbrücke errichten. Nachdem die Truppen dort erneut den Fluss überquert haben, können sie das Lager auf der nördlichen Landzunge angreifen, das vermutlich gegen Angriffe vom Land aus kaum befestigt ist. Zusammen mit den Schiffen soll es so gelingen, die Stellung der Orks zu überwinden.

Am nächsten Morgen werden 400 Mann nach Süden ausgesandt, um Bäume zu fällen und alles für den Bau der Schiffsbrücke bereitzustellen. Für die Sappeure ist der Bau einer Schiffsbrücke zwar grundsätzlich nichts Neues, doch die Geschwindigkeit und die Größenordnung, die hier erforderlich sind, stellen sie vor einige Probleme. Der Bau der Brücke dauert die ganze Nacht. Derweil werden auch die thorwalschen Ottas mit Stämmen beladen und flussaufwärts entsandt. Noch am Abend ergeht der Befehl an alle Arkanen, sich bei Sanin zu melden. Man geht davon aus, dass die Schamanen gezielt gegen die Schiffe vorgehen, und will dem begegnen.

Als die Thorwaler gegen Morgengrauen ihre Position erreichen, sind die Männer vom Rudern gegen die Strömung zu Tode erschöpft. Einem Angriff der Orks hätten die Nordmänner in dieser Situation nichts entgegenzusetzen. Als die Sonne höher steigt und die Reiter nicht wie geplant erscheinen, wird Phileasson immer nervöser.

Erst mit dem Eintreffen der kaiserlichen Truppen kann die Brücke über die Ange errichtet werden. Da der Fluss hier keine 30 Schritt breit ist, geht dies wesentlich schneller von statten, als der Bau der ersten Brücke. Noch einmal müssen die Reiter den Fluss überqueren. Dann lässt Brin seine Truppen formieren und zügig das Waldstück nördlich von Kolons Lager durchqueren.

HELDEPAKTIOPEP

● Es ist an dieser Stelle ausdrücklich erwünscht, dass die Helden eigene **Vorschläge** machen. Wenn es sich einrichten lässt, wird Phileasson einen guten Vorschlag der Helden unterstützen. Umso eher, wenn er dadurch die Gelegenheit sieht, Sanin zu demütigen.

● Sollten einer oder mehrere Helden eine besondere Beziehung zu Phileasson haben, könnten Sie auch mit den Ottas flussaufwärts fahren und die Brücke über die Ange errichten. Beherrscht ein **Zauberer** unter den Helden den Zauber NEBELWAND meisterlich, wird er für die Tarnung des Kommandos eingeteilt.

● Übrige **Zauberer** können auf der Widder einen Kriegsrat einberufen und sich zusammen mit den übrigen Arkanen beraten, welche Vorbereitungen man für den Kampf gegen die Schamanen trifft.

● Während der Vorbereitungen haben Sie Gelegenheit, noch einmal einen Hinweis auf den **Vampir** zu platzieren.



DURCHBRUCH NACH GREIFENFURT



Zeitpunkt: 5. Firun 1013 BF

Dramaturgische Anmerkung

In den nächsten Abschnitten werden die verschiedenen Züge der Schlacht bei Ange und Breite beschrieben, wie sie sich im offiziellen Aventurien zuge tragen haben. Natürlich können die Ideen der Spieler auch zu einem anderen Verlauf führen. In diesem Fall werden Sie mit Hilfe der vorliegenden Informationen improvisieren müssen. Dramaturgisch gesehen findet der Kriegsplot hier seinen Höhepunkt. Mit dem Sieg wendet sich das Blatt zu Gunsten der Kaiserlichen. Um diesen Erfolg am Spieltisch greifbar zu machen, kann der Tod Kolon Tunneltreibers genutzt werden. Aber auch ohne ihn ist der Sieg auf der Landzunge ein spürbarer Erfolg für die Helden.

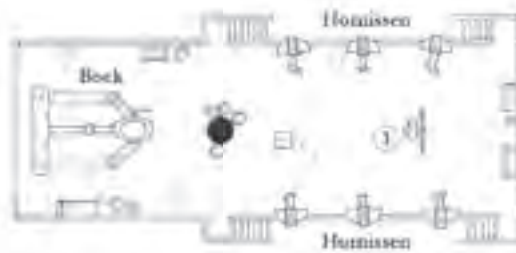
Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Helden die Schlacht aus verschiedenen Blickwinkeln erleben. Der Fokus der Erzählung sollte in diesem Fall öfter gewechselt werden, damit am Spieltisch keine Langeweile aufkommt. Jede Alternative bietet verschiedene Höhepunkte für die Helden. Wählen Sie Zeitpunkt und Betonung passend zu den Aktionen Ihrer Helden.

AUF DEM FLUSS

Jene Helden, die nicht mit Brin oder Phileasson ziehen, werden sich auf den Schiffen befinden. Alle Arkanen wurden dabei auf der *Widder* versammelt. Die Kampfschiffe der Flotte setzen im Morgengrauen Segel nach Norden. Als die Schiffe langsam in Reichweite der Orkgeschütze kommen, lässt Sanin die Segel einholen und rudern. Im Gegensatz zu den leichten Galeeren sind die gepanzerten Schiffe zu schwer, um allein durch Muskelkraft gegen den Strom zu fahren. Erst mit Hilfe einer Erfindung des Havener Mechanikus Leonardo gelingt dieses Kunststück. Die schwere Rotze im Bug wurde so modifiziert, dass sie einen der beiden Anker schleudern kann. Sobald dieser Halt gefunden hat, zieht sich die Widder daran flussaufwärts. Während der erste Anker die Position sichert, wird der zweite flussaufwärts geschleudert und das Spiel beginnt von Neuem.

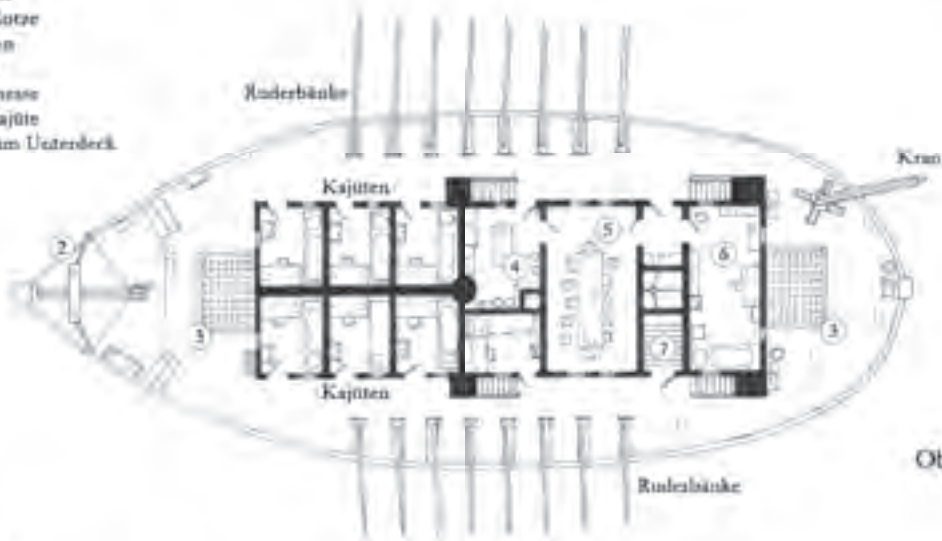
DER WIDDER

0 1 2 3 4 Schritt



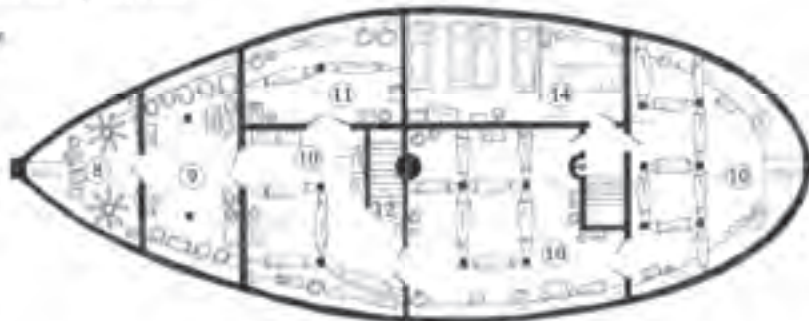
Kajütendeck

- 1 Steuerstand
- 2 Schwere Rotze
- 3 Frachtklappen
- 4 Kombüse
- 5 Offiziersmesse
- 6 Kapitänskajüte
- 7 Abgang zum Unterdeck



Oberdeck

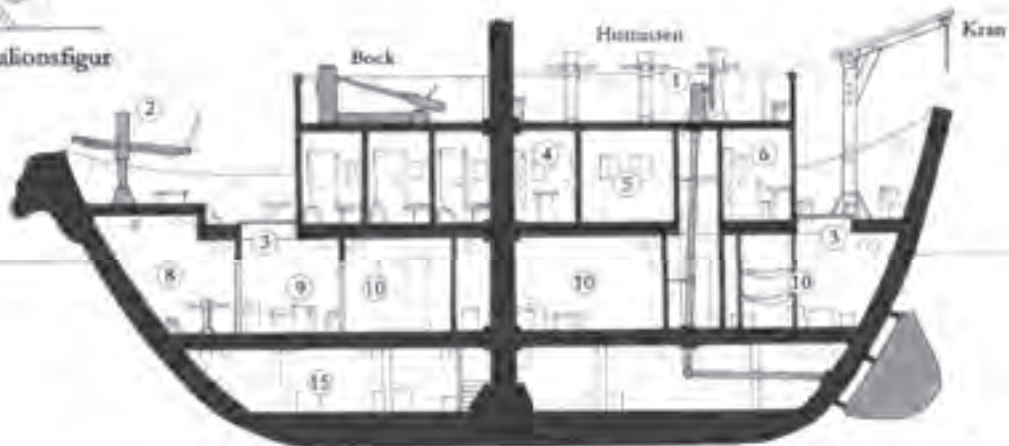
- 8 Kabelgatz
- 9 Vorratsraum
- 10 Lager für Munition und Hydrauler Feuer
- 11 Frachträume
- 12 Abgang zur Bilge
- 13 Lazarett
- 14 Bilge



Unterdeck



Gallionsfigur



Schnitt

Als die Strahlen der Sonne die kupfernen Panzer der Schiffe erreichen, wird auch Admiral Sanin zunehmend nervöser. Man erwartet dringend den Angriff der Reiter auf das nördliche Lager. Dann trifft der Großadmiral eine Entscheidung. „Alle Leut' auf Gefechtsstation! Wir greifen an und werden dem Prinzen den Weg ins Lager ebnen!“, schallt sein Ruf über das Wasser.

Anstatt abzuwarten und gemeinsam mit den Reitern anzugreifen, lässt Sanin die Schiffe vorrücken und Kolons Lager beschießen. Die Orks erwidern den Beschuss umgehend und liefern sich in den folgenden zwei Stunden ein erbittertes Duell mit der Flotte. Die Widder verfügt über eine schwere Rotze im Bug, die auch für das Schleudern der Anker verwendet wird. Mittschiffs ist ein Bock ausgerichtet, dazu drei Hornissen auf jeder Breitseite. Im Heck hat Leonardo einen Kran installiert, über dessen Sinn immer wieder spekuliert wird. Schmücken Sie die folgenden Elemente nach eigenem Ermessen aus.

- Der erste Offizier verliert nach den ersten Treffern die Beherrschung und muss von Sanin zur Ruhe gerufen werden.
- Treffer gegen die Panzerung dröhnen über den ganzen Fluss.
- Ein Glückstreffer der Orks trifft die Brandgeschosse und verteilt brennendes Hylailier Feuer über das Deck. Gelöscht wird mit Sandeimern, die überall an Deck verteilt sind. Männer werden mit Leinen zurück an Bord geholt, nachdem sie in Panik über Bord gesprungen sind.
- Sanin bricht zusammen und wird ins Lazarett gebracht. Ein Splitter hat sein Bein getroffen. Der Admiral verliert viel Blut und lenkt die Geschehnisse danach von seinem Lehnstuhl aus.
- Die Widder konzentriert das Feuer auf die nördlichen Stellungen. Es dauert nicht lange, bis die ersten Brände lodern.
- Eine der havenischen Galeeren fängt Feuer. Im Gegensatz zur Widder gelingt es dort nicht, den Brand unter Kontrolle zu bringen. Das Schiff treibt brennend den Fluss hinab.

Als schließlich die Reiter das Lager angreifen, stellen die Schiffe den Beschuss ein und ziehen sich zurück.

DIE KAVALLERIE

Nachdem die Reiter Phileassons Schiffe erreicht und den Fluss überquert haben, formieren sich die Truppen zu einer Schlachtreihe. Noch im Schutz des kleinen Wäldchens beziehen die Ritter Stellung und bereiten sich auf den Angriff auf das Lager vor, welches nahezu ungeschützt vor ihnen liegt. Vom Fluss ist Schlachtenlärm zu hören. Feuer brennt im Lager der Orks, doch auch von den Schiffen lodert Flammenschein herüber. Dann lässt der Prinz den Schlachtruf „Rache für Greifenfurt“ ertönen und die Ritter setzen sich in Bewegung.

Während des Angriffs wird Zerwas in Gestalt des Travianus von Flauschenwang seine Tarnung aufgeben und Brin attackieren. Die Helden können den Vampir bereits frühzeitig über seinen Leitspruch erkennen. Ein dahingeworfenes „Lassen wir unsere Klängen Ork-Blut trinken“ klingt harmlos, mag aber bei den Helden bereits den Verdacht schüren, so dass sie zur rechten Zeit am rechten Ort sind. Wie Sie die Konfrontation gestalten wollen, hängt von den Vorlieben

Ihrer Gruppe ab. Zerwas wird in jedem Fall versuchen, den Prinzen zu töten. Wird er bedrängt, nimmt er mit Hilfe seines Schwertes die Dämonengestalt an und wird die Flucht ergreifen, wenn er glaubt, sein Ziel nicht mehr erreichen zu können. Keinesfalls wird er sich auf ein längeres Gefecht inmitten hunderter kaiserlicher Ritter einlassen.

Spätestens mit der Niederlage bei Ange und Breite endet der Krieg für Kolon Tunneltreiber. Der Zwerg wird versuchen, sich zurückzuziehen, sobald er erkennt, dass die Lage verloren ist. Wenn ihn die Helden nicht aufhalten, wird er in den Fluss springen und sich an der Sperre zum anderen Ufer ziehen. Es ist egal, ob die Helden ihn töten oder ob er verschwunden bleibt. In dieser Kampagne wird der Zwerg keine Rolle mehr spielen.

Dem Angriff der Ritter haben die Orks wenig entgegenzusetzen. Zwar gelingt es ihnen noch, die Geschütze zu wenden und zwei Salven auf die Angreifer abzugeben, doch der doppelten Übermacht haben die 200 Krieger nichts entgegenzusetzen. Die Orks kämpfen bis zum letzten Mann und da die Kaiserlichen keine Gefangenen machen, ist das hier wörtlich zu nehmen. Mit dem Beginn des Reiterangriffes stellt Sanin mit seinen Schiffen den Beschuss ein und zieht sich wenig später zurück.

HELDENAKTIONEN

● Befinden sich die Helden während des Angriffs in der Nähe des Prinzen, kann Zerwas **Attacke** unter „Sartassa“-Rufen bereits **im Schwung des Angriffs** erfolgen. Dann werden die Tempelritter und Panthergarde den Vampir umzingeln und versuchen, ihn zu vernichten. Sobald er sich verwandelt, beginnen die Pferde zu scheuen und erschwerte *Reiten*-Proben werden fällig, um im Sattel zu bleiben.

● Möchten Sie die **Helden** zunächst **alleine mit Zerwas konfrontieren**, lässt sich die Attacke in die **Einzelgefechte des Lagers** verlegen. Dies kann sich anbieten, wenn Zerwas über seinen Leitspruch enttarnt wurde und den Helden so der Erfolg der Enttarnung aus eigener Kraft zugestanden werden soll. Die Helden sollten im Kampf mit dem machtvollen Vampir zunächst im Nachteil und eher darauf bedacht sein, das Leben des Prinzen zu retten. Um den Vampir schließlich vertreiben zu können, bietet es sich an, die Ritter der Inquisition einzusetzen. Auch wenn sie den Helden sonst vielleicht nicht sympathisch sind, so sind sie beim Kampf gegen den Vampir doch genau in ihrem Element. Findige Helden könnten sogar eines der orkischen Geschütze einsetzen, um den Vampir zu verwunden und so zum Rückzug zu zwingen. Wenn Sie die Helden lieber in der Rolle der Retter sehen, können diese natürlich auch dem Inquisitor und seinen Gardisten zu Hilfe eilen.

● Der **Tod Kolons** kann als eigener Höhepunkt ausgebaut werden. Ggf. kann der Zwerg sich auch ins Wachlager der Fluss Sperre zurückgezogen haben und den Helden hier einen letzten Kampf liefern. Bedenken Sie jedoch, dass Kolons Ziel das Überleben ist. Er wird daher keine Position verteidigen, wenn er eine Möglichkeit zur Flucht sieht. Bedenken Sie auch, dass diese Szene zur Entdeckung der Fluss Sperre führen wird. Mit dem richtigen Timing können die Helden an Land hier noch einmal glänzen.

STURMFAHRT

Während im nördlichen Lager das kaiserliche Banner aufgepflanzt wird, werden auf den Schiffen in den nächsten Stunden die nötigen Reparaturen durchgeführt. Am späten Nachmittag ziehen von Süden her dichte Wolken auf, die den Himmel verfinstern. *Wettervorhersage* enthüllt einen herannahenden Sturm. Sanin will die anbrechende Dunkelheit, Schneefall und den kräftigen Südwind dazu nutzen, nach Greifenfurt vorzustößen. Die Widder hisst die goldene Scheibe auf blauem Grund und setzt damit das Signal zum Vorstoß der Flotte. Mit gelöschten Positionslichtern gleitet die Flotte durch das dichte Schneetreiben in die Mündung der Breite.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Dunkelheit sind die Ufer kaum noch zu erkennen, auch die Orks haben sämtliche Feuer gelöscht. Sanin hat jedes Signal verboten und der Schnee legt sich wie eine stille Decke über den Fluss. Gespenstisch gleitet das Flussschiff durch die Dunkelheit. Dann geht ein Zittern durch den Rumpf und ein plötzlicher Ruck reißt die Mannschaft von den Beinen. Ihr seid auf ein Hindernis aufgelaufen!

Wenn die Flussperre noch nicht vernichtet werden konnte, werden die Schiffe direkt vor den Stellungen der Orks auflaufen. Andernfalls werden die Schamanen einen anderen Weg finden müssen, um die Schiffe zu entdecken. Den Schiffen bleibt dann jedoch deutlich mehr Spielraum. Nach der Entdeckung entbrennt sofort ein heftiges Artilleriegefecht. Auf beiden Seiten brennen zunächst keine Feuer, was das Zielen deutlich erschwert. Die ersten Hylailer Feuer schaffen jedoch bald Orientierungsmarken.

Ist die Flussperre noch vorhanden, wird die Widder Positionslichter im Heck setzen lassen. Dennoch kommt es zu einigen Havarien, als die Nachfolger auf die verkeilten Schiffe auflaufen. In jedem Fall werden die gepanzerten Schiffe sich zwischen Orklager und Flotte manövrieren, um den Versorgungsschiffen Deckung zu geben. Dazu fahren sie bis auf weniger als 20 Schritt an die feindlichen Stellungen heran. Neben den Rotzenschüssen, die auf diese Entfernung auch die Panzerung durchschlagen, gehen wahre Pfeilwolken auf die Schiffe nieder.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im lichter werdenden Schneetreiben könnt ihr das Lager der Orks erkennen. An mehreren Stellen lodern die Feuer der Brandgeschosse. Doch unter dem Klang der Trommeln scheinen sich die Flammen in den Himmel zu recken und dort eine sich wandelnde Gestalt zu formen. Immer dünner werden die Feuer, bis sie ganz verlöschen und die gewaltige Gestalt eines Feuervogels am Himmel hängt. Im Licht des Feuervogels wird die ganze Flotte sichtbar, direkt vor den Stellungen der Orks. Es wird heller und heller, der Vogel kommt direkt auf euch zu!



Der Feuervogel

Nachdem die Schamanen der Orks den Sturm beruhigt haben, beschwören sie aus den Feuern im Lager ein mächtiges Elementarwesen, das die *Widder* vernichten soll. Neben den Helden sind hier natürlich auch die an Bord befindlichen Magier gefragt, die sich auf diesen Moment vorbereitet haben. Einen Zwerg kann beim Anblick des Vogels ein ungewohnter Schreck durchfahren, erinnert das Elementarwesen doch frappierend an die Beschreibungen des *Alagrimms*, jenes legendären Feuervogels aus Pyrdacors Gefolge.

Feuervogel

Elementarer Angriff:

INI 16+W6 **AT** 21 **TP** 3W+8 **DK** HNS
PA 10 **LeP** 100 **AsP** 60 **AuP** unendlich **RS** 0
MR 13 **GS** 10

Angriffe des Feuervogels verursachen elementaren Sekundärschaden

Zauber: Wand aus Flammen (18)

Besondere Eigenschaften: Immunität (Alle Merkmale außer Schaden), Immunität (Gifte und Krankheiten), Immunität (Feuer), Immunität (profane und geweihte Waffen), Verwundbarkeit (Wasser), Wachstum (Feuer): Wenn das Elementarwesen die Brandgeschosse neben dem Geschütz erreicht, erhält es für jede der drei Tonkugeln W20 zusätzliche LeP.

Während des Angriffes wird Sanin geblendet, als er in die Augen des Feuervogels sieht. Nachdem er wieder in seinem Stuhl sitzt, muss die zwergische Geschützmeisterin für ihn sehen. Die Beschwörung des Elementarwesens hat die Kraft der Schamanen erschöpft. Sobald die Flussperre zerstört wurde, kann die Fahrt fortgesetzt werden. Dabei kann die Sperre mit dem Kran am Heck der *Widder* aus dem Wasser gehoben werden, damit sie von der Besatzung zerstört werden kann. Alternativ dazu könnten auch Brins Reiter das Wachlager entdecken und die Kette am Ufer zerstören. Unterdessen wird auf beiden Seiten intensiv geschossen.

HELDEPAKTIOPEH

Der Kampf gegen den **Feuervogel** sowie das Zerstören der **Flussperre** sind klassische Heldenaktionen.

ПАЧЛЕСЕ

Ein Stück flussaufwärts wird die *Widder* noch einmal inhalten und Inquisitor Anshelm sowie einige Offiziere an Bord nehmen. Der Prinz wird mit seinen Truppen die Stellungen halten, bis die Flotte einige Tage später zurückkehrt. Danach werden die Geschütze vernichtet und die Reiter kehren zurück nach Ferdok. Brin begibt sich nach Wehrheim, um dort eine Armee aufzustellen, die im Frühjahr Greifenfurt befreien soll.

Beim Angriff auf Kolons Lager werden seine 200 Krieger getötet, der Zwerg selbst ist tot oder verschollen. Darüber hinaus verlieren die Schwarzpelze auch den Rest ihrer Reiterei. Mit dem Durchbruch der Kaiserlichen hat die Stellung ihren Wert verloren. Whassoi gibt das Lager auf und zieht nach Greifenfurt. Da er die Geschütze nicht durch den Schnee transportieren kann, lässt er sie zerstören. Auch ein Teil der Zelte hat durch die Feuer der Kaiserlichen Schaden genommen.

HELDEPAKTIOPEH

Helden, die am Angriff der Kavallerie teilgenommen haben, können mit Anshelm an Bord der *Widder* gehen und so nach **Greifenfurt** gelangen.

Wenn Sie die Kämpfe nicht einzeln ausgewürfelt haben, ziehen Sie erneut die **Regularien** aus der Schlacht auf den Silkwiesen zu Rate (siehe Seite 30).

АНКЕРПУКТЕ

Es gelten die Ankerpunkte aus dem Abschnitt **Xorlosch** auf Seite 110.

Die **Versorgungsflotte** kann bis nach **Greifenfurt** vorstoßen. Dadurch sind die Orks gezwungen, ihr Lager an der Breite aufzugeben und sich nach Greifenfurt zurückzuziehen.

Der **Henker von Greifenfurt** wurde enttarnt und ist geflohen, er sinnt noch immer auf Rache.

Kolon Tunneltreiber ist tot oder geflohen.

ДЕР МÜНЕН ЛОНН

Die Ereignisse in der sterbenden Stadt und die Flucht aus Greifenfurt sollten den Helden **150 Abenteuerpunkte** einbringen. Einzigartige Erlebnisse wie die Konfrontation mit der gefährlichen Duglumspest können Sie ggf. mit zusätzlichen Prämien honorieren. Je nach Umfang sollten der Winterfeldzug und die Schlacht bei Ange und Breite den Helden zwischen **200** und **300 AP** einbringen.

Auch für **Spezielle Erfahrungen** bestehen reichliche Möglichkeiten. Auf ihren Reisen können die Helden Erfahrungen im *Schwimmen*, *Schleichen* und *Sich Verstecken* sammeln. In Greifenfurt wird zudem *Heilkunde Krankheiten* immer wichtiger. Der Feldzug im Winter bedeutet zudem eine **Spezielle Erfahrung** für die *Ausdauer* der Helden. Kavalleristen sammeln zudem Erfahrungen im *Reiten*.

АПНАПГ

АНДРА ВІПФЕЛВІНД

Erscheinung: Der schlanke Körper und die Augen verraten das elfische Erbe der jungen Frau, doch unter den roten Haaren sind runde Ohren zu sehen. Andra trägt hohe Stiefel, Hose und Wams aus feinem Wildleder. Bewaffnet ist sie mit Schwert und Bogen. Die Halbfelfe reitet einen großen, braunen Hengst, den sie selbst nur „Brauner“ nennt. Sie behauptet, der Vater des starken und ausdauernden Tieres sei ein Minotaurus gewesen.

Hintergrund: Andra ist die Tochter eines Elfen, der zu Zeiten Retos am Hof zu Gareth verkehrte. Ihre Mutter war eine Zofe, die bei Geburt des Kindes verstarb. Andra wuchs bei ihrem Vater in den Wäldern des Reichsforstes auf und lernte dort auch ihre Halbschwester Sartassa kennen. Nachdem Sartassa ihr Glück in der Menschenwelt suchte, verbrachte Andra einige Zeit in den Feenwelten. Ihre magische Begabung ist jedoch nur wenig ausgeprägt. Andra unterhält lose

Kontakte zur Freischar Saljeth. Die Schwarzpelze nennen sie den „bösen Geist aus den Bäumen“.

Andra im Spiel: Andra ist Helfer in der Not und ortskundiger Begleiter durch die Feenwelt. Freiheitsliebe und Stolz sind ihre wichtigsten Charakterzüge. Die Weltfremdheit der Jägerin lässt sie gelegentlich naiv erscheinen. In ihrer Unsicherheit schwankt sie zwischen Distanz und Nähe. Einer romantischen Beziehung mit einem gutaussehenden Helden ist sie jedoch nicht abgeneigt. Erfährt sie vom Tod ihrer Halbschwester, kann sie sich den Helden auch anschließen, um Sartassa zu rächen.

Geb: 984 BF

Größe: 1,76

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: graugrün

Kurzcharakteristik: Kompetente Waldläuferin und Andersweltkennerin

MU 13 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13

FF 14 **GE** 16 **KO** 10 **KK** 9

Wolfsmesser:

INI 12+W6 AT 11 PA 14 TP 1W6+3 DK N

Elfenbogen: INI 11+W6 FK 26 TP 1W6+5*

LeP 26 AuP 26 AsP 25 RS 1 WS 5 MR 5 GS 9

Vor-/Nachteile: Feenfreund, Gut Aussehend

Wichtige Talente: Athletik 7, Körperbeherrschung 13, Orientierung 13, Reiten 11, Schleichen 13, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 13, Wildnisleben 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Defensiver Kampfstil, Meisterparade, Meisterschütze, Rüstungsgewöhnung I, Schnellladen, Schnellziehen, Standfest, Waffenspezialisierung (Elfenbogen, Wolfsmesser)

Wichtige Zauber: Adlerauge Luchsenohr 8, Axxeleratus 8, Bannbaladin 8, Falkenauge Meisterschuss 10, Fulminictus 6, Wipfellauf 7

Nahkämpfen geht die junge Halbfefe wann immer möglich aus dem Weg. Bei schwierigen Schüssen setzt sie Magie ein. WIPFELLAUF und AXXELERATUS erlauben ihr, im Wald beinahe jedem Gegner zu entkommen.

TRAVIANUS VON FLAUSCHENWANG

Erscheinung: Ein blonder Jüngling von schlanker, muskulöser Statur, dessen geschmeidige Bewegungen den geübten Kämpfer verraten. Er trägt die hochwertige Ausrüstung eines wohlhabenden Ritters, darunter ein in eine Decke eingeschlagenes Zweihandschwert, das er stets bei sich führt. Darauf angesprochen erklärt er, bei Boron geschworen zu haben, das Schwert nur zu enthüllen, wenn Blut fließt.

Hintergrund: Travianus von Flauschenwang war ein junger Ritter aus gutem Rommilyser Haus. Als jüngster Sohn der Familie wurde er von seiner Mutter stets behütet, insbesondere nachdem seine Brüder im Krieg gefallen waren. Es war für den jungen Mann nur schwer zu ertragen, ständig zu ungefährlichen Botenritten eingeteilt zu werden, hatte er doch ein romantisch verklärtes Bild vom Krieg und wollte sich unbedingt beweisen.

Leider wurde der Ritter Anfang Travia Opfer des Henkers von Greifenfurt. Der Vampir raubte ihm mit Hilfe des Schwertes Seulasslitan seine Gestalt und seine Erinnerungen. Daher ist Zerwas in der Lage, seine Rolle als Travianus perfekt zu spielen.

Travianus im Spiel: Der junge Ritter ist stets der erste, wenn es darum geht, sich für riskante Missionen zu melden. Seine übertriebene Ritterlichkeit und das scheinbar völlige Fehlen von Angst lassen selbst manch alte Haudegen den Kopf schütteln. Der blonde Jüngling kann es scheinbar kaum erwarten, sich im nächsten Kampf erneut zu beweisen. Doch immer dann, wenn man ihn gerade abgeschrieben hat, sagt er wieder etwas tiefgründiges oder doppeldeutiges, was darauf hinweist, dass Travianus nicht so unbedarft ist, wie er erscheint. Sein Malheur auf den Silkwiesen ist dem guten Reiter extrem peinlich. Sprechen ihn die Helden darauf an, wird er sie mit hochrotem Kopf bitten, Stillschweigen über die Sache zu bewahren.

Der Henker macht sich einen Spaß daraus, seine Scharade bis zum Äußersten auszureizen. Gelegentlich irritiert er sein Gegenüber, indem er von seiner Rolle abweicht und die Erfahrung des jahrhundertalten Vampirs durchblitzen lässt. Fatal sind seine riskanten Vorstöße, die er als einziger dank seiner übernatürlichen Kräfte immer wieder überlebt. Erkennen können ihn die Helden an seinem Kampfgruf: „Blut für die Klingen!“

DIE DUGLUMSPEST: SIEBEN WOCHEN BIS ZUM TOD

Die Duglumspest oder Dämonenfäule wird ausschließlich durch dämonische Mächte in die Welt gesetzt. Selbst erfahrene Heiler haben oft noch nie von ihr gehört, ohnehin ist menschliche Heilkunst machtlos gegen diese unheilbare Krankheit. Die Krankheit ist in sieben einwöchige Stadien unterteilt. Aufgrund der chaotischen Natur der Dämonen kann es durchaus zu starken Abweichungen von den hier beschriebenen Symptomen kommen (s.a. **Wege der Zauberei** S. 392). Sind sich die Helden mit der Diagnose allzu sicher, kann der Verlauf sich auch über längere Zeit strecken und so für neue Hoffnung sorgen.

- 1. Woche:** Der Kranke leidet unter Übelkeit, körperlicher Schwäche und extremer Blässe.
- 2. Woche:** Am ganzen Körper bilden sich grauerregende, graugrüne Beulen. Die Berührung der Beulen verursacht sehr starke Schmerzen. Das Opfer leidet an Selbstekel und Schüttelfrost.
- 3. Woche:** Es kommt zu Krämpfen und Erstickungsangst. Die Beulen brechen auf und sondern stinkenden Eiter ab. Der Geruch ist nahezu unerträglich.
- 4. Woche:** Der Kranke fällt in Tiefschlaf, während die Wunden verheilen.
- 5. Woche:** Das Opfer fühlt sich völlig genesen und ist ungewöhnlich fröhlich und lebenslustig.
- 6. Woche:** Zu Beginn der sechsten Woche fällt das Opfer plötzlich in Ohnmacht. Die Haut beginnt, sich vom Körper zu schälen, und darunter zeigt sich eine schillernde Schuppenhaut undefinierbarer Farbe. Der Anblick des Kranken erschüttert selbst die stärksten Gemüter. Während der Ohnmacht erhält das Opfer Einblicke in die Sphäre der Dämonen, die ihm buchstäblich den Verstand rauben (KL wird halbiert).
- 7. Woche:** Das Opfer erwacht und ist so voller Selbstekel, dass es versucht, sich zu entleiben. Wird dies verhindert, zerfällt der Körper des Erkrankten am Ende der siebten Woche zu einem Häufchen stinkender, schwarzer Asche.

DAS ANGRAM UND DIE TAIRACHRUNE

„Einfache Runen? Dies sind nicht bloß Runen, Söhnchen – dies ist der von Feuer und Erz geformte Wille Angroschs!“

—der Bewahrer der Kraft Xolgorim, Sohn des Xaraf zu einem Novizen

HINTERGRUND

Das legendäre Angram ist die jahrtausendealte Bilder- und Symbolschrift der Zwerge, welche außerhalb von Xorlosch kaum noch bekannt ist. Die hochkomplexe Schrift bedarf der Deutung und Interpretation und hat schon manchem Priester Erleuchtung oder Wahn beschert. Manch einer sieht im Angram gar eine Prüfung Angroschs und Symbol für die Beschränkungen des zwergischen Geistes.

Ein besonderer Fluch scheint auf jener Rune zu liegen, die den blutrünstigen Totengott der Orks darstellt, deren Geheimnis ihrer Herkunft erst im letzten Kapitel enthüllt wird. Die Rune zeigt eine tanzende Dämonengestalt mit riesigen Fängen und emporgereckten Klauen, welche zwei blutige Herzen halten. Die Rune übt von Anfang an eine unheimliche Faszination auf den Betrachter aus und wirkt regelrecht lebendig. Auf den Stelen von Xorlosch erscheint sie immer wieder unvermerkt, fast als habe man sie verstecken wollen.

DIE TAIRACHRUNE IM SPIEL

Das intensive Studium der Geschichte von Saljeth belastet den Geist des Helden bereits erheblich. Notieren Sie die Anzahl der Tage, welche der Zwerg mit dem Lesen der Inschriften verbringt. Addieren Sie +1 für jedes weitere Mal, wenn der Held die Rune außerhalb von Xorlosch erblickt. Sobald die Summe die MR des Helden übersteigt, ist jedes Mal eine Probe auf die MR erforderlich, um nicht den Verstand zu verlieren.

Ein Opfer der Tairach-Rune wird von tairachgefälligen Visionen und Träumen geplagt und kann Hesindes Gaben zunehmend weniger nutzen. Gleichzeitig erhält der Unnachtete prophetische Gaben. Pro Tag sinken KL, IN und *Sinnenschärfe* um -1 bis zu einem Maximum von -7. Der Held leidet an *Einbildungen*, die sich nach sieben Tagen zu *Wahnvorstellungen* steigern. Darüber hinaus kann er geistige Vorteile und Gaben wie zum Beispiel Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn, Richtungssinn, Zwergennase und ähnliches nicht mehr nutzen oder sie werden durch den Fluch



Die Rune des Tairach

getäuscht. Der Held erhält die Gabe *Prophezeien* mit einem TaW 7, der sich ebenfalls um einen Punkt pro Tag bis auf einen Wert von 14 steigert. Wenn es von Ihnen gewünscht wird, kann sich der Wandel auch innerhalb von Stunden anstatt Tagen vollziehen. Orientieren Sie sich bei der Wirkung an der Darstellung des Uriens.

Heilung

Eine mögliche Heilung ist ein langwieriger Prozess. Pro Monat kann eine *Heilkunde Seele* Probe +7 abgelegt werden. Insgesamt sind 40 TaP* nötig, um den Patienten von seinem Wahn zu befreien. Auch der Einsatz karmaler Kräfte kann eine Heilung herbeiführen oder zumindest begünstigen. Bei Heiler und Geheiltem sollten sich die Erfahrungen mit reichlich Abenteuerpunkten und Speziellen Erfahrungen, vorzugsweise auf *Heilkunde Seele* und die Gabe *Prophezeien* niederschlagen.

DER GÖTTERBOTE

Zusammenfassung

Die Helden kehren mit dem Wissen um die Schlacht von Saljeth und dem Torturm zurück nach Greifenfurt. In der umkämpften Stadt müssen sie den Zugang zum Tempel des Tairach finden und die Hindernisse überwinden, die Elfen und Zwerge errichtet haben, um Xarvlesh für immer unter der Erde zu bannen. Im Allerheiligsten begegnen die Helden dem Greifen Scraan und die Götterwaffe kann aus der Stadt geschafft werden. Kurz darauf trifft die Entsatzflot-

te ein, die erfolgreich den Zusammenfluss von Ange und Breite passiert hat. Als die Orks Hylailer Feuer gegen die Flotte einsetzen, erscheint Zerwas, um Rache zu nehmen. Nur das erneute Erscheinen des Greifen Scraan verhindert das Schlimmste. Im anschließenden Winterkrieg gelingt es keiner Seite, eine Entscheidung herbeizuführen, bevor der Prinz im Frühjahr mit seinem Heer anrückt und die Stadt endgültig befreit.

DAS GEHEIMNIS VON SALJETH

Neben der Suche nach einem Weg in das verschüttete Tairach-Heiligtum dreht es sich im Folgenden vor allem um die zunehmend verzweifelte Situation in der Stadt. Wechseln Sie nach Bedarf zwischen den beiden Themen, sobald es Ihnen passend erscheint. Ein besonderes Augenmerk sollten Sie auch auf die Figur des Uriens legen, über die mehr im **Anhang** zu finden ist.



STADT AM ABGRUND

Zeitpunkt: Frühestens Ende Boron, spätestens Ende Hesinde bis Anfang Firun 1013 BF.

Bemerkung: Ziehen Sie zusätzlich die Informationen aus dem vorigen Kapitel (siehe Seite 87) zu Rate, da sich Elemente je nach Abreise der Helden überschneiden. Die Suche nach dem Torturm kann parallel zu diesen Ereignissen stattfinden.

DURCHS NIEMANDSLAND

Schon das Erreichen von Greifenfurt sollte die Helden fordern. Das Gebiet ist schwer umkämpft und zahlreiche Späher haben bereits ihr Leben gelassen. Nur wenn die Helden das Hauptlager der Orks sehr weiträumig umgehen, haben Sie eine realistische Chance, die Stadt zu erreichen. Immer wieder stoßen die Helden auf Patrouillen. Dabei kann es sich sowohl um einen Hinterhalt (der nicht unbedingt für die Helden bestimmt war) als auch eine zufällige Begegnung (von der die Orks ebenfalls überrascht sind) handeln. Berittene Helden können den Fußkämpfern meist leicht entkommen, von den Fährtenlesern jedoch auch leichter verfolgt werden. Haben die Orks den Eindruck, die Helden wollten Greifenfurt oder das Hauptlager erreichen, werden sie sie systematisch jagen. Lassen Sie insbesondere wildniskundige Helden zum Zug kommen und sparen Sie nicht an Proben auf verschiedenste Talente. Selbst mit dem Pferd dauert die Reise von Ferdok etwa eine Woche.

In unmittelbarer Nähe Greifenfurts werden die Helden auf die Belagerer treffen. Je nach Zeitpunkt kann die Situation unterschiedlich gestaltet werden. Sind die Helden sehr früh dran, können Sie ggf. sogar noch die letzten Tage der Belagerung der Schanze am Fluss miterleben. Die anschließenden Siegesfeiern bieten beste Bedingungen, um sich unauffällig in die Stadt zu schleichen. Aufmerksame Helden könnten sogar Zerwas Besuch im Lager der Orks bemerken. Ablenkung bietet auch der Abzug einiger Geschütze, die unter Kolons Kommando ins Hauptlager bei Ange und Breite verlegt werden. Kurz darauf treffen jedoch Verstärkungen aus dem Orkland in Greifenfurt ein. Mehr als 100 hoch motivierte Krieger brennen darauf, die Stadt zu erobern. Die darauf folgenden Angriffe machen ein Vordringen in die Stadt immer gefährlicher. Lassen Sie sich im Zweifel durch die im vorigen Kapitel genannten Zeitpunkte nicht zu sehr einengen. Falls die Helden versuchen, ein Versteck in der Nähe der Stadt zu finden, werfen sie pro Tag mit W20-10 gegen die TaP* aus einer *Wildnisleben*-Probe und addieren +1 je weiteren Tag auf den Wurf. Übersteigt der modifizierte Wurf die TaP*, werden die Helden entdeckt. Bei der Passage der feindlichen Linien orientieren Sie sich an den Hinweisen aus dem vorigen Kapitel.

LEBEN UND STERBEN

Die Ankunft in der Stadt sollte auf die Helden einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Nach der relativ guten Versorgungslage und den hochmotivierten Truppen rund um den Prinzen gelangen sie nun wieder in eine zerstörte Stadt voller verzweifelter Menschen. Nutzen Sie alle Möglichkeiten, um diesen Kontrast zu verdeutlichen. Offiziere sind nicht gewaschen, Gesichter sind grau und ausgemergelt, Befehle werden nur mit mattem Gemurmel bestätigt, die Haltung der Kämpfer ist geduckt und schlaff. Unter den Zivilisten sieht es noch weit schlimmer aus. Je nach Einstieg gelangen die Helden vielleicht sogar kämpfend in die Stadt und fragen sich, wo genau eigentlich die Verteidigungslinie verläuft. Nicht alle Greifenfurter wissen über die Mission der Helden Bescheid, doch dürften alle das Fehlen der Helden in

den letzten Wochen bemerkt haben. Wer noch die Kraft hat, wird die Helden mit Fragen bedrängen.

Erster Anlaufpunkt dürfte Marcian sein. Der Kommandant kann entweder im Gefecht oder der Garnison angetroffen werden. Auch an ihm sind die letzten Wochen nicht spurlos vorüber gegangen. Je später die Helden eintreffen, umso deutlicher wird die Lage Greifenfurts auch Marcian anzusehen sein. Er wirkt merklich gealtert und sein Haar ist deutlich ergraut. Der Kommandant lässt sich ausführlich berichten und schöpft eventuell auch wieder Hoffnung. Marcian gibt Order, sofort mit der Suche nach dem Torturm zu beginnen (siehe Seite 127). Daneben werden die Helden auch in der Verteidigung der Stadt eingesetzt.

Fragen der Greifenfurter

Die Bürger interessieren sich für verschiedenste Dinge. *Zum Stand des Krieges:* Was ist mit dem Prinzen? Wann kommt der Einsatz? Werden wir gewinnen? *Persönliches:* Wie geht es meinen geflohenen Verwandten? Meine Nichte lebt in Wehrheim, ist die Stadt noch sicher? *Belangloses:* Ihr wart in Ferdok, ist das Bier dort wirklich so gut, wie man sagt? Wie war er denn so, der Prinz? *Drängendes:* Warum wart ihr so lang weg? Müssen wir jetzt alle sterben? Warum seid ihr so wohl genährt? Warum seid ihr überhaupt zurückgekommen?

Die Rolle des Propheten

Uriens wurde von Marcian in einem Turm der Garnison eingesperrt, nachdem ihn Unbekannte zusammengeschlagen hatten. Marcian beauftragt die Helden, ihm seine Rationen zu bringen, obwohl etliche Verteidiger das als Verschwendung betrachten. Auch eingesperrt in seiner Zelle vermag der Prophet noch manches zu orakeln. Nach und nach beginnt er, die Wände seiner Zelle vollzukritzeln. Zunächst nur ungelene Striche, dann Schriftzeichen, lästerliche Bilder und hin und wieder auch einen Orakelspruch. Zwischen diesen Kritzeleien können Sie sowohl die Tairach-Rune aus Xorlosch platzieren, die ein Held später unter der Erde wiedererkennen kann, als auch einzelne Orakel, wenn Uriens sie nicht sprechen soll.

Ausführliche Informationen zu den Orakeln des Uriens finden Sie im **Anhang**. In dieser Phase des Abenteuers sollten Sie noch einmal sorgsam prüfen, unter welchen Umständen Sie die Helden mit welchem Orakel beglücken wollen. Sollte der Zwerg Arthag in Ihrer Spielrunde die Stelen in Xorlosch studiert haben, wird er durch die wiederholte Konfrontation mit der Tairach-Rune verrückt werden und Uriens im Wahn erwürgen. Der Zwerg wird daraufhin in Uriens Zelle eingesperrt. Die Helden können noch erfahren, dass Uriens zuletzt gerufen haben soll: „*Geh raus aus meinem Kopf, roter Dämon!*“. Im Zusammenhang mit dem Orakelspruch über Zerwas Rückkehr mag dies die Helden später motivieren, Xarvlesh Lysandra zu überlassen. Natürlich können Sie stattdessen auch die Helden bei einem schweren Anfall mit dem Orakel und dem verzweifelten Ausruf des Verrückten konfrontieren.

Elend in der Stadt

Die meisten Gebäude der Stadt sind mittlerweile so stark beschädigt, dass sie nur unzureichenden Schutz vor Regen und Schnee bieten. Die knappen Lebensmittel sind strengstens rationiert (Regeneration -2, KO-Probe +4). Je weiter der Winter vorrückt, desto mehr gleichen Bürger und Soldaten mit ihren ausgemergelten Körpern den Schreckgespenstern aus Kindermärchen. Hunger und Krankheiten schwächen die Verteidiger zusehends. Im Firun wird die Nahrung so knapp, dass die geschwächten Zivilisten akut vom Hungertod bedroht sind. Im Hesinde kommt es vermehrt zu Schneefällen. Die Kälte fordert weitere Opfer.

Im Gefolge des Todes

Um Glombo Brohm, der beim Fall der Schanze am Fluss seinen Sohn Gernot verloren hat, sammelt sich eine größer werdende Schar halb wahnsinniger Flagellanten. Die Männer und Frauen ziehen mit entblößten Oberkörpern durch die Stadt und schlagen sich mit Peitschen und Ruten den Rücken blutig. Lautstarke Anrufungen des Sonnengottes Praios begleiten den Zug. Wenn Sie den Wahnsinn gegen Ende Hesinde noch steigern wollen, beginnen Einzelne sogar, die Orkgötzen Tairach und Brazoragh um Gnade anzuflehen.

Helden, die sich noch etwas um den Kontakt zu den Bürgern bemühen, werden bald feststellen, dass der Willen der Verteidiger zu brechen droht. Dem Tode so nah wenden sich manche Bürger gar gegen die Helden. Das (wahre) Gerücht, dass die Soldaten besser versorgt würden als die Zivilisten, ruft blanken Neid hervor. Einige sehen in den Schwarzpelzen inzwischen das kleinere Übel („Unter Sharraz Garthai ging es uns gar nicht so schlecht“). Für die Helden (und vor allem Spieler) wird es schwer zu verstehen sein, aber manch einer mag in den Helden ebensolche Unglücksbringer sehen wie in Marcian. Wäre Greifenfurt nie befreit worden, wäre den Bürgern viel Leid erspart geblieben. Gerade Alteingesessene mögen den Helden somit zunehmend negativ gegenüberstehen.

Je nachdem, ob und wann Gamba den Eugalp entsandt hat, kann auch der Höhepunkt der Duglumspest nach der Rückkehr der Helden in die Stadt erfolgen. Ziehen Sie hierzu die Ausführungen im vorangegangenen Kapitel (siehe Seite 90) hinzu.

KAMPF UM DIE STADT

Nach der Erstürmung der Schanze am Fluss halten sich die Orks zunächst zurück. Im **Boron** wird die Stadt immer noch beschossen. Erst im **Hesinde**, wenn Kolon mit einigen Geschützen zum Lager bei Ange und Breite abzieht, lässt dies spürbar nach. Wenige Tage darauf treffen jedoch die Verstärkungen im Lager der Orks ein. Von da an beginnt wieder der erbitterte Nahkampf um die Stadt, in dem die Verteidiger Tag um Tag an Boden verlieren. Da immer mehr Bürger Schutz in der Garnison suchen, lässt Marcian irgendwann alle übrigen Pferde in die Garnison der Stadtwache verlegen.

Im Verlauf des Monats wird die Verteidigung so geschwächt, dass die Orks immer wieder in die Stadt eindringen und zeitweise das Gebiet östlich der alten Stadtmauer kontrollieren. Rondra-Burg (unter Darrag) und Garnison der Stadtwache (unter Lysandra) bilden die Eckpunkte der Verteidigung. Mar-

cian versucht, diese Linie so lange wie möglich zu verteidigen, und muss dabei manches Mal in Kauf nehmen, dass einzelne Krieger an anderer Stelle in die Stadt gelangen. Dadurch können im **Firun** bereits überall in der Stadt Orks angetroffen werden. Der morgendliche Nebel ist so dicht und die Wachen so wenige, dass ein Eindringen kaum mehr verhindert werden kann. Auch in der Nacht streifen kleine Gruppen von Kriegern auf der Suche nach Skalps durch die Stadt. Wenige Tage vor dem Eintreffen der Entsatzflotte (nach dem Abtransport von Xarvlesh, s.u.) wird die alte Stadtmauer überrannt. Vielleicht gelingt es den Helden noch, sich für kurze Zeit im Bauerngrund, dem nordwestlichen Stadtviertel, zu verbarrikadieren, bevor sich die Überlebenden Greifenfurts in die Garnison zurückziehen müssen.

Greifenfurt in Zahlen

Zu diesem Zeitpunkt sind mehr als 1.000 Menschen in der Garnison eingeschlossen. Rondra-Burg und Garnison der Stadtwache werden von 500 weiteren Bürgern verteidigt. Die Zahl der Orks lässt sich nicht genau bestimmen und unterliegt immer wieder Schwankungen. Nach dem Eintreffen der Verstärkungen sind die Orks wieder im Vorteil und gehen erneut in die Offensive.

Je nachdem, wie lange den Helden noch bis zur Ankunft der Entsatzflotte bleibt, können Sie den Kampf um die Stadt weiter ausschmücken. Nutzen Sie die folgenden Szenen als Anregung und scheuen Sie sich nicht, den Helden bekannte Personen ins Spiel zu bringen.

- Darrag flieht mit seiner Tochter Jorinde aus der am Vortag von den Orks eroberten Ostzone. Pfeile verfehlen ihn nur knapp. Der Schmied hat die Puppe seiner Tochter aus seinem Haus geholt und seine Tochter ist ihm nachgelaufen. Er geniert sich aber sehr, das zuzugeben.
- Nach einem Kampf ist ein toter Ork zurückgeblieben. Plötzlich bricht einer der Bürger neben der Leiche zusammen und beginnt, haltlos zu schluchzen. Der Mann ist Jarosch, der Tuchmacher aus der Webergasse, und hat am Gürtel des Orks den blonden Skalp seiner Tochter Hilga entdeckt, die tags zuvor beim Rückzug aus dem östlichen Teil der Stadt verloren gegangen war.
- In der Dunkelheit trifft ein Held (oder ein Teil der Gruppe) unvermittelt auf eine Übermacht Orks und muss sich verstecken. Von seinem Versteck aus bemerkt er eine junge Frau mit einem Säugling auf dem Arm. Ihr Mann wurde vor wenigen Tagen im Kampf getötet. Sie kauert völlig ruhig in einem eingestürzten Gebäude und wird von den Orks nicht bemerkt. Wenn der Held sich ihr später nähert, stellt er fest, dass das Kleine tot ist. Ob die Mutter es so fest an sich gepresst hat, dass es starb, oder Hunger und Entkräftung zum Tod geführt haben, lässt sich nicht mehr sagen. Die Frau ist völlig katatonisch.
- In der Nähe des Rondratempels wird ein junger Ork zur Strecke gebracht. Ein verzweifelter Bürger drischt wie von Sinnen auf den Leichnam ein und hackt den Toten regel-

recht in Stücke. Der Mann ist danach nicht ansprechbar, seine Familie ist im Krieg zu Tode gekommen.

● Ein Held bemerkt einen orkischen Heckenschützen in einem ausgebrannten Haus, von dem aus er gestern noch selbst geschossen hat. Als das Gebäude zurückerobert wird, findet ein Begleiter des Helden im Schutt den Bogen eines Freundes, der einige Tage zuvor hier getötet worden war. Später fällt das Gebäude wieder an die Orks.

● In den Straßen liegen Leichen, die von den Kriegshunden (oder sogar Ogern) angefressen werden.



DER TORTURM

Zeitpunkt: Unmittelbar nach der Ankunft der Helden in der Stadt (Ende Boron bis Anfang Firun 1013 BF).

Bemerkung: Je nachdem, wann die Helden ankommen, kann sich das Rätsel um den Torturm über längere Zeit erstrecken oder muss sehr schnell gelöst werden.

Unmittelbar nach dem Bericht der Helden wird Marcian versuchen, den Torturm zu finden. Neben den Türmen in der Stadtmauer finden sich in Greifenfurt der Henkersturm und die Fuchshöhle. Beide waren Teil des alten Ostwalls und liegen nah am Hügel zum Platz der Sonne. Marcian lässt Himgi und einige Sappeure antreten, um die beiden Türme zu inspizieren. Das Mauerwerk ist durch den Beschuss der Orks freigelegt worden. Himgi oder ein anderer Zwerg kann ohne Weiteres erkennen, dass die Grundmauern der Fuchshöhle deutlich älter sind und von Zwergen errichtet wurden. Tatsächlich wurde sie auf den auf den Ruinen des alten Torturms errichtet. Vielleicht erinnert sich ein Held auch noch an die Geistererscheinungen der Villa Elfenberg, die sich in Richtung Fuchshöhle zu bewegen schienen.

Je nach Zeitpunkt ist die Fuchshöhle noch bewohnt und muss nun auf Marcians Befehl beschlagnahmt werden. Die Huren protestieren lautstark, Lancorian interveniert (falls er nicht gerade im Lazarett liegt), doch Marcian gibt Befehl, jeden zu verhaften, der sich widersetzt, was den Aufruhr schlagartig beendet. Die Dramatik der Situation kann variiert werden. Ist Lancorian vor Ort, wird er seine Wut kaum beherrschen können. Begleitet Cindira, Marcians Geliebte und ehemalige Angestellte Lancorians, die Gruppe, kann es zu ebenso emotionalen Szenen kommen. Können die Helden Marcian dagegen im Vorfeld überzeugen, dass ein unauffälligeres Vorgehen hier hilfreich ist, schließlich dürfte die Entdeckung eines Tairachtempels unter der Stadt verheerend für die Moral der Bürger sein, lässt sich vielleicht manche Woge glätten. Marcian stellt Lancorian und den Huren anstelle der Fuchshöhle die Villa Elfenberg zur Verfügung, welche seit dem Tod der Magier leer steht. Ist dies noch nicht geschehen, wird Marcian bei nächster Gelegenheit die Offiziere über die neuen Erkenntnisse informieren.

Die Beschlagnahmung der Fuchshöhle führt zum Zerwürfnis zwischen Lancorian und Marcian. Der Magier beschimpft seinen Freund aufs Ärgste und nennt ihn einen Schurken und Verräter. Seine Reaktion auf die Helden wird kaum besser ausfallen. Interessant dürfte auch die Frage sein, was man

den Bürgern erzählt. Marcian ist hier für Vorschläge offen und kann sogar einen findigen Helden geeignete Gerüchte verbreiten lassen (*Überreden (Lügen) +2*). Einige Bürger begrüßen es sogar, dass der „Sündenpfuhl endlich trocken gelegt“ wird.

DAS PURPURGEWÖLBE

Im zweiten Untergeschoss der Fuchshöhle befindet sich das Purpurgewölbe. Die Wände sind verputzt und von Lancorian in jahrelanger Arbeit mit magischen Zeichen und Siegeln versehen, die ihm seine Illusionen erleichtern. Werden die Wände mit Hämmern abgeklopft, muss dem Klopfenden eine *Sinnenschärfe*-Probe +6 gelingen, um in der Nähe der Säule, in der sich Lancorians geheime Wendeltreppe verbirgt, eine Änderung des Klangs zu erkennen. Auch wenn der geodische Zauber durch den Putz verdeckt wird, vermag eine intensive Analyse seinen Einfluss auf die magischen Muster des Raumes zu enthüllen. Einfacher ist es, direkt den Putz von der Wand zu schlagen (notfalls im gesamten Gewölbe) und so auf einen zugemauerten Torbogen zu stoßen, in dessen Mitte sich ein fast zwei Schritt hoher Runenstein befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Splitternd bricht der Putz von der Wand. Dahinter kommt ein Tor zum Vorschein. Ein runenbedeckter Monolith füllt den Bogen. In der Mitte ist in quadratischer Anordnung immer das gleiche Zeichen zu sehen. Der Schlussstein des Torbogens wird von einer stilisierten, sich in den eigenen Schwanz beißenden Schlange geschmückt.

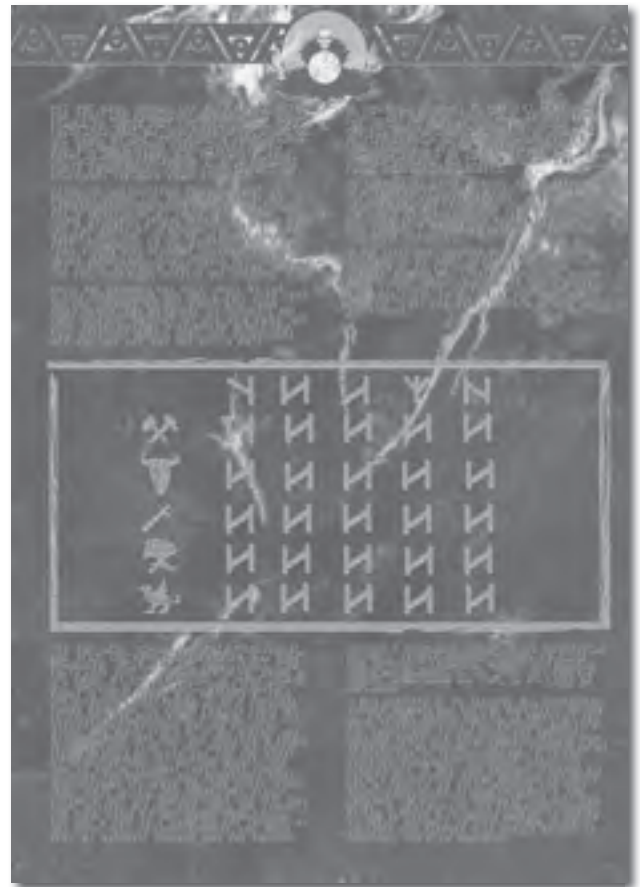
Der Runenstein beschreibt den Feldzug des Ramoxosch und die Schlacht von Saljeth etwas ausführlicher, als es in den Hallen von Xorlosch niedergelegt wurde. Auch über den Pakt von Saljeth wird berichtet. Auf dem Stein ist auch die Tairachrunen zu sehen, welche bereits auf den Stelen in Xorlosch zu finden war. Der Text umrahmt eine Tafel in der Mitte der Stele, eine gute Höhe, wenn man ein Zwerg ist. Die Tafel ist in fünf mal fünf Blöcke aufgeteilt, auf denen Runen zu sehen sind. Oberhalb und links von der Tafel sind nochmals je fünf Zeichen zu sehen. Die wirkende Magie macht den Stein nahezu unzerstörbar. Drückt man die jedoch die richtige Kombination auf der Tafel, endet der Zauber.

Die Angramrunen der Tafel ergeben folgendes Bild:

KC	B	C	D	F	G
Zwerg	C	C	C	C	C
Ork	C	C	C	C	C
Mensch	C	C	C	C	C
Elf	C	C	C	C	C
Greif	C	C	C	C	C

Die einzelnen Buchstaben stehen, wie bei den Angroschim allgemein üblich, für Zahlenwerte. Die Zeilen sind mit einem Symbol für die Parteien von Saljeth versehen. Die Zwerge haben hier die Schlacht von Saljeth in Zahlen verschlüsselt. KC steht für 8^2 , also $8 \times 8 = 64$ Kämpfer oder eine Einheit. Der Buchstabe C steht für die Basis 2. Wenn man diesen Wert mit der Spaltenüberschrift (1 bis 5) potenziert, erhält man die Zahl der Kämpfer, die an der Schlacht beteiligt waren. Die Lösung ergibt sich also durch Zwerg D (8 Einheiten), Ork G (32 Einheiten), Elf B (2 Einheiten). Mensch und Greif müssen nicht gesondert aktiviert werden, da sie mit nur einer Einheit vertreten waren (20 ergibt 1). Da die Zahl der Elfen 200 betrug, müsste man die nicht dargestellte nullte Rune ebenfalls aktivieren, um durch Addition drei Einheiten zu erhalten. Ob dieser ‚Fehler‘ der Symmetrie geschuldet ist oder damals schon Teil einer geschönten Berichterstattung war, bleibt offen.

Der Stein kann aktiviert werden, wenn man die korrekten Blöcke der Tafel etwas hineinschiebt. Werden zu wenige oder zu viele Blöcke gedrückt, passiert zunächst gar nichts. Es dauert einen Tag (oder weniger, wenn Sie es benötigen), bevor die Blöcke wieder aus dem Stein herauswachsen und ein neuer Versuch unternommen werden kann. Die korrekte Kombination beendet den Schutzzauber für immer, der Stein kann danach ganz normal entfernt werden. Wenn Sie es theatralisch mögen, wird dabei der Runenstein zerstört und legt den Gang dahinter frei.



Der Runenstein

Vermutlich werden die Spieler nicht auf Anhieb auf die Lösung kommen. Sollte Ihnen das hier vorgestellte Rätsel zu schwer sein, haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Wollen Sie ganz darauf verzichten, enthält die Inschrift nur die eindringliche Warnung vor dem Öffnen. Die Steinplatte kann jedoch mit profaner Gewalt entfernt werden, was den Zauber sofort beendet. Modifizieren Sie in diesem Fall die magische Analyse weiter unten. Alternativ können Sie den Spielern auch durch Proben auf KL, *Rechnen* oder andere geeignete Talente Tipps geben. Möglicherweise können die Helden auch auf die Begegnung mit einem Xorloscher Zahlenmystiker (siehe Seite 106) zurückgreifen. Darüber hinaus stehen Ihnen mit den Angbarer Sappeuren einige Zwerge zur Verfügung, die ebenfalls als Tippgeber fungieren können. Diese können den Helden auch sagen, dass die Angroschim ihre Truppen damals in Einheiten von 8 mal 8 Kämpfern einteilten, was sich auf die 8 Urväter und 8 Urmütter der Angroschim bezieht. In jedem Fall sind die Helden die Einzigen, die um die korrekte Zahl der Kämpfer wissen. Unklarheiten gibt es vermutlich nur bei den Elfen, deren Zahl auch in Xorlosch nicht exakt überliefert ist.

Dramaturgische Anmerkung

Der Zeitpunkt für die Öffnung des Tores in der Fuchshöhle ist entscheidend für die Dramaturgie der weiteren Ereignisse. Sind die Helden zu spät, erreichen die Orks das Allerheiligste vor ihnen und gelangen womöglich in den Besitz der Götterwaffe. Sind die Helden zu früh, kann die Waffe in Ruhe geborgen werden, was die Entscheidung über ihren Verbleib schnell zu einem bürokratischen Akt werden lässt, der letztlich wohl von Marcian gesteuert würde. Die Beschreibung der nachfolgenden Ereignisse geht davon aus, dass das Tor **Ende Hesinde** geöffnet wird, sodass die Bergung der Keule mit dem Durchbruch der Orks und einem gleichzeitig erfolgenden Sturmangriff auf die Stadt zusammenfällt. Falls Sie das Ereignis vorverlegen wollen, sollten Sie den Orks ebenfalls ein höheres Tempo zugestehen. Denken Sie auch daran, dass Himgis Sappeure noch etwa eine Woche brauchen, bis sie vom Purpurgewölbe aus zum Heiligtum vorgestoßen sind.

Möchten Sie den Zeitpunkt der Öffnung hinauszögern, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Zunächst muss das Rätsel überwunden werden. Die Regenerationszeit nach einer falschen Kombination kann genauso gut bei einer Woche liegen, so dass die Helden länger auf einen zweiten Versuch warten müssen. Auch eine zeitweilige Besetzung des Turmes durch die Orks oder schlicht ständige Störangriffe können sich als Hindernis erweisen. Vergessen Sie bei alledem nicht, dass Marcian als Kommandant der Stadt die alleinige Entscheidungsgewalt hat. Gerade Himgi (dagegen) und Lysandra (dafür) haben eine Meinung zur Öffnung des Tores, stehen jedoch loyal zu Marcian und werden seine Befehle ausführen. Als Treiber stehen Ihnen Uriens oder die Gefahr einer (erneuten) Eroberung des Turmes durch die Orks zur Verfügung. Einen letzten Anstoß finden Sie unter der Überschrift **Von der Kriegskunst der Orks**.

Falls Sie es wünschen, kann Marcian nach kurzer Diskussion entscheiden, das Tor nicht zu öffnen, solange die Orks nicht bis in die Nähe des Turms kommen. Lysandra und ein Teil ihrer Löwinnen werden als Wachen eingeteilt. Dies hindert die Helden natürlich nicht daran, sich mit dem Rätsel auseinanderzusetzen. Marcian kann dies sogar ausdrücklich anordnen.

MAGISCHE ANALYSE DES STEINS

ODEM +4

Nachdem der Stein freigelegt wurde, ist eine genauere Untersuchung auch auf magischem Wege möglich. Beim ODEM können keine ZfP* angesammelt werden. Der Zauberer kann jedoch mehrere Versuche unternehmen.

0 bis 2 ZfP*: Der Stein und seine Umgebung sind verzaubert.

3 bis 6 ZfP*: Die in dem Stein gespeicherte Kraft entspricht nahezu der, die ein einzelner Zauberer besitzt.

7 bis 11 ZfP*: Der Stein ist Teil einer größeren Struktur. Vermutlich wird die gesamte Struktur gestört, wenn man ihn entfernt.

12+ ZfP*: Die Struktur ist äußerst komplex, das Netz der astralen Fäden scheint den gesamten Hügel der Sonne zu umspannen.

ANALYS +18 (+14 wenn die geodische Repräsentation bekannt ist)

Die Probe kann durch *Magiekunde* und einen vorbereitenden ODEM erleichtert werden. Die dort angegebenen Informationen werden zusätzlich verfügbar. Auch alternative Methoden oder das Ansammeln von ZfP* sind möglich.

0 bis 3 ZfP*: Eine Art Arcanovi in unbekannter Repräsentation (geodisch).

4 bis 7 ZfP*: Zwei Canti sind hier gespeichert. Es gibt eine hermetisierende Wirkung, die den Zauber erneuert. Dies hier wurde geschaffen, um die Zeit zu überdauern (semipermanent, 5 pAsP). Ich erkenne telekinetische Manipulation (MOTORICUS) und gebundene Elementarmacht (ELEMENTARER DIENER).

8 bis 12 ZfP*: Es gibt einen komplexen Auslöser, der mit den Schriftzeichen zusammenhängt. Der erste Zauber wirkt auf die steinernen Zeichen. Vermutlich lösen bestimmte Kombinationen eine Reaktion aus. Der zweite Zauber ruft die Macht der Elemente an.

13 bis 18 ZfP*: Die Tafel kann mehrfach benutzt werden. Nur eine bestimmte Kombination ruft die Macht der Elemente an.

19+ ZfP*: Dies ist ein Öffnungsmechanismus. Die richtige Kombination ist ...

VON DER KRIEGSKUNST DER ORKS

Spätestens Ende Hesinde sollte das Tor im Purpurgewölbe geöffnet werden. Den endgültigen Anstoß kann dabei die Entdeckung des Tunnelbaus der Orks geben. Die Orks brauchen für den Tunnelbau allein deshalb so lange, weil ihnen seit Wochen Kolon Tunneltreiber fehlt, der von Sadrak Whasso abberufen wurde. Zwei von drei Gängen sind durch grobe Fehler eingestürzt. Zudem schaffen es die Schwarzpelze nicht, unter der Erde die Richtung beizubehalten. Allein durch die Hilfe ihrer Schamanen gelingt es den Schwarzpelzen, immer wieder Kurs auf das Allerheiligste zu nehmen. Als Arbeiter setzen sie menschliche Sklaven ein. Der Wachdienst im Tunnel ist bei den Orks äußerst unbeliebt, da fast allen der enge Tunnel unheimlich ist. Als Ablenkung dienen die wiederholten Angriffe im Morgengrauen, getragen von den frischen Verstärkungen. Im dichten Morgennebel gelingt es den Angreifern dabei immer wieder, unbehelligt in die Stadt vorzustößen und die Bürger in Angst und Schrecken zu versetzen.

Helden, die das Lager der Orks aufmerksam beobachten, werden feststellen, dass dort geschäftiges Treiben herrscht. Von der Stadt aus lässt sich bestenfalls darüber spekulieren, dass die Orks Erdarbeiten ausführen. Einen Tunnelbau traut man den Orks aber wohl kaum zu. Wie schon beim Bau der Belagerungstürme werden Gamba und die Schamanen alles daran setzen, die Arbeiten vor den Verteidigern geheim zu halten. Auch der Einsatz von Elementaren ist eine Option, sodass es den Helden nicht allzu leicht gelingen sollte, den Plan der Orks aufzudecken. Sind die Helden weder an einer schnellen Öffnung des Tunnels noch am Ausspähen der Orks interessiert, steht ihnen noch eine weitere Möglichkeit offen.

Ein Zittern in der Erde

Nördlich vom Platz der Sonne bemerkt ein Held das Erzittern einer Pfütze (*Sinnenschärfe* +4). Ein Held mit einschlägigen Erfahrungen, entsprechender Ausbildung (*Kriegskunst* +6) oder erfolgreichem Studium von *Nur ein Haufen Steine* weiß, dass es sich bei diesen Erschütterungen um Anzeichen unterirdischer Tunnelarbeiten handelt. Es dürfte den Helden nicht schwerfallen, das Ziel der Orks zu erkennen. Spätestens nach diesem Ereignis wird auch Marcian klar, dass er unmöglich länger warten kann, und er gibt Befehl, das Tor zum Tempel zu öffnen.

DAS TAIRACH-HEILIGTUM

„Weicht nicht zurück, gebt keinen Fußbreit Boden auf! Euer Blut wird den Boden tränken und Tairach wird euch in der Geisterwelt willkommen heißen.“

—Uigar Kai, der Hochschamane des Tairach vor dem letzten Ansturm

Zeitpunkt: Sobald der Zugang zum Tempel geöffnet werden soll. Spätestens Anfang Firun parallel zur Schlacht bei Ange und Breite am 5. Firun 1013 BF.

Bemerkung: Mit dem Eintritt in das Tairachheiligtum geraten die Ereignisse ins Rollen. Sobald die Sappeure bis zum Elfenwürfel vorgedrungen sind, gibt es keine Pause mehr. Neben Marcian und den Helden agieren unter der Erde

Himgis Sappeure und Lysandras Freischärler. Wie schon in Ferdok gilt es, zu entscheiden, welchen Weg die Helden einschlagen. Entweder Sie bringen die Götterwaffe aus der Stadt oder sie stehen den Verteidigern bis zur Ankunft der Flotte bei. In beiden Fällen steuert das Abenteuer auf seinen Höhepunkt zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Polternd brechen die Steine ins Leere hinter dem Tor. Kalter Nebel steigt aus der Dunkelheit und bringt modrigen Geruch mit sich. Skepsis steht den Sappeuren ins Gesicht geschrieben und selbst Lysandras Augen haben sich zu Schlitzeln verengt, als sie angestrengt in die Dunkelheit späht.

AUFBAU DES HEILIGTUMS

Vom Purpurgewölbe aus betritt man den **gewundenen Weg (1)**, den einst Häuptlinge und Krieger benutzten, um zum Allerheiligsten zu gelangen. Der Weg führt zunächst relativ steil abwärts und wird dann immer flacher. Dadurch liegt er tiefer als der **Weg der Schamanen (2)**. Dieser zweigt wenige Schritte vom Eingang entfernt vom gewundenen Weg ab. Die beiden Gänge schneiden sich daher nur kurz hinter dem Purpurgewölbe und unmittelbar vor dem **Allerheiligsten (3)**. Der **Tunnel der Orks (4)** hat einen eher zufälligen Verlauf, bewegt sich aber immer weiter in Richtung des Zentrums. Er wird erst wenige Schritte vom Heiligtum entfernt auf den gewundenen Weg treffen. Vermutlich werden die Helden weder Zeit noch Lust haben, die **verschütteten Gänge (5)** zu erkunden, die vom gewundenen Weg abzweigen. Sie führen in weitere Teile der weit verzweigten Anlage, zu der auch die Räume von Zerwas Geheimversteck gehören. Die Zeichnung ist schematisch und nicht maßstabsgetreu.

DURCH DIE TUNNEL

Die besondere Atmosphäre in den Tunneln kann gut durch den Einsatz von Musik und Beleuchtung unterstützt werden. Auch wenn Sie das Licht nicht dimmen wollen, sollte ein Sound aus dem Horror-Genre nicht fehlen.

Beschreiben

Machen Sie den Helden die hier genannten Fakten erst nach und nach zugänglich.

● Der Boden ist mit zahllosen Knochen bedeckt. Dazwischen finden sich verrostete Waffen, Rüstungsteile und oxidierte Kupferbeschläge. Manche Skelette sind ineinander verkeilt und lassen noch erahnen, mit welcher Brutalität die Kontrahenten einander bekämpften.

● Die Wände sind feucht, sodass ein schmieriger Lehmfilm darauf liegt. Die Feuchtigkeit des nahen Flusses hat nicht nur alles verrotten lassen, auch die eiskalte Luft ist so schlecht, dass das Atmen schwerfällt.

● In die Wände sind Hunderte menschlicher Schädel, teilweise auch gehörnte Tierschädel, eingelassen. Die Knochen tragen bizarre, mit verblasstem Blut gemalte Runen, kaum noch zu erkennen unter dem Lehmfilm.



Regeln

Seien Sie sparsam mit dem Einsatz der Regeln und wahren Sie das Mysterium so lange wie möglich.

- Die Arkanoglyphen auf den Schädeln tragen noch eine Reststrahlung, sind aber nicht mehr gefährlich (vermutlich).
- Das ganze Heiligtum ist durchzogen von uralten Seelenfragmenten und der Pein ungezählter Opfer. Die Tunnel sind mit längst vergangenem Grauen emotional aufgeladen, sodass es zu den oben beschriebenen geisterhaften Erscheinungen kommen kann. Je Stunde ist eine MR-Probe fällig, bei deren Misslingen der MU um einen Punkt sinkt. Eine Regeneration ist nur außerhalb des Heiligtums möglich.
- Die Gänge sind zwei Schritt breit. Dunkelheit, Enge und Feuchtigkeit führen zu Beeinträchtigungen im Kampf (siehe auch **Wege des Schwertes 58**): Bei Fackellicht gilt AT/PA +2/+2 (halbiert durch Dämmerungssicht von Orks u.a.). In der Enge gilt für Schwerter und Säbel +2/0, für Speere dagegen 0/+2. Von sonstigen Zweihandwaffen werden die Helden hoffentlich absehen. Der rutschige Untergrund erhöht zudem die Patzerwahrscheinlichkeit auf 19-20.

Zwei Wege zum Ziel

Schon einige Schritte nach dem Zugang im *Purpurgewölbe* stoßen die Gefährten auf eine Einsturzstelle. Der Gang ist verschüttet und um durch das Gewirr von eingestürzten Deckenbalken und Geröll vorwärts zu kommen,

- Feuchtigkeit und ein seltsamer Luftzug, dessen Quelle sich nicht bestimmen lässt, lassen die Fackeln bedenklich flackern.

Erzählen

Sprechen Sie alle Sinne an. Gehen Sie direkt auf einzelne Helden ein und variieren Sie Beschreibungen, sodass langsam Zweifel aufkommen, ob alle das Gleiche wahrnehmen.

- Bei jedem Schritt knirscht es unter den Füßen, die Luft ist klamm und in der Dunkelheit scheinen die Geräusche beängstigend nahe. Dumpfe Schläge dringen durch das Erdreich.
- Das flackernde Licht wirft allerlei groteske Fratzen und Gestalten an die Wand. Mehr als einmal schwört jemand, er habe gesehen, wie die Schatten sich verformten und mit aufgerissenen Mäulern auf ihn zukamen.
- Der Lehmfilm macht die Wände feucht und glitschig, die Totenschädel wirken wie verwachsen mit den Wänden.
- Die Kälte scheint in die Knochen zu kriechen, spontane Nebelfetzen hängen in der Luft und legen sich als nasser Film auf die Kleidung.
- Lebendige Schatten, lautloses Kreischen, fernes Flüstern und unerklärliche Unfälle treiben die Arbeiter langsam in den Wahnsinn.

müsste man durch die Dunkelheit robben. Wagt sich ein Held tatsächlich hindurch, erreicht er nach einigen Schritten einen kleinen Hohlraum. Gelingt es ihm, Licht zu machen, kann er an der Decke einen Stein erkennen, der die Tairachruna mit den zwei herausgerissenen Herzen trägt. Sie ist identisch mit dem zwergischen Zeichen, das in Xorlosch und auf dem Runenstein verwendet wurde. Da hier wohl kaum Zwerge am Werk waren, lässt sich daraus ableiten, dass die Zwerge dieses Zeichen von den Schwarzpelzen übernommen haben. Diese Erkenntnis sowie die spätere Entdeckung, dass es sich dabei um eine Huldigung des Blutgötzen handelt, kann einen konservativen Zwerg durchaus in seinem Weltbild erschüttern. Auch wenn niemand durch die Einsturzstelle kriecht, wird der Runenstein bei den späteren Räumungsarbeiten freigelegt. Unterhalb des Steins befindet sich der ebenfalls verschüttete Zugang zum Weg der Schamanen. Hier liegt es nun an den Helden, festzustellen, welcher Weg der Richtige ist. Neben dem Hinweis aus einem Orakelspruch des Uriens vermag ein Held mit einfacher *Orientierungs*-Probe feststellen, dass der abzweigende Gang direkt zum Platz der Sonne führt, während der andere Gang sich bald als gewunden herausstellt. Reicht auch das noch nicht, können Sie jenem Helden, der die Stelen in Xorlosch studiert hat, eine

Passage ins Gedächtnis rufen, die von einem langen, gewundenen Weg der Krieger und einem kurzen, geraden Weg der Schamanen kündigt. Damit sollte klar sein, dass der Weg der Schamanen der schnellere Weg zum Ziel ist.

WETT LAUF UNTER DER ERDE

Himgis Sappeure machen sich so schnell wie möglich an die Arbeit, um den Gang freizuräumen. Ohne Kenntnis des genauen Zustandes und der Entfernung kann Himgis nur sehr grob abschätzen, wie lange es dauern wird. Tatsächlich sind weite Teile des 240 Schritt langen Ganges vollständig verschüttet und die Sappeure werden etwa eine Woche brauchen, um bis zum Allerheiligsten vorzustoßen.

Für jeden Zwerg oder Bergmann ist der Zustand der Anlage ein wahrer Albtraum. Der Gang durch das lehmige Erdreich ist nicht verschalt, sondern nur mit kruden Balken unregelmäßig abgestützt, die zudem recht morsch sind. Die in die Wände gedrückten Steine aus der nahen Breite hatten wohl nur dekorative Funktion. Die gepunktet dargestellten Abschnitte sind teilweise eingestürzt und/oder einsturzgefährdet. Hier werden Proben auf *Schleichen* und *Körperbeherrschung* erforderlich, um keinen lebensgefährlichen Einsturz zu provozieren. Die schraffierten Bereiche sind dagegen vollständig eingestürzt und müssen komplett neu gegraben werden.

Je nach Lage wird auch die Aufgabe der Helden ausfallen. Sollen die Bürger noch über die Arbeiten im Unklaren gelassen werden, kann ein nächtlicher Transport des Abraums anfallen. Auch Wachdienste gegen Überfälle der Orks oder körperliche Hilfe bei den Arbeiten sind möglich. Im schlimmsten Fall kommt es gar zu einem Einsturz und eingeschlossene Sappeure müssen in einer dramatischen Rettungsaktion befreit werden. Wenn Sie wollen, können Sie den Wettlauf unter der Erde auch mit täglichen Statusmeldungen Himgis in der Offiziersversammlung ausschmücken. Der Zwerg berichtet dabei nicht nur über die Fortschritte, sondern auch über Unfälle und die Folgen des karmalen Grauens in den Tunneln, wie es oben beschrieben wurde.

Der Elfenwürfel

Am Ende des Weges stoßen die Sappeure auf ein undurchdringliches Hindernis, jenen Zauberwürfel, mit dem die Elfen vor mehr als 1.000 Jahren das Allerheiligste versiegelten. Wenige Schritte davor stößt der gewundene Weg auf den Weg der Schamanen. Hier ist kein Weiterkommen mehr. Wird das Hindernis freigelegt, so erscheint eine 2x2 Schritt große Platte, auf der eine S-förmige Schlange eingraviert ist. Die Platte lässt sich nicht zerstören oder ausgraben. Das Erdreich um den Stein besitzt eine unnatürliche Festigkeit, die sich jedem Grabwerkzeug widersetzt. Bei genauerer Betrachtung, scheint sich rings um den Stein eine Art Geflecht gebildet zu haben, das von dem Stein ausgehend den dahinter liegenden Raum umfasst.

Der magische Würfel, denn um einen solchen handelt es sich, ist ein überaus mächtiges und sehr altes Artefakt, wie es heute nicht mehr hergestellt wird. Die Allianz setzte ihn damals ein, um das Allerheiligste zu verschließen. Der Würfel trägt auf seinen sechs Seiten die Buchstaben seines Aktivierungswortes *Nusra* (Wachse) bzw. *Arsum* (Vergehe) und ein Hexagramm auf der sechsten Seite. Um an das Zauberwort zu gelangen, gibt es zwei Möglichkeiten. Der unten aufge-

MAGISCHE ANALYSE DES WÜRFELS

ODEM –2

In der Dunkelheit des Tunnels wirken die leuchtenden Fäden umso eindrucksvoller.

0 bis 3 ZFP*: Starke Magie wohnt diesem Stein inne.

4 bis 6 ZFP*: Die gespeicherte Kraft ist größer, als sie ein einzelner Zauberkundiger besitzt.

7 bis 11 ZFP*: Die magischen Fäden sind sehr dicht und erstrecken sich über den Würfel hinaus ins Erdreich.

12+ ZFP*: Dies ist der Ursprung eines Zauberwerks, das den gesamten Bereich vor uns durchzieht. Es scheint etwas zu umschließen. Die Fäden werden in dieser Richtung immer dichter. Würde ich diesen Zauber im Zentrum der Matrix wirken, würde ich wohl geblendet (Aventurischen Magiern auch als ‚Teclador-Effekt‘ bekannt).

ANALYS +11 (+14 wenn die elfische Repräsentation nicht bekannt ist)

Die Probe kann durch Magiekunde und einen vorbereitenden ODEM erleichtert werden. Die dort angegebenen Informationen werden zusätzlich verfügbar. Das Ansammeln von ZFP* ist nur begrenzt möglich. Zum einen kann der Held jederzeit von Scraan gestoppt werden, zum anderen ist die Stärke der Matrix so groß, dass die Augen mit der Zeit geblendet werden. Die *Selbstbeherrschungs*-Probe ist zusätzlich um +5 erschwert, die Beeinträchtigung der Augen erschwert die Probe auf den ANALYS zusätzlich um +1 für jeden weiteren Versuch.

0 bis 3 ZFP*: Der Arcanovi-Cantus in einer unbekanntenen Repräsentation (hochelfisch), ähnlich der elfischen.

4 bis 7 ZFP*: Es wurden zwei Zauber zur einmaligen Verwendung in den Würfel gebunden. Sie halten noch immer an, wobei der eine ein Objekt transformiert, der andere elementarer Natur ist.

8 bis 12 ZFP*: Es gibt ein Schlüsselwort, um es zu aktivieren, eine weitere Aktivierung scheint möglich. Die beiden Sprüche sind äußerst komplex. Eine elementare Herbeirufung, mächtiger als alles was ich kenne (MEISTER DER ELEMENTE), und eine Transformatio unbelebter Materie von wunderbarer Eleganz. Beide Zauber werden zugleich ausgelöst und wirken aus dem Stein heraus.

13 bis 18 ZFP*: Das Wort muss in einer bestimmten Weise gesprochen werden und löst die Transformatio aus, vermutlich ändert sie die Größe. Und dann ist da noch die Anrufung elementarer Mächte. Das Element wird um einen bestimmten Dienst gebeten, der immer noch anhält.

19+ ZFP*: Aktiviert wird der Würfel mit dem Wort *Nusra*. Es muss zweistimmig gesprochen werden, wie die Elfen sprechen. Die Elemente erzeugen eine undurchdringliche Barriere. Wenn man das Aktivierungswort rückwärts spricht, wird der Zauber gebrochen.

fürhte Rätselspruch kann entweder von Uriens in einem besonders schlimmen Anfall orakelt werden oder aber die Helden nutzen die Schriftrolle des Ornaval, die sie im Feenreich erhalten haben.

Bricht man das Siegel von Ornavals Schriftrolle in der Nähe des elfischen Tores, also im Garten der Villa Elfenberg, erscheinen auf der Rolle wie von Geisterhand Schriftzeichen in einem blassen Blaugrau, bevor die Rolle brüchig wird und zu zerfallen beginnt. Tatsächlich sind es die Geister, welche durch Ornavals Zauber gerufen wurden, die die Worte auf der Rolle sichtbar machen. Sind zu diesem Zeitpunkt bereits Orks in der Nähe, kann es auch (erneut) zu Geistererscheinungen kommen. Schemenhafte elfische Krieger in prachtvollen Rüstungen beobachten die Helden bei ihren weiteren Schritten. Die Analyse eines so alten und machtvollen Artefaktes ist eine besondere Erfahrung für sich. Gönnen Sie einem geeigneten Helden ruhig einen Blick auf die astrale Matrix. Theoretisch vermag auch die magische Analyse das Aktivierungswort zu enthüllen. Hinter der Barriere spürt allerdings der Greif Scraan diese Versuche. Der Göttergesandte kann jederzeit entscheiden, dem Zauberer als gleißendes Leuchten im Geist zu erscheinen und eine weitere Analyse zu vereiteln. Ist die Aufmerksamkeit des Greifen geweckt, vermag er den Geist des Zauberers jederzeit zu erreichen und sogar durch seinen Mund Orakel an die Verteidiger zu richten. Scraan wird dann keine weitere Analyse des Würfels mehr dulden. Parallel zu den letzten Ereignissen unter der Erde werden die Orks einen Großangriff auf die Stadt durchführen. Da die wichtigsten Offiziere vermutlich gerade unter dem Platz der Sonne weilen, bricht die desolante Verteidigung nach und nach zusammen. Machen Sie den Helden unter der Erde durch Meldungen von oben klar, dass der Erfolg auf Messers Schneide steht. Wollen sie nicht von den Orks eingekesselt und niedergemacht werden, muss der Würfel schnellstens beseitigt werden. Tatsächlich lässt Sharraz Garthai den Hauptangriff synchron mit dem Vorstoß unter der Erde beginnen. Richten Sie es also unbedingt so ein, dass den Helden zu diesem Zeitpunkt alle notwendigen Mittel zur Öffnung des Allerheiligsten (s.u.) zur Verfügung stehen.

DAS RÄTSEL

*Geh, siehe diesen Stein so kalt!
Bedenke dann, das Wort ist alt.
Die verborgene Macht zu kennen,
musst laut der Kerze Opfer nennen.
Doch Vorsicht vor der Worte Spiel,
der Tempel Glanz führt nicht zum Ziel.
Der Peraine Frühlingwort
hilft dir an diesem finstren Ort.
Doch formen muss die Menschenlunge,
der Göttin Ruf nach Elfenzunge.
Denn es ist ein Elfenstein,
der dort steht in dem Gebein.
Ist's mit Bedacht zurück gesprochen,
dann ist die Zaubermacht gebrochen.*

Die Lösung

Gemeint ist hier der Befehl „Wachse“, was auf Isdira *Nurdala* bedeutet. Das Wort *Aladrün* bewirkt jedoch nichts. Erst wenn man die Worte des alten Asdharia benutzt und auf *Nusra* mit *Arsun* antwortet, kann der Würfel wieder vergehen und auf einen Würfel von einem Finger Kantenlänge schrumpfen. Erschwerend kommt jedoch hinzu, dass das Wort „nach Elfenzunge“ also zweistimmig gesprochen werden muss.

Ist kein (Halb-)Elf unter den Helden, kann Andra aushelfen, falls sie die Helden begleitet hat. Ist auch dies nicht der Fall kann ein Held mit Kenntnissen in Asdharia das Aktivierungswort beisteuern. Um als Nichtelf das zweistimmige Asdharia korrekt auszusprechen, sollten Sie allerdings *Singen*-Proben mit zweistelligen Zuschlägen verlangen, wenn der Held nicht sehr geübt darin ist. Scheitert es auch an den Sprachkenntnissen, können wohl nur noch die oben erwähnten Elfengeister aushelfen. Sie erscheinen allerdings erst dann, wenn die Orks bereits vor dem Würfel stehen und von den Helden zurückgeschlagen werden müssen oder sie durch geeignete Zauber oder Liturgien gerufen werden. Ein solcher Elfenkrieger kann in den Körper eines Helden einfahren und dann das Lösungswort aussprechen. Ob er danach seine neu gewonnenen Möglichkeiten nutzt, um zumindest zeitweilig wieder in den Kampf gegen die Orks zu ziehen, liegt in Ihrer Hand.

Angriff der Orks

Im Sinne der Dramaturgie sollten Sie es so einrichten, dass die Schwarzpelze kurz nach der Freilegung des Würfels auf den gewundenen Weg treffen und vor dem Allerheiligsten auf die Verteidiger von Greifenfurt treffen. Findige Helden werden den Vorstoß der Orks natürlich erwarten und entsprechende Maßnahmen ergreifen. Die Sappeure können zum Beispiel eine Hornisse in den Tunneln platzieren und so den Orks zusetzen. Der Durchbruch wird zunächst nur von einigen ausgemergelten Sklaven und Peitschen schwingenden Aufsehern begleitet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist soweit, die Schwarzpelze haben es geschafft! Gestein und Erde rutschen in den Gang, dann wird das Loch in der linken Tunnelwand breiter. Befehle werden gebellt und dann taucht ein Schwarzpelz mit einer Fackel im Gang auf. Weitere Gestalten mit Fackeln und Blendlaternen folgen. Beim Namenlosen! Die lehmverschmierten Gestalten sind menschliche Sklaven.

Sobald der Durchbruch da ist, entsendet Sharraz Garthai seine besten Kämpfer, um das Heiligtum zu stürmen. Die Orks greifen dabei massiv auf die magische Unterstützung ihrer Schamanen zurück. Magischer Nebel begleitet den Vorstoß, die Krieger stehen unter der Wirkung von *Brazoraghs Hieb* und anderen aufputschenden Zaubern. Neben den oben genannten Mali im Kampf müssen die Helden nun auch noch Erschwernisse von +3/+3 durch den Nebel in Kauf nehmen.

All diese Erschwernisse gelten natürlich auch für die Orks, die für diesen Angriff mit Schild und Einhandwaffe (Arbach oder Byakka) ausgerüstet sind. Behalten Sie auf Grund der besonderen Umstände immer die Positionen der Kontrahenten im Auge. Durch den Nebel erreicht ein Ork vielleicht auch unvermutet DK H und dem Zurückweichen sind im Tunnel enge Grenzen gesetzt. Mehr als zwei Personen können im engen Tunnel nicht nebeneinander kämpfen.

DAS ALLERHEILIGSTE

„Ich bin der Erwählte des Tairach und dies ist Xarvlesh, sein Geschenk an die Orks. Mit Wohlwollen hat Tairach das Blutvergießen dieser Tage gesehen. Doch hier endet nun euer Weg.“
—Uigar Kai, der Hochschamane des Tairach

Die Helden sollten sich nun beeilen, ins Allerheiligste zu gelangen. Den Tunnel der Orks zum Einsturz zu bringen, lehnt Himgi ab. Die Gefahr eines unkontrollierten Erdbebens wäre viel zu hoch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Arsun!“ Das Wort verklingt, doch nichts scheint zu geschehen. Dann scheint das Erdreich zu erzittern. Die Steinplatte beginnt zu vibrieren und dann, kaum traut ihr euren Augen, beginnt sie zu schrumpfen. Ein Würfel kommt zum Vorschein, der immer kleiner wird, bis er nur mehr die Größe eines Spielzeugs hat. Rings um den Würfel scheint die Erde zurückzuweichen. Fast scheint es, als hätte die Erde ihre Kraft verlassen. Hinter dem Durchgang öffnet sich eine Höhle, aus der ein nderisches Licht schimmert. Wie schwarze Fäden scheint die Dunkelheit durch die Öffnung in den Gang zu fließen, fast als würde sie vor dem goldenen Schein fliehen.

Verlangen Sie von jedem Helden, der das Heiligtum betreten will eine MU-Probe +4, zusätzlich erschwert um einen eventuellen *Aberglauben* oder *Totenangst*. Behandeln Sie ein Misslingen regeltechnisch als *Schreckgestalt I (Wege der Zaubereu 235)*. Mit den Helden werden auf jeden Fall auch Marcian und Lysandra als Erste das Heiligtum betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Höhle ist nicht sehr groß und misst etwa ein Dutzend Schritt. Das goldene Leuchten scheint von rechts zu kommen, wo große Knochen am Boden liegen. Überall sind Schädel verschiedenster Herkunft zu sehen, mal zu mannshohen Pyramiden getürmt, mal als widerliche Mosaik in die Decke gedrückt; sie wirken wie eine Sammlung von Trophäen. Tausend leere Augenhöhlen starren euch an. Knochen bedecken den Boden, obszöne Zeichnungen schmücken die Wände und ein fast greifbares Grauen scheint über dem Ort zu liegen. Euch gegenüber reckt sich ein steinerner, schwarzer Götze empor.

Es ist der Dämon mit den zwei Herzen in seinen Krallenhänden, Tairach, der Blutgott der Orks. Irgendetwas scheint mit dem Götzen nicht zu stimmen. Ihr fühlt euch beobachtet, ein seltsamer Druck scheint sich um euer Herz zu legen. Hat der Götze sich nicht gerade bewegt? Das dunkle feuchte Fleisch erinnert euch an einen anderen Dämon, nur scheint es viel älter, stärker und bedrohlicher. Kaum wagt ihr es, den Götzen aus den Augen zu lassen, da knirschen schon die ersten Knochen unter euren Füßen. Gleich beim Eingang liegen die Überreste eines Elfen.

Falls jener Held das Heiligtum betritt, der auf den Stelen von Xorlosch die Geschichte von Saljeth studiert hat, wird auf jeden Fall eine MR-Probe wie beim Anblick der Tairachruna (siehe Seite 124) fällig. Erschweren Sie die Probe ggf. um den Aberglauben des Helden sowie die Anzahl der bisher abgelegten MR-Proben.

Die Knochen des Elfen liegen inmitten eines Berges von Schädeln. Seine Ausrüstung ist zerfallen, doch auch die Jahrhunderte können dem zerschmetterten Brustkorb nicht seinen Schrecken nehmen. Es scheint, als habe ihn die Faust eines Riesen getroffen. Rechterhand scheint das Leuchten etwas stärker zu sein. Dort finden sich die Überreste einer großen Kreatur mit Schnabel und enormen Vogelschwingen. Erst bei näherem Hinsehen dürfte dem Helden klar werden, dass es sich um die Knochen eines mehr als fünf Schritt großen Greifen handeln muss! In der anderen Richtung sind auch die Knochen eines Zwergen und eines Menschen zu entdecken. Dort findet sich auch das Horn des Lechdan.

Direkt vor der Tairachstatue liegt das Skelett eines ungewöhnlich großen Orks mit auffällig langen, aus dem Kiefer ragenden Hauern. Zerrissene Perlschnüre, mumifizierte Tierpfoten und andere Amulette, darunter ein blaugrün schimmernder Halbmond aus Bronze, weisen ihn als Tairachpriester aus. Die Finger umklammern noch immer eine große Keule mit spitzen Dornen und ähnlich abstoßendem Äußeren wie die Statue.

Der Greif

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass Lysandra die Keule Xarvlesh und Marcian das Horn des Lechdan an sich nimmt. Natürlich steht es Ihnen frei dies zu ändern, beachten Sie dazu den Kasten **Xarvlesh und die Helden**. Sollten zu diesem Zeitpunkt noch Orks in der Nähe sein, wird Scran sie mit einem Aufpulsen seiner Aura vernichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Seht mal, was ich gefunden habe“, Lysandra schwingt mit verblüffender Leichtigkeit eine übergroße, dornengespickte Keule. „Lass mich mal sehen“, fordert Marcian sie auf, doch die Amazone weicht zurück.

Lass ab! Diese Waffe ist nicht für dich bestimmt, Marcian. Sie verdirbt jeden, der sie führt.

Die Stimme ist wie ein Donnerröllen an einem wolkenlosen Tag und scheint direkt in eurem Kopf zu erklingen. Das Licht wird stärker und um die Knochen des Greifen formt sich eine Gestalt aus Licht, die bald die halbe Höhle ausfüllt.

Ich bin Scraan, Diener des Praios und Herrscher aus vergangenen Äonen. Mehr als 1000 Jahre war es mir bestimmt, diese Höhle nicht zu verlassen, doch nun ist es an der Zeit, die Wacht über Xarvlesh, den Fleischreißer, aufzugeben. Die nächsten Tage werden darüber entscheiden, ob es euch gelingt, Greifenfurt zu retten, oder ob die Stadt in Blut und Feuer vergeht.

Dir aber, Lysandra, ist es bestimmt, Xarvlesh noch heute von hier fortzubringen. Der Fleischreißer ist mehr als nur eine Waffe und er darf auf keinen Fall in die Hände der Orks fallen. Folge dem Wort des Praios, denn er ist Gerechtigkeit und Wärme, oder der kalte Atem Firuns wird dein Schicksal besiegeln.

Die Amazone ist auf die Knie gefallen. „Bei Rondra, ich werde die verfluchte Waffe noch heute fortbringen und nicht eher ruhen, als bis ich die Stadt des Lichts erreicht habe.“

Du sollst nicht leichtfertig auf deine Göttin schwören, törichte Kriegerin. Bald schon wird sich dein Schicksal entscheiden, so wie auch das deiner Gefährten. Doch ich bin es müde, hier zu verweilen und spüre, wie euer Verderben näher rückt. Du, Marcian, nimm das Horn des Lechdan, der einst mit mir seinen fleischlichen Leib hier verlor. Wenn die Not am größten ist, stoß dreimal ins Horn und ich werde wieder erscheinen. Doch selbstlos muss dein Anliegen sein, sonst werde ich mich gegen dich wenden. Bedenke also wohl, wann du mich rufst, denn es ist mir bestimmt, in diesem Äon nur noch ein einziges Mal auf Dere zu erscheinen. Und nun eilt euch, denn die Zeit drängt.

Mit diesen Worten nimmt das Leuchten an Intensität zu und ihr vermeint die Wärme der Sonne auf euren Gesichtern zu spüren. Immer größer wird die Hitze, bis ihr euch abwenden müsst.

Wenn es Ihnen passend erscheint, können Sie auch kurze Fragen an den Boten der Götter zulassen. Scraan ist jedoch kein Gesprächspartner, mit dem man jovial plaudert, und die Zeit drängt.



Xarvlesh und die Helden

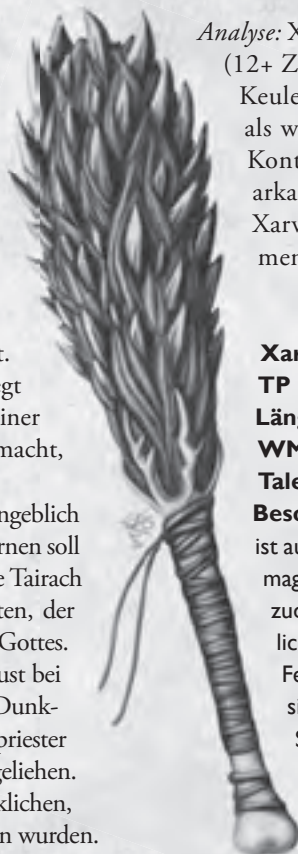
Haben Sie sich entschieden, die Waffe den Helden zu übergeben, entwickelt sich das Finale des Abenteuers etwas anders, als weiter unten beschrieben. Da es bei dieser Variante leicht passieren kann, dass einige oder alle Helden zu Tode kommen, sollten Sie gut überlegen, ob dieser Weg der richtige für Ihre Gruppe ist. Wie schon am Entscheidungspunkt in Ferdok empfehlen wir Ihnen, dies mit Ihren Spielern zu besprechen, um eine frustrierende Einflussnahme des Meisters zu vermeiden. Der Höhepunkt der Kampagne wird dann mit der Ablieferung der Keule erreicht, die Konfrontation mit Zerwas entfällt. Im offiziellen Aventurien wird Lysandra die Keule fortbringen. Sie entwickelt die fixe Idee, die Waffe zur Amazonenburg Yeshinna zu bringen. Stattdessen tötet sie jedoch im Wahn ihre Gefährten und erfriert bei dem Versuch, den zugefrorenen Neunaugensee zu überqueren. Die Waffe gelangt so in die Kavernen unter dem Donnerfall, bis der Aikar Brazoragh 1026 BF dennoch in ihren Besitz gelangt. Sollte es an den Helden sein, die Götterwaffe aus Greifenfurt fortzubringen, stehen sie vor einer extrem schweren Aufgabe. Die erste Frage wird sein, wohin die Waffe überhaupt gebracht werden soll. Vermutlich wird in einer typisch demokratisch organisierten Heldengruppe bereits darüber Uneinigkeit herrschen. Scraan empfiehlt ggf. die Stadt des Lichts. Wir gehen davon aus, dass die Helden sich zumindest nicht direkt nach Nordwesten in Richtung der von Orks besetzten oder besiedelten Gebiete wenden. Um die Sicherheit der eigenen Kernlande zu erreichen, müssen die Helden durch die Reihen der Orks. Selbst wenn sie sich erst nach Norden wenden, machen sich sofort die besten Spurenleser der Orks auf

die Suche nach ihnen. Unter ihnen ist auch Rrul'ghargop, in dessen Adern orkisches, menschliches und elfisches Blut fließt. Schlimmer noch als die Bluthunde und der unermüdlige Mischling ist der Geist jenes Schamanen, der als letzter Hohepriester in Saljeth die Keule führte. Er führt nicht nur die Verfolger immer wieder auf die Spur der Helden, sondern kann insbesondere auf den Träger der Waffe Einfluss nehmen und ihm jederzeit im Geist erscheinen, so als stünde er direkt vor ihm. Neben diesen Problemen wird sich auch der eigentliche Träger der Waffe bald zu einem Problem entwickeln. Je länger er die Waffe bei sich trägt, die er freiwillig nicht mehr abgibt, desto schwieriger wird er für die Gruppe zu kontrollieren sein. Konflikte werden zunächst nur über den Weg entstehen („Wieso reiten wir schon wieder nach Norden?“), später auch dem zunehmenden Verfolgungswahn des Trägers geschuldet sein. Spätestens dann, wenn Tairachs Macht den Träger fest in seinem Griff hat (s.u.), werden gewalttätige Konflikte kaum zu vermeiden sein. Es hilft übrigens nicht, dem Träger die Waffe einfach wegzunehmen. Sein gesteigerter Jähzorn wird erst nach Tagen wieder sinken und bis dahin versucht er buchstäblich alles, um seinen ‚Schatz‘ wieder zurückzubekommen. Lassen Sie Ihrer Phantasie hier freien Lauf und machen Sie den Spielern klar, dass diese Aufgabe den Helden jederzeit das Leben kosten kann. Allzu einfache Lösungswege, meist durch magische oder karmale Kräfte, können Sie übrigens getrost ausschließen. Elementarwesen weigern sich, die Keule oder ihren Träger zu transportieren. Ähnliches gilt für karmale Kräfte und ein Transport durch die Lüfte wird unweigerlich mehr Aufmerksamkeit erregen, als die Helden sich leisten können.

DER FLEISCHREIßER

Erscheinung: Eine beinahe armlange, aus dunklem Holz gefertigte Keule mit ungewöhnlich langem Griff. Zum Kopfende hin verdickt sich die Waffe, bis sie so dick ist, dass selbst zwei große Männerhände sie nicht mehr umspannen könnten. Mehrere fingerlange, rote Dornen ragen aus dem Kopf. Das Ganze ähnelt entfernt einem überproportionalen Knüppel, durch dessen Ende man einige lange Nägel getrieben hat. Die Waffe ist überraschend leicht und wiegt nicht mehr als ein schlanker Ast. Sie ist von einer Aura des Grauens umgeben, die es schwer macht, sie auch nur zu betrachten.

Hintergrund: Die Waffe wurde den Orks angeblich einst von Tairach selbst übergeben. Bei den Dornen soll es sich um Hörner von Dämonen handeln, die Tairach im Kampf besiegte. Andere Legenden berichten, der Knauf beinhalte ein Fingerknöchelchen des Gottes. Schon 250 v.BF wurde sie von Nargazz Blutfaust bei der Eroberung Greifenfurts getragen. In den Dunklen Zeiten wurde die Waffe durch den Hohepriester von Saljeth gelegentlich an große Krieger ausgeliehen. Der Fleischreißer war gefürchtet für die schrecklichen, nie verheilenden Wunden, die damit geschlagen wurden.



Analyse: Xarvlesh ist vollkommen unmagisch. Ein ODEM (12+ ZFP*) oder ein OCULUS enthüllen aber, dass die Keule an den Rändern irgendwie verwaschen wirkt, als wäre dort ein hauchdünner Riss im astralen Kontinuum. Es scheint die derisch übliche arkane Hinterrahlung abzufließen, sodass Xarvlesh – das eigentlich unmöglich – vollkommen astral-n

Xarvlesh

TP 3W6+6

K 12/5

Gewicht 30

Länge 100

BF

INI +1

WM +4/+2

N

Talent: Hieb

, Zweihandhiebaffen

Besonderhei

Xarvlesh gilt als geweihte Waffe und ist aufgrund ihrer besonderen Natur auch in der Lage, rein magische Wesen wie Elementare zu verletzen. Sie wirkt zudem Verletzend auf Geister und Untote. Die schreckliche Aura der Waffe wirkt auch über den Träger, sodass Fernkampfangriffe gegen diesen um 7 Punkte erschwert sind. Mit der Waffe können Geschosse wie mit einem Schild abgewehrt werden. Dazu muss der Träger eine Freie Aktion aufwenden und eine unmodifizierte PA mit der Waffe ablegen.

Jeder Treffer mit Xarvlesh mit mindestens 1 SP verursacht eine automatische Wunde. Die *Selbstbeherrschung*-Probe, um nicht für 1W6+3 KR zu Boden zu gehen, ist um die erlittenen SP erschwert (**Wege des Schwerts 82**). Wer von Xarvlesh getroffen wird, erholt sich von diesen Verletzungen nicht auf natürlichem Weg. Stattdessen erleidet er jeden Tag weitere W6 SP(A). Der Prozess kann nur aufgehalten werden, wenn doppelt so viele LeP auf magischem Weg geheilt werden, wie durch Xarvlesh insgesamt verursacht wurden, oder die SP aus den direkten Wunden karmal geheilt werden.

Xarvlesh im Spiel: Die heilige Waffe des Tairach kann nicht über längere Zeit von einem Ungläubigen getragen werden. Orientieren Sie sich für die Helden an folgenden Ausführungen: Der Träger wird extrem misstrauisch und gibt die Waffe nicht mehr aus der Hand. Er erhält den Nachteil *Jähzorn* auf einem Wert von zwei, falls noch nicht vorhanden,

sowie den Nachteil *Bluttausch*. Der *Jähzorn* steigt um eins für jeden Kampf, in dem die Keule geführt wird, und für jeden Tag, den der Träger die Keule bereits besitzt. Steigt der *Jähzorn* über die MR, ersetzt er diese. Steigt der Wert über die KL, verliert der Träger jeden Bezug zur Realität und hält sich für einen gottgesandten Streiter der Orks. Während der ganzen Zeit steigert sich der Träger in einen regelrechten Verfolgungswahn und beginnt immer stärker, Elemente des Tairachglaubens anzunehmen. An Stelle des borongefälligen Schlafes tritt ein unruhiger Halbschlaf, während dem der Träger von intensiven Visionen geplagt wird. Zudem schlägt der Träger unbewusst immer den Weg nach Khezzara, dem Sitz des Aikar Brazoragh im Nordwesten, ein. Auch *Orientierungsproben* helfen hier nicht. Die Keule stärkt den Träger auch von innen. Er friert kaum und fühlt sich weniger erschöpft. Halbieren Sie alle Auswirkungen von Ausdauer- und Kälteschaden.

In der Tat rücken die Orks nun schnell voran. Ein Stoßtrupp unter der Erde wird versuchen, direkt ins Heiligtum vorzustößen, doch Sharraz Garthai konzentriert sich inzwischen auf den überirdischen Hauptangriff, da er hofft, große Teile der Stadt und somit auch den Zugang der Verteidiger in die Hände zu bekommen. Sollte Himgi noch leben, wird er versuchen, während des Rückzuges den Gang zum Einsturz zu bringen. Aufgrund der hohen Einsturzgefahr kann es dabei passieren, dass der Zwerg oder andere Personen verschüttet werden. Scraan wird die Gestalt einer gleißenden Feuerkugel annehmen und das Heiligtum durch den Tunnel der Orks verlassen. Sollten die Helden dies nicht selbst anstoßen, kann auch dadurch der Gang zum Allerheiligsten einstürzen. Die Hitze dringt dabei als Welle heißer Luft bis ins Purpurgewölbe.

Zurück in der Stadt

Sobald die Helden die Fuchshöhle verlassen, geraten sie mitten in den Angriff der Orks. Die Schwarzpelze sind bis zur alten Stadtmauer vorgedrungen und die Verteidiger sind am Rande einer Panik. Erst das entschlossene Eingreifen Marcians und der Helden erlaubt zumindest einen geordneten Rückzug. Lysandra wird sich mit der Keule sofort zur Garnison der Stadtwache begeben, um die besten ihrer Freischärler zu sammeln. Die Amazone nutzt das allgemeine Chaos, um mit einer Handvoll berittener Kämpfer zu entkommen. Danach stehen Greifenfurt kaum noch Pferde zur Verfügung, nur die Sappeure haben sich ein paar Tiere gesichert, um ihre Hornissen transportieren zu können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Stadt herrscht Chaos. Menschen laufen planlos umher, Verzweiflung steht in ihren Gesichtern geschrieben. Die Orks sind weit in den östlichen Teil der Stadt eingedrungen. Ein aufgewühlter Kürassier kommt dir entgegen: „Das Angbarer Tor wird angegriffen, sie haben eine Ramme mitgebracht. Wo ist der Kommandant? Was sollen wir bloß tun, sie sind überall!“ Panik schwingt in seiner Stimme mit. Der Kürassier ist vielleicht zwanzig Sommer alt, seine Kindersoldaten mit ihren Sturmsensen werden den Schwarzpelzen keine zwei Minuten standhalten.

Für kriegskundige Helden sieht es zunächst so aus, als ob die Stadt endgültig überrannt wird. Von der Norrnpforte kommen Hilferufe, die Orks dringen immer weiter in die Stadt vor. Erst als eine flammende Sphäre über dem Lager der Orks erscheint und in den Himmel steigt, kommt der Angriff ins Stocken. Die Orks ziehen sich zurück, um die Feuer im Lager zu löschen. Die Offiziere versuchen derweil, die Verteidigung zu organisieren. Kurze Zeit später greifen die Schwarzpelze erneut an. Sie dringen immer weiter vor und erobern weite Teile der Stadt. Sharraz Garthai führt seine Truppen bis zum Platz der Sonne und die Verteidiger müssen sich in die Garnisonen und die Ronda-Burg zurückziehen. Greifenfurt steht am Abgrund.

FEUER ÜBER DEN WASSERN

„Vor dem Eis kommt das Feuer, und wird des Schiffes Heuer.“
—Orakel des Uriens

Mit der Entsatzflotte aus Ferdok wird das Finale eingeleitet. Die Ankunft von Inquisitor Anshelm beeinflusst im Übrigen nachhaltig die Machtverhältnisse in der Stadt. Der kleine Geweihte ist auch an den Helden sehr interessiert.



DIE FLOTTE



»Das ist das Ende. Ich habe alles getan, was ich konnte, aber eine Kapitulation ist unausweichlich. Wenn kein Wunder geschieht, werde ich mich den Orks allein stellen.«
—aus dem Tagebuch des Oberst Marcian

Zeitpunkt: 10. Firun 1013 BF

Bemerkung: Xarvlesh sollte beim Eintreffen der Entsatzflotte nicht mehr in Greifenfurt sein.

Die Lage der Verteidiger ist verzweifelt. Die ganze Stadt ist in der Hand der Orks. Nur die Rondra-Burg und die Garnison werden noch verteidigt. Etwa 1.000 Menschen warten zusammengedrängt in der Garnison am Fluss auf ihr Ende. Weitere 500 mögen noch in der Stadt ausharren. Die Vorräte reichen nur noch für wenige Tage. Die Orks haben begonnen, die Gefangenen des Sturmes vor der Garnison zu pfählen. Diese in Aventurien weitgehend unbekannt Form der Hinrichtung lässt selbst gestandene Krieger still werden vor Angst. Es geht das Gerücht um, dass die Orks auf diesem Weg die Seelen zu Tairach schicken und niemand nach Alveran gelangt, der auf diese Art zu Tode kommt. Einige Offiziere haben Marcian bereits nahe gelegt, Kapitulationsbedingungen auszuhandeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne erhebt sich an einem kalten Wintertag. Nebel steigt über den Wassern auf und aus den Leibern der verängstigten Bürger scheint alle Wärme gewichen. Schreckliche Schreie dringen aus der Stadt herüber. Die Schwarzpelze haben wieder einmal einen Gefangenen gepfählt, diesmal ist es ein ausgegelter alter Mann, der mit seinem letzten Atem um Gnade gebettelt hat. Marcian hat sich auf den Bergfried zurückgezogen und die Wachen fortgeschickt.

Nur langsam vertreibt die Morgensonne den Nebel und taucht die Szenerie in ein goldenes Licht. Wie gemalt sehen sie aus, all die verlumpten, abgemagerten Gestalten, die Greifenfurt noch verteidigen. Von den Orks ist nichts zu sehen. Auf einmal ertönt der Klang eines Horns. Bewegung kommt in die aufgeregte Menge. Ein zweites Mal erklingt das Horn und dann ... Ihr könnt es kaum glauben, als ihr von Sü-

den die Antwort hört. Die Menschen stürmen auf die Zinnen. Alte und Junge, Kinder und Kranke, Soldaten und Bürger, sie alle wollen das Wunder sehen. Und dann erscheint im Licht der aufgehenden Sonne ein Segel. Dann ein zweites und dann werden es immer mehr.

Es ist der zehnte Tag des Firun. Der Jubel ist unbeschreiblich.

Wenn Sie möchten, kann ein Held bemerken, wie eine improvisierte weiße Flagge in hohem Bogen vom Bergfried in den Fluss geworfen wird. Offenbar hatte Marcian vor, noch an diesem Morgen zu kapitulieren.

Die Orks ziehen sich sofort aus der Stadt zurück. Die Entsatzflotte fasst gewiss drei Dutzend Schiffe und passt nicht in den kleinen Hafen. Einige Schiffe ankern in der Flussmitte oder bei der Garnison. Hochmotivierte Bewaffnete und Unmengen an Vorräten stellen die Lage vollkommen auf den Kopf. Ein dreitägiges Freudenfest wird gefeiert, bei dem es an nichts mangelt. Die Orks wagen sich nicht einmal in die Nähe der Stadtmauern und die ersten Verteidiger beginnen, bereits über einen Gegenangriff zu reden, der sicher in Bälde erfolgen wird.

Neuankömmlinge

Es ist leicht zu bemerken, dass den leidgeprüften Verteidigern der Ton der Entsatztruppe missfällt. Manch ein gestandener Kämpfer musste sich wegen seines abgerissenen Erscheinungsbildes schiefe Blicke von einem „unerfahrenen Jungspund“ gefallen lassen. Schwere Entscheidungen der Verteidiger werden hinter vorgehaltener Hand kritisiert. So kann zum Beispiel ein überheblicher Ritter im Beisein der Helden die Entscheidung, die Hälfte der Pferde zu schlachten, kritisieren. Dies hätte man verhindern müssen, schließlich könne es nicht angehen, dass edle Tiere an das gemeine Volk verfüttert würden. Traumatisierte Greifenfurter wagen sich kaum in die Nähe jener Stellen, an denen ihre Verwandten und Nachbarn grausam gepfählt wurden. Die Neuankömmlinge haben von diesen Schrecken zumeist nichts mehr mitbekommen und verhalten sich entsprechend unsensibel. Wenn Sie das Spiel auf die Spitze treiben wollen, können Sie einen betrunkenen Abenteurer auf jenen dunklen Fleck urinieren lassen, der die Todesstelle eines jungen Mädchens markiert. Der Vater, der dies beobachtet, verliert beinahe den Verstand und muss von den Helden gehindert werden, sich auf den Frevler zu stürzen.

Offiziersversammlung

Auf der nächsten Offiziersversammlung wird intensiv diskutiert. Sanin und vor allem Anshelm möchten alle Bürger aus der Stadt schaffen lassen und Greifenfurt in eine reine Garnison verwandeln, bis die Stadt endgültig befreit wird. Den wenigen anwesenden Bürgern ist anzusehen, dass sie diesen Vorschlag missbilligen. Für Unruhe sorgt zudem Anshelms achtlose Enthüllung Marcians geheimer Identität, als er den

Kommandanten mit seinem Titel „Inquisitor“ anspricht. Sanin ist nervös wegen der Verwundbarkeit der Flotte. Anshelm bedrängt den zögernden Marcian, der von Cindira um die Stimmung der Bürger weiß. Schließlich stimmt der Kommandant zu und gibt den Befehl zur Evakuierung aller Zivilisten. Unter den Bürgern wird Marcian für diese Entscheidung verantwortlich gemacht und sein Name nicht nur hinter vorgehaltener Hand verflucht.



INQUISITIO

Zeitpunkt: Ab dem 11. Firun 1013 BF.

Mit der Ankunft von Anshelm Horninger reicht der lange Arm der Inquisition nun auch wieder bis nach Greifenfurt. Der Geweihte ist kein persönlicher Feind Marcians, aber dennoch darauf erpicht, die Wahrheit ans Licht zu bringen und eventuelle Verfehlungen des Kommandanten aufzudecken. Die Ausgangslage hängt im Wesentlichen davon ab, was Anshelm bereits von Roderick erfahren hat. Hat ein Held bereits in Gareth Informationen über den Pakt mit Zerwas geliefert, wird Anshelm diese Ungeheuerlichkeit mit äußerster Härte verfolgen. Marcian erwartet der Scheiterhaufen und Helden, die nicht kooperieren, stellt er ähnliches in Aussicht.

Etwas anders ist die Lage, wenn Anshelm noch nichts in der Hand hat. Außer Marcians Agenten und Lancorian weiß niemand über den Pakt mit dem Erzvampir Bescheid. Letzterer ist ein ausgewiesener Gegner der Praioskirche und wird selbst nach dem Bruch mit Marcian nichts verraten.

Dramaturgische Anmerkung

Richten Sie die Ausgestaltung der Verhöre nach den Vorlieben und Gepflogenheiten ihrer Gruppe. Eine rein rollenspielerische Umsetzung ist ebenso möglich wie vergleichende Proben zwischen Anshelms *Überzeugen (Verhör)* 14 (16/12/15) und dem *Überreden (Lügen)* des Helden. Natürlich hängt die Ausgestaltung davon ab, was der Held bereit ist, zu erzählen. Verweigert sich ein Held komplett (*Selbstbeherrschung*) oder tischt gar zu dreiste Lügen auf, kann Anshelm im Notfall auch auf die Liturgien seines Gottes zurückgreifen. Nach dem Kampf gegen Zerwas mag Anshelm immerhin einräumen, dass dem „Schwertdämon“ ohne göttliche Hilfe kaum beizukommen war. Nach dem Tod Marcians in der Schlacht kann Anshelm den Helden zwar keine Absolution anbieten, ihnen aber möglicherweise ‚inoffiziell‘ empfehlen sich künftig von der Inquisition fernzuhalten. Letzteres wird er allerdings nur tun, wenn er die Helden im Grunde für unschuldig an der Sache hält. Möchten Sie dem Geweihten mehr Sympathien verleihen, kann es auch zu mehrfachen Gesprächen kommen, bei denen Anshelm nach und nach die schwierige Lage erkennt und sich vom anklagenden Inquisitor zum besorgten Seelsorger entwickelt.

Die Helden befinden sich hingegen in einer Variante des Gefangenen-Dilemmas. Hüllen sich alle in Schweigen, kann Anshelm ihnen nichts nachweisen. Reden nur einige, sind diese im Vorteil, während die anderen der Scheiterhaufen erwartet. Reden alle, dürfen sie zumindest mit milderer Strafe rechnen.

Der Inquisitor wird die Helden einzeln befragen und besitzt in seiner Position durchaus auch die Autorität, die Helden vorzuladen, sollten diese nicht freiwillig seiner Einladung folgen. Anshelms Auftreten hängt davon ab, was er bereits weiß und mit wem er es zu tun hat. Nach Rodericks Auftritt in Gareth mag es die Helden überraschen, das Anshelm sich nicht für Marcians weltliche Verfehlungen interessiert. Als Verfechter einer Trennung von weltlicher und geistlicher Macht interessiert er sich für das Seelenheil, nicht aber für Marcians militärische Entscheidungen.



DIE RACHE DES HEINERS



Zeitpunkt: Wenige Tage nach der Ankunft der Flotte.

Bemerkung: Sind die Helden nicht mit Xarvlesh geflohen, ist die Konfrontation mit dem Erzvampir das Finale der Kampagne.

Kurz nach der Ankunft der Flotte lässt sich beobachten, dass einige Wagen und Krieger das Lager der Orks verlassen und nach Norden abziehen. Unter den Bürgern wird dies einhellig als gutes Zeichen gewertet, offenbar bereiten die Orks ihren endgültigen Abzug vor. In Wahrheit ist es dem Alchimisten Promos endlich gelungen, größere Mengen des gefürchteten Hylailier Feuers herzustellen. Ganze Wagenladungen davon werden flussaufwärts versteckt, um gegen die Flotte eingesetzt zu werden.

DER TAG DES ABSCHIEDS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Viel zu schnell ist der Tag des Abschieds gekommen. Ganz Greifenfurt ist auf den Beinen. Fast eine Stunde hat es gedauert, bis die Flotte sich auf dem Fluss zu einem Konvoi formiert hat. Über Nacht ist Schnee gefallen und die Flussufer sind zugefroren. Die Schiffe sind voller Menschen. Viele blicken traurig zurück, müssen sie doch geliebte Menschen oder den Rest dessen, was einmal ihr zu Hause war, zurücklassen. Auch die Mauern und Türme sind gesäumt von Menschen. Manch einem gestandenen Kämpfer stehen Tränen in den Augen, als er seiner Familie nachwinkt.

Lassen Sie die Spieler festlegen, wo sich die Helden aufhalten. Sowohl die Mauern der Garnison wie auch der Flussturm oder die südliche Verteidigungsmauer sind begehrte Plätze. Gehen Sie auch auf Personen in der Nähe der Helden ein, unter denen sich vermutlich auch der eine oder andere

Bekannte befindet. Darrag und Marcian sind auf dem Palas zu finden, Anshelm auf der westlichen Wehrmauer der Garnison. Alle weiteren stehen zu Ihrer freien Verfügung. Nehmen Sie sich die Zeit, in Gestalt der Bürger ein wenig mit den Helden zu plaudern. Kummer über die Abreise der Familie mischt sich mit der Erleichterung, die geliebten Menschen aus der Gefahr gebracht zu sehen. Auch Marcians Geliebte Cindira und Darrags Tochter Jorinde verlassen mit der Flotte die Stadt.

Hylailer Feuer

Aufmerksame Helden können einige dunkle Flecken am Ufer bemerken. Erlauben Sie Helden in der Garnison oder dem Flussturm eine *Simmenschärfe*-Probe +2, mit der sie einen eigenartigen, harzigen Geruch bemerken können. Nur wer schon einmal Hylailer Feuer gerochen hat, kann das Öl nach einer IN-Probe +3 identifizieren, bevor der Geruch vom Wind davon getragen wird. Letztlich kann der Held selbst dann das Folgende nicht verhindern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Überall auf dem Wasser sind dunklen Flecken zu sehen. Einige Bürger blicken verunsichert, als plötzlich am Flussufer Bewegungen zu erkennen sind. Aus dem Schnee erheben sich Schwarzpelze, die sich über Nacht haben einschneien lassen. Sekunden vergehen, die Posten der Orks hantieren mit Bögen, Unruhe erfasst die Menge. Ihr seht die ersten Brandpfeile durch die Luft schwirren und dann passiert das Unglaubliche: Der Fluss scheint Feuer zu fangen, zunächst nur als kleine, brennende Inseln auf dem Wasser, dann greifen die Flammen immer schneller um sich. Die gesamte Flotte steht mitten im Feuer. Dichter schwarzer Rauch steigt auf, als die Schiffe vom Feuer erfasst werden, und der panische Aufschrei der Menge gellt in euren Ohren.

Falls die Helden sich nicht ausdrücklich auf einen isolierten Punkt zurückgezogen haben, sind Beratungen äußerst schwierig. Überall sind hysterische Menschen, das Gedränge ist noch schlimmer geworden und der ohrenbetäubende Lärm ist kaum auszuhalten. Wer hier vollkommene Ruhe bewahren will, sollte dies vielleicht durch eine *Selbstbeherrschung*-Probe unter Beweis stellen. Gehen Sie explizit auf die Reaktionen der Meisterpersonen ein. Wenn die Helden den Wehrgang am Palas im Blick haben, können sie eventuell beobachten, wie Darrag voller Verzweiflung versucht, in den Fluss zu springen, während Marcian wie betäubt neben ihm steht. Kurz darauf fasst Marcian sich an den Kopf wie bei einem plötzlichen Schmerz und schleudert dann das Horn des Lechdan auf das Dach des Palas.

Die Lage ist in der Tat verzweifelt. Das Hylailer Feuer ist nicht umsonst so gefürchtet, denn es ist praktisch nicht zu löschen. Am vielversprechendsten dürften noch elementare Maßnahmen sein. Ein Luftelementar vermag einzelne Personen von den Schiffen und vor dem giftigen Qualm zu

retten, ein Erzdschinn sogar Stellen zu löschen. Wasser hilft dagegen kaum. Gönnen Sie den Helden ruhig den Erfolg, einzelne Personen zu retten. Angesichts des Ausmaßes der Katastrophe ändert es dennoch kaum etwas.

ANGRIFF DES VAMPIRS

Mit dem Inferno auf dem Fluss ist zudem der große Moment des Erzvampirs gekommen. Mit Hilfe seiner telepathischen Kräfte hat er verhindert, dass Marcian die Hilfe Scraans herbeiruft. Der Inquisitor musste zusehen, wie seine Geliebte in den Feuern auf dem Fluss verbrennt. Nun will Zerwas seine Rache vollenden und Marcian töten. In seiner schreckenerregenden Dämonengestalt gleitet der Vampir über die Menge und landet auf dem Palas. Darrag wurde bei dem Versuch, in den brennenden Fluss zu springen, niedergeschlagen, alle anderen ergreifen die Flucht. Marcian steht dem Vampir alleine gegenüber.

Je nach Standort der Helden werden sie sofort in den Kampf mit Zerwas verwickelt oder müssen sich erst auf den Wehrgang begeben.

Der Vampir im Kampf

Der Kampf mit dem Erzvampir stellt den dramatischen Höhepunkt des Vampirplots dar. Für die Helden geht es buchstäblich um ihr Seelenheil. Fordern Sie jeden Einzelnen bis zum Äußersten. Die Werte des Vampirs in seiner Dämonengestalt finden Sie im **Anhang** auf Seite 153.

- **Sturzangriff:** Sollten weitere Personen bei Marcian geblieben sein, wird der Vampir sie im Sturzflug (**Zoo-Botanica Aventurica 11**) attackieren, bevor er in den Nahkampf geht.
- **Fliegen:** Der Vampir kann sich jederzeit über den Rand der Mauer oder schlicht in die Lüfte erheben, um sich in eine vorteilhaftere Position zu manövrieren. Das macht es fast unmöglich, ihn zu umzingeln, und verschafft ihm zusätzliche Zeit zur Regeneration. Zerwas kann auch einen Gegner mit den Fußklauen ergreifen und über die Mauer tragen, wo er ihn fallen lässt.
- **Telepathie:** Zerwas weiß um das Geheimnis von Lechdans Horn und wird versuchen, zu verhindern, dass jemand drei Mal hinein bläst. Im Zweikampf angewandt entspricht dies einem BLICK IN DIE GEDANKEN in der Variante *Kampfsinn* mit 13 ZfP*.
- **Magieresistenz:** Zerwas vampirische MR macht ihn nahezu unverwundbar gegenüber Magie. Im Extremfall kann Zerwas durch die Macht seines Schwertes sogar gelungene Verzauberungen neutralisieren.
- **Seelenkraft:** Durch das Schwert *Seulasslintan* manifestiert sich unmittelbar die Kraft des Namenlosen in dem Vampir. Die genaue Ausgestaltung dessen liegt in Ihren Händen, die Regelmechaniken zu Liturgien und Mirakeln mögen Ihnen dabei als Anregung dienen.
- **Rache:** Zerwas primäres Ziel ist Marcian. Ihm gilt in erster Linie seine Rache. Allenfalls Anshelm wird er ähnlich heftig attackieren. Gerät ein Held zu sehr in Bedrängnis, kann der Vampir sich jederzeit wieder Marcian zuwenden. Dabei wird er den Inquisitor keineswegs schnell töten, sondern versuchen, ihn langsam und qualvoll umzubringen.

Die Verteidiger

● **Anshelm** wird sich umgehend zum Palas begeben und einen **Exorzismus** gegen den ‚Schwertdämon‘ beginnen. Zerwas wird den kleinen Mann daraufhin direkt angreifen und schwer verwunden.

● Das **Horn des Lechdan** kann den Greifen Scraan herbeirufen, vermutlich die einzige Macht, die das Feuer auf dem Fluss löschen und zugleich den Vampir besiegen kann. Zerwas wird versuchen, dies zu verhindern. Nutzen Sie alle Möglichkeiten, um den Moment hinauszuzögern und den Helden einen wirklich packenden Endkampf zu liefern. Ein Held muss drei Mal hintereinander in das Horn blasen. Übernimmt ein anderer Held das Horn, beginnt das Spiel von vorne. Zerwas Mobilität macht es sehr schwer, ihm den Weg zu versperren. Zudem mögen einen Helden bei dieser Gelegenheit *Namenlose Zweifel* plagen.

Vielleicht fällt das Horn auch vom Dach des Palas, sodass Zerwas sich in Sicherheit wähnt. Wenn ein Held oder eine eingeweihte Meisterperson sich im Hintergrund gehalten hat, kann diese das Horn aus dem Schnee vor dem Palas bergen und abseits vom Kampf auf dem Dach den Greifen herbeirufen. Um dieser Szene eine unfreiwillige Komik und seinem Schicksal eine bedeutungsvolle Wendung zu verleihen, kann das Horn auch – im wahrsten Sinne des Wortes – dem verwirrten Uriens vor die Füße fallen, der nun unbedarft hineinbläst. Selbst wenn es schon gegen Anfang des Kampfes gelingt, das Horn zu blasen, kann es noch etliche KR bis zum Erscheinen des Greifen dauern.

● Ist die Lage sehr kritisch, kann **Marcian** Zerwas durch gezielte **Provokationen** ablenken und den Helden damit die nötige Zeit verschaffen.

DER GREIF STEIGT VON HIMMEL

Das Horn des Lechdan

Sind die Helden selbst im Besitz des Horns, steht es ihnen frei, selbst zu entscheiden, ob sie Scraan zu Hilfe rufen wollen. Angesichts von Zerwas Gefährlichkeit sollte dies aber kaum zu vermeiden sein. Sollten die Spieler das Horn gar vergessen haben, kann zumindest Marcian angesichts der drohenden Niederlage daran erinnern. Gehen Sie davon aus, dass der entsprechende Held das Instrument noch immer bei sich trägt. Zerwas wird den Träger nach Möglichkeit sofort angreifen.

Das Erscheinen des Greifen Scraan und sein Wunderwirken sind ein bedeutsames Ereignis, dass im offiziellen Aventurien nachhaltige Spuren hinterlassen wird. Wenn Sie Ihren Spielern unbedingt den Erfolg gönnen wollen, den Erzvampir eigenhändig zu erschlagen, kann Scraan immer noch gerufen werden, um das Feuer auf dem Fluss zu löschen. Dies spielt für die Bürger und die Stadt Greifenfurt die weitaus größere Rolle.

Nach dem dritten Ruf des Horns erscheint der Greif Scraan.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Raunen geht durch die Menge auf dem Hof. „Seht nur, Praios gebiert ein Kind!“. Neben dem Praiosgestirn ist ein Funke entstanden, der langsam größer wird. Immer näher scheint das Licht zu kommen. Dann ist eine Gestalt zu erkennen. Ein prächtiger Greif mit Flügeln aus reinem Licht. Ein Ruf wie von einem Adler, nur ungleich kraftvoller, schallt über die Menge. Der Vampir hat sich gen Himmel erhoben und schwingt sich empor. Dann treffen die Kontrahenten mit Klingen und Klauen aufeinander. Als sie auseinander streben, ist ein faustgroßes Brandloch in den Schwingen des Dämons zu sehen. Die Geflügelten kreisen am Himmel und prallen dann erneut aufeinander. Sengende Klauen finden ihr Ziel, doch auch das schwarze Schwert trifft den Greifen schwer. Ineinander verkeilt stürzen sie hinab und trennen sich erst kurz über dem Wasser. Scraan verschwindet zwischen den schwarzen Rauchwolken über dem Fluss. Als der Wind den Rauch fort bläst, könnt ihr erkennen, dass die Feuer erloschen sind. Fast ein Dutzend Schiffe sind ausgebrannt, hunderte Menschen getötet, doch der größere Teil der Flotte ist dem Feuer entkommen.

Als der Greif zwischen den Rauchwolken wieder aufsteigt, ist seine Aureole fast erloschen. Der Vampir stößt aus dem Himmel herab, doch im letzten Moment gelingt es dem Greifen, auszuweichen. Beide steigen wieder auf und verschwinden erneut zwischen den Rauchwolken. Ein grelles Licht blendet die Augen. Dann herrscht Stille.

Die Menschen in Greifenfurt sind auf die Knie gesunken und beten. Die Stadt ist Zeuge eines Wunders geworden, das den Bürgern neue Kraft geben wird. Das Schicksal des Henkers von Greifenfurt bleibt unklar, im offiziellen Aventurien wird er jedoch nicht mehr auftauchen.



DER WINTERKRIEG

»Ich habe alles verloren. Wohl habe ich manches Mal gefehlt, doch Praios weiß, dass ich immer nur seinen Willen tun wollte. Möge er gnädig über meine Seele richten. Meine Tage sind gezählt.«

—aus dem Tagebuch des Oberst Marcian, letzter Eintrag

Nach der Ankunft der Flotte sieht es zunächst so aus, als sei Greifenfurt außer Gefahr. Dann jedoch trifft Sadrak Whassoi mit seiner Hauptstreitmacht ein und bis zum Frühjahr gelingt es den Orks beinahe doch noch, die Stadt zu erobern. Mit der Ankunft des Prinzen und der Schlacht von Greifenfurt endet das Abenteuer.

Nachdem die Helden in der Konfrontation mit dem Erzvampir den finalen Showdown erlebt haben, empfehlen wir Ihnen, die folgenden Ereignisse nur noch erzählerisch abzuhandeln. Falls die Helden den Fleischreißer weggeschafft und überlebt haben, können sie sich dem Heer des Prinzen anschließen und im Frühjahr zurückkehren.



AM ENDE DES KRIEGES

Ein never Kommandant

Nach dem Desaster auf dem Fluss ist Marcian ein gebrochener Mann. Seine Haare sind weiß geworden, seine Augen starren immer öfter blicklos ins Leere. Noch an dem Tag, an dem die Flotte die Stadt verlässt, gibt er das Kommando über die Stadt an Anshelm ab. Als der vermutlich meist gehasste Mensch in der Stadt zieht er sich in die Garnison der Stadtwache zurück und führt Lysandras Löwen an, die einzige Truppe, die noch seinem Befehl gehorcht. Kaum hat sich Anshelm wieder von seinen Wunden erholt, trifft die Orks ein schwerer Schlag. Sollte Gamba bereits tot sein, ersetzen Sie ihn hier durch einen jungen und zu ehrgeizigen Schamanen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die weißhaarige Gestalt sitzt gebeugt in dem Zelt. Ein Bannkreis leuchtet matt in der Dunkelheit. Die geflochtenen Haare fallen dem Mann in das wettergegerbte Gesicht, auf dem die Anspannung deutlich zu sehen ist. Plötzlich scheint sich die Dunkelheit zu verdichten und in rascher Folge erscheinen Dutzende von Krügen. Ein zufriedenes Lächeln breitet sich über dem Gesicht des Mannes aus. Dann manifestiert sich mit einem grellen, blauen Leuchten eine gehörnte Gestalt in der Mitte des Bannkreises. „Du hast mir nicht verboten, sonst noch etwas mitzubringen. Daher habe ich dir ein kleines Geschenk mitgebracht. Ich hoffe, es gefällt dir!“ Das Leuchten verblasst und der Druide springt auf. Panisch versucht er, den Ausgang zu erreichen, als der Krug mit Hylailer Feuer zerbricht und die Fackel herabfällt.

Ihr erwacht von einer unnatürlichen Helligkeit. Staunend fällt euer Blick hinüber zum Lager der Orks. Eine gewaltige Feuersäule steht inmitten der Zelte. Das Feuer breitet sich aus und die Schwarzpelze fliehen vor den unauslöschbaren Flammen. Die Feuer brennen bis in die Morgenstunden. Nur wenige Greifenfurter bleiben bis zum Ende, um dem Spektakel beizuwohnen.

Die Stimmung in der Stadt ist gut. Die Schwarzpelze sind demoralisiert, viele ihrer Krieger müssen nun im Freien schlafen und vielerorts wird schon diskutiert, wann man den Schwarzpelzen endlich zu Leibe rücke.

DER SCHWARZE MARSCHALL

Kurz nach der Katastrophe treffen die ersten Voraustrupps der Hauptarmee ein. Unter ihnen befindet sich auch Uigar Kai, der Xarvlesh an sich nehmen will. Sollte Sharraz Garthai noch am Leben sein, wird er nun für sein Versagen getötet. Dann trifft die Hauptarmee des Sadrak Whassoi in schier endlosen Kolonnen aus dem Süden vor Greifenfurt ein. Tage später tobt ein schwerer Schneesturm und viele Krieger erfrieren. Gleichzeitig friert die Breite zu, so dass die Mauern nun über das Eis umgangen werden können.

Von da an kämpfen die Orks mit dem Mut der Verzweiflung. Sadrak Whassoi und Uigar Kai persönlich führen ihre Truppen an. Sie wissen, dass sie ohne Winterquartiere verloren sind. Zuerst sieht es so aus, als könnten die Verteidiger ihre Stellungen halten, doch in der Nacht erhebt Uigar Kai erneut die Toten und die Kaiserlichen müssen sich zurückziehen. Weite Teile der Stadt fallen in die Hände der Orks. In den Monaten **Tsa** und **Phex** kommt es ständig zu Scharmützeln. Die Stellungen liegen teilweise nur wenige Meter voneinander entfernt.

Erst im **Peraine** steigt der Druck durch die Orks erneut an. Sie stoßen aggressiver vor und drängen die Verteidiger weiter zurück. Sadrak Whassoi verfügt noch immer über etliche Schamanen, auch wenn kaum einer der gefürchteten Streitoger noch am Leben ist. Erneut müssen die Verteidiger sich in die Garnisonen und die Rondra-Burg zurückziehen. Wieder werden Gefangene vor der Garnison gepfählt und Anshelm zur Kapitulation aufgefordert.

DIE BEFREIUNG

Ende **Peraine** ziehen sich die Orks schließlich aus der Stadt zurück. Sie verschanzen sich einige Meilen nördlich der Stadt auf einem Hügelkamm. Von Osten her rückt Prinz Brin mit einem großen Entsatzheer an. Greifenfurt ist befreit.

Die Stadt liegt zu großen Teilen in Trümmern. Kaum ein Gebäude wurde nicht beschädigt, etliche sind völlig zerstört. Überall in der Stadt sind Soldaten, fast scheint es, als sei die ganze Stadt eine einzige Garnison. Manch ein Bürger schleicht verstohlen durch die Gassen, als könne er es noch nicht ganz fassen. Nach fast zwei Jahren sind die Orks endlich fort.

Wenn Sie es wünschen, kann Anshelm die Helden in dieser Zeit auch noch ein weiteres Mal befragen. Ziehen Sie dazu die Ausführungen aus dem Abschnitt **Inquisitio** (siehe Seite 139) zu Rate.



AUF DEM FELD DER EHRE

DIE SCHLACHT VON GREIFENFURT

Am Morgen des fünften Tages begibt sich Prinz Brin mit seinen Offizieren zum Rondratempel, um zu beten. Dann werden Befehle ausgegeben und das gesamte Heer wird in Bewegung gesetzt. Drei Stunden marschieren die Truppen nach Norden, bis man auf die Stellungen der Orks trifft. Sadrak Whassoï hat seine gut 2.000 Krieger auf der langgezogenen Hügelkette postiert, die einige Veteranen an die Schlacht bei Ange und Breite erinnert. Doch Whassoï verfügt weder über Geschütze noch Reiter oder andere Spezialtruppen. Das unebene Gelände verhindert jedoch einen Angriff der kaiserlichen Panzerritter. Brin beschließt daher, die Kavallerie in den Rücken der Feinde zu schicken, um eine Flucht zu vereiteln.

Gegen Mittag des **3. Ingerimm 1013 BF** beginnt die Schlacht. Diesmal gibt es kein langes Geplänkel. Brin marschiert mit einer zusätzlichen Leibwache aus Adligen und Ordensrittern direkt auf das Zentrum des Feindes zu. Ein verbissener Nahkampf beginnt, der sich über Stunden dahinzieht. Doch die Orks weichen keinen Schritt zurück. Erst als es Brin gegen Abend gelingt, die persönliche Standarte des Sadrak Whassoï zu erobern, bricht der Widerstand. Die Schwarzpelze fliehen nach Norden und werden von der wartenden Kavallerie niedergemacht. Nur wenige können in der hereinbrechenden Dunkelheit entkommen.

Am Tag danach beginnen die Säuberungsarbeiten. Fast 2.000 Krieger haben die Orks verloren. Sadrak Whassoï und Uigar Kais Leichnam können jedoch nicht gefunden werden. Unter den Toten ist auch Oberst Marcian. Von überlebenden Freischärlern können die Helden erfahren, dass Marcian gleich beim ersten Angriff fiel, als sein Schwert zerbrach.

DAS ENDE

Zwei Tage nach der Schlacht lässt Brin die Truppen erneut antreten. Auf eben jenem Hügel, auf dem sich Sadrak Whassoï verschanzt hatte, wurde ein Scheiterhaufen für Marcian errichtet. Ein roter Mantel liegt um seine Schultern. Auch die Helden werden von ihren Vorgesetzten ganz vorne postiert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das gesamte Heer ist angetreten, tausende Augenpaare sind auf den Prinzen gerichtet. Hinter ihm ruht der Leichnam Marcians. Fast scheint es euch, als hätte der Tod seinem Gesicht das Lächeln zurückgegeben, das ihm im Leben so lange verwehrt war. Dann beginnt der Prinz, zu sprechen.

„An diesem Ort nun geht es zu Ende. Mehr als zwei Jahre haben wir gegen die Schwarzpelze gekämpft und vor zwei Tagen musste sich Sadrak Whassoï geschlagen geben. Hier, wo ich stehe, haben wir den Sieg über die schwarzen Horden errungen. Diesen Sieg verdanken wir auch den tapferen Menschen von Greifenfurt. Jenen Menschen, die das scheinbar Unmögliche möglich gemacht haben. Einer von diesen Menschen war Oberst Marcian. Er kam hierher als ein Fremder. Er kam im Auftrag der KGIA und seine Mission war es, Greifenfurt um jeden Preis zu halten. Niemand konnte damals sagen, dass es so lange dauern würde. Und niemand hätte je gehant, dass der Weg hierher so schwer werden würde.

Ich verdanke diesem Mann sehr viel. Denn nur durch seine Entschlossenheit und die seiner Mitstreiter konnte es gelingen, jenes schlagkräftige Heer aufzustellen, das heute vor mir steht.“

Brin bedeutet euch, vorzutreten, und wartet, bis ihr neben dem Monarchen steht.

„Diese tapferen Recken kamen an Marcians Seite nach Greifenfurt, um der Geißel des Tairach die Stirn zu bieten. Es waren schwere Zeiten voller Leid und Schrecken. Auch ihnen möchte ich dafür danken, dass sie sich für das Reich, die Stadt und die Menschen von Greifenfurt verwendet haben. Ein Jahr lang haben sie im Dienst des Reiches gekämpft, ein Jahr ganz im Zeichen des Greifen.“

Mit diesen Worten ergreift der Prinz eine Fackel und entzündet den Scheiterhaufen. Sofort schlagen die Flammen empor und hüllen den Mann in der goldenen Rüstung ein. Mit unbewegter Miene tritt Brin zu seinem Adjutanten und nimmt etwas entgegen. Dann tritt er zum Feuer und wirft es in die Flammen. Es ist das Feldzeichen des Sadrak Whassoï.

Die Helden werden von Brin aus den Diensten der KGIA entlassen und zu Offizieren des Kaiserlichen Stabes ernannt. Auch ohne eigenes Kommando verleiht der Prinz ihnen dadurch einen offiziellen Status. Er geht ganz zutreffend davon aus, dass die Helden dadurch zunächst vor einer direkten Verfolgung durch die Inquisition sicher sind. Brin weiß von Nemrod und anderen über die Geschehnisse und die Aktivitäten der Inquisition. Trotz der möglichen Vergehen der Helden schätzt er ihre Leistung, die Stadt gehalten zu haben, als gewichtiger ein. Anshelm Horninger lässt die Akten über die Helden nach Gareth bringen. Dort werden sie in den Archiven der Inquisition gelagert, bis sie eines Tages vielleicht wieder gebraucht werden.

EPILOG

Für die Helden heißt es nun, Abschied zu nehmen. Vermutlich werden Sie Greifenfurt zumindest für einige Zeit verlassen wollen.

NACH DEM STURM

Die Bevölkerung der Stadt Greifenfurt ist nach dem Krieg deutlich dezimiert. Von einigen Tausend sind nur noch ein paar Hundert übrig geblieben. Mit der Heimkehr der evakuierten Bürger beginnt der Wiederaufbau, der sich über viele Jahre hinziehen wird. Die Praioskirche leistet einen erheblichen Beitrag zum Wiederaufbau und stiftet den *Tempel unseres Herrn Praios und seines getreuen Dieners Scraan*. Die Ostschanze wird nicht in der alten Form wieder aufgebaut. Stattdessen entsteht an der Bresche ein neues Stadttor. Der geflohene *Markgraf Shazar* wird in die Verbannung geschickt. Neue Herrscherin wird seine minderjährige Tochter *Irmennella von Wertlingen*. *Lancorian* bleibt in Greifenfurt, wird jedoch später gezwungen, die *Fuchshöhle* an die Praioskirche zu verkaufen, und gründet ein neues Etablissement in der Stadt. *Darrag*, der seine gesamte Familie an die Orks verloren hat, schließt sich mit anderen Greifenfurtern zusammen, um den Kampf gegen die Schwarzpelze fortzusetzen. Er kehrt nicht zurück. Sollte *Himgi* noch leben, wird er sich von der Armee zurückziehen und eine Laufbahn als Mechanikus einschlagen.

Erinnerungen eines Greifen

In Marcians Nachlass können die Helden ein Tagebuch finden. Aus den Erinnerungen des Inquisitors lassen sich auch Ereignisse rekonstruieren, an denen die Helden nicht selbst teilhatten. Das Buch offenbart auch die innere Zerrissenheit jenes Mannes, der buchstäblich alles geopfert hat, um die Mission zu erfüllen. Marcian war sich der Konsequenzen seiner Entscheidung sehr wohl bewusst und hatte erkannt, dass er für das Wohl des Reiches selbst sein Seelenheil in Gefahr brachte.

DAS ENDE DER MÜHSAL

Für die Enthüllung des Geheimnisses von Saljeth haben sich die Helden **300 Abenteuerpunkte** verdient. Die Konfrontation mit dem Henker von Greifenfurt und das Eingreifen des Greifen Scraan sollte Ihnen noch einmal **200 AP** Wert sein. Gleiches gilt, wenn die Helden stattdessen die Götterwaffe an einen sicheren Ort gebracht haben, sofern sie dies überleben.

Auch **Spezielle Erfahrungen** dürften die Helden in den Talenten *Sich Verstecken*, *Schleichen*, *Magiekunde*, *Menschenkenntnis*, *Überreden* und *Kriegskunst* erworben haben. Je nach Einsatz können die Helden in der unterirdischen Kultanlage auch Erfahrungen im *Bergbau* sammeln oder sogar *Dunkel-* und *Raumangst* verbilligt senken. Besonders traumatische Erlebnisse könnten dagegen sogar zur Erhöhung der Schlechten Eigenschaften führen. Die Konfrontation mit den göttlichen Kräften kann zudem eine **SE** in **MU** sowie die Strapazen des Krieges desgleichen für die **KO** der Helden bedeuten.



DIE ORAKEL DES PROPHETEN

„Der Tod trägt Rot!“
—Orakelspruch Uriens', so unzählige Male geäußert

An dieser Stelle finden Sie die Orakelsprüche von Uriens aus dem Abenteuer noch einmal gesammelt und um weitere Sprüche ergänzt. Scheuen Sie sich nicht, das Angebot zu erweitern oder abzuwandeln.

HINWEISE ZUR DARSTELLUNG DES PROPHETEN

VERFÜGBARKEIT

Die Figur Uriens sollte nicht zu einer reinen Orakelmaschine verkommen, auch wenn das ihre wesentliche Funktion ist. Entscheidend ist, dass Uriens die Visionen spontan und unkontrolliert überkommen. Das zweite Gesicht ist dabei für den armen Mann äußerst real, oft sehr erschöpfend und nicht selten beängstigend und verstörend. Für die Helden bedeutet das, dass sie Uriens Visionen kaum gezielt hervorrufen können und es in der Regel auch nicht zu einer Häufung von Orakeln kommt. Geduld und steter Kontakt zu Uriens sind also hilfreich.

FORM

Die hier dargestellte Spruchform ist nur eine Möglichkeit der Gesichte. Uriens kann diese Worte während eines epileptischen Anfalls ausspeien oder kaum verständlich in einer Ecke vor sich hin murmeln. Längere Sprüche können zudem geteilt werden, sodass die Helden mehrere Teile zusammensetzen müssen. Neben den verbalen Äußerungen stehen Uriens auch noch andere Formen zur Verfügung. Schrift und Bild, beispielsweise in die Wand seiner Zelle geritzt, sind eine weitere Möglichkeit. Der Prophet ist dabei nicht auf die Schriften und Sprachen beschränkt, die er in seinem früheren Leben beherrschte. Darüber hinaus können auch andere Sinne angesprochen sein. So kann es sein, dass Uriens das Feuer auf dem Fluss lange vor seiner Zeit riechen kann, oder künftige Ereignisse buchstäblich vor seinen Augen sieht.

DRAMATURGIE

Eine Eigenschaft von Prophezeiungen ist die Überwindung der Zeit. Uriens besondere Gabe ist für Unschärfen in der Zeit anfälliger als die meisten anderen bekannten Orakel. Seine Orakel können sich daher auf weiter entfernte Ereignisse oder sogar die Vergangenheit beziehen. Ihnen als Meister steht es damit frei, die Prophezeiungen dort zu platzieren,

wo es Ihnen gerade gefällt. Damit wissen die Spieler nie, ob sich ein Orakel auf unmittelbar bevorstehende Ereignisse bezieht oder erst später von Bedeutung ist. Etliche Sprüche sind im Abenteuer an geeigneten Stellen platziert. Sie können diese jedoch auch verlegen oder wiederholen, wenn Ihnen das passend erscheint.

ALLGEMEINE SPRÜCHE

Diese Sprüche haben einen allgemeinen Charakter und können immer wieder auftauchen.

● „Der Tod trägt Rot!“

Der Lieblingsspruch Uriens' ist so etwas wie sein Erkennungszeichen geworden. Die Farbe Rot steht vielfach für den Tod. Bei den Orks ist die Farbe Rot ausschließlich den Tairachpriestern vorbehalten, ebenso ist Zerwas Dämonengestalt rot. Einige wollen gar Marcian in diesen Worten erkennen, dessen Erkennungszeichen als Inquisitor ein roter Mantel ist.

● „Der zu deinen Füßen liegt, hat des Praios' Kind bekriegt.“ Sowohl der unter dem Tempel begrabene Erzvampir wie auch der im Heiligtum getötete Tairachpriester entsprechen dieser Beschreibung.

● „Wenn der Meister der Nacht, aus langem Schlaf erwacht, zahlst für der alten Sünden Wut den Preis mit deinem Blut.“

Diese Prophezeiung kann zunächst bruchstückhaft und verfremdet auftauchen. Uriens kann sogar versuchen, sie zu verheimlichen, da er in ihr einen allzu deutlichen Hinweis auf seinen Meister sieht, dessen Strafe er fürchtet. Am Ende des Kriminalplots wird den Helden klar sein, wessen Wut hier mit Blut bezahlt werden muss.

● „Siehe die Zeichen dessen, der kommt von Osten! Wehe, wenn das Vergangene nach der Zukunft greift, denn höre, finster ist, was im Finstren reift. Und ...“

Uriens bringt diese Prophezeiung nie zu Ende. Der Prophet wird von einem regelrechten Wahn erfasst und gerät in Panik, wann immer dieses Gesicht ihn überkommt. Der Sinn wird sich den Helden bis auf weiteres nicht erschließen.

● „Der Mensch im Orkenkleid macht sich für den Sturm bereit.“ Es dürfte den Helden nicht schwer fallen, Gamba in diesem Spruch zu identifizieren. Die konkreteste Entsprechung findet sich in den Beschwörungen für den Sturm auf die Ostschanze.

● „Hüte dich vor der Toten/Götter Gaben, sonst werden sie sich an deinen Gebeinen laben.“

Auch hier mag man Zerwas und seine Gaben erkennen. Viel eindringlicher wird der Spruch jedoch im Bezug auf die Göt-

terwaffe Xarvlesh, die einem Toten entrissen werden muss. Die Alternative „der Götter Gaben“ bringt dies noch deutlicher hervor.

● „Vor dem Eis kommt das Feuer und wird des Schiffers Heuer.“ Uriens sieht hier das Hylailer Feuer, das einen Teil der Flotte vernichtet.

● „Wo die Zeichen am Himmel stehen, kannst bald der Götter Kinder sehen.

Gewandet in Schwarz und Rot, kehrt zurück der ewige Tod.

Doch wisse, in der Götter Zwist, der Mensch meist Opfergabe ist.“

Auch dieser Spruch kann schon früh in Teilen auftauchen und erst am Ende des Abenteuers einen Sinn enthüllen. Ähnlich wie die „Zeichen dessen, der kommt von Osten“ ist auch dieses Gesicht äußerst erschreckend für Uriens. Möchten Sie die Helden motivieren, den Fleischreißer Lysandra zu überlassen, können die Hinweise auf eine Rückkehr des Erzvampirs durch einen zusammenbrechenden Uriens, der den „roten Dämon“ aus seinem Kopf verbannen will, verstärkt werden.

HINWEISE ZUR ÖFFNUNG DES HEILIGTUMS

Die hier gesammelten Sprüche stehen in direktem Zusammenhang zur Öffnung des Heiligtums und können in diesem Zusammenhang eingesetzt werden, wie im Kasten auf

Seite 126 beschrieben. Bis auf die letzten beiden Orakel können die Sprüche jedoch auch vorher an beliebiger Stelle im Abenteuer eingefügt werden:

● „Kleiner Stein ganz groß, ward zum Todeslos.“ Gemeint ist hier natürlich der Elfenwürfel.

● „Kleiner Mann von Stein, wandert durchs Gebein.“

Ein recht deutlicher Hinweis auf Kolons Tunnelbau. Wenn Uriens dies beim Anblick eines Zwergen orakelt, mag das die Helden selbst dann besorgen, wenn sie Kolon bereits für tot halten.

● „Lang und gewunden ist der Weg, den Krieger und Häuptlinge gehen, doch der Priester vermag, ihn am Ende des geraden Weges zu sehen.“

Dieser Spruch gibt einen Hinweis darauf, welcher Tunnel vom Purpurgewölbe aus zum Heiligtum führt. Einen ähnlichen Hinweis können die Helden auch auf den Stelen in Xorlosch entdecken.

● „Ihr solltet euch sputen, ihr Diener des Guten. Sonst werden die Bösen mein Rätsel lösen. Ich kann dir Weisheit schenken, doch vermagst du, zu denken? Kleiner Stein ganz groß, ward zum Todeslos.“

Ein dringlicher Aufruf an die Helden sich zu beeilen, wenn alle Stricke reißen. Kann vor oder nach der Öffnung des zwergischen Tores gesprochen werden.

● „Geh, siehe diesen Stein so kalt ...“

Dieser Spruch birgt die Lösung zur Öffnung des Allerheiligsten (siehe Seite 134) und findet sich dort in seiner vollen Länge.

WEITERE QUELLEN

PUR EIN HAUFEN STEINE?

Das Standardwerk für jeden mittelreichischen Artilleristen und Strategen, das für Wehrheimer Verhältnisse in ungewohnt informellem Ton die Vorgehensweise bei Belagerungen sowie auch den Einsatz von Geschützen auf dem Schlachtfeld erläutert. Praxisnahe Anleitungen und Erfahrungsberichte eines erfahrenen Schanzmeisters erlauben es dem Leser, sich auf den Einsatz in der Schlacht vorzubereiten. Nützliche Kniffe und Tricks aus dem jahrzehntelangen Repertoire des Autors runden das Gesamtbild ab und machen das Buch auch im Gefecht zu einem nützlichen Begleiter.

Erscheinungsweise: Quartband von 150 Seiten; zahlreiche strategische Zeichnungen und bebilderte Anleitungen für Artilleristen und Sappeure; 985 BF von Hauptmann Kolon Tunneltreiber in Wehrheim verfasst; unzählige Vervielfältigungen in den Folgejahren, etwas weniger Kopien nach der unehrenhaften Entlassung Tunneltreibers aus der Armee; selten auch als Octavo und damit Handbuch für die Front; Garethi

Wert: 15 Dukaten

Voraussetzungen: V4; K8

Das Buch im Spiel: (Belagerungswaffen 5/14, Geschichtswissen SE/7, Gesteinskunde oder Baukunst SE/7, Kriegskunst 4/12, Mechanik SE/10, Rechnen SE/8)

Die Sonderfertigkeiten *Geschützmeister* und *Meister der Improvisation* können zu $\frac{3}{4}$ (kumulativ mit anderen Verbilligungen), die Talentspezialisierung *Kriegskunst (Strategie)* kann zu halben Kosten erworben werden.

Bei 1-5 auf W20 (oder nach Meisterentscheid) kann die Konsultation dieses Buches während eines Gefechts eine Erleichterung von 4 Punkten auf eine passende Probe (zum Beispiel *Belagerungswaffen* oder *Kriegskunst*) bringen. Im Gefecht kann eine *Lesen*-Probe darüber entscheiden, wie schnell eine bestimmte Stelle gefunden wird.

ABERGLAUBEN ÜBER VAMPIRE

»Letzten Winter drei Reisende vom Schrecken der Acheburg geholt.«

—Vermerk eines Weidener Schulzen in der Dorfchronik, nach dem spurlosen Verschwinden dreier Abenteurer

Früher oder später werden die Helden die Vermutung hegen, dass sie es in Greifenfurt mit einem Vampir zu tun haben. Auch wenn der durchschnittliche Mitteleuropäer heute die gängigsten Merkmale und Schwächen eines Vampirs aus zahlreichen Filmen und Romanen kennt, so verhält es sich in Aventurien doch etwas anders. Selbst die Vampire wissen

kaum etwas über die wahre Natur ihrer Existenz. Auch gebildete Aventurier können sich nur auf apokryphe Quellen und den vielfältigen Volksglauben stützen. Wie zuverlässig jedoch Werke wie *Was glaubt das Volk?* von *Errik Dannike* sind, sei dahingestellt. Was ein Held über Vampire zu wissen glaubt, hängt also häufig davon ab, wo er aufgewachsen ist und welche Märchen seine Großmutter kannte. Um es den Spielern nicht zu schwierig zu machen, können Sie für jeden Helden aus dem nachfolgenden Angebot seinen ganz persönlichen ‚Wissensstand‘ zusammenstellen. Wenn Sie es wünschen, kann dies auch zufällig geschehen, die Ergebnisse müssen auch nicht unbedingt einer konsistenten Logik folgen, da ein Held widersprüchliche Erzählungen gehört haben kann.

ENTSTEHUNG

Zum Vampir wird ...

- wer von einem Vampir gebissen oder erwürgt wird.
- wer zu Lebzeiten ein Werwolf oder eine Hexe war.
- wer mit Dämonen im Bunde ist.
- wer schwere Frevel gegen die Götter (z.B. Boron, Rastulah, Angrosch) begeht.
- ein Untoter, der seinem Meister entkommen ist.
- wer als Lebender Menschenblut trinkt.

EIGENSCHAFTEN VON VAMPIREN

Vampire ...

- können kein fließendes Gewässer überqueren.
- sind nachtaktiv und müssen bei Morgengrauen in ihren Sarg zurückkehren.
- sind Geschöpfe des Namenlosen und trinken mit einem Blick deine Seele.
- sind Fürsten der Finsternis und befehlen Untoten, Ghulen und anderen Kreaturen der Nacht (Fledermäusen, Eulen, etc.).
- können ihre Gestalt verändern (die Erzählungen gehen weit auseinander, von der Verwandlung in ein bestimmtes Tier bis zur Transformation in formlose Schatten).

- gelangen durch Feentore in die Häuser der Menschen (ein Feentor entsteht zum Beispiel, wenn jemand beim Bau des Hauses über die unfertige Mauer steigt).
- können nur dann ein Haus betreten, wenn sie jemand hereinbittet.
- sind leicht zu erkennen an ihren roten Augen und der blassen Haut / den gelben Augen und ihrer besonders rosigen Haut / der starken Behaarung und den langen Eckzähnen / dem fehlenden Spiegelbild und Schatten.
- sind überaus attraktiv, übermenschlich stark und unverwundbar.
- können nur von jenen gesehen werden, denen sie ans Leben wollen.

UMGANG MIT VAMPIREN

- Vampire können nur durch einen Pflock ins Herz / Waffen aus Silber getötet werden.
- Das Geschrei / Gelächter kleiner Kinder / Unschuldiger ist ihnen unerträglich.
- Sonnenlicht lässt sie zu Staub zerfallen
- Der Vampir kann nur erlöst / vernichtet werden, wenn er für seine Sünden büßt (in den Geschichten ist die Vergangenheit des Vampirs der Schlüssel zu seinem Ende).
- Mit einem göttlichen Symbol lassen sich die Untoten vertreiben.
- Frischer Knoblauch ist ihnen derart zuwider, dass sie darum einen großen Bogen machen.
- Auf geweihtem Boden ist man vor ihnen sicher.
- Der Duft einer Jungfrau ist für Vampire unwiderstehlich.
- Wird ihr Grab / Leichentuch / Phylakterium zerstört, verlieren sie ihre Kraft und können erschlagen werden. (Bei dem Phylakterium kann es sich um jedwede Grabbeigabe handeln, die für den Toten besonders wichtig war.)
- Streut man Saatgut (oder Praisblumenkerne) auf ihr Grab, müssen sie jedes einzelne Korn zählen, bevor sie passieren können. Werden sie dabei vom Morgengrauen überrascht, müssen sie sich verstecken und sind leicht zu vernichten.

DRAMATIS PERSONAE

„Es ist der Mut eines jeden Einzelnen, der Mut dieser Männer und Frauen, der den Unterschied macht. Durch Blut und Feuer sind sie gegangen, haben Kälte und Hunger getrotzt und mehr als einmal dem sicheren Ende ins Auge gesehen. Und dennoch ist ihnen das scheinbar Unmögliche gelungen. Nur ihretwegen können wir heute hier stehen und Greifenfurt die Freiheit zurückbringen.“

—Prinz Brin von Gareth zu seinen Adjutanten, am Vorabend der Schlacht von Greifenfurt

Einige grundlegende Hinweise zum Umgang mit den Meisterpersonen wurden bereits in der **Einleitung** platziert. Hier finden Sie noch Konkretisierungen, die Ihnen helfen sollen, diese Hinweise umzusetzen.

Anknüpfungspunkte für die Helden lassen sich leicht über Rasse, Kultur oder Profession herstellen. Auch ein Bewunderer oder Kontrahent bietet Potential für eine intensive Auseinandersetzung mit einer Figur. Scheuen Sie sich nicht, die Figuren zu verändern oder geeignete Statisten zu ergänzen. Das Konzept bestimmter *Schlüsselworte* können Sie verwenden, um ein bestimmtes Bild von einer Figur zu stärken. Einige Beispiele finden Sie im Anschluss. Ein konkretes Bild oder eine Metapher hat zwei Wirkungen. Zum einen wird diese Eigenschaft so stark mit dieser Figur in Verbindung gebracht, dass sie ähnlich wichtig werden kann wie deren Name. Zum anderen bietet ein solches Schlüsselwort einen Anker für die Vorstellungen der Spieler. Die Spieler werden die gemeinsame Metapher mit jeder Nennung in ihrer ei-

genen Vorstellung um ihre persönlichen Bilder erweitern. So wird aus einem schlichten roten Mantel nach und nach ein schwerer roter Mantel aus einem hochwertigen Stoff, der von einer goldenen Schließe mit Greifensymbol zusammengehalten wird. Hinweise auf mögliche Schlüsselworte der Figuren finden Sie vor allem im Abschnitt über die Figur im Spiel.

Neben den in der Einleitung genannten Aspekten bietet das Leitmotiv *Verlust und Tod* gute Gelegenheiten, um das *Eigenleben* der Figuren auszugestalten. Dies bietet sich besonders an, wenn die Helden nicht immer persönlich von Verlusten betroffen sein sollen. Als Szenen bieten sich hier Verwundung im Kampf, der Besuch am Krankenlager oder das Begräbnis Angehöriger an. Wenn die Helden auf diese Weise erleben, wie eine Figur nach und nach alles verliert, was ihr wichtig ist, wird auch nachvollziehbar, warum einige Greifenfurter in der Besetzung der Orks irgendwann das kleinere Übel sehen.

BEISPIELE FÜR SCHLÜSSELWÖRTE

- *Marcian* ist schon von Weitem an seinem roten Mantel zu erkennen. Die Verwendung des Titels Kommandant und eine sehr beherrschte, rollenspielerische Umsetzung am Spieltisch prägen das Bild dieser Figur.
- Eine Begegnung mit der Halbfelfe *Sartassa* wird von der besonderen Aufmerksamkeit gerahmt, die ihr nicht nur männliche Figuren entgegenbringen. Die gelegentliche Erwähnung, dass ein Gesprächspartner nur halb bei der Sache ist, weil er „gerade der schwarzhaarigen Halbfelfe hinterher sieht“, prägt auch bei den Spielern das Empfinden für die Wirkung dieser Figur.
- Der Magier *Lancorian* wird bei seinem Auftritt immer zusammen mit dem Adjektiv ‚geckenhaft‘ oder ‚schillernd‘ beschrieben. Zudem betritt er eine Szene nie unbemerkt. Sein Erscheinen wird vom Meister immer gesondert erwähnt. Er ist zu auffällig, um einfach so dazuzustoßen.
- Verkörpert der Meister den *Henker*, gibt er sich betont lässig, lehnt sich zurück und lächelt wissend.
- *Darrag* der Schmied wird häufig mit dem Adjektiv ‚stier-nackig‘ versehen. Auf diese Weise wird das innere Bild der Spieler von einer besonders kräftigen Person gefestigt.
- Wann immer *Olugh Oxbrull* in den Kampf eingreift, sind die anfeuernden „Oxbrull, Oxbrull“ Rufe seiner Gefolgsleu-

Das soll eine Rüstung sein?

Viele der hier präsentierten Figuren werden nur mit eher leichter Rüstung dargestellt. Einerseits sind entsprechende Panzer gerade im belagerten Greifenfurt Mangelware, andererseits werden die Kämpfer wohl kaum etwas unversucht lassen, Leib und Leben zu schützen. Fühlen Sie sich frei, die Rüstungen entsprechend zu ergänzen. Durch Helm und Zeug lassen sich viele Rüstungen um bis zu vier Punkte verbessern. Bedenken Sie in einem solchen Fall allerdings auch die Wirkung der Behinderung auf die verschiedenen Spielwerte.

te nicht zu überhören. Als Olugh spricht der Meister arhythmisch und völlig unverständlich, während er sich vor jeder Konfrontation in üppigen Machoposen ergeht.

- Ein schwarz befiederter Pfeil, der sich völlig überraschend in das Geschehen bohrt, kündigt den Auftritt von *Rruł'ghargop* an. Seine Dialoge bestehen grundsätzlich aus Einzeilern.

PERSONEN DER HANDLUNG

Die folgenden Personen spielen eine wesentliche Rolle im Jahr des Greifen. Zudem finden Sie bei jeder Figur auch zugeordnete Statisten wie Familienangehörige oder Untergebene. Neben ihrer Funktion für das Fortschreiten der Handlung spielen viele dieser Figuren auch eine Rolle in den zahlreichen kämpferischen Auseinandersetzungen im Jahr des Greifen. Da Greifenfurt nur über wenige gut ausgebildete Truppen verfügt, kommt diesen Persönlichkeiten auch im Kampf eine tragende Rolle zu, die weit über ihre, in Zahlen ausgedrückten, kämpferischen Fähigkeiten hinausgeht. Dies gilt natürlich auch für die Helden. Dennoch sollte nicht der Eindruck entstehen, dass Greifenfurt ohne den Einsatz der Spieler binnen weniger Tage dem Untergang geweiht wäre. Dies gilt umgekehrt auch für die Gegenseite, die ihre dramaturgische Funktion als Bedrohung nur erfüllen kann, wenn sie nicht zum hilflosen Spielball jeder Heldenaktion wird. Nutzen Sie bei der Platzierung der Meisterpersonen die Erkennungszeichen jeder Figur, wozu auch die blauen Mäntel der Offiziere gehören. Diese Erkennungszeichen haben für die Verteidiger ähnliche Funktionen wie Banner oder Standarten, die in Greifenfurt so nicht zum Einsatz kommen. Wenn Sie im Gefecht darauf verweisen, dass der Held am nördlichen Mauerabschnitt einen blauen Mantel gesehen hat, dann vermittelt dies genau das Bild, welches auch die Kämpfer haben. Zudem vermittelt der vielfach aufgenommene Ruf „Blut für die Klängen“ viel emotionaler und direkter das Eingreifen des Henkers, als wenn Sie erzählen, dass Zerwas jetzt auch in den Kampf eingreift und seine Kämpfer ihm begeistert folgen.



OBERST MARCIAN, INQUISITOR UND KOMMANDANT VON GREIFENFURT

Erscheinung: Marcian hat das durchtrainierte und makellose Äußere eines kaiserlichen Gardeobristen in den besten Jahren. Sein rabenschwarzes Haar ist militärisch kurz geschnitten und an den Schläfen schon merklich ergraut. Im Alltag und in der Schlacht ist er stets durch seinen schweren, flammend roten Umhang zu erkennen. Im Gefecht trägt er zumeist einen schweren, mit Praiossymbolen verzierten Harnisch. Der Blick des Inquisitors ist stechend, seine stets kerzengerade Haltung und seine befehlsgewohnte Stimme lassen keinen Zweifel an seiner Autorität.

Hintergrund: Avesius Marcian ist ein hervorragend ausgebildeter Soldat, der immer wieder für besonders schwierige Missionen eingesetzt wurde. Er diente in den kaiserlichen Garderegimentern, bis er von Dexter Nemrod entdeckt wurde. Unter dessen Protektion wurde er von der KGIA auch in der unsauberen Kriegsführung ausgebildet und später gar



Marcian

zum Inquisitor befördert. Dass er kein Praiosgeweihter ist, hat ihm in der Inquisition von Anfang an Feinde und Neider eingebracht. Nachdem seine Geliebte Jorinde von der Inquisition als Hexe angeklagt wurde, legte er selbst die Fackel an ihren Scheiterhaufen, um sein eigenes Leben zu retten. Nach Jahren im Süden steht er Nemrod nun wieder voller Entschlossenheit zur Verfügung, auch wenn er den Tod seiner Geliebten insgeheim nie überwunden hat.

Marcian ist ein Machtmensch und ein Pragmatiker. Er geht für seine Mission buchstäblich über Leichen. Dennoch kennt er seine Verantwortung genau und verhält sich ehrenhaft, solange er es sich leisten kann. Trotz seiner oft schwierigen Entscheidungen ist Marcian fest im Glauben und seinem Streben nach Gerechtigkeit. Seine Vergangenheit und die schwierige Gegenwart haben Marcian mit inneren Dämonen zurückgelassen, die er durch umso größere Entschlossenheit zu verbergen versucht. In der KGIA hat der Agent der Abteilung für Staatsumstürze und Sabotage einen Ruf als Todesengel und manchmal wirft er sich heute noch vor, dem Piraten El Harkir zur Entführung des Admirals Paligan geraten zu haben. Eine Tat, die allgemein als Auslöser des Khômkrieges gilt. Mit Lancorian verbindet ihn eine Jugendfreundschaft.

Marcian im Spiel: Marcian ist der strenge Kommandant, der alles zusammenhält. Ohne ihn und seine kompromisslose Entschlossenheit könnte Greifenfurt dem Feind niemals so lange trotzen. Wenn Sie den Helden Marcians Bedeutung vor Augen führen wollen, lassen Sie ihn für zwei Wochen erkranken, während der sich der Offiziersrat durch interne Rangelei-

en völlig lähmt. Für die Helden ist er außerdem direkter Vorgesetzter und kann in dieser Rolle auch als Mentor fungieren. Der Kommandant ist die letzte Autorität in Greifenfurt. Sein Erscheinen beendet den Konflikt mit einer Entscheidung. Auch in der Schlacht ist Marcian eine Institution, sowohl als Kommandeur als auch mit dem Schwert in der Hand. Aufgrund seiner Rolle und seiner absoluten Autorität pflegt Marcian kaum persönliche Kontakte. Ausnahmen sind Lancorian, Cindira und eventuell die Helden. Sein Markenzeichen ist zu jeder Zeit sein leuchtend roter Mantel.

Zitate:

„Wer einen Teil der Wahrheit verschweigt, hat noch lange nicht gelogen.“

„Wenn ich Euch traue, traut Euch selbst.“

„Wenn Ihr glaubt, die Bresche kann nicht mehr gehalten werden, ist es wohl an mir, das Gegenteil zu beweisen!“

„Genug geredet. Ich habe mich entschieden.“

Geb: 975 BF **Größe:** 1,85
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: meisterlicher und zu allem entschlossener Kommandant

MU 18 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 13
FF 11 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 16

Andergaster:

INI 16+1W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 3W6+3 **DK** S

Schwert:

INI 19+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N

LeP 38 **AuP** 38 **RS** 2/4 (Waffenrock/Harnisch)

WS 8 **MR** 12/19** **GS** 7/5

Wichtige Talente: Götter/Kulte 13, Kriegskunst 15, Menschenkenntnis 15, Rechtskunde 16, Reiten 9, Selbstbeherrschung 16, Staatskunst 9, Überzeugen 12

Sonderfertigkeiten: alle sinnvollen SF für den Kampf mit Schwert oder Zweihänder; zudem Eiserner Wille II**, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I



Cindira

Die schwarzhaarige Schönheit ist eines von Lancorians Mädchen und wird bald Marcians heimliche Geliebte. Sobald Zerwas von Marcians Interesse erfährt, versucht er, diesen zu verletzen, indem er Cindiras Dienste besonders oft beansprucht. Nachdem der Inquisitor die Beziehung im Herbst öffentlich macht, nimmt Cindira auch an den Offiziersversammlungen teil und ist Marcians Draht zu den einfachen Bürgern. Cindira stirbt an Bord der brennenden Flussschiffe.

INQUISITOR RODERICK

Der überaus fette Inquisitionsrat mit zahllosen Ringen an den Fingern ist der prominenteste Kritiker Marcians in der Inquisition. Er ist ein Machtmensch, der den ungeliebten Schützling des Barons Dexter Nemrod ausschalten will und alle Mittel ausschöpft, die einem Praioten zur Verfügung stehen, um Marcian auf den Scheiterhaufen zu bringen. Mittelbar hofft er dadurch auch Nemrods Position zu schwächen.

INQUISITOR ANSHELM HORNINGER

Erscheinung: Der kleine, korpulente Mann macht auf den ersten Blick einen gemütlichen Eindruck, der so gar nicht zu einem der gefürchteten Inquisitoren passen will. Doch in seinen Augen brennt das Feuer des wahren Gläubigen und er versteht es, dennoch kluge Entscheidungen zu treffen. Er trägt das Ornat der Praioskirche und den Siegelring eines Inquisitors.

Hintergrund: Der Sohn einfacher Bauern ist ein guter Seelsorger und ein Verfechter der Trennung von weltlicher und kirchlicher Macht. Im Jahr des Greifen steht er am Beginn seiner Karriere und wird von Inquisitor Roderick nach Greifenfurt geschickt, um Marcians Vorgehen zu untersuchen. Trotz der Interessen seiner Vorgesetzten bemüht er sich bei seiner Untersuchung um eine unvoreingenommene und gerechte Sicht auf die Dinge. Anshelm hasst das Reiten, da er sich auf Pferden ungeschickt und lächerlich fühlt.

Anshelm im Spiel: Die Rolle des Inquisitors kann unterschiedlich ausgestaltet werden. Je nach Auftreten der Helden reicht seine Spannweite vom unbarmherzigen Wächter der göttlichen Ordnung bis zum väterlichen Seelsorger. In der Konfrontation mit Zerwas kann er zur letzten Rettung werden, auch wenn er ein schlechter Kämpfer ist.

Geb: 987 BF **Größe:** 1,64
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** hellblau
Kurzcharakteristik: kompetenter Inquisitor und Seelsorger
MU 16 KL 15 IN 13 CH 15
FF 11 GE 12 KO 12 KK 11
Sonnensepter:
INI 11+IW6 AT 10 PA 10 TP 1W6+3 DK N
LeP 30 AuP 30 KaP 32 RS 2 (Waffenrock)
WS 8 MR 12 GS 6
Vor-/Nachteile: Hohe Magieresistenz (3)
Wichtige Talente: Götter/Kulte 13, Heilkunde Seele 12, Hieb Waffen 7, Lehren 7, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde 11, Selbstbeherrschung 13, Staatskunst 7, Überzeugen (Verhör) 12 (14), Liturgiekenntnis 11
Mögliche Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, BLENDSTRAHL AUS ALVERAN, DARADORS PRÜFENDER BLICK, DES HERRN GOLDENER MITTAG, GOLDENE RÜSTUNG, GROSSER EIDSEGgen, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, INITIATION, INNERE RUHE, LICHT DES HERRN, OBJEKTSEGgen, UCURIS GELEIT, WORT DER WAHRHEIT

SARTASSA STEPPENWIND, HALBELFISCHE KGIA-AGENTIN

Erscheinung: Die alterslose Halbelfe ist gertenschlank und ausnehmend attraktiv. Die langen, schwarzen Haare fallen ihr bis auf den Rücken. Sie bevorzugt elegante Kleidung, die ihre Figur betont, und trägt gerne Schmuck. Besonders auffällig ist eine prächtige Halskette aus tränenförmig geschliffenen Onyxen und silbernen Münzen, die sie in Keft erworben hat. Auf Reisen versteht es die erfahrene Waldläuferin und Orklandkundige, sich zweckmäßig und unauffällig zu kleiden, wenn die Situation es erfordert. Auch im Gefecht trägt die Halbelfe meist keine Rüstung.



Sartassa Steppenwind

Hintergrund: Sartassa wuchs in den Wäldern des Reichsfortes auf, ist jedoch in den letzten Jahrzehnten weit im Norden herumgekommen. Sie ist eine erfahrene Kundschafterin und kennt auch die Orks und ihre Heimat recht gut. Niemand weiß, warum sie sich der KGIA angeschlossen hat. Sartassa hat eine Halbschwester (Andra Wipfelwind), von der sie den Helden jedoch nichts erzählen wird. Die Halbelfe ist eine unterhaltsame Gefährtin und spielt gern mit ihren Reizen. Obwohl sie einem Flirt keineswegs abgeneigt ist, wird sie keine feste Beziehung eingehen. Nachdem sie durch Zerwas zum Vampir wurde, schlagen ihre schlechten Seiten durch. Sie wird launisch und grausam und kann ihren Blutdurst nur mühsam kontrollieren.

Sartassa im Spiel: Die elegante Schönheit arbeitet eng mit den Helden zusammen und berichtet regelmäßig an Marcian. Darüber hinaus unterrichtet sie die Verteidiger im Bogenschießen. Dank ihrer auffälligen Erscheinung ist sie bald nicht nur bei den Männern Stadtgespräch. Sartassa sieht in jeder Lage gut aus, selbst wenn die Lage alles andere als gut aussieht. Auch von Weitem ist sie an den langen schwarzen Haaren leicht zu erkennen. In der Schlacht wirkt sie scheinbar deplatziert, da sie keine Rüstung trägt. Sartassa gilt nach elfischen Maßstäben als ‚badoc‘ und setzt Magie eher nach menschlichem Denken ein. Sie beherrscht zwar nur wenige Sprüche, weiß diese jedoch effektiv zu nutzen. Eine Affäre mit einem Helden kann ggf. den emotionalen Bezug zu dieser Figur verstärken.

Zitate:

„Du hältst den Bogen, als ob du dich vor ihm fürchtest. Dein Ziel soll ihn fürchten, nicht du!“
„Mich wollen weder Menschen noch Elfen.“
„Nun, schöner Krieger, warum gehst du allein durch die Nacht?“

Geb: 934 BF **Größe:** 1,74
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: kompetente Agentin und meisterliche Schützin

MU 12 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 16
FF 14 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 11

Schwert:
INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N

Kurzbogen:
INI 14+1W6 **FK** 27 **TP** 1W6+4*

LeP 29 **AuP** 31 **AsP** 27 **RS** 0
WS 6 **MR** 7 **GS** 7

Vor-/Nachteile: Gut Aussehend
Wichtige Talente: Betören 12, Bogen (Kurzbogen) 16 (18), Fährtensuchen 13, Schleichen 12, Sich Verstecken 8, Wildnisleben 14
Wichtige Zauber: Armatrutz 12, Axxeleratus 8, Spurlos Trittlos 10, Chamaelioni 11, Adlerschwinge (Eule) 11
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II (14), Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Meisterschütze, Schnellladen, Schnellziehen, Wuchtschlag

LANCORIAN, ILLUSIONIST UND BESITZER DER FUCHSHÖHLE

Erscheinung: Der Magier hat langes Haar, das er bei Bedarf auch gerne färbt. Seine Kleidung ist ausgefallen, teuer und bunt, jedoch nie geschmacklos. Unterwegs sieht man ihn auch mit einem geschnitzten Spazierstock. Lancorian ist gepflegt, eloquent und in jeder Lage ein guter Unterhalter. Seine Stimme ist sanft und schmeichelnd oder auch hart und donnernd, wenn er dies wünscht.

Hintergrund: Lancorians Ausbildung begann an der Akademie der magischen Rüstung in Gareth. Im Umfeld der praoitisch geprägten Akademie lernte er auch Marcian kennen, mit dem ihn seither eine enge Freundschaft verbindet. Da er schon immer mehr Interesse an der Illusionsmagie und unkonventionellen Anwendungen seiner Zauberei hatte, geriet er früh in Konflikt mit seinen Lehrern. Nach einem legendären Jugendstreich und „unangemessener Anwendung“ von Zauberei musste er die Akademie verlassen. Auch ohne Abschluss erwarb er sich bald herausragende Kenntnisse auf dem Gebiet der Illusion. Nach Greifenfurt kam er vor fast zehn Jahren.

Der Besitzer der Fuchshöhle ist ein Künstler und Lebemann. Er ist neuen Ideen gegenüber stets aufgeschlossen und besitzt einen feinen Humor. Bei den Bürgern der Stadt ist er schlecht angesehen, auch wenn er sich über Kundschaft nie beklagen kann. Lancorian reagiert darauf, indem er seinen Reichtum zur Schau stellt und sich stets herausputzt wie



Lancorian

ein Paradiesvogel. Unnötige Gewalt ist ihm zuwider. Lieber nutzt er seine Magie, um Feinde unblutig in die Flucht zu schlagen.

Lancorian im Spiel: Der geckenhafte Magier ist eine der auffälligsten Erscheinungen der Stadt. Als Freund Marcians und einer der wenigen Zauberkundigen in der Stadt hat sein Wort auch in der Offiziersversammlung Gewicht. Aus militärischen Dingen hält er sich weitgehend zurück, auch wenn er in der Schlacht seinen Mann steht und mit seiner Magie manch überraschende Wende herbeiführen kann. Durch die Ereignisse wird seine Freundschaft zu Marcian auf eine schwere Probe gestellt, bis sie schließlich zerbricht (Leitmotiv *Verrat und Treue*). Die Figur kann daher eingesetzt werden, um die Lage der Stadt zu verbalisieren, wenn er Marcian die Verschlimmerung der Lage vor Augen hält. Achten Sie bei Lancorian immer auf einen wirkungsvollen Auftritt. Egal ob im Alltag oder in der Schlacht, er ist stets bemerkenswert. Jeden Tag scheint er neue Kleider und Schmuck zu tragen, seine immer neuen Illusionen lassen die Helden selbst im Gefecht staunen.

Zitate:

„Wollen wir das nicht vielleicht bei einem guten Glas Wein besprechen? Wie bitte, Wein ist aus? Dann werden wir wohl hiermit vorlieb nehmen müssen.“

„Ihr denkt immer nur an nackte Gewalt. Überlasst mir die Sache und die Orks werden ihr blaues Wunder erleben.“

„Glaubt Ihr, ein Zuhälter hat keinen Stolz?“

Geb: 976 BF **Größe:** 1,69
Haarfarbe: blond (oft gefärbt) **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: vollendeter Illusionist und kompetenter Gesellschafter
MU 13 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 18
FF 14 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 11
Degen:
INI 13+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 29 **AuP** 30 **AsP** 51 **RS** 0
WS 6 **MR** 11 **GS** 8
Vor-/Nachteile: Begabung Illusion
Wichtige Talente: Alchimie 9, Selbstbeherrschung 10, Singen 8, viele Gesellschaftliche Talente auf 7–14
Wichtige Zauber: Armatrutz 11, Attributo 12, Auris Nasus 21, Balsam 12, Blitz 15, Duplicatus 15; Lancorian verfügt dank seiner Ausbildung über einige Zauber aus den Gebieten Kampf und Antimagie. Im Laufe seines Lebens hat er sich zu einem Meister der Illusionen entwickelt, der seinesgleichen sucht.
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, weitere und insbesondere magische Sonderfertigkeiten nach Meisterentscheid

Lancorians Huren

Die Frauen und Männer finden bei Lancorian ein gutes Auskommen, auch wenn sie bei den Bürgern schlecht angesehen sind. Ein Teil von Ihnen verlässt die Stadt nach Sharraz Garthais Angebot zum Abzug. Die auffälligsten unter den Zurückgebliebenen sind *Cara* (kunstvolle Tätowierungen), *Gunnar* (groß, blond, trägt gern Leder und Nieten), *Moi-ra* (vollbusige Blondine) und *Mata*, die als Mann oder Frau auftritt. *Cindira* ist zunehmend seltener anzutreffen, nachdem ihre Beziehung zu Marcian beginnt.

ZERWAS, DER HENKER VON GREIFENFURT †

Erscheinung: Der charismatische Henker scheint niemals zu ermüden oder zu verzweifeln. Sein schwarzes Haar, welches ihm bis auf die Schultern fällt, und der ordentlich gestutzte Bart betonen seine südländische Herkunft, auch wenn die Haut eher hell ist. Zerwas ist stets sehr gepflegt, die Haare sind geölt und bei besonderen Gelegenheiten verleiht er sich mit exotischen Duftwässern den Hauch von etwas Besonderem. Seinen Blick empfinden die einen als fesselnd, die anderen als stechend. Der Henker tritt lässig und selbstbewusst auf und lässt sich von nichts und niemandem einschüchtern. Im Alltag trägt er elegante, leichte Stoffkleidung. Nie ist er ohne seinen geschwärzten Zweihänder zu sehen. Im Kampf trägt er einen schwarzen Plattenpanzer mit Plattenzeug ohne Helm.

Hintergrund: Der Henker wurde um 480 BF als Warsew geboren. Nachdem er in jungen Jahren das Schwert Seulasslintan fand, wurde er zum Henker der Stadt Greifenfurt. Das Schwert verwandelte ihn in einen unsterblichen Vampir, der unter verschiedenen Namen in Greifenfurt lebte. Als er sich in die Hexe Derlala Brohm verliebte, kam ihm die Inquisition auf die Schliche, tötete seine Geliebte und bannte Zerwas unter den Tempel. Nachdem er durch die Orks versehentlich wiedererweckt wurde, kehrte er als Zerwas etwa ein halbes Jahr vor den Helden in die Stadt zurück. Er kauf-



Zerwas

te die Ruine des alten Henkersturms, dessen Erdgeschoss er aufwendig herrichten ließ. Die aufwendige Einrichtung lieferte trotz der Besetzung Glombo Brohm. Auf Nachfragen gibt er sich als Landadliger aus dem Süden aus, der nach dem Tod der letzten Verwandten wieder in die Heimat seiner Vorfahren zurückgekehrt ist. Zerwas gibt sich kultiviert, gebildet und ist sehr belesen, selbst auf einigen esoterischen Gebieten. Angetrieben wird er in erster Linie von seinem Hass auf die Inquisition und die Stadt Greifenfurt, denen er Rache geschworen hat. Er unterstützt die Verteidiger, weil er weiß, dass die Menschen auf diese Weise wesentlich länger leiden werden. Als er sich in Sartassa verliebt, beginnt sich die Geschichte zu wiederholen. Mit dem Tod der Halbfelfe verstärkt sich sein Rachedurst und richtet sich insbesondere gegen Marcian. Zerwas ist sich nicht darüber im Klaren, dass er durch das Schwert zu einem Werkzeug des Namenlosen geworden ist. Tatsächlich fühlt er sich eher Boron verbunden und versucht bereits geraume Zeit, seine wahre Natur zu ergründen. Er achtet sorgsam darauf, nicht versehentlich Vampire zu erwecken, und fühlt sich für seine ‚Kinder‘ verantwortlich.

Zerwas im Spiel: Der Henker, wie Zerwas gemeinhin genannt wird, ist für die Helden Konkurrent um den Titel der ‚Helden von Greifenfurt‘. Mehr als einmal beweist er sich als tapferer Verteidiger der Stadt und ist bei den Bürgern sehr beliebt. Er ist die Hauptfigur der zweiten Erzähllinie und der geheime Antagonist Marcians und der Helden. Mit Darrag verbindet ihn eine Männerfreundschaft, während er im Offiziersrat keine Gelegenheit auslässt, Marcian kritische

Fragen zu stellen. Im persönlichen Umgang gibt er sich geheimnisvoll und liebt zweideutige Bemerkungen. Sein einziger Schwachpunkt ist sein Gefühl der Überlegenheit. Daher zieht er es vor, die Helden zu verunsichern, statt sie zu töten. Seine Erkennungszeichen im Kampf sind seine schwarze Rüstung und sein Schwert sowie der Schlachtruf „Blut für die Klinge“, den er in unterschiedlichen Varianten benutzt. Sobald die Helden beginnen, Schritte gegen ihn zu unternehmen und seine Vergangenheit zu recherchieren, wird Zerwas sie ihrerseits beobachten und durch den wahnsinnigen Uriens verfolgen lassen.

Zitate:

„Blut für die Klinge!“ (im Kampf)

„Ich schwöre bei Boron: Damit habe ich nichts zu tun.“

„Wollt ihr etwa schon gehen? Welch herbe Überraschung.“

Geb: um 480 BF **Größe:** 1,74
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: charismatischer Lebemann und mächtiger Erzvampir

MU 20 KL 16 IN 17 CH 18

FF 12 GE 19 KO 20 KK 24

„Seulasslantan“ (Zweihänder):

INI 20+1W6 AT 23 PA 19 TP 2W6+10 DK NS

LeP 50 AuP 47 RS 4 (leichte Platte)

WS 10 MR 21* GS 9

Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragende Sinne (Gehör, Geruch), Immunität (Gifte, Krankheiten), Regeneration II (2W6 LeP pro KR), Resistenz (profane, magische, elementare und geweihte Angriffe); Rachsucht 7, Vorurteile (Praiosgeweihte) 8, Verwundbarkeit (Praios: heilige Waffen und Talismane, Peraine: Eschenholz; keine sofortige Regeneration)

Wichtige Talente: Athletik 12, Betören 12, Götter/Kulte 8, Körperbeherrschung 19, Kriegskunst 7, Menschenkenntnis 14, Rechtskunde 8, Raufen 15, Ringen 15, Schleichen 16, Selbstbeherrschung 14, Sich Verstecken 13, Überzeugen 11, Zweihandschwerter/-säbel 17

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Def. Kampfstil, Eiserner Wille I/II, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Besonderheiten: Zerwas besitzt die Fähigkeit der Auraverhüllung. Seine vampirische Natur kann daher nicht durch Magie enthüllt werden. Genauso verfügt er über Schatten und Spiegelbild.

*Die MR gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal Schaden.

DER ROTE DÄMON

„Ich weiß nicht, welcher Art dieses finstere Übel ist, aber mit Praios Hilfe werden wir es bezwingen. Schickt nach Gareth wegen der Dolche und betet, dass die Sache damit ein Ende findet.“

—Großinquisitor Aarian zu seinem Adjutanten



Der Rote Dämon

Erscheinung: Ein mehr als zwei Schritt großes Monstrum mit riesigen Schwingen und schrecklichen Klauen. Der Körper scheint nur aus Knochen und blutrotem Muskelfleisch zu bestehen. Das Gesicht ist eine Fratze mit schwarzen Augen und bedrohlichen Fängen.

Hintergrund: Die Dämonengestalt ist gewissermaßen das wahre Gesicht des Henkers von Greifenfurt. Zerwas kann sich (und später auch Sartassa) mit Hilfe Seulasslintans innerhalb weniger Aktionen in diese Alpträumgestalt verwandeln. Der Vampir nutzt diese Gestalt oft, wenn er auf die Flugfähigkeit des Dämons zurückgreifen möchte oder er in einem scheinbar aussichtslosen Kampf gestellt wird. In dämonischer Gestalt kann der Henker sich nur über Gedankensprache verständigen. Er kann auch die Gedanken eines Gegenübers lesen oder mit Hilfe des Schwertes einen hypnotischen Zwang auf einzelne Personen oder Tiere ausüben.

„Seulasslantan“:

INI 20+W6 AT 24 PA 20 TP 2W6+11 DK NS

Schwingen*:

INI 20+W6 AT 22 PA 18 TP 2W6 DK NS

Krallen:

INI 20+W6 AT 22 PA 18 TP 2W6+4 DK H

LE 60 AU unendlich RS 8 WS – MR 21**

GS 6/15 (laufend/fliegend)

*Angriffe mit den Schwingen gelten immer als Angriffe zum Niederwerfen

**Die MR gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal Schaden.

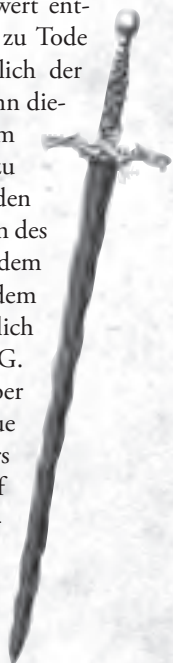
Besonderheiten: 3 Aktionen pro Kampfrunde, fliegender Gegner, Schreckgestalt I (6), zudem die bei Zerwas angegebenen Eigenschaften. In der Dämonengestalt kann der Henker nicht sprechen, sondern verständigt sich in Gedankensprache. Im Zweikampf nutzt er dies oft, um sich einen Vorteil zu verschaffen, wie ihn die Variante Kampfsinn des BLICK IN DIE GEDANKEN erlaubt.

Seulasslintan, das Schwert des Namenlosen

Erscheinung: Ein schmuckloser Zweihänder aus geschwärztem Stahl.

Hintergrund: Die unheilige Waffe ist von der Präsenz des Namenlosen durchdrungen und ein machtvolles Geschenk an seine Jünger. Seulasslintan verleiht seinem Träger besondere Kräfte und macht ihn auf Dauer zu einem Vampir. Nachdem der Sohn eines Schmiedes die Waffe in einer Gruft gefunden hatte, verwandelte es seinen neuen Träger in den Henker von Greifenfurt. Letzten Endes ist das Schwert ein weiteres Werkzeug des dunklen Gottes, um die Kraft der Sterblichen zu sammeln. Es offenbart sich seinem Träger in Träumen und Visionen.

Seulasslintan im Spiel: Das Schwert ist ein mächtiger Talisman des Namenlosen und Quelle der besonderen Kräfte des Erzvampirs. Das Schwert entrißt jedem, der durch seine Klinge zu Tode kommt, die unsterbliche Seele, ähnlich der Liturgie SEELENBANNUNG. Zerwas kann diese geraubte Kraft dazu einsetzen, um die Macht des Namenlosen Gottes zu nutzen. Orientieren Sie sich ggf. an den Mirakeln und Liturgien der Geweihten des Namenlosen. Das Schwert erlaubt es dem Henker zudem, seinen Körper mit dem eines seiner Opfer zu tauschen, ähnlich wie bei einer SEELENWANDERUNG. Auf diesem Weg nahm der Vampir über die Jahrhunderte immer wieder neue Identitäten an, zuletzt die des Ritters Travianus von Flauschenwang. Auf dem Schwert und seinem rechtmäßigen Träger liegt außerdem ein SEELENSCHATTEN, der die Enthüllung ihrer wahren Natur durch Liturgien verhindert.



TP 2W6+6 **TP/KK** 12/3 **BF** –
INI 0 **WM** +1/+1 **DK** NS

LYSANDRA, DIE AMAZONE †

Erscheinung: Auch unter der schlichten Lederkleidung, die Lysandra im Alltag trägt, ist die Kriegerin zu erkennen. Geschmeidige Bewegungen, gestählte Muskeln und ein ständig wacher Blick offenbaren, dass die Amazone nicht irgendeine Freischärlerin ist. Der breite Gang verrät die erfahrene Reiterin. Die schmalen Lippen und ein leicht gereizter Ton in ihrer Stimme lassen sie abweisend wirken. Der Blick ist hart, wenn sie mit Männern spricht, doch brennender Hass lodert in ihnen, sobald es gegen die Schwarzpelze geht. Nur in besonders wichtigen Schlachten sieht man die Amazone in schwerer Rüstung: Ein bronzener Kürass samt Plattenzeug, ein Helm mit weißem Rosshaar, der ihr kurzes, rotes Haar verhüllt, und ein weißer Mantel.



Lysandra

Hintergrund: Lysandra gehörte zu den Amazonen von Yeshinna, bis sie zu Beginn des Krieges mit drei Gefährtinnen in einen Hinterhalt der Orks geriet. Die Schwarzpelze glaubten sie tot und schändeten nur ihre drei Gefährtinnen, bevor sie sie ermordeten. Lysandra aber stellte sich tot aus Angst, das gleiche Schicksal zu erleiden. Seit diesem Zeitpunkt versucht sie, ihre Scham in Selbsthass und dem Blut der Orks zu ersticken. Mehr als ein Jahr kämpfte sie allein mit ihren Freischärlern gegen die Orks. Ihre umsichtige Planung verhinderte dabei stets, dass sie größere Verluste erlitt. Ihr Verhalten ist von Extremen geprägt. Naivem Gottvertrauen begegnet sie mit Zynismus, Ritterlichkeit mit Spott. Trotz aller Vorbehalte steht sie loyal zu Marcian. Einzig wenn es um ihre Löwinnen geht, macht sie keine Kompromisse.

Die Amazone hat sich von der Göttin abgewandt und ihre Ehre mit Mord und Folter befleckt. Ingeheim sehnt sie sich nach der rondragefälligen Kriegerin, die sie einmal war. Erst in Xarvlesh erkennt sie eine Chance, ihre Schuld zu sühnen und sich durch das Fortschaffen der Waffe in den Augen der Göttin reinzuwaschen.

Lysandra im Spiel: Die rothaarige Amazone bildet den Gegenpart zu Oberst vom Blautann. Es findet sich kaum eine Situation, bei der die beiden nicht unterschiedlicher Meinung sind. Auch den Helden wird sie Grenzen aufzeigen, wenn deren Pläne allzu gewagt sind. Im Laufe der Zeit wird Lysandra erkennen, wie der Hass die Menschen von Greifenfurt entstellt, und sie wird beginnen, über sich selbst nachzudenken. Dies kann auch Anknüpfungspunkt für einen besonders sensiblen Helden werden. Lysandras auffälligstes

Merkmal ist ihr rotes Haar. Der blaue Mantel macht sie als Offizierin kenntlich. In wichtigen Schlachten führt sie ihre Löwinnen in weißem Mantel und prächtiger Amazonenrüstung. Wenn Sie wollen, kann die Benutzung dieser Rüstung auch äußerliches Zeichen für Lysandras Rückkehr auf den rondrianischen Weg sein.

Zitate:

„Keine Gefangenen. Ich will die Hunde tot sehen.“
 „Ihr haltet mein Vorgehen also für wenig ritterlich? Nun, im Gegensatz zu Euch liegt mir etwas am Leben meiner Leute.“

Geb: 984 BF **Größe:** 1,73
Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin und kompetente Freischärlerin
MU 16 KL 12 IN 15 CH 12
FF 11 GE 14 KO 15 KK 16
Amazonensäbel:
INI 15+IW6 AT 21 PA 15 TP 1W6+5 DK N
LeP 34 AuP 36 RS 3/5 (Lederrüstung/Amazonenrüstung)
WS 10 MR 5 GS 6
Vor-/Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt 8; Jähzorn 5, Vorurteile (Männer 6) (Orks 10),
Wichtige Talente: Heilkunde Wunden 8, Menschenkenntnis 9, Kriegskunst (Hinterhalte) 8 (10), Reiten 11, Säbel (Amazonensäbel) 16 (18), Selbstbeherrschung 15, Schleichen 9, Sich Verstecken 8, Überzeugen 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Kampfflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II (PA: 15+W), Sturmangriff, Wuchtschlag

Die Freischärler, genannt Die Löwen

Bei den rund einhundert Männern und Frauen handelt es sich überwiegend um Bewohner der Mark Greifenfurt. Es sind zumeist eher einfache Leute, geeint durch ihren Hass auf die Orks. Die Löwen sind erfahren im Kampf aus dem Hinterhalt, jedoch kaum militärisch ausgebildet. Sie verehren Lysandra, die sich als umsichtige Anführerin erwiesen hat, und würden der Amazone ohne Bedenken bis in die Niederhöllen folgen. In der Bevölkerung gelten die Freischärler jedoch als Halunken und sind wenig beliebt. Lysandras rechte Hand ist *Movert* (schwarzer Vollbart, bullig), einer der wenigen ausgebildeten Krieger bei den Löwen. Lysandra hat ihre Löwen in der Garnison der Stadtwache (15) einquartiert.

OBERST ALRIK VOM BLAUTANN UND VOM BERG

Erscheinung: Der junge Offizier ist das Abbild dessen, was sich Klein-Alrik unter einem kaiserlichen Offizier vorstellt. Blond, mit blauen Augen, von tadellosem Äußeren und Benehmen. Niemals vernachlässigt er sein Äußeres. Selbst in den schlechtesten Zeiten ist sein Kürass poliert und seine Stiefel penibel geputzt. Der Tonfall ist meist militärisch knapp und seine Sprache mit Militärjargon durchsetzt. Tat-



Alrik vom Blautann

sächlich passt sein jugendliches Aussehen nicht zu seinem hohen Rang, den er einer steilen Karriere verdankt.

Hintergrund: Der tollkühne Oberst ist Kavallerieoffizier mit Leib und Seele. Seinen hohen Rang verdankt er glücklichen Umständen und seinen waghalsigen Kavallerieattacken, für die er später im ganzen Reich berühmt werden wird. Er wirkt bisweilen naiv, was vor allem an seiner fehlenden Erfahrung liegt. Alrik scheint keine Angst zu kennen. Böse Zungen würden behaupten, seine Phantasie reiche nicht aus, um Angst zu haben. Tatsächlich liebt er die Schlacht und ist dem Reich und dem Prinzen bis in den Tod ergeben.

Alrik im Spiel: Der tollkühne Ritter ist immer ganz vorne, am besten auf seinem Pferd an der Spitze einer Kavallerieattacke. Das macht ihn oft zur Zielscheibe von Lysandras Spott, die in dem ritterlichen Kodex des Obristen gefährlichen Leichtsinns sieht. Alriks Markenzeichen ist am ehesten sein Erscheinen im letzten Augenblick. Selbst wenn er nicht zu Pferd ist, kann er sozusagen als rettende Kavallerie erscheinen. Wichtigste Charakteristika sind sein Mut und seine streng rondrianische Einstellung. Zu erkennen ist er auch an seinem blauen Offiziersmantel. Wenn sie Alrik mit einem humoristischen Element ausstatten wollen, kann er als Running Gag in jeder Schlacht ein neues Schwert zu Bruch hauen. Im Offiziersrat steht er stets hinter seinem Kommandanten.

Zitate:

„Zu Befehl, Herr Oberst!“
 „Ich schlage einen Ausfall vor.“
 „Niemand wird zurückgelassen!“

Geb: 989 BF **Größe:** 1,78
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** tiefgrün
Kurzcharakteristik: kompetenter Reiteroffizier und erfahrener Strategie
MU 16 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13
FF 11 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 14
Reitersäbel:
INI 17+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 32 **AuP** 32 **RS** 3 (Kürass)
WS 9 **MR** 5 **GS** 7

Vor-/Nachteile: Eisern, Prinzipientreue (Ritterlichkeit), Gefahreninstinkt 7

Wichtige Talente: Etikette 9, Kriegskunst (Taktik) 10 (12), Lanzenreiten 15, Menschenkenntnis 8, Reiten 14, Schwerter (Reitersäbel) 14 (16)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfflexe, Kriegsreiterei, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Die Kavallerie

Die knapp drei Schwadronen leichte Reiterei sind die Reste einer Truppe, die nach der Schlacht auf den Silkwiesen unter dem Kommando von vom Blautann neu organisiert wurde. Die Ritter sind unterschiedlicher Erfahrung und Herkunft. Bis zum Eintreffen der Sappeure sind die Kavalleristen die einzigen regulären Truppen in der Stadt. Dementsprechend ist auch ihr Selbstverständnis von hoher Bedeutung für die Moral der Stadt. Bannerträgerin *Rialla* (groß, blond, impulsiv) ist Alriks Stellvertreterin und legt großen Wert auf ihre adlige Abstammung. Ritter *Marbon* (klein, stattlich) bekleidet das Amt des Fouragiers. Stallmeister *Ordbert* (bärtig, Halbglatze) schließt sich Riallas Rebellion an. Blautanns Soldaten sind in der Garnison (33) untergebracht.

DARRAG, DER SCHMIED †

Erscheinung: Der großgewachsene Mann mit dem Stiernacken trägt kurze Haare und einen mächtigen Schnauzbar. Die Kleidung ist zünftig, im Gefecht schützt er sich wie fast alle Bürger mit einem Lederpanzer.

Hintergrund: Der Schmied ist ein ehrlicher und gewissenhafter Handwerker und Familienvater. Er hat sich den Respekt der Bürger verdient, weil er sich trotz Folter weigerte, Waffen für die Orks zu schmieden. Leider ist Darrag ein eher schlechter Anführer und unbegabter Taktiker, der mit der Führung der Bürgerwehr rasch überfordert ist.

Darrag im Spiel: Der gutmütige Schmied steht stellvertretend für die einfachen Bürger der Stadt. Auch im Offiziersrat kann er die Position der Greifenfurter Handwerker vertreten und damit einen Gegenpol zu Gernot Brohm bilden. Er ist einer der wenigen Freunde des Henkers. Für die Helden bietet er zwei wichtige Anknüpfungspunkte. Zum einen benötigt er in seiner Rolle als Offizier die Hilfe fähiger Helden, zum anderen kann er durch den schrittweisen Verlust seiner Familie exemplarisch für das Leitmotiv von *Tod und Verlust* stehen. Mit dem Tod seiner Liebsten wächst der Hass auf die Orks und so verwandelt sich der gutmütige, lebenslustige

Mann in einen freudlosen, grausamen Kämpfer. Seine Entwicklung verläuft damit entgegengesetzt zu der Lysandras. Seine Markenzeichen sind seine bullige Gestalt mit dem breiten Stiernacken und der schwere Kriegshammer.

Geb: 983 BF **Größe:** 1,87
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Schmied und unerfahrener Anführer
MU 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 10
FF 16 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 18
Kriegshammer*:
INI 6+1W6 **AT** 19 **PA** 13 **TP** 2W6+6 **DK** N
LeP 37 **AuP** 37 **RS** 3 (Lederharnisch)
WS 10 **MR** 5 **GS** 6

Vor-/Nachteile: Eisern

Wichtige Talente: Grobschmied (Schwarzschmied, Waffenschmied) 18 (20), Hiebaffen (Kriegshammer) 14 (16), Hüttenkunde (Eisen/Stahl) 14 (16), Schätzen (Handwerksgüter) 13 (15)

Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Wuchtschlag

Besonderheiten: Darrag führt eine persönliche Waffe aus eigener Fertigung (TP+2, WM +1/+1 INI +1) mit dem Namen *Eisenzahn*. Da der Schmied jedoch abergläubisch in Bezug auf Waffen ist, verrät er niemandem diesen Namen.

*einhändig geführt



Darrags Familie

Darrags Frau Misira (*986 BF, schlank, aufgeweckt) ist eine glühende Verehrerin Lysandras und nimmt bei Zerwas Fechtstunden. Sie ist eine begabte Kämpferin und hat stets ein wachsames Auge auf ihren Mann, dessen Schwächen sie nur zu gut kennt. Sohn Marrad (*1005 BF, zierlich) versucht, seinen Vater zu beeindrucken, und eifert Marcian nach. Tochter Jorinde (*1007 BF) hängt sehr an ihrer Mutter.



GERNOT BROHM

Erscheinung: Der Patriziersohn ist blond, gut gebaut und sein aristokratisches Gesicht erinnert nur entfernt an seinen Vater. Der Frauenschwarm versteht es, sein Gegenüber für sich einzunehmen. Nur unter hohem Druck zeigt er eine arrogante Art, die er sonst sorgsam verbirgt. Im zivilen Leben kleidet der eitle Gernot sich aufwendig und geschmackvoll.

Hintergrund: Als einziger Sohn und Erbe der einflussreichsten Familie in Greifenfurt hatte Gernot beste Aussichten. Selbst die Besetzung durch die Orks konnte den Brohms nicht wirklich schaden. Durch Marceans Eskalation des Konflikts drohen die Brohms, alles zu verlieren. Gernot gefällt sich daher in der Rolle des Vertreters der wahren Greifenfurter, auch wenn er dabei gerne übersieht, dass die Interessen der Patrizier und ehemaligen Magistrate nicht identisch mit denen aller Bürger sein müssen. Gernot Brohm ist in der Bevölkerung beliebt und lässt keine Gelegenheit aus, sich auch im Kampf zu beweisen. Er zeigt sich dabei durchaus als begabter Anführer. Trotz aller Schwächen liegt Gernot das Wohl der Stadt sehr am Herzen.

Gernot im Spiel: Im Offiziersrat ist der blonde Patriziersohn ein ausdauernder Gegner Marcians, wenngleich er sich seiner militärischen Unerfahrenheit durchaus bewusst ist. Als Vertreter der alten Elite steht er zwar für die Bürger Greifenfurts, vertritt jedoch andere Interessen als der Handwerker Darrag. Er lässt es gerne so aussehen, als stehe seine Meinung stellvertretend für alle Bürger. Als Hauptmann der Bürgerwehr steht er auch in Konkurrenz zu Helden. Nach Zaberwitz' Tod verschlechtert sich sein Verhältnis zu den Helden weiter.

Zitate:

„Die Bürger haben genug gelitten. Es ist Zeit, zu handeln.“

Geb: 1012 BF **Größe:** 1,76
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Patrizier und talentierter Anführer
MU 14 KL 15 IN 12 CH 14
FF 12 GE 12 KO 11 KK 12
Säbel:
INI 9+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+3 DK N
LeP 29 AuP 29 RS 2 (Bestickter Waffenrock)
WS 6 MR 5 GS 6
Wichtige Talente: Betören 7, Geschichtswissen 5, Handel 12, Kriegskunst 6, Säbel 7, Überreden 10, Überzeugen 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag

GLOMBO BROHM *

Der alte und überaus beliebte Magistratsherr agiert immer noch entsprechend seiner Rolle als Magistrat. Er ist stets standesgemäß gekleidet und zeigt seinen Status durch üppigen Schmuck und schwere Amtskette. Das Haus Brohm ist zu dieser Zeit das mächtigste in Greifenfurt. Der Patrizier Brohm ist völlig vernarrt in seinen einzigen Sohn, dessen Mutter bei der Geburt starb. Glombo betreibt eine umfangreiche Privatbibliothek und hat die Geschichte Greifenfurts zu seinem Steckenpferd gemacht. Wer ein bisschen Interesse heuchelt, dem erzählt er gern ausführlich aus der bewegten Geschichte der Stadt.

Durch seinen Sohn und Zerwas im Offiziersrat sieht er seine Interessen zunächst ausreichend gewahrt, bis die Enteignungen ihm schwer zusetzen. Der alte Fuchs ist jedoch zu gewitzt, um sich ins Abseits zu manövrieren. Durch seine Kooperation bei der Bibliotheksrecherche versucht er, die Helden für sich einzunehmen. Der Tod seines Sohnes beendet für Glombo alles. Die Linie Brohm endet und Glombo erholt sich nie mehr von diesem Schlag.

HAUPTMANN HIMGI DER ANGBARER SAPPEURE

Erscheinung: Hauptmann Himgi trägt den Bart ordentlich geflochten, wie es bei seinem Volk üblich ist. Im Freien trägt er stets eine Kopfbedeckung wie viele seiner Sappeure. Auffällig ist sein Hinken. Die Folgen einer alten Verletzung plagen den Zwerg bei feuchtkaltem Wetter so sehr, dass er nur unter Schmerzen laufen kann.

Hintergrund: Himgi, Sohn des Humbax ist ein fähiger Mechanicus und steht seit mehr als zehn Jahren in den Diensten der kaiserlichen Armee. Der Sappeur führt die beiden Kompanien des Angbarer Schanz- und Sappeurregiments. Der Zwerg ist ein loyaler Soldat und kennt sämtliche Regeln und Vorschriften der kaiserlichen Armee. Möglicherweise leiht er den Helden sogar seine persönliche Feldversion des Klassikers *Nur ein Haufen Steine?* von Kolon Tunneltreiber.

Himgi im Spiel: Der hinkende Zwerg ist Greifenfurts Belagerungsfachmann. Im Offiziersrat steht er loyal zu Marcian. Himgi legt größten Wert darauf, seine Geschütze mobil zu halten, und organisiert bald nach seiner Ankunft Wagen und Zugtiere.

Zitate:

„Wie bereits Kolon Tunneltreiber in *Nur ein Haufen Steine?* schrieb ...“

„Die Orks haben ihre Positionen gut befestigt. Genau so würde ich auch vorgehen, wenn ich diese Stadt erobern wollte.“

Geb: 897 BF **Größe:** 1,36
Haarfarbe: dunkelgrau **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Belagerungsexperte und kompetenter Mechanikus
MU 14 KL 13 IN 14 CH 11
FF 16 GE 10 KO 15 KK 15
Zwergenskraja:
INI 11+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+4 DK HN
Leichte Armbrust: INI 11+1W6 FK 26 TP 2W6+2
LeP 38 AuP 39 RS 5 (Lederrüstung, Sturmhaube)
WS 8 MR 5 GS 4
Wichtige Vor-/Nachteile: Lahm
Wichtige Talente: Armbrust (leichte A.) 15 (17), Belagerungswaffen 15, Baukunst 10, Hieb Waffen (Zwergenskraja) 13 (15), Kriegskunst (Strategie) 12 (14), Lehren 9, Mechanik 14, Rechnen 12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Geschützmeister, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meister der Improvisation, Meisterparade, Meisterschütze, Rüstungsgewöhnung II (Lederrüstung), Schnellladen (Armbrust), Schnellziehen, Wuchtschlag

Die Angbarer Sappeure

Die Soldaten sind geachtete Spezialisten der Kaiserlichen Armee. Unter ihnen sind auch etliche Zwerge aus der Angbarer Gegend, auch wenn Sie nicht die Mehrheit stellen. Die Soldaten sind für Geschütze und Befestigungen zuständig, stehen zur Not aber auch im Nahkampf ihren Mann. Die Sappeure tragen Lederrüstungen, Sturmhauben und Einhandwaffen, die auch für Gefechte auf engem Raum geeignet sind, sowie Leichte Armbrüste. Zu den Sappeuren gehört auch der Amboss-Zwerg *Arthag Armbeißer*, der erst vor Kurzem zur Truppe stieß. Ist kein Zwerg unter den Helden, kann er die Gruppe nach Xorlosch begleiten. Der älteste der Angroschim ist Grotho, Sohn des Gorax (uralte Narbe über der linken Augenbraue), der drei Jahrzehnte in den Gruben bei Angbar gearbeitet, den tiefen Süden gesehen und in den Minen von Uhdenberg nach Gold geschürft hat. Die Sappeure sind in Garnison (33) und Ostschanze (18) untergebracht.

SHARRAZ GARTHAI, VERWESER DER FINSTERMARK

Erscheinung: Der Häuptling der Tscharshai ist von massiger Gestalt und (für einen Ork) recht groß. Sein Zelt verlässt er nur in der verstärkten Lederrüstung und zu offiziellen Anlässen trägt er bunte Tuchumhänge in schreienden Farben.

Hintergrund: Als reisender Händler hatte Sharraz Garthai weite Teile der Finstermark lange vor Beginn des Krieges kennengelernt. Aus dieser Zeit stammt auch seine Verbindung zu Sadrak Whassoï, der den Tscharshai aufgrund seiner Fähigkeiten als Verwalter zum Verweser bestimmte. Sharraz Garthai verhandelte die Tributzahlungen mit Lowangen und führte später die Verbände der Korogai in den Kampf. Als Besatzer regierte Sharraz eher milde und mit Weitblick, indem er die zivile Infrastruktur Greifenfurts weitgehend unangetastet ließ.

Für einen Ork agiert Sharraz Garthai umsichtig und zurückhaltend. Dennoch sind ihm die Berater, die Whassoï ihm an die Seite gestellt hat, unheimlich, weiß er doch nicht, wie lange dessen Wohlwollen noch andauert.

Sharraz im Spiel: Mit dem Verlust Greifenfurts sollte Sharraz Garthais Geschichte enden, doch der Schwarze Marschall vergibt ihm seinen Fehler und schickt ihn mit enormem Truppenaufgebot zurück, um die wichtige Stadt zurückzuerobern. Bei der schwierigen Belagerung muss er sich gänzlich auf seine Berater Kolon und Gamba verlassen, was ihm jedoch sehr zuwider ist. Der Häuptling versucht, unnötige



Sharraz Garthai

Verluste und Opfer möglichst zu vermeiden, denkt er doch bereits an die Zukunft. Tatsächlich ist Garthai bis zuletzt zu Verhandlungen bereit, wenngleich der erfahrene Händler dabei tiefstes Misstrauen zeigt. In dem Roten Dämon, der ihn seit der Blutnacht immer wieder besucht, sieht er einen Boten des Tairach. Trotz Whassoï's Wohlwollen bezahlt Garthai für sein Versagen letztlich mit dem Leben.

Zitate:

„Ich habe ihnen freien Abzug gewährt, was genau hast du daran nicht verstanden?“

„Fühlt euch nur sicher hinter euren Mauern, aber der Tag wird kommen, da eure Skalps uns gehören.“

Geb: 970 BF

Größe: 1,66

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Feldherr und meisterlicher Händler

MU 16 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15

FF 13 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15

Arbach:

INI 12+1W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** N

LeP 46 **AuP** 41 **RS** 6 (Lederharnisch + Plattenzeug)

WS 8 **MR** 5 **GS** 4

Wichtige Talente: Handel 15, Kriegskunst (Logistik) 9 (11), Menschenkenntnis 11, Säbel (Arbach) 17 (19), Sinnenschärfe 9, Überreden (Feilschen) 11 (13), Überzeugen 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen 1, Biss, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingenturm, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung 1 (Lederharnisch), Schildkampf 1, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust, Wuchtschlag

Besonderheiten: Sharraz' Arbach ist eine persönliche Waffe (TP +1, INI+1, WM 0/0).

GAMBA, DER DRUIDE

Erscheinung: Der große, hagere Mann trägt sein weißes Haar zu kleinen Zöpfen geflochten. Seine Augen scheinen durch den Beobachter hindurch zu dringen und nicht selten umspielt ein grausames Lächeln seinen Mund. Die Haut ist wettergegerbt, selbst der Hals sehnig. Gamba trägt Lederkleidung und Pelze und selbst im Sommer ist er nicht ohne seinen Bärenfellumhang anzutreffen. Zahllose Amulette schmücken Kleidung und Körper.

Hintergrund: Der undurchschaubare Druide nährt einen lang gehegten Groll gegen die Menschen und ihre Verbrechen gegen Sumu. Insbesondere die Gildenmagier mit ihrem akademischen Ansatz zur Erdkraft sind ihm ein Gräuel. Wann genau der Einzelgänger sich den Orks als die „überlegene Rasse“ zuwandte, ist unklar. Whassoï kennt den Druiden ebenfalls aus seiner Zeit bei der Uhdenberger Legion. Gamba sieht sich selbst als einen Schüler Uigar Kais, half er diesem doch, den Fluch auf Selindian Hal zu legen, und lernte von dem Meister der drei Welten viel über Geister und Dämonen. Dass der Ork ihn in Wahrheit ebenso verachtet wie alle Menschen und in ihm nur ein willkommenes Werkzeug sieht, ist dem hervorragenden Menschenkenner

entgangen. Gamba wurde Sharraz als Berater zur Seite gestellt und nutzt seine Sonderstellung weidlich aus. Er liebt es, seine Spielchen mit dem General zu treiben.

Gamba im Spiel: Der asketische Druiden ist zugleich magischer wie psychologischer Gegenspieler der Helden. Gute Menschenkenntnis gepaart mit seinen Fähigkeiten, die Zeichen des Schicksals zu deuten, lassen ihn oftmals die Schritte seiner Gegenspieler vorhersehen. Der ‚Verräter‘ ist auch bei den Orks nicht wohl gelitten und nutzt alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel, um seine Position zu stärken. Wenn die Helden ‚schmutzige Tricks‘ einsetzen, sollte der völlig gewissenlose Gamba ihnen mit noch schmutzigeren Aktionen begegnen.

Seit er bei einem toten Magier ein umfangreiches Werk über die Dämonologie fand, beschäftigt sich Gamba intensiv mit diesem Gebiet. Auch durch Uigar Kai kennt er die Wahren Namen einiger mächtiger Gehörnter. Zusammen mit Blutopfern und ähnlich verruchten Praktiken gelingen Gamba immer wieder spektakuläre Erfolge. Aufgrund seines Werdegangs kann es aber sein, dass ein ‚gewöhnlicher‘ Zant nicht zu seinem Repertoire gehört.

Zitate:

„Du denkst schon wieder viel zu einfach, Sharraz. Mit den Menschen verhält es sich anders als mit den Orks.“

„Da sind sie, genau wie ich es vorhergesagt habe, jetzt bist du an der Reihe, Sharraz.“



Kolon Tunneltreiber

Geb: 944 BF **Größe:** 1,81
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Menschenkenner und rücksichtsloser Beschwörer
MU 17 KL 17 IN 16 CH 15
FF 11 GE 11 KO 15 KK 14
Stab:
INI 11+1W6 AT 14 PA 17 TP 1W6+1 DK S
LeP 36 AuP 42 AsP 58 RS 1 (Fellkleidung)
WS 8 MR 12/19* GS 7
Vor-/Nachteile: Vorurteile (Magier) 8; Gefahreninstinkt 6, Prophezeiung 12,
Wichtige Talente: Heilkunde Seele 12, Menschenkenntnis 18, Selbstbeherrschung 14, Stäbe 15, Überreden (Lügen) 10 (12),
Wichtige Zauber: Adlerschwinge (Königsadler) 10, Alpgestalt 12, Böser Blick 14, Blick durch Fremde Augen 13, Blick in die Gedanken 12, Elementarer Diener 11, Fluch der Pestilenz 13, Geisterruf 14, Halluzination 14, Herr über das Tierreich 15, Invocatio Maior 13, Traumgestalt 8, Wettermeisterschaft 10, Zwingtanz 14; Zudem diverse Druidenzauber 10+
Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Wuchtschlag; Eiserner Wille II*, Gedankenschutz; Blutmagie, außerdem Kenntnis der Druidenrituale und einschlägiger SF zur Dämonologie

KOLON TUNNELTREIBER

Erscheinung: Der weißbärtige Zwerg legt wenig Wert auf Körperpflege und ist selbst unter Orks wegen seiner besonderen Duftnote bekannt. Die blutunterlaufenen Augen verraten den Fanatiker, mit dem nicht zu spaßen ist. Größte Sorgfalt legt Kolon allerdings bei der Pflege seiner Ausrüstung an den Tag. Der Kettenmantel ist stets geölt und seine Armbrust in perfektem Zustand. Respekt verschafft er sich mit lauter Stimme und seinem Zwergenschlägel, in den ein grinsendes Gesicht geschnitten ist. Nur die speckige Lederhose und der schmutzige, rote Umhang verraten, dass der Name Tunneltreiber tatsächlich zutreffend ist.

Hintergrund: Der übellaunige und jähzornige Ambosswerg verließ vor über 80 Jahren die heimatlichen Berge, um seinen Lebensunterhalt im Kampf zu verdienen. Zunächst bei den Angbarer Sappeuren, später bei der Wehrheimer Schanzkompanie errang er schnell einen Ruf. Sein Werk *Nur ein Haufen Steine?* gehört noch heute zur Pflichtlektüre jedes Belagerungsstrategen. Weniger bekannt ist, dass der Hauptmann im Streit um ausstehenden Sold eine Offizierin erschlug und seitdem auf der Flucht ist. Er verdingte sich als Söldner und wurde auf der Seite der Rebellen von Boran gesehen, denen er half, der Belagerung zu widerstehen. Der Psychopath ist ein irrer Fanatiker, der von seinem Hass auf das Mittelreich, Grausamkeit und Goldgier (in dieser Reihenfolge) angetrieben wird.



Kolon im Spiel: Kolon ist in erster Linie das Gehirn hinter der planvollen Belagerung Greifenfurts und später auch der Stellungen bei Ange und Breite. Fast immer wird er von Tordochai-Leibwächtern begleitet, denn die Orks wissen sehr wohl um seinen Wert. Kolon kommandiert die Geschützstellungen und kann auch immer wieder beim Sturm auf Greifenfurt angetroffen werden. Gefangene foltert und demütigt er, um sie dann entkommen zu lassen. Kolon zieht es vor, seine Opfer zu verstümmeln, da dies die Moral der Gegner mehr untergräbt als schnell vergessene Tote. Zu seinem Vergnügen macht er in der Dämmerung Schießübungen auf wachhabende Verteidiger.

Zitate:

„Oh, da ist aber einer tapfer. Dann wollen wir mal sehen, wie lange dieser Zustand anhält.“

Geb: 854 BF **Größe:** 1,36
Haarfarbe: weiß **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: brillanter Belagerungsexperte und Fanatiker
MU 15 KL 13 IN 14 CH 10
FF 16 GE 11 KO 17 KK 18
Zwergenschlägel:
INI 13+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+6 DK N
„Donnerschlag“ (Windenarmbrust):
INI 13+1W6 FK 30* TP 2W6+6
LeP 43 AuP 47 RS 7 (Kettenmantel und Sturmhaube)
WS 8 MR 6 GS 4
Vor-/Nachteile: Einbildungen, Grausamkeit 8, Unangenehmer Geruch, Unangenehme Stimme
Wichtige Talente: Armbrust (Windenarmbrust) 18 (20), Belagerungswaffen 18, Bergbau 12, Kriegskunst (Strategie) 14 (16)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Geschützmeister, Hammerschlag, Kampfflexe, Meisterparade, Meisterschütze, Rüstungsgewöhnung III, Schnellladen (Armbrust), Schnellziehen, Wuchtschlag
Besonderheiten: Kolons mit Drachen verzierte Armbrust *Donnerschlag* ist ein auf ihn abgestimmtes Meisterwerk, welches seine FK-Proben* um zwei Punkte erleichtert (nicht eingerechnet).

OLUGH OXBRULL, ГЕПАППТ ПАСКЕНБРЕЧЕР †

Erscheinung: Ein überaus behaarter und geradezu absurd muskulöser Ork. Olugh trägt zahlreiche, willkürlich kombinierte Beutestücke, darunter bunte Hosen und goldene Ringe auf seinen beachtlichen Hauern. Schon von Weitem ist er an seinem Thorwaler Flügelhelm zu erkennen. Beim Angriff auf die Stadt schützt er sich zusätzlich mit Kettenhemd und Plattenzeug. Bei all dem Prunk fällt kaum auf, dass Olugh eher klein gewachsen ist.

Hintergrund: Der selbstherrliche Zholochai mit seinen berittenen Kriegern ist Sharraz' Mann fürs Grobe. Als einer der Hauptleute verfügt er immer über genügend Kämpfer, um den Helden Schwierigkeiten zu bereiten. Olugh ist der Klischee-Super-Macho bis zur Schmerzgrenze, der ständig seine Männlichkeit unter Beweis stellen muss. Wenn es drauf ankommt (also vor allem wenn seine Seite zu verlieren droht), zeigt er sich überraschend feige.

Olugh im Spiel: Die Helden sollten lernen, den behaarten Muskelmann zu hassen. Sein protziges Gehabe und seine ständige Betonung seiner Männlichkeit ist eine einzige Provokation. Immer wieder kann er entkommen und opfert dabei rücksichtslos seine Männer. Wenn ihre Spieler darauf stehen, kann er sich mit breitem Schwarzenegger-Akzent und den Worten „Ich komm' wieder“ verabschieden, um ein weiteres Mal zu entkommen. Ihn zu besiegen, sollte für die Helden einen persönlichen Höhepunkt darstellen.

Zitate:

„Oxbrull, Oxbrull!“ (Kriegsruf seiner Männer)
 „Brazor, Glatthaut! Wo Katzenfrau jetzt? Du pissen dunkles Blut, du sterben mit dunkles Blut und Olugh nehmen Zahn mit dunkles Blut!“

Geb: 992 BF **Größe:** 1,56
Haarfarbe: blauschwarz **Augenfarbe:** gelb
Kurzcharakteristik: kompetenter Krieger und Kraftprotz
MU 17 KL 10 IN 15 CH 10
FF 13 GE 15 KO 18 KK 22
Byakka:
INI 14+1W6 AT 21 PA 15 TP 1W6+9 DK N
Byakka + gr. Lederschild:
INI 13+1W6 AT 20 PA 20 TP 1W6+9 DK N
Gruuffhai:
INI 13+1W6 AT 24 PA 12 TP 1W6+10 DK N
Reiterbogen: INI 15+1W6 FK 25 TP 1W6+5*
LeP 51 AuP 57 RS 8 (Kettenhemd, Zeug, Helm)
WS 11 MR 6 GS 4
Vor-/Nachteile: Eisern, Glück, Großmaul
Wichtige Talente: Bogen (Ork. Reiterbogen) 14 (16), Hieb-
 waffen (Byakka) 15 (17), Kriegskunst (Taktik) 7 (9), Körperbe-
 herrschung 10, Reiten 10, Selbstbeherrschung (Wunden) 13
 (15), Überreden (Einschüchtern) 10 (12), Zweihandhieb-
 waffen (Gruuffhai) 18 (20)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Berittener Schütze, Biss, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampffespür, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Scharfschütze, Schildkampf II, Schildspalter, Schnellladen (Bogen), Schnellziehen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag
Besonderheiten: Olugh ist ein Musterbeispiel für die Nutzung von Beutestücken. Er kann im Laufe des Krieges verschiedenste Ausrüstung benutzen, die den Orks in die Hände fällt. Wenn Sie es wollen, kann sein prachtvoller Helm auch noch mehrere Ladungen eines Schutzzaubers tragen.

RRUL'GHARGOP

„Ich sah einen Mann, der ein Amulett aus Bronze um seinen Hals trägt. Die Orks nennen ihn Rrul'ghargop. In seinen Adern fließt das Blut von Menschen, Orks und Elfen. Noch niemals ist ihm eine Beute entkommen, denn er versteht es, nicht allein die Spuren in Wald und Ebene zu lesen, sondern er spricht auch mit dem Wind und den Geistern. Er ist euch sehr nahe. Und er hat geschworen, Euer Herz zu essen, Lysandra.“

—Gutfolg, ein Walddläufer



Rrul'ghargop

Erscheinung: Rrul'ghargop ist eine groteske und doch ehrfurchtgebietende Erscheinung. Mit mehr als 1,80 Schritt Größe, athletischer Statur und wucherndem Bart ist der Halbork allein schon beeindruckend. Seine Züge sind die eines Orks mit elfischen Merkmalen. So wirkt er gleichsam wie eine schreckliche Karikatur, ein Elf in Orkgestalt oder doch eher umgekehrt. Auf der Pirsch trägt er die Kleidung eines Waldläufers mit einigen ungewöhnlichen Accessoires. Trophäen seiner Opfer sind ebenso darunter wie orkische Amulette.

Hintergrund: Die Geschichte des Mannes, der später als die *Schwarze Geißel* bekannt werden soll, beginnt im Dunklen. Das Kind eines Okwach und einer (halb-)elfischen Sklavin wurde wohl mit Hilfe von Magie gezeugt. Die Gründe für seine Existenz sind unbekannt, doch hat seine Herkunft sicher dazu geführt, dass Rrul'ghargop selbst für einen Ork ungewöhnlich brutal und rücksichtslos ist. Sein Hass auf alle Blankhäute scheint unstillbar und er gilt als der gefürchtetste Späher in Whassois Armee. Rrul'ghargop ist ein hervorragender Jäger, Kundschafter und Kämpfer. Seiner gemischten Herkunft verdankt er die Fähigkeit, Magie nach Art der Elfen zu wirken, auch wenn sein Lehrer wohl ein Tairachpriester war. Inwiefern er tatsächlich „mit dem Wind und den Geistern sprechen“ kann, bleibt offen.

Rrul'ghargop im Spiel: Rrul'ghargop ist der personifizierte Bluthund. Egal ob als einsamer Verfolger, Anführer einer Horde oder gar im offenen Kampf, der Mischling sollte den Helden mit seiner Kombination aus orkischer Brutalität, elfischer Zauberkraft und dem Geschick eines Waldläufers

Alpträume bereiten. Setzen Sie den Halbork behutsam ein. Er erscheint zunächst als Schütze aus dem Hinterhalt, der sich im Nahkampf als erschreckend stark erweist, um sich dann mit Hilfe seiner Magie überraschend aus einer brenzligen Lage zu manövrieren. Wenn er mehr Präsenz erhalten soll, kann er auch als Anführer vom Rang eines Olugh Oxbrull auftreten. Seinen wichtigsten Auftritt hat er als Verfolger der Götterwaffe Xarvlesh. Rrul'ghargop wird noch einige Jahre die Finstermark unsicher machen, bevor er einen unrühmlichen Tod findet.

Zitate:

„Stirb, Glatthaut!“

Geb: 990 BF **Größe:** 1,81
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: gefürchteter Kopfgänger und meisterlicher Waldläufer
MU 16 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 9
FF 15 **GE** 16 **KO** 18 **KK** 17
Arbach:
INI 20+1W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N
Reiterbogen: **INI** 20+1W6 **FK** 30* **TP** 1W6+5*
LeP 44 **AuP** 52 **AsP** 23 **RS** 5 (Lederharnisch, Zeug)
WS 11 **MR** 7 **GS** 6

Vor-/Nachteile: Eisern, Flink, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt 10, Richtungssinn, Viertelzauberer, Zäher Hund; Jähzorn 6, Rachsucht 8

Wichtige Talente: Athletik (Langlauf, Sprint) 13 (15), Bogen (Ork. Reiterbogen) 19 (21), Fährtensuchen 16, Heilkunde Wunden 8, Kriegskunst 7, Körperbeherrschung 15, Säbel (Arbach) 16 (18), Schleichen 14, Selbstbeherrschung (Wunden, Schmerz) 16 (18), Sich Verstecken 14, Sinnenschärfe 14, Überreden (Einschüchtern) 6 (8)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Berittener Schütze, Biss, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfflexe, Meisterparade, Meisterschütze, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Schildspalter, Schnellladen (Bogen), Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Mögliche Zauber: Adlerauge, Axxeleratus, Blitz, Chamaelioni, Falkenauge, Fulminictus, Movimento Dauerlauf, Sensibar, Silentium, Spurlos Trittlos, Visibili

Besonderheiten: Rrul'ghargop verfügt über einen Vorrat an *gehärteten Kriegspfeilen*, die den RS halbieren. Sein *Entfernungssinn* erleichtert ihm alle FK-Proben* gemäß **Wege der Helden 250** um 2 Punkte, sein persönlicher Bogen um einen weiteren Punkt (alles nicht eingerechnet). Als Kundschafter trägt der Halbork leichtere Kleidung, was entsprechend Einfluss auf seine Kampfwerte und GS hat.

Der letzte Tairachpriester von Saljeth

Der ruhelose Geist, dessen Name aus dem Gedächtnis seines Volkes getilgt wurde, wird von Uigar Kai ausgesandt, Xarvlesh zurück in die Arme seines Volkes zu führen. Der Geist kennt den Aufenthaltsort der Waffe und kann nach Belieben ihrem Träger erscheinen oder in dessen Gedanken eindringen. Er kennt die Macht der Waffe genau und wird die Pa-

ranoia des Trägers zusätzlich schüren. Zwar ist seine Macht begrenzt, doch auch körperlos kann er Schaden anrichten. So könnte er es für den paranoiden Träger der Keule so aussehen lassen, als fahre er in den Körper eines Gefährten ein, um in dessen Gestalt Unheil anzurichten. Er kann zudem jederzeit die Orks wieder auf die Fährte der Waffe setzen.

ПЕВЕНFIGUREN

Hier finden Sie jene Figuren, die besonders in einzelnen Kapiteln eine Rolle spielen, jedoch auch darüber hinaus Verwendung finden können.

URIENS, DER VERRÜCKTE PROPHET

Erscheinung: Der Verrückte ist in Lumpen gehüllt und trägt meist eine Kapuze, die sein schrecklich entstelltes Gesicht verdeckt. Das Rückgrat scheint seltsam verkrümmt. Der Prophet sieht sich immer wieder um, wie jemand, der sich verfolgt glaubt. Da sein Mund nicht mehr ganz schließt läuft beständig ein feines Rinnsal über sein Kinn. In der Regel schenkt er seinen Mitmenschen genau so wenig Beachtung wie umgekehrt. Sein Blick scheint oft Dinge zu sehen, die anderen verborgen bleiben.

Hintergrund: Uriens war unter Sharraz Garthai als gefangener Soldat der Reichsarmee bei den Grabungsarbeiten am Platz der Sonne eingesetzt. Er war es, der Zerwas Knochen unter dem Praiostempel entdeckte und dadurch die Dinge ins Rollen brachte. In der Blutnacht wurde er von Zerwas verschont, muss dem Blutdämon jedoch seither als Spion und Lakai dienen. Zerwas menschliche Identität ist ihm unbekannt. Sharraz Garthai galt er als „von Tairach berührt“ und auch bei den Greifenfurtern genießt Uriens völlige Narrenfreiheit. Tatsächlich verfügt Uriens seit der Blutnacht über prophetische Gaben, die eine wichtige Rolle im Abenteuer spielen können.

Uriens im Spiel: Die Verkündung der Orakel ist Uriens' zentrale Funktion. Darüber hinaus wird er von Zerwas erfolgreich als Spion eingesetzt, da niemand den Verrückten je beachtet. Inwieweit eine normale Interaktion mit Uriens stattfindet, hängt von den Vorlieben Ihrer Gruppe ab. In jedem Fall ist Uriens so verrückt, dass seine persönliche Welt nur begrenzte Berührungspunkte mit der übrigen hat. Wenn Sie die Kontakte mit Uriens häufiger vorkommen lassen wollen, können Sie neben den großen Orakeln, die oftmals mit einem epileptischen Anfall einhergehen, auch kleinere Hinweise einstreuen. So kann Uriens die Helden ängstlich von einer scheinbar harmlosen Stelle auf offener Straße weglotsen, die am nächsten Tag von einem orkischen Geschütz getroffen wird. Oder einem Helden in kindischer Freude eine Maus zeigen, die kurz darauf einer Katze entkommt. Seine Angst vor offenem Himmel und der Dunkelheit scheinen gar nicht mehr so verrückt, nachdem die Helden die erste Begegnung mit dem Roten Dämon hinter sich haben.



Irgans Geheimnis: Vor über 200 Jahren ließen die Brohms das Stadtarchiv anzünden. Sie glaubten dadurch das Wissen um den Prozess gegen ihre Urahnin Derlala Brohm für immer vernichtet. Irgans Vater, ein kleiner Schreiber bei der Inquisition, fand die Originalakte jedoch in Gareth. Als er in den Ruhestand trat, erpresste er für sich und seinen Sohn ein Haus und ein Stück Land von den Brohms. Die Akte wurde verbrannt, eine zweite Kopie versteckte Zaberwitz jedoch im hohlen Bein seines Schreibtisches.

ANDRA WIPFELWIND *

Die Helden können der Halbfelfe im Reichsforst begegnen. Sie kann die Helden auch nach der Ankunft in Gareth begleiten und beim Öffnen des Zugangs zum Tairachtempel eine Rolle spielen. Eine Beschreibung der Halbfelfe finden Sie auf Seite 122.

ЕОЛАП УНД ДІЕ МАГІЕР АУС БЕТНАРА

Eine Beschreibung der Kampfmagier finden Sie auf Seite 85.

ТРАВІАНУС ВОН ФЛАУСЧЕНВАП

Der junge Ritter begegnet den Helden das erste Mal bei der Schlacht auf den Silkwiesen. Wenn sie ihm später erneut begegnen, hat sich bereits der Vampir seiner Gestalt bemächtigt. Seine Beschreibung finden Sie auf Seite 123.

ЛУДАЛБЕРТ ТІМОЛФ

Der schwächliche Junge ist der Stallknecht der Helden. Der Halbweise vergöttert seine Idole und wird sich besonders dem ritterlichsten Helden zuwenden. Ludalbert ist ein Träumer und Idealist. Er kennt zahlreiche Heldensagen und Märchen der Region. Besonders Geschichten mit Werwölfen haben es ihm angetan. Neben seiner Rolle im Kriminalplot kann er auch eingesetzt werden, um Informationen über Stadt und Leute an die Helden zu bringen, oder als Kenner der örtlichen *Sagen und Legenden* dienen.

ІРГАН ЗАБЕРВІЦ

Der Stadtschreiber ist ein hagerer, alter Mann mit strähinigem, grauem Haar. Trotz seiner gichtzerfressenen Knochen und seines Krückstocks kann der verschlagene Erpresser der Brohms noch recht flink sein. Irgan ist ein überaus gieriger Intrigant, der sich nicht davor scheut, Akten aus dem Stadtarchiv zu verkaufen. Dies wird ihm zum Verhängnis, als er sich mit Zerwas einlässt, der ihn auf Grund seines Wissens schließlich zum Selbstmord zwingt. Irgan neigt sehr zur Vergesslichkeit und hilft sich mit gereimten Sprüchen und zahlreichen Merktzetteln über diese Schwäche hinweg. Die Unordnung im Archiv ist jedoch eher Kalkül als Nachlässigkeit. Er will so verschleiern, dass im Laufe der Jahre etliche Akten abhanden gekommen sind.

AVENTURISCHE PERSÖNLICHKEITEN IM HISTORISCHEN KONTEXT

Diesen Personen ist gemein, dass sie in der aventurischen Geschichte noch gebraucht werden. Besonders für Haffax gilt, dass seine Rolle sich in den kommenden Jahren deutlich verändern wird. Sind Ihre Spieler mit der jüngeren Geschichte Aventuriens vertraut, sollten Sie deutlich machen, wie das öffentliche Bild der Personen im Jahr 1012 BF aussieht.

PRINZ BRIN VON GARETH

Der gar nicht mehr ganz so junge Prinz (*984 BF) trägt zu diesem Zeitpunkt noch nicht den Titel Reichsbehüter. Das Verschwinden seines Vaters und die Answinkrise haben ihn unverhofft in die Verantwortung gebracht. Sein Mut und sein Einsatz für die Menschen in diesem Krieg legen den Grundstein für die spätere Beliebtheit des Regenten. Brin ist ein Pragmatiker, der weiß, wann er auf seine Berater hören sollte und wann nicht.

REICHSERZMARSCHALL HELME HAFFAX, GRAF VON WEHRHEIM

Seit der Niederlage bei Orkenwall ist das vielleicht größte strategische Genie seiner Zeit stets glatt rasiert. Statt seines geknurrten „Wenn ich diese Schlacht verlier’, dann scher’ ich mir den Bart“, sieht man ihn nun immer öfter mit grimmiger Miene über das Kinn streichen. Auch wenn Haffax’ Auftritte in diesem Abenteuer eher klein sind, ist er der unangefochtene General der Kaiserlichen und für seine Soldaten eine lebende Legende.

REICHSGROßGEHEIMRAT DEXTER NEMROD, BARON VON ULMEPHAÏN

Als Großinquisitor und Reichsgroßgeheimrat ist ‚Der Baron‘ wohl einer der mächtigsten, mit Sicherheit aber der gefürchtesten Männer des Mittelreiches. Die von ihm geführten Organisationen Inquisition und KGIA sind auf dem Höhepunkt ihrer Macht. Nemrod ist ein enger Vertrauter Brins. Einige Zeit nach dem Krieg tritt Nemrod von seinem Posten als Großinquisitor zurück.

GROßADMIRAL RATERAL SAPII XII.

Auch bei einem Landkrieg spielt der Admiral eine wichtige Rolle als Berater des Prinzen. Mit dem Einsatz der Flotte auf der Breite kommt dem alten Seebär eine überraschend wichtige Rolle in diesem Konflikt zu. Der große Kartograph und Kapitän der *Seeadler* genießt bei seinen Leuten einen ähnlichen Ruf wie Haffax, mit dem ihn eine Männerfreundschaft verbindet.

SADRAK WHASSOI

Der Schwarze Marschall ist der geniale Strategie hinter dem Orkensturm und Haffax’ Gegenspieler. Der ehemalige Uhdenberger Söldner eröffnete mit seinem Attentat auf Gardeoberst Helder von Arpitz die Geschichte des Krieges. Vom Aikar Brazoragh persönlich eingesetzt hält seine Persönlichkeit das Heer aus den verschiedenen Stämmen zusammen. Trotz seiner Niederlage im Feldzug kehrt er nach Khezzara zurück und leistet dem Aikar auch weiterhin gute Dienste.

UIGAR KAI

Der Verkünder des Tairach, Meister der drei Welten und Träger des Schwarzen Stabes ist die klerikale Instanz der Orks und spiritueller Führer des Feldzuges. Als Oberster der Schamanen obliegt ihm außerdem die Führung der magischen Aktivitäten der Schamanen. Auch wenn niemand die Mysterien Tairachs so tief erkundet hat wie der Orichai, versteht sich Uigar Kai doch eher auf die schamanistische Komponente seiner Priesterschaft als auf die karmale. Im Gegensatz zu Sadrak Whassoi ist er nicht mit einem Platz in der zweiten Reihe zufrieden. Der unbarmherzige Tairachi sieht in seinen Kräften oftmals eher Mittel zum Zweck als mystische Bestimmung. Nur so ist es zu erklären, dass er Jahre später nicht nur mit dem Aikar bricht, sondern sich auch dem Erzdämonen Nagrach zuwendet.

Sein Markenzeichen sind die beiden Kriegsgoger *Kharrasch* und *Morkha*; keinem anderen Tairachi ist es gelungen, zwei Oger zugleich an sich zu binden. Insignium seiner Macht ist der *Schwarze Stab des Tairach*. Dieser Talisman des Blutgottes verleiht dem Schamanen Macht über die Geister, welche weit über das normale Maß hinausgeht. Im Spiel ist Uigar Kai die letzte Instanz der orkischen Schamanen. Mit seinem Auftauchen können Sie auch größere magische Aktivitäten erklären.

STATISTEN

Die meisten dieser Figuren haben zumindest einen kleinen Auftritt im Abenteuer. Ergänzen Sie die Statisten nach Belieben und rechnen Sie damit, dass einzelne Figuren in Ihrer Spielrunde deutlich wichtiger werden. Um den Statisten mehr Farbe zu verleihen, sind oftmals Listen mit möglichen Merkmalen hilfreich, wie sie beispielsweise im Anhang von **Wege des Meisters** verfügbar sind. Auch Listen mit typischen Namen, wie sie den einschlägigen Spielhilfen entnommen werden können, mögen sich als wertvoll erweisen.

● *Armand* (blond, schlank, fröhlich), der Sohn des Schusters aus der Webergasse, wird bei der Wache im Apfelhain Opfer des Eugalp.

● Der Feldarbeiter *Drugon* (wirkt erschöpft, unrasiert) wird mit seinen Kindern Hauce (5), Landor (2) und Daria (1) Opfer Sartassas. Seine Frau Yasinthe stirbt bereits zuvor während der Kämpfe. Die Familie wohnt nahe der Südmauer in der Schifferstadt (nicht ausgezeichnet).

● Die Handelsherrin *Clarissia von Elfenberg* (schlanke Schönheit, hellhäutig) bewohnt eines der schönsten Häuser Greifenfurts. Beteiligt sie sich anfangs noch an der Bestechung des Proviantmeisters, verlässt sie Anfang Praios mit ihrer gesamten Familie die Stadt. Sohn Torin (8, zierlich, sehr höflich) hat einen Auftritt in ‚Die Helden von Saljeth‘ auf Seite 58.

● Der alte, gichtige *Fehman Rotburg* bestreitet seinen Lebensunterhalt mit dem Verkauf von mehr oder weniger heilkräftigen Kräutern und Tinkturen. Sein Laden liegt im Tuchweberviertel.

● Wichtigster Vertreter der Obstbauern ist die *Familie Gombet*. Ihnen gehört die Kelterei in Greifenfurt. Nachdem zuerst die Streuobstwiesen vor der Stadt von den Orks zerstört

werden und die Greifenfurter selbst im Winter die Bäume des Apfelhains verfeuern, verfällt der alte Gombet vollends dem Gebrannten und schließt sich schließlich Brohm und seinen Geißlern an. Sein Sohn übernimmt die Geschäfte und nach dem Krieg sind die Erzeugnisse der Kelterei Gombet bald wieder in aller Munde.

● Bruder *Gordonius* (Bart, kräftig, grazile Hände) ist der Oberste der Therbüniten und damit der führende Heiler der Stadt. Der Medicus ist ein Pazifist, der sich konsequent für das Wohl seiner Patienten einsetzt.

● Der Tuchmacher *Jarosch* aus der Webergasse hat eine Tochter *Hilga* (5, blonder Zopf), die oftmals mit Darrags Tochter Jorinde im Park spielt.

● Die stadtbekannte Schönheit *Lucilla Dromgast* (blond, kurvig) ist die Tochter des Bäckers Dromgast von der Norrnporte. Sie wird nach der Befreiung Zerwas' erstes Opfer.

● Der junge *Perval Svellter* (985 BF, Allerweltsgesicht) hat keinen Auftritt im Abenteuer. Der Händler von tadellosem Ruf kann jedoch auch für die Helden interessant werden, wenn sie für eigene Zwecke Geld benötigen. Perval gewährt großzügig Kredite, für die er gerne Grundstücke als Pfand nimmt. Er hofft zu Recht auf immense Gewinne, wenn der Krieg vorbei ist.

● Der hylailische Alchimist *Promos* wird von Zerwas verschleppt und von den Orks gezwungen, Hylailier Feuer herzustellen. Promos' Tochter *Marina* versteckt der Vampir in seinem unterirdischen Versteck. Nachdem er die junge Frau zum Vampir gemacht hat, lässt er sie dort als Geschenk für kommende Generationen zurück.

● Der Wirt *Ultuman Weberknecht* (Ende 40, korpulent, Halbglatze und Schnauzer) entschließt sich, nach der Rationierung sein Gasthaus *Zum Löwen* zeitweise zu schließen, und strebt eine Karriere in der Bürgerwehr an. Da es ihm jedoch in jeder Beziehung an Talent mangelt, wird er bald zur Witzfigur.

● Seit seine Frau bei der Geburt gestorben ist, kümmert sich Hundezüchter *Wingold* mehr um seine Hunde als um seine einzige Tochter. Auch seine Hunde werden während des Winters Opfer hungriger Bürger.

● Wisgolf, der Sohn des Seilers Orman, ist der Verlobte von Lucilla und damit einer der meist beneideten Junggesellen der Stadt. Nach ihrem Tod wird er zunehmend verbittert und stürzt sich verbissen in den Kampf gegen die Orks.

● Der Wirt des *Stiefels*, *Wulf Bredan*, braut nicht nur sein eigenes Bier. Er nutzt auch jede Gelegenheit, um Grundstücke weit unter Wert zu erwerben, auf deren Verkauf er nach dem Krieg seinen neuen Reichtum gründet.

DIE STADT GREIFENFURT

Greifenfurt ist mit seinen mehr als 3.000 Einwohnern eine für aventurische Verhältnisse große und bedeutende Stadt. Die Hauptstadt der Markgrafschaft Greifenfurt blickt auf eine lange und konfliktreiche Geschichte zurück und verfügt mit ihren gut fünf Schritt hohen Mauern über stattliche Verteidigungsanlagen. Von wo man sich der Stadt auch nähert, die Stadt begrüßt den Reisenden mit wehrhaften Burgen. Rondrburg, Garnison der Stadtwache, Ostschanze und die mächtige Garnison im Fluss lassen sich autonom verteidigen. Im Zentrum der Stadt erhebt sich der Praiosberg, dessen Name bereits auf die Bedeutung des Sonnengottes für die Stadt hindeutet. Östlich der alten Stadtmauer liegen die jüngeren Stadtviertel. Auffällig ist hier in erster Linie der von Markgraf Shazar gestiftete Apfelhain. Der Hafen ist von eher untergeordneter Bedeutung, da die Breite nur eingeschränkt schiffbar ist.

Besatzung durch die Orks

Auch wenn die Eroberung der Stadt ohne größere Zerstörungen vor sich ging, so wurden doch sämtliche Tempel (Praios, Rondra, Peraine, Ingerimm, Rahja) geschändet und die Geweihten getötet oder verschleppt. Auf dem zentralen Platz der Sonne wird der Praiostempel gar geschleift und von Sklaven ohne ersichtlichen Grund eine Grube ausgehoben. Die Wehranlagen, insbesondere die Garnison, werden von den Orks in Besitz genommen. In der Garnison und in den Baracken am Platz der Sonne sind Sklaven untergebracht. Meist handelt es sich um Kriegsgefangene, selten um Aufsässige aus der lokalen Bevölkerung. Nach der Schlacht von Orkenwall übernimmt Sharraz Garthai die Stadt. Unter dem

fähigen Verwalter ist in der Stadt fast wieder ein normales Leben möglich.

Die Belagerung

Nach der Befreiung steht Greifenfurt unter Kriegsrecht. Der Offiziersrat hat beratende Funktion, doch die alleinige Entscheidungsgewalt liegt bei Marcian. Als die Lebensmittel rationiert werden und die Kämpfe beginnen, scheinen die Unterschiede zwischen Patriziern, Händlern, Handwerkern, Bauern und Tagelöhnern zu verwischen. Handel und Gastronomie kommen praktisch zum Erliegen, auch den Handwerkern fehlt es bald an benötigten Ressourcen. Ein normaler Alltag ist nur noch bedingt möglich, da die Spuren des Krieges allgegenwärtig sind. Im Laufe der Zeit wird die Lage immer prekärer. Hunger, Zerstörungen und Tod werden immer präsenter.

DIE STADT

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der verschiedenen Viertel und wichtigen Gebäude Greifenfurts. Nicht alle Lokalitäten sind auf dem Stadtplan genau verortet. Die genaue Position liegt in Ihrem Ermessen. Einige Hinweise und Anregungen zum Umgang mit Stadtplänen im Spiel finden Sie im Band **Patrizier und Diebesbanden** auf Seite 11. In der langen Zeit der Belagerung werden die Helden sicher Gelegenheit haben, große Teile der Stadt zu erkunden. Bedenken Sie jedoch auch, dass weniger oft mehr ist und ein stückweises Entdecken der Stadt und ihrer Bewohner einen ganz eigenen Reiz ausüben kann.



Greifenfurt

PRAIOSBERG

Der Hügel mit den wichtigsten Tempeln, Magistrat und Anwesen einflussreicher Patrizier erhebt sich weithin sichtbar über die Stadt. An seinem Fuß haben sich die wohlhabenden Bürger der Stadt niedergelassen. Hier liegt im Nordwesten auch *Der Letzte Taler*, eines der besten Gasthäuser der Stadt.

Die Fürstengruft

Als nach der Eroberung Saljeths der Praiostempel errichtet wurde, schufen die Erbauer einen Zugang zu einem unterirdischen Raum, der einmal Teil der orkischen Kultanlage gewesen war. Nachdem sorgfältig alles Orkische entfernt worden war, weihten die Priester den Ort zur neuen Grabstätte der Fürsten. Der verborgene Zugang befand sich in einem der Ecktürme des Tempels und wurde von den Orks bei den jüngsten Grabungsarbeiten übersehen. Obschon die meisten der alteingessenen Greifenfurter um die Existenz dieser Grabanlage wissen, kennen nur wenige den genauen Ort. Nur Einzelnen ist bekannt, dass in der Fürstengruft nicht nur die Hochgeweihten des Tempels ihre letzte Ruhe fanden, sondern auch die Wertlinger Fürsten zur Ruhe gebettet wurden. Nachdem unter Marcian die Baugruben zugeschüttet werden, scheint das Geheimnis gut verborgen und niemand sieht einen Anlass, darüber zu sprechen. Es ist nicht vorgesehen, dass die Orks die Gruft entdecken. Falls Sie jedoch ein kleines Szenario einflechten möchten, in dem die Helden eine Entweihung der Gruft verhindern müssen, steht dem nichts im Weg.

1 – Der Platz der Sonne

Auf dem zentralen Platz thronte einst der Praiostempel am höchsten Punkt der Stadt. Während der Besatzung stehen hier vier Baracken für je zehn Sklaven, die den Tempel ab-

reißen und danach eine Grube ausheben müssen. Nach der Befreiung lässt Marcian die Baracken abreißen und die Grube zuschütten. Ein Gong symbolisiert die Rückkehr des Sonnengottes und dient zugleich als Alarmsignal. Auf dem Platz finden täglich Waffenübungen der Bürgerwehreinheiten statt.

2 – Der Magistrat

Der stolze Granitbau beherrscht die Ostseite des *Platzes der Sonne* und besticht durch die klare Gliederung seiner Fassade, deren einziger Schmuck aus bunt verglasten Fenstern besteht. Im Erdgeschoss liegen der Tagungsraum des Magistrats und die Räume der wichtigeren Beamten. Auch *Irgan Zaberwitz* hat hier eine Kammer. Im ersten Geschoss liegen weitere Amtsstuben, darunter die des Zollmeisters und der gräflichen Steuerverwaltung. Das Dachgeschoss dient als Rumpelkammer. Direkt neben Irgans Kammer liegt die Treppe zu den Kellergewölben. Dort liegt das Archiv, ein Chaos aus unsortierten Akten und Schriftrollen, das allein Irgan Zaberwitz überblickt. Nur Irgan und einige Ratsherren besitzen einen Schlüssel zum Archiv. Zugang zum Archiv gewährt Irgan nur auf Befehl des Kommandanten oder gegen Bestechungsgeld. Nach der Befreiung sind neben Irgan auch die Stadträte hin und wieder hier anzutreffen.

3 – Villa Elfenberg

Die Villa ist das einzige Haus der Stadt, das über einen eigenen Park verfügt. Die alten Bäume werden ebenfalls während des Winters verfeuert. Während das Haus zur Straße hin eher schlicht wirkt, hat es zum Garten hin ein ungewöhnlich prächtiges Portal. Sämtliche Elfenbergs verlassen am 1. Praios 1013 BF die Stadt. Marcian überlässt die schöne Villa später den Magiern aus Bethana. Nach der Beschlagnehmung der Fuchshöhle kommt Lancorian hier mit seinen Angestellten unter. Tatsächlich ist das prächtige Portal eine echte Elfenarbeit und kann während der Ereignisse um die Öffnung des Heiligtums eine Rolle spielen.

4 – Ingerimtempel

Der Ingerimtempel ist ein prachtvoller, mit roten Ziegeln gedeckter Bau. In der Mitte der Halle steht noch immer eine fast zwei Schritt durchmessende eiserne Feuerpfanne, die mit kunstvollen Gravuren verziert ist. Hier brannte einst das heilige Feuer, das seit der Eroberung verloschen ist. Entlang der Wände befinden sich zahlreiche Halterungen für Fackeln. Auch dieser Tempel ist während der Besatzung durch die Schwarzpelze geplündert und geschändet worden. In den beiden kleinen Anbauten lebten der Meister der Esse (östlicher Anbau) und die Gesellen des Ingerimm. Unter den Trümmern der Einrichtung des östlichen Anbaus kann bei wirklich gründlicher Suche eine verborgene Falltür entdeckt werden. Die Reliquienkammer wurde von den Orks nicht entdeckt und ist gefüllt mit Hunderten exzellenter Schmiedearbeiten, darunter Dutzende Waffen und auch etliche Rüstungen. Da gute Waffen im belagerten Greifenfurt ein knappes Gut sind, stellt der Fund der Kammer ein bedeutendes Ereignis dar. Während der Belagerung kommt der Tempel zu Schaden und brennt schließlich bis auf die Grundmauern nieder. Da der Brand als Zeichen Ingerimms gedeutet wird, errichtet man zunächst nur einen Schrein im Tuchweberviertel. Erst später entsteht an der Stelle des ehemaligen Rahjatempels ein neuer Ingerimtempel.

5 – Zunfthaus der Schmiede

Mit fast einem Dutzend Schmieden beherbergt Greifenfurt ungewöhnlich viele Vertreter dieser Zunft. Bauern, Waldläufer und Abenteurer aus der ganzen Region kommen hierher, um sich mit Schmiedewaren zu versorgen. Auch die streitenden Königreiche sollen von hier aus mit Waffen beliefert werden. Das Zunfthaus ist ein prächtiger Granitbau mit schwarzem Schieferdach und wird von einem eigenen Wirt bewirtschaftet.

6 – Rahjatempel

Der Kuppelbau aus weißem Marmor mit Buntglasfenstern und rotem Ziegeldach gehört zu den exotischsten Gebäuden, die die Stadt zu bieten hat. Auch er ist von den Orks während der Besatzung geschändet worden. Die hauchdünnen Vorhänge, die den Hauptbau zu einem unübersichtlichen Labyrinth aus Gängen und Serees machten, sind abgerissen, die meisten der prächtigen Fenster eingeschlagen. Die Geweihten wurden in die Sklaverei verschleppt und der Tempel ist zu einem verdreckten Heim für streunende Katzen verkommen. Der Tempel wird nach dem Krieg auf Betreiben der Praioskirche nicht wieder aufgebaut. Stattdessen widmen die Pflanzer ihren Garten der Schönen Göttin.

7 – Villa Brohm

Das mächtige, dreigeschossige Haus ist ganz aus Stein erbaut. Reich verzierte Friese schmücken die mit Ocker getünchte Fassade. Ein vielgiebeliges Dach aus grauem Schiefer krönt den Bau. Gut gesicherte Fenster und die schwere Eichentür lassen es dennoch abweisend wirken. Das Haus bietet allen Luxus, den man für Geld kaufen kann: ein Bad in weißem und rotem Marmor, ein eichengetäfeltes Esszimmer, einen Salon und einen gut bestückten Weinkeller. Der alte Brohm unterhält zudem eine kleine, gutsortierte Bibliothek, welche den Helden gute Dienste leisten kann.

8 – Haus der Kapitäne

Das schöne, zweigeschossige Fachwerkhaus mit benachbartem Anbau wird von einem eigenen Wirt unterhalten. Hier können zünftige Flussschiffer jederzeit gegen geringes Entgelt Unterkunft und gutes Essen finden. An einem winzigen Schrein beten die Schiffer zu Efferd. Mit Fortschreiten der Belagerung dient das Zunfthaus immer öfter als Ort der Zusammenkunft für die Greifenfurter Fischer und Flussschiffer.

9 – Haus der Pflanzer

In diesem stattlichen Fachwerkbau treffen sich die Obstbauern der Stadt zu zünftigen Versammlungen. Von der lang gestreckten Versammlungshalle blickt man direkt in den Garten, der im Sommer für die zahlreichen zünftigen Feste genutzt wird. Früher war Graf Shazar ein häufiger Gast, doch heute versuchen die Bauern immer häufiger, ihr Elend in den letzten Weinvorräten zu ertränken. Immer wieder werden zu den Gelagen nun auch die Prostituierten der Fuchshöhle bestellt.

10 – Der Henkersturm

Wie auch die *Fuchshöhle* war der Henkersturm Bestandteil des alten Ostwalls. Von außen macht das Gemäuer einen verfallenen Eindruck. Bei der Verhaftung des Henkers vor dreihundert Jahren wurde der Turm durch einen Brand zerstört. Zerwas hat das Erdgeschoss renovieren und in drei Schritt Höhe eine neue Decke einziehen lassen. Das Turmzimmer ist kostbar möbliert und erinnert im Stil an die Villen reicher Südländer. Eine hölzerne Treppe führt auf das

Zerwas Versteck

Um die beiden Teile der Treppe sicher zu erklimmen, müssen zwei Proben auf Klettern +0/+3 abgelegt werden, bei deren Misslingen der Held auf das Zwischendach fällt. Wagt man es, nach einer MU-Probe +10 einen Schritt über die oberste Stufe des Turmes hinaus zu tun, sich also allem Anschein nach in den Abgrund zu stürzen, gelangt man in das geheime Versteck des Henkers, das nicht einmal von der Inquisition entdeckt wurde. Bei entsprechender Beleuchtung lassen sich die verwinkelten Kammern erkunden, die Teil der Kultstätte von Saljeth waren. Der Vampir hat hier unzählige Bücher über Magie und andere Wissensgebiete gehortet. Ein prachtvolles Bett beherrscht den Raum, es fehlt an keinem Luxus.

Der Henker entdeckte diesen Ort nur durch namenlose Hilfe. Ob eine Entdeckung durch Liturgie oder Zauber möglich ist und wie der Vampir darauf reagiert, liegt allein in Ihrer Hand.

Nachdem *Sartassa* zum Vampir gemacht wurde, hält sie sich tagsüber hier versteckt. Nach der Entführung des Alchimisten Promos findet sich dessen Tochter *Marina* ebenfalls als Vampirin hier gefangen. Problematisch wird es, falls die Helden ohne den Vampir hierher gelangen. Kennt man nicht Ort, Geste und Schlüsselwort, hilft nur mächtige Magie, um die unterirdische Kammer wieder zu verlassen.

neue Zwischendach. Eine schmale Steintreppe führt die rußgeschwärzten Innenmauern entlang. Auf halber Höhe führt ein Torbogen auf einen verfallenen Balkon genau oberhalb der Eingangstür.

ПЕВСТАДТ

In dem nordöstlichen Viertel wohnen die etwas wohlhabenderen Handwerker. Es dominieren gepflegte, zwei- bis dreigeschossige Fachwerkhäuser mit bunten Butzenscheiben. Hier finden sich Gold- und Silberschmiede, ein Glasbläser und ein Glaser, Weinhändler, Möbelschreiner, etc. Nach Osten geht das Viertel in das Tuchweberviertel über.

11 – Fuchshöhle

Das berühmteste Bordell im Umkreis von mehr als hundert Meilen gehört dem Illusionisten *Lancorian*. Der weiß getünchte Turm war Bestandteil des alten Ostwalls. Im Erdgeschoss befindet sich die Schankstube, in der die Huren anzutreffen sind. Mit den Freiern steigen sie durch eine Bodenluke in das erste Untergeschoss, wo sich einige aufwendig eingerichtete Zimmer befinden. Im zweiten Untergeschoss liegt das *Purpurgewölbe*, ein großer Raum, dessen Wände mit purpurnen Stoffbahnen behangen sind. Auf dem Boden liegen schwere Teppiche und Kissen. Hier werden Orgien gefeiert, die auch bei den Orks beliebt sind. Im ersten und zweiten Stock befinden sich die Kammern der Mädchen und Lustknaben. Das dritte Obergeschoss wird von *Lancorian* bewohnt, der hier auch Rauschmittel herstellt und seine Bücher verwahrt. Durch alle Etagen des Turmes läuft eine verborgene Wendeltreppe, die nur in *Lancorians* Zimmer und hinter dem Schanktresen im Erdgeschoss Zugänge besitzt. Der Magier kann von hier aus ungesehen alle Räume des Turmes beobachten und die von den Kunden gewünschten Illusionen erzeugen. Neben dem Turm liegt eine Reihe kleinerer Ställe für Kleintiere und Geflügel, womit die Orks zu bezahlen pflegten. Niemand weiß heute mehr, dass die Fuchshöhle in früheren Zeiten Torturm genannt wurde und einen Zugang zur unterirdischen Kultanlage von *Saljeth* verbirgt.

12 – Norrnporfte

Von der Norrnporfte aus geht die Fürstenstraße nach Weiden. Das zweiflügelige Tor aus bester Steineiche ist mit breiten Eisenbändern beschlagen und wird durch zwei quergelegte Balken verschlossen. Die flankierenden Türme können über das Erdgeschoss oder die Wehrgänge betreten werden. Im Erdgeschoss befinden sich die Schlafräume der Wachmannschaften. Über eine Treppe gelangt man in das niedrige Zwischengeschoss. Hier lagern Pfeile und mit Öl gefüllte Amphoren. Schießscharten weisen auf das offene Feld vor dem Stadttor. Im ersten Stock befinden sich die schlicht eingerichteten Wachstuben mit kleinem Kamin. Von hier aus können der Wehrgang und das Torhaus betreten werden. Eine schmale Treppe führt auf die Plattform. Das Torhaus verbindet beide Türme und liegt direkt über dem Torgang. Hier befinden sich die Hebevorrichtungen für zwei Fallgitter, die den Torgang an seinen beiden Enden blockieren können. Über einen Kupferkessel am eisernen Schwenkarm können die Pechnasen bedient werden. Die Wachräume des Turms sind Tag und Nacht besetzt. Nach der Befreiung sind hier ständig ein Dutzend Wachen stationiert. Mindestens ein Wächter steht immer auf einer der Turmplattformen. In regelmäßigen Abständen patrouillieren die Soldaten über die angrenzenden Mauerabschnitte.

13 – Der Bäcker von der Norrnporfte

Das steinerne Gebäude ist Wohnhaus und Verkaufsstube der *Dromgasts*, der reichsten Bäckerfamilie *Greifenfurts*. In dem angrenzenden Granitbau ist die Backstube untergebracht. Von dem einst weit gerühmten Angebot an Backwaren bleibt nach den Beschlagnahmungen nur wenig. *Lucilla*, die hübsche Tochter der Bäckerfamilie, ist eines der ersten Mordopfer.

14 – Kornspeicher

Ein großer Teil der Lebensmittelvorräte *Greifenfurts* ist in diesen drei mächtigen Speichern untergebracht. Über eine Seilwinde können Kornsäcke in das Dachgeschoss gehoben werden. Nach der Beschlagnahmung der Lebensmittel lässt *Marcian* die Speicher Tag und Nacht streng bewachen.



Im Bordell Fuchshöhle

15 – Garnison der Stadtwache

Zur Anlage der 20-köpfigen Stadtwache gehörten Schuldturm, Arsenal und Stallungen. Nach der Befreiung beziehen Lysandras Freischärler hier Quartier. Das zweigeschossige Hauptgebäude und der dreigeschossige Turm werden als Unterkünfte benutzt. Die Räume sind mit Stroh ausgestreut und es herrscht ein strenger Geruch. Lysandra verfügt als einzige über ein eigenes Zimmer. Der Schuldturm verfügt zudem über ausgedehnte Kellergewölbe, in denen früher Gesetzesbrecher inhaftiert werden konnten. Vom Obergeschoss des Hauptgebäudes gelangt man auf den Wehrgang, der zu den befestigten Flachdächern von Stallung und Arsenal führt. Die ganze Anlage ist als eigener Wehrkomplex ausgelegt und kann nach Erstürmung der Stadt als letzte Zuflucht verteidigt werden. Neben dem Brunnen im Hof hortet Lysandra zu diesem Zweck eigene Lebensmittel im geplünderten Arsenal.

16 – Badehaus

Das große, zweigeschossige Badehaus ist vollständig aus Holz gebaut. Obwohl Bürger und Reisende aus fast allen Schichten hier verkehren, genießt das Etablissement einen schlechten Ruf. Einige der Angestellten arbeiten auch zeitweise in der *Fuchshöhle*. Das Baden an diesem Ort ist immer auch ein gesellschaftliches Ereignis. Die Gäste können in den langen Reihen hölzerner Zuber essen, trinken und plaudern. Sie lauschen einem Barden oder vergnügen sich anderweitig.

17 – Siechenhaus der Therbüniten

Das große, zweigeschossige Haus verfügt über einen begrünten Innenhof, der von einem breiten Säulengang umgeben ist. Steinernen Bänke laden zur Rast ein. Im Erdgeschoss sind Verwaltungsräume, Küche, Vorratsräume und die Kammern der Therbüniten untergebracht. Das Obergeschoss besteht aus Krankenzimmern unterschiedlicher Größe. Auch nach der Verschleppung aller Perainegeweihten sind die Therbüniten kompetente und engagierte Heiler. Vorsteher des Hauses ist *Bruder Gordonius*. Während der Belagerung wird aus dem Siechenhaus ein regelrechtes Lazarett. Besonders schwierig wird die Lage mit dem Auftreten der Duglumspest.

TUCHWEBERVIERTEL UND PERAINEHOF

In der ärmlichen Gegend ganz im Osten der Stadt findet man Tuchmacher, Weber, Schneider, Färber, Gerber, Seiler, Schuhmacher, Maurer, Schreiner, Töpfer und andere weniger angesehene Handwerker. Eine Ausnahme bildet die Gegend rund um den Apfelhain, wo sich einige Schenken und die angeseheneren Bürger des Viertels angesiedelt haben. Nahe der Ostschanze liegt auch *Rotburgs Kräuterladen*, wo der alte Fehman Kräuter und Tinkturen von eher zweifelhafter Qualität anbietet.

18 – Schanze an der Ostmauer

Der gewaltige Turm mit seinen anderthalb Schritt dicken Mauern ist des Zentrum der Verteidigung der Ostmauer. Er ist so konzipiert, dass er als eigener Wehrkomplex unabhängig von der Stadt verteidigt werden kann. Eine schmale Pforte führt in das Erdgeschoss, wo mehr als vierzig Mann Quartier finden können. Eine Wendeltreppe verbindet die

verschiedenen Etagen des Turms miteinander. Im Kellergewölbe befinden sich ein eigener Brunnen und genügend Lagerraum, um ein Banner für mehrere Monate mit Lebensmitteln, Waffen und Munition zu versorgen. Das anderthalb Schritt hohe Zwischengeschoss weist einen gemauerten Kamin und eine Küche auf. Hier können die Soldaten (auf dem Boden sitzend) auch speisen. Vom ersten Stock aus gelangt man auf den Wehrgang der Stadtmauer. Hier befinden sich zwei Rotzen und hunderte Schuss Munition. Der zweite Stock verfügt über etliche Nischen für Bogenschützen. Eine eiserne Falltür führt auf die Plattform des Turms, wo zwei leichte Rotzen stehen. Die Schanze dient als Hauptversorgungsposten für die östliche Mauer. Während eines Angriffs sind hier ein halbes Hundert Kinder und Greise stationiert, deren einzige Aufgabe darin besteht, Geschütze und Kämpfer mit Nachschub an Munition zu versorgen. Nach der Ankunft der Versorgungsflotte wird hier ein Teil der Angbarer Sappeure untergebracht.

19 – Webergasse mit Haus Zaberwitz

Die bescheidene Hütte des Stadtschreibers (genaue Lokalisierung frei) liegt in der Webergasse, einer der ärmsten Wohngegenden der Stadt. Die marode, hölzerne Hütte besteht aus einem einzigen Raum, der von einem gemauerten Kamin beherrscht wird. Einziger Schmuck ist der Sekretär, der mit Irgans Papieren bedeckt ist. Eine Leiter führt zur Schlafkammer. Im Rahmen des Kriminalplots können die Helden hier das entscheidende Dokument finden (siehe Seite 168). Ob die Helden hier auch auf Irgans Ersparnisse stoßen, ist Ihnen überlassen.

20 – Apfelhain

Der schöne Park wurde vom Markgrafen Shazar unmittelbar nach seinem Regierungsantritt gestiftet, als die Hütten, die hier ursprünglich standen, während einer Feuersbrunst vernichtet wurden. Die prächtigen Bäume tragen reiche Früchte. Da der Boronanger außerhalb der Stadtmauern während der Belagerung nicht zugänglich ist, beerdigt man die Toten im Park. Im Winter fallen sämtliche Bäume der Axt zum Opfer, um Häuser und Hütten zu beheizen.

21 – Das Apfelheim

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

22 – Hundezüchter Wingold

Im Monat Rahja werden in Greifenfurt traditionell Hunderennen abgehalten. *Wingold*, an dessen auffälliges, graues Haus sich ein großer Hof anschließt, ist der bekannteste Hundezüchter der Region. Bereits siebzehn Mal hat einer seiner Hunde das große Rennen gewonnen. Hier kann man alle in Nordaventurien gängigen Rassen beziehen. Im harten Winter werden die Tiere jedoch allesamt Opfer hungriger Bürger und landen in Greifenfurter Kochtöpfen.

23 – Darrags Schmiede

Der angesehene Schmiedemeister bewohnt ein solides Steinhäus. Im Erdgeschoss liegt die nach vorne offene Werkstatt, wo Darrag mit drei Gesellen arbeitet. Daneben liegen Küche

und Essraum, wo auch Darrags Familie speist. Im Obergeschoss liegen die Wohnräume der Familie und einige kleine Kammern für Darrags Gesellen. Unter dem Dach lagern weitere Vorräte. In einem kleinen Anbau befindet sich die Waffenkammer der Schmiedezunft. Die Mitglieder verteidigen damit den südlichen Mauerabschnitt direkt neben der Rondra-Burg. Neben dem Maueraufgang lagern Eisenbarren, Brennholz und Holzkohle in einem kleinen Schuppen.

PFLANZERVIERTEL

Die kleine Ansammlung von Häusern zwischen Mostgasse und Pflanzergasse ist nur deswegen bemerkenswert, weil sich die hiesige Klientel von den benachbarten Vierteln abgrenzt. In den soliden Steinhäusern wohnen die reicheren Obstbauern, die während der Belagerung mit ansehen müssen, wie die Orks die Obstwiesen vor der Stadt abholzen und die Bauern ruinieren.

24 – Kelterei Gombet

Durch ein großes Tor zur Ferdoker Straße gelangt man in die berühmte Kelterei Gombet. Zur Rechten sieht der Neuankömmling eine überdachte Arbeitshalle, in der Fruchtpressen stehen und Fässer, in welche die frisch gepressten Säfte abgefüllt werden. Links ist ein großer Stall, in dem neben Vieh und Zugpferden auch mehrere Wagen untergebracht sind. Über dem Stall haben Gesinde und Angestellte ihr Domizil. Direkt vor dem Besucher liegt das prächtige Herrenhaus, das in seinem Luxus durchaus eines Stadtadligen würdig wäre. In der Halle mit den Pressen und im Herrenhaus der Gombets befinden sich Zugänge zu den weitverzweigten Gewölben, die unter der Anlage liegen. Dort lagern unzählige Fässer mit Wein, aber auch große verzierte, irdene Krüge mit dem berühmten *Greifenfurter Goldsirup*, einem süßlichen Rübenmus, das mittlerweile Verbreitung in den Küchen ganz Aventuriens gefunden hat. Alle Gebäude sind weiß getüncht und haben Dächer aus grauem Schiefer.

25 – Rondraburg

Die Burg besteht aus Tempel, Wehrturm und Stallungen und ist ähnlich wie die Garnison der Stadtwache als eigener Wehrkomplex ausgelegt. Der Tempel hat feste Mauern und ein zinnengekröntes Flachdach, das auf einer Höhe mit dem Wehrgang liegt, der zum Südtor und zum Wehrturm führt. Sein Inneres besteht aus einem langgestreckten Raum, an dessen nördlichem Ende sich ein marmorner Altarstein erhebt. An der Nord- und Westseite gibt es über einer breiten Stufe schmale, schießchartenähnliche Fenster. Entlang der West- und Ostwand sind Grabplatten in den Fußboden eingelassen. Hier ruhen die Gebeine der Helden vergangener Kriege. Das Gotteshaus wurde von den Orks geschändet, der Boden ist mit Dreck und Exkrementen bedeckt. Der Wehrturm bildete den Eckpunkt des alten Ostwalls. Seine drei Geschosse wurden von der Geweihtenschaft der Rondra bewohnt, in den Kellergewölben Waffen und Vorräte gelagert. Nach der Eroberung durch die Orks steht die Anlage leer. Ähnlich wie die Garnison der Stadtwache dient auch die Rondraburg als letzte Zuflucht innerhalb der Stadt.

26 – Südtor

Das Südtor ist eine Kopie der *Norrnpforte*. Hier beginnt die Reichsstraße 1, die nach Wehrheim führt.

SCHIFFERSTADT

Südlich der Pflanzergasse und der Burgstraße und westlich des Pflanzerviertels liegt das Viertel der Schiffer und Lohnarbeiter. In den armseligen Hütten im Süden leben die ärmsten Bewohner der Stadt. Zu Beginn der Belagerung bedeutet das rationierte Essen paradoxerweise für diese Menschen einen Gewinn an Lebensstandard. In den Bürgerwehren zählt zudem Leistung und nicht Stand, was das Selbstwertgefühl der Armen weiter steigert. Im Norden des Viertels, in dem auch etwas wohlhabendere Schiffer leben, liegen einige Schenken. Der *Stier* ist eine billige Schenke für Soldaten, während in den am Fischmarkt gelegenen *Drei Kronen* Offiziere und reichere Bürger verkehren. Im *Stiefel* schenkt Wirt Wulf Bredan gutes Bier aus, doch ist die Kneipe berüchtigt für die Schlägereien zwischen Schiffern und Soldaten. In den ärmlichen Hütten nahe der Südmauer wohnt auch der Feldarbeiter *Drugon* mit seiner Familie, die im Verlauf des Abenteuers einen grausamen Tod stirbt.

27 – Lagerhäuser

In diesen soliden, teilweise zweigeschossigen Lagerhäusern ist ein Teil der Vorräte der Stadt untergebracht. Gebäude und Waren gehören bis zur Beschlagnahmung den reichen Patrizierfamilien der Stadt. Hier lagern viele haltbare Lebensmittel wie getrocknete Bohnen, gepökelttes Fleisch und geräucherter Fisch. Die Lagerhäuser werden Tag und Nacht bewacht. Zudem stehen ständig Löschtrupps im Hafengebiet bereit.

28 – Bootsschuppen

In den kleinen baufälligen Holzschuppen bringen die Flussschiffer der Stadt ihre Boote unter. Im Sommer liegen die Boote oft auf Kiel, um überholt zu werden, weil der Wasserstand der Breite zu niedrig ist, um zu dieser Jahreszeit den Fluss zu befahren. In den Schuppen lagern auch Werkzeuge, Netze und allerlei Habseligkeiten der Fischer.

29 – Möwe

Die *Möwe* ist das größte Schiff im Hafen und Eigentum der Brohms. Das Flussschiff kann getreidelt, gerudert und sogar gesegelt werden. Der Tiefgang ist zwar gering, doch die Möwe ist nur schwer zu manövrieren. Die Besatzung kann zwischen sechs und vierzehn Mann betragen und bis zu fünfhundert Sack Weizen transportieren. Das Schiff ist zu schwerfällig, um die Belagerung zu durchbrechen, jedoch ein guter Platz für konspirative Treffen.

AM FLUSS

Der kleine Hafen ist gut gesichert und in die Verteidigungsanlagen der Stadt integriert. Im Schatten der Garnison liegt zudem die Flussmühle, wo in Friedenszeiten das Korn der ganzen Region gemahlen wird. Direkt neben der Hafenmeisterei beginnt die Hafenstraße, wo sich die reicheren Schiffer und Fernhändler niedergelassen haben.

30 – Flusstürme und Flusssperrn

Die massigen Türme mit quadratischem Grundriss sichern die Übergänge von der Stadtmauer zum Fluss. Die gut gesicherten Zugänge führen auf den Wehrgang und können auch über Pechnasen verteidigt werden. Im Erdgeschoss befindet sich eine Winde, über die eine schwere Kette durch einen Spalt in der Mauer zum Fluss führt. Mit Hilfe dieser Kette kann die eiserne Flusssperrre hochgezogen werden. Im niedrigen Zwischengeschoss finden sich Schlafgelegenheiten. Von der Wachstube im ersten Stock gelangt man auf den Wehrgang. Darüber liegt eine zweite Kammer, in der es ähnliche Vorrichtungen wie in den Torhäusern gibt, um heißes Pech über Angreifer zu gießen. Über eine Luke erreicht man die Plattform. Die feuchten Keller können als notdürftige Lagerräume genutzt werden. Schießscharten weisen aus den oberen Geschossen in alle Richtungen.

Die Sperrre ist ein großes Gitter aus armdicken Eisenstäben. Normalerweise liegt die rostige Eisenkonstruktion auf dem Grund des Flusses. Während der Belagerung wird das Gitter über Winden in den Flusstürmen hochgezogen, um die Stadt gegen Boote und Schwimmer zu sichern.

31 – Bastion am Fluss

Die Bastion am Fluss entspricht der *Schanze an der Ostmauer*. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die Bastion an der Flussseite einen gemauerten Landungssteg für Boote aufweist. Von hier aus geht in Friedenszeiten regelmäßig die Fähre in den Hafen.

32 – Die Garnison

Dieses wichtigste Bollwerk der Verteidigung wird weiter unten ausführlich beschrieben.

BAUERNGRUND

In diesem Viertel herrschen ein- und zweigeschossige Fachwerkhäuser vor, in denen freie Bauern wohnen, die vor der Stadt eigene kleine Äcker besitzen. Direkt am Fischmarkt liegt der *Schandkragen*, eine billige Kaschemme. Im *Grafenhaupt* bietet die ‚Schwarze Hanne‘ gutes Essen und saubere Betten für Reisende.

33 – Perainetempel

Der schmucklose Tempel besteht aus einer kleinen Halle und einem angeschlossenen Turm. Die Halle ist noch immer mit Ähren aus der Ernte des letzten Jahres geschmückt. Von der Decke hängen Bündel von getrockneten Kräutern und Blumen. Aus einem unerfindlichen Grund wurde dieser Tempel nicht von den Orks geschändet, obwohl alle Geweihten in die Sklaverei geführt wurden. Im Erdgeschoss des Turms finden sich Betten für wandernde Geweihte und Hauswirtschaftsräume. Im ersten Stock liegen die Kammern der Geweihten und im zweiten Stock die des Tempelvorstehers. Im kühlen Kellergewölbe finden sich Krankenlager und Vorratsräume. Der Tempel wird auch während der Besetzung von den Therbüniten gepflegt. Während der Belagerung dient er ebenfalls als Lazarett, nachdem das Siechenhaus nicht mehr alle Verwundeten fassen kann. Eine besondere Rolle kann der Tempel ebenfalls während der Episode um die Duglumpespielen.

34 – Greifen(berger) Tor

Nur wenige Schritt vom Peraine-Tempel entfernt liegt das zweite Tor in der Nordmauer der Stadt. Der Aufbau ist nahezu identisch zur Norrnnpforte (12). Der Name bezieht sich eigentlich auf das flussaufwärts gelegene Greifenberg, von wo ein Pass über den Finsterkamm ins Svellttal führt. Die maulfaulen Bürger der Stadt haben daraus jedoch das Greifentor gemacht, sodass vielen Nachgeborenen der ursprüngliche Name gar nicht mehr geläufig ist.

35 – Zum Löwen

Die einfache Gaststätte nah bei der Norrnnpforte ist besonders bei Reisenden beliebt. Die Ställe bieten auch Platz für Wagen und Wirt *Ultuman Weberknecht* kann im Obergeschoss zwei Dutzend Gäste unterbringen. Über den Stallungen sind Pferdeknechte und Mägde untergebracht, während die Wirtsfamilie zwei Kammern im Erdgeschoss bewohnt. Im Löwen kann man auch preiswert und gut speisen.

GARNISON

Die Garnison liegt auf einer flachen Felsinsel. Die Wassertiefe der Breite schwankt stark, beträgt jedoch rund um die Festung und im Hafen immer mindestens drei Schritt. Die vier Schritt starken Mauern sind bis zu acht Schritt hoch. Die Türme entlang des Wehrgangs haben Plattformen und bestehen wie alle Gebäude aus dem Granit des Finsterkamms. Die Gebäude im Innenhof haben feuerfeste Ziegeldächer. Die Garnison ist die letzte Bastion der Stadt und beherbergt auch in Friedenszeiten die wichtigsten Truppen der Mark. Unter der Garnison liegt ein unterirdisches Gewölbe, das vollständig aus dem Gestein gehauen wurde. Die Orks haben in der Garnison alles geplündert, was nicht niet- und nagelfest war.

1 – Brückenhaus

Das Brückenhaus mit den halbrunden Türmen schließt den Zugang über den Fluss. Zwei Fallgitter sichern den Durchgang. Die Verteidigungsanlagen gleichen denen der Norrnnpforte, allerdings liegen die Plattformen der Türme und das Dach des Torhauses auf einer Ebene. Während der Orkbesatzung ist das Brückenhaus nicht bemannt. Hinter dem Tor ragt eine Brückenkonstruktion halb über die Breite. Das letzte Stück ist jedoch nur bei herabgelassener Zugbrücke passierbar.

2 – Äußeres Torhaus

Eine schwere Zugbrücke verschließt den Zugang. Dahinter liegt ein zweiflügeliges Tor aus Steineiche. Zwei Fallgitter sichern zusätzlich den Durchgang. Die übrigen Verteidigungsanlagen gleichen wieder denen der Norrnnpforte.

3 – Der Palas

Der Palas war die Residenz des Grafen von Greifenfurt. Sharraz Garthai hatte hier seine gesammelten Unterführer einquartiert. Im Erdgeschoss befinden sich ein großer Rittersaal für mehr als hundert Personen, ein gräflicher Empfangssaal für rund 30 Gäste sowie Küchen und Vorratskammern, um die gesamte Garnison zu versorgen. Zwei Treppen führen nach oben. Das Obergeschoss hat eine Deckenhöhe von

nur zwei Schritt. An der Südwand führt ein Gang über die gesamte Länge des Hauses. Schießscharten weisen auf den Hafen. Am Gang liegen zehn kleine, karg eingerichtete Kammern, in denen der Graf und seine Familie wohnten. Einige Räume dienten als Gästezimmer. Hier lässt Marcian kurz nach der Befreiung alle ‚Fremden‘ einquartieren. Dies sind insbesondere die Helden sowie weitere Meisterpersonen, die Sie in deren Nähe platzieren wollen. Die spartanischen Kammern haben zwei oder drei Betten, eine Tischgruppe, Kleiderkisten und ein Fenster zum Hof. Einzige Wärmequelle sind einige Feuerpfannen. Das flache Dach des Gebäudes liegt auf einer Höhe mit dem Wehgang. Auf dem Dach stehen zwei schwere Rotzen, die auf den Hafen gerichtet sind. Über einen Kran können Waren direkt von den Flussschiffen in die Burg gehievt werden. Zwei eiserne Falltüren verschließen die Treppen in den Palas.

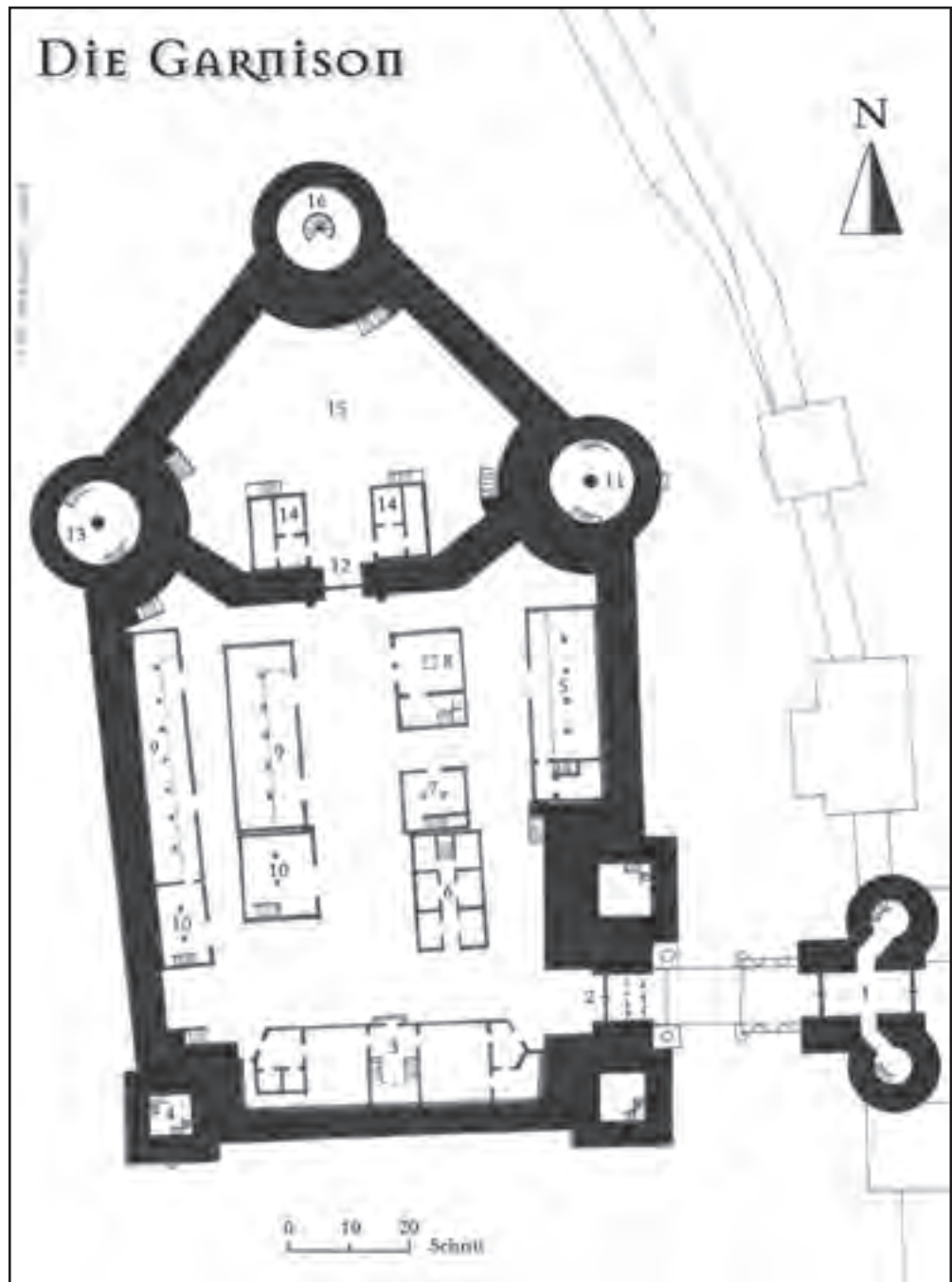
Während der Belagerung hält Marcian jeden Abend im kleinen Saal eine Offiziersversammlung ab.

4 – Arsenalturm

Als einziger Turm verfügt das Arsenal über ein geräumiges Kellergewölbe, in dem Hunderte behauener Steine als Geschützmunition gelagert werden. In den beiden Geschossen darüber lagen Rüstkammer und Waffenkammer. Im zweiten Stock befand sich das Quartier des Rüstmeisters und seiner beiden Knappen.

5 – Quartier der Panzerreiter

Der langgestreckte Bau hat im Erdgeschoss Stallungen für fünfzig Pferde. Darüber liegen Quartiere für eine Schwadron Reiterei samt Offizieren. Das Flachdach liegt, wie beim Palas, auf einer Höhe mit dem Wehgang. Das frü-



here Quartier der Markgräfinchen Greifenfurter Elitereiter wird während der Belagerung von Blautanns Kavallerie genutzt.

6 – Quartier der Angbarer Sappeure

In dem zweigeschossigen Haus war eine Kompanie Angbarer Sappeure untergebracht. Nach Ankunft der Verstärkung zieht auch wieder ein Teil der Truppen Hauptmann Himgis hier ein.

7 – Haus des Heilers

Das kleine quadratische Haus gehörte dem Orden der Therbüniten, die ständig einen Heiler in der Festung untergebracht hatten. Im Erdgeschoss liegt ein großes Krankenzimmer, im Obergeschoss das Privatgemach des Heilers und ein kleines alchemistisches Labor.

8 – Haus des Burgschmieds

Das große Haus beherbergt eine gut ausgestattete Schmiede, die während der Besetzung auch von den Orks genutzt wird. Im oberen Geschoss befinden sich die engen Wohnräume des Schmiedes und seiner Gesellen. Unter dem Dach werden immer noch Eisen, Brennholz und Steinkohle gelagert.

9 – Reiterquartiere

Die Häuser sind identisch mit dem Quartier der Panzerreiter und beherbergten zwei Schwadronen Kaiserlich Greifenfurter Grenzüreiter. Die östliche Kaserne hat ein Ziegeldach, die westliche ein massives Flachdach, auf dem drei, auf den Fluss gerichtete, schwere Rotzen stehen. Auch hier sind Blautanns Reiter untergebracht.

10 – Scheunen

In diesen beiden, an die Kasernen angegliederten, Gebäuden werden Stroh, Heu und Pferdefutter gelagert. Große Tore erlauben es, hier auch Karren unterzustellen, wovon die Orks auch während der Besetzung Gebrauch machen.

11 – Frauenturm

In den drei Geschossen dieses Turms, der mit seiner Lage zur Stadt hin selbst bei Belagerungen größte Sicherheit bietet, waren früher die Töchter von befreundeten Grafen und Baronen untergebracht, die am Hof die Waffenkunst sowie höfische Tugenden erlernen und vielleicht auch einen standesgemäßen Liebhaber finden sollten. Während der Besetzung haben sich in dem Turm einige Orks einquartiert, denn alle Zimmer bieten hier den Luxus von offenen Kaminen und es gibt auch zwei Aborte, die aus der Mauer über den Flussarm hinausragen.

12 – Torhaus zum inneren Hof

Der Zugang zum inneren Hof ist ähnlich geschützt wie auch das äußere Torhaus.

13 – Gesindeturm

In den drei Geschossen dieses Turms finden sich sechs enge Kammern. Hier war der größte Teil des Gesindes untergebracht, das in der Burg diente. Auch die Schwarzpelze nutzten den Turm als Unterkunft.

14 – Kasernen

In den beiden zweigeschossigen Bauten waren die zwei Banner Markgräflisch Greifenfurter Langschwerter untergebracht. Auf den Flachdächern, die auch hier auf einer Höhe mit dem Wehgang liegen, sind jeweils zwei mittelschwere Rotzen aufgestellt. Nach der Befreiung finden hier die ehemaligen Sklaven und Kriegsgefangenen Unterkunft.

15 – Der innere Hof

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

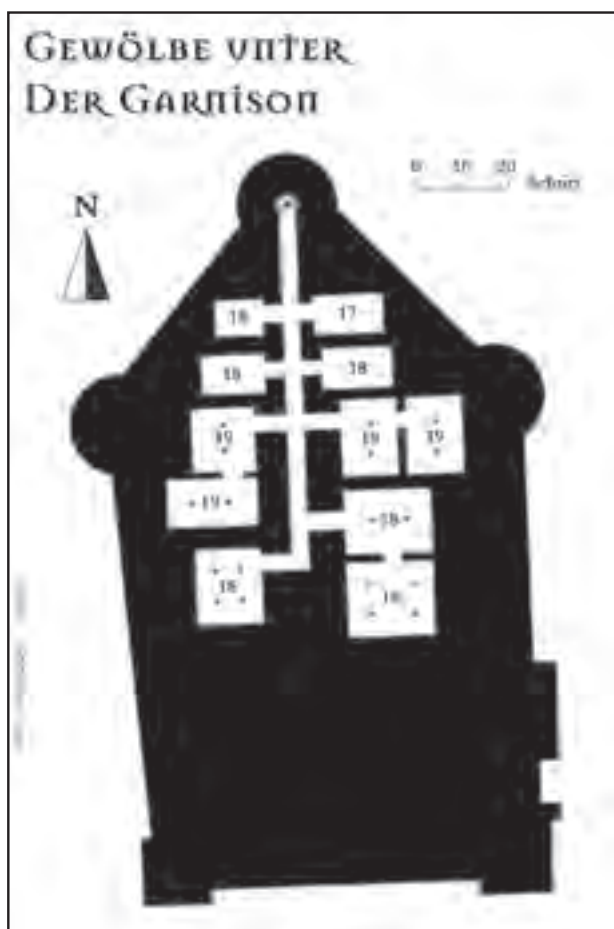
16 – Der Bergfried

Der Bergfried ist der höchste Turm der Stadt. Der mächtige Turm stellt mit seinen bis zu vier Schritt starken Mauern eine Festung für sich dar und ist der einzige Zugang zu den unter der

Garnison liegenden Gewölben. Ein kleiner Turm am Bergfried birgt die Wendeltreppe von den Kellergewölben bis zur Turmplattform. Man gelangt nur über eine zusätzliche Außentreppe zum kleinen Tor in vier Schritt Höhe. Die letzten zwei Schritt zwischen Außentreppe und Turm werden von einem Brett überbrückt. Die oberirdischen Etagen des Bergfrieds haben eine Höhe von vier Schritt. Das Erdgeschoss und der erste Stock bieten Platz, um ein ganzes Banner samt Ausrüstung unterzubringen. Im ersten Stock findet sich ein offener Kamin, der sowohl als Kochmöglichkeit als auch zum Erhitzen für Flüssigkeiten dient, die durch die Pechnasen über dem Tor gegossen werden können. Im zweiten Stock finden sich vier leichte Rotzen sowie die Lagerräume für Munition und Waffen. Das letzte Geschoss wurde zum Quartier des Sharraz Garthai umgebaut. Es gibt einen Kamin, Bett, Schreibtisch, Schrank und Waffenständer. Der Raum wird über zusätzliche Feuerbecken geheizt. Im Osten liegt in einer Mauernische ein Fenster, aus dem man über die Stadt blicken kann. Andere Nischen münden in Schießscharten. Nach der Befreiung richtet Marcian hier sein Quartier ein. Hier pflegt er seinen ‚Langen Marsch‘. Insgeheim belächeln die Offiziere Marcians Angewohnheit, in seinem Quartier ständig auf und ab zu gehen. Auf der Plattform des Turms steht ein zwei Schritt hoher Feuerkorb, der als Signalfener dienen kann.

17 – Der Kerker

Durch die Mitte dieses Raumes läuft eine im Boden verankerte Eisenstange. Hier können Gefangene mit ihren Fußfesseln angekettert werden. Bei der Befreiung finden die Greifenfurter hier 20 Kriegsgefangene der Orks.



18 – Vorratsräume

Die unterschiedlich großen Vorratsräume stehen bei der Befreiung leer. Sie werden mit einem Teil der Lebensmittel gefüllt, die bei der Beschlagnahme zusammenkommen.

19 – Kasematten

Die Gewölbe sind mit Etagenbetten für zwei Banner bestückt. Sie eignen sich jedoch eher zur Lebensmittellagerung, da es hier zu jeder Jahreszeit unangenehm kühl ist.

EXEMPLARISCHE SPIELWERTE

DIE KHURKACH

ERSCHEINUNG

Zu Beginn des Feldzuges tragen die Orks hauptsächlich Kleidung und Waffen aus eigener Produktion. Nach und nach kommen Beutewaffen, Rüstungen und auch andere Kleidung hinzu. Noch beliebter als der hochwertige Stahl kaiserlicher Ritter sind die Insignien der kämpferischen Geweihten. Auch bunte Stoffe und ausgefallene Accessoires werden meist von den höherrangigen Kämpfern beansprucht. Da die Zusammenstellung keinem menschlichen Kulturverständnis folgt, sind es oftmals die bis an die Zähne bewaffneten Okwach, die durch wilde Kombinationen ein sehr kurioses Bild abgeben. Auch im Kampf fallen etliche Schwarzpelze durch besondere Trophäen auf. Hier reicht die Bandbreite von den Zähnen erbeuteter Tiere bis zu den Skalps der menschlichen Opfer. Insgesamt bieten die Krieger durch ihr martialisches Auftreten einen einschüchternden Anblick, der seine Wirkung gerade auf die großteils unerfahrenen Verteidiger Greifenfurts nicht verfehlt.

VERHALTEN IM KAMPF

Die Khurkach kämpfen in der Regel wild und offensiv. Während die Jüngeren gerne versuchen, sich durch riskante Aktionen einen Namen zu machen, wissen die Erfahrenen sehr genau um die Stärken und Schwächen ihrer Gegner. Die Schwarzpelze verlassen sich im Kampf auf ihre individuellen Qualitäten und orientieren sich an Hauptleuten und der für Menschen schwer zu erkennenden Sippenzugehörigkeit. Ein Held muss sich *Orientieren*, wenn er sich in diesem Getümmel wenigstens einen grundlegenden Überblick über die Lage verschaffen will.

In der Regel setzen die Orks auf den *Wuchtschlag* und seine Varianten. Nicht nur bei den Speerkämpfern ist zur Eröffnung des Kampfes ein *Sturmangriff* beliebt. Alternativ kann der Speer gegen Gegner ohne Schild auch gezielt geworfen werden. Formieren sich die Verteidiger, kann mit *Niederwerfen* eine Lücke geschaffen werden.

Vor den Angriffen steigern sich einige Orks unter Anleitung ihrer Schamanen in einen regelrechten *Kampfrausch*. Es empfiehlt sich außerdem die Verwendung der Expertenregel zum *Ignorieren von Wunden*.

ALLGEMEINE SPIELWERTE

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürliche Waffe: Biss (1W6+1 TP) Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube 5-10, Jähzorn 5-10, Raubtiergeruch

Wichtige Talente: Fahrtensuchen, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Wildnisleben

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Orks), Steppen- oder Gebirgskundig

Unerfahrener Khurkach

Arbach:

INI 10+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+4 DK N

Yagrik:

INI 9+1W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+5 DK S

Yagrik: FK 20 TP 1W6+5

Reiterbogen: INI 10+1W6 FK 16 TP 1W6+5*

LeP 31 AuP 37 RS 4 WS 7 MR 0 GS 6

Sonderfertigkeiten: Biss, Sturmangriff, Wuchtschlag

Erfahrener Khurkach

Arbach:

INI 12+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+5 DK N

Arbach und Schild:

INI 12+1W6 AT 14 PA 13 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 40 AuP 46 RS 4 WS 8 MR 1 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Berittener Schütze, Biss, Gegenhalten, Niederwerfen, Schildkampf I, Sturmangriff, 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 46 AuP 53 RS 5-7 WS 8-11 MR 4 GS 6-7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Berittener Schütze, Biss, Gegenhalten, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze, Schildkampf I, Sturmangriff, Wuchtschlag

VARIANTEN

● *Korogai* (MR+1; Bartschmuck und Metallapplikationen) besitzen exzellente Waffen aus eigener Fertigung und verwenden kaum Beutestücke. In ihren Reihen sind auch immer wieder Graveshpriester anzutreffen. Die Korogai sind gefürchtete Bogenschützen.

● *Olochtai* (Biss TP+1, AuP+4; grauer Pelz, riesige Hauer, fliehende Stirn) sind selbst aus orkischer Sicht Barbaren. Sie kämpfen mit Steinwaffen (BF+3), kleiden sich in Felle und lassen sich kaum in einer Schlacht einsetzen. Als Fährtsucher und Kundschafter sind sie jedoch unübertroffen.

● *Orichai* (vielfältiges Erscheinungsbild) sind als zahlenmäßig größtes Volk auch im Orkensturm häufig anzutreffen. In ihnen versammeln sich zahlreiche Merkmale des ‚typischen‘ Orks.

● *Truanzhai* (KK+1, AuP+2; schwarzes Fell) trifft man verhältnismäßig wenige in diesem Krieg. Die ausnehmend kräftigen Orks kämpfen vergleichsweise defensiv. Nicht wenige tragen Helme und schützen sich durch große Lederschilder (INI-1, PA+1). Als Waffen sind bei ihnen besonders Byakka und Gruufhai beliebt, mit denen sie durch ihre hohe KK einen TP mehr verursachen.

● *Tsharshai* (geshmückter Zopf) verfügen als fahrende Händler trotz ihrer geringen Zahl über beachtliche Ressourcen. Sie stellen die klobigen Wagen, die Whasso als Kampfwagen einsetzt, und ihre Sippen verfügen über mehr Oger als jeder andere Stamm. Auch wenn mit Sharraz Garthai einer der wichtigsten Anführer des Feldzuges zu den Tsharshai gehört, finden sie ihre Rolle dennoch meist in Tross und Transport.

● *Zholochai* (Haarkamm, blauschwarzes Fell, groß) unter ihrem Oberhäuptling Sadrak Whasso sind (nach den Tordochai) die aggressivsten Orks und bilden den Kern der Truppen des Schwarzen Marschalls. Die geschickten Jäger stellen auch die berittenen Einheiten. Die Zholochai sind von klein auf im Umgang mit dem Speer (Yagrik) geübt und setzen ihn im Kampf als tödliche Wurfwanne ein.

BESONDERE TRUPPEN

ORKISCHER KAMPFHUND

Diese blutrünstigen Mordmaschinen werden von den Orks nur zu einem Zweck gezüchtet und trainiert. Einmal losgelassen stürzen sie sich furchtlos auf ihre Opfer und kämpfen bis zum Tod. Durch ihre geringe Größe und hohe Geschwindigkeit sind sie nicht nur für Reiter eine Bedrohung, sondern können auch effektiv gegen Fußtruppen eingesetzt werden. Die Kampfhunde werden immer als Rudel eingesetzt und ebnet bei Sturmangriffen den Weg für die Khurkach.

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 Kampffregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Raserei (3, bei Verletzung)

Variante: Rudelführer **AT** +3, **PA** +2, **TP** +1, **INI** +1, **LeP** +7, **AuP** +10, **RS** 4, **WS** +1

*) gelegentlich erhalten Kampfhunde eine speziell zugeschnittene Lederrüstung (**RS**+2)

SCHAMANEN

Die Priester des Tairach sind in aller Regel nicht im Kampf anzutreffen, auch wenn sie keineswegs Feiglinge sind. Neben ihrer spirituellen Bedeutung wirken sie vor allem im Hintergrund ihre magischen Rituale. Einige wenige Hochschamanen können zudem auf die karmale Kraft des Tairach zugreifen. Während des Krieges vereinen die Schamanen meist ihre Macht in Großritualen, um den Verlauf einer Schlacht maßgeblich zu beeinflussen. Anrufung mächtiger Geister (Dämonen, Elementarwesen), Kontrolle des Wetters und Erhebung von Toten sind nur einige der Möglichkeiten, die ihnen zur Verfügung stehen. Ihr besonders feines Gespür für magische Ströme lässt sie außerdem frühzeitig magisches Wirken entdecken und kann so manchen Plan der Helden vereiteln.

Für spezielle Aktionen können ausgewählte Kämpfer auch gezielt mit Ritualen gestärkt werden. Mit **BRAZORAGHS HIEB** kann ein Schamane einen zweistelligen Wert auf **AT**, **PA** und **TP** verteilen sowie die Selbstbeherrschung steigern. Zudem gilt jeder Hieb als Angriff zum Niederwerfen. Mit dem **HERZ DES TIERES** können Eigenschaften eines Opfertieres übernommen werden. Die **RkP*** können auf bis zu vier Talente, Eigenschaften und Kampfwerte verteilt werden. Da die Wirkungsdauer in Tagen gemessen wird, profitieren die Streiter zwei Wochen und mehr von diesem Ritual. Ist unter den Helden ein bekannter Zauberer, kann die **SCHÜTZENDE ROTTE** herausragende Kämpfer vor magischen Angriffen schützen. Einzelne Schamanen können zudem über weitere Rituale verfügen, die verschiedensten Spruchzaubern ähneln.

STREITOGER

Die gefürchteten Streitoger stehen jeweils unter der Kontrolle eines Schamanen. Die Orks setzen sie gerne ein, um Brechen in die Linie der Verteidiger zu schlagen. Da die Oger ein überaus wertvolles Kapital sind, werden sie jedoch auch gut geschützt und durch erfahrene Khurkach im Kampf unterstützt. Auch Oger können durch die Macht der Schamanen gestärkt werden.

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 60 **AuP** 40 **RS** 5 **WS** 12 **MR** 4/8 **GS** 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gerade, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Besondere Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaube 10-15, Übler Geruch

Besonderheiten: Großer Gegner, Niederwerfen (jeder Angriff mit einer Waffe gilt automatisch als Angriff zum Niederwerfen)

UNTOTE KRIEGER

АУСН ‚КАЛТЕ АЛРИКС‘ ГЕПАППТ

Neben dem Großritual kann ein Schamane auch kurzfristig eine Handvoll Krieger mittels *Khurkachai Tairachi* erheben.

Arbach:

INI 11+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+4 DK N

LeP 35 RS 4 WS 7 MR 6 GS 5

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Eigenschaften: Mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Schwere Empfindlichkeit (Boron), Immunität (Gifte, Krankheiten, Merkmale Herrschaft und Form), Lichtempfindlich, Resistenz (Merkmale Einfluss und Eigenschaften), Schreckgestalt I (3, +Totenangst)

UNTOTER STREITGER

Die Rückkehr eines gefallenen Kriegers sollte ein denkwürdiges Ereignis sein. Kann der Schamane die Erhebung durch ein längeres Ritual vorbereiten, können zusätzliche Nephazz-Boni (AT/PA +2/+2, RS +4) zum Tragen kommen.

Faust:

INI 7+1W6 AT 19 PA 15 TP 2W6+2 DK HN

Streitkolben:

INI 8+1W6 AT 18 PA 12 TP 3W6+6 DK NS

LeP 65 RS 5 WS 14 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten und Eigenschaften: wie Untote Krieger

Besonderheiten: wie Streitger



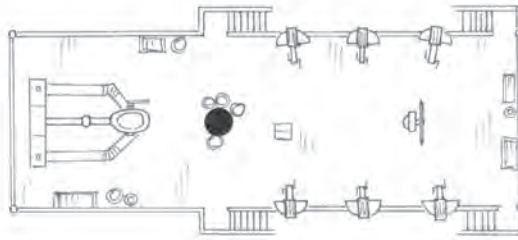
KOPIERVORLAGEN



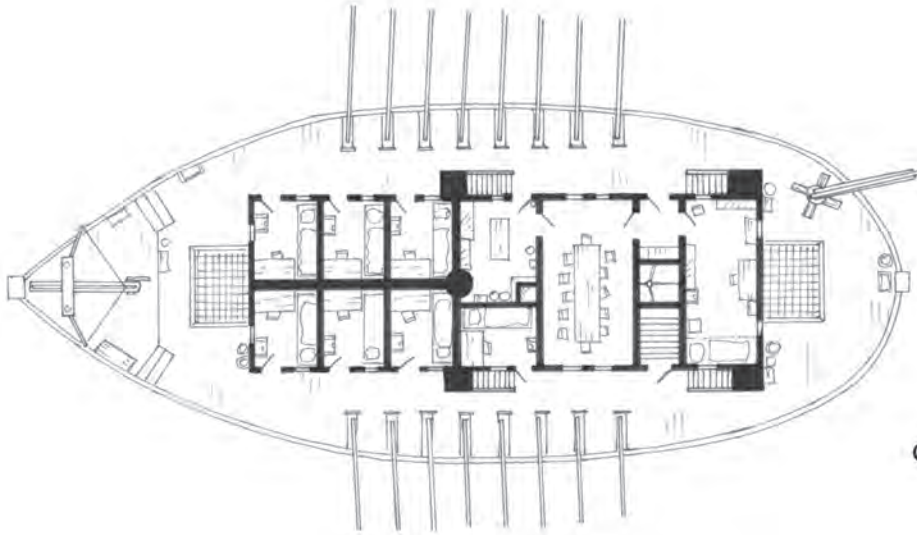
© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

DER WIDDER

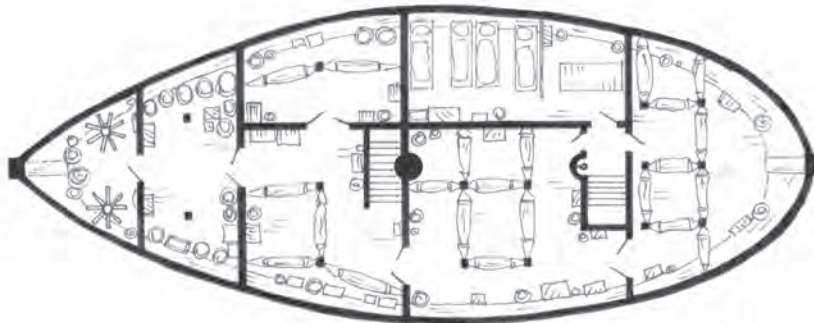
0 1 2 3 4 Schritt



Kajütendeck



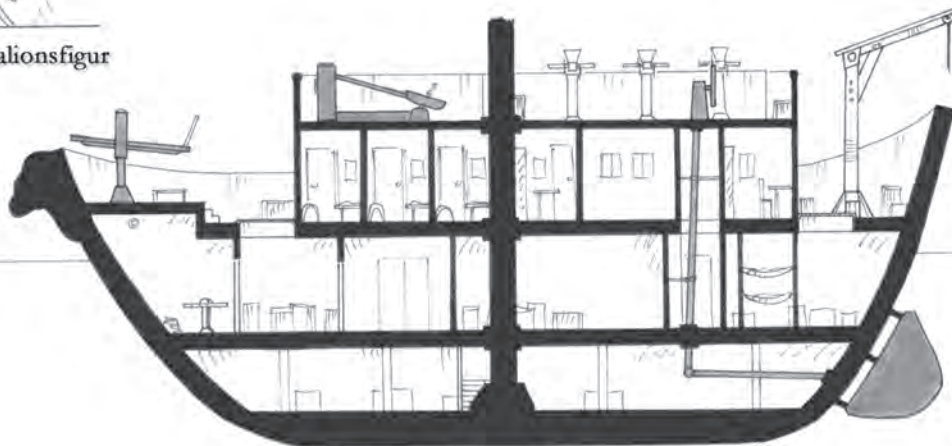
Oberdeck



Unterdeck



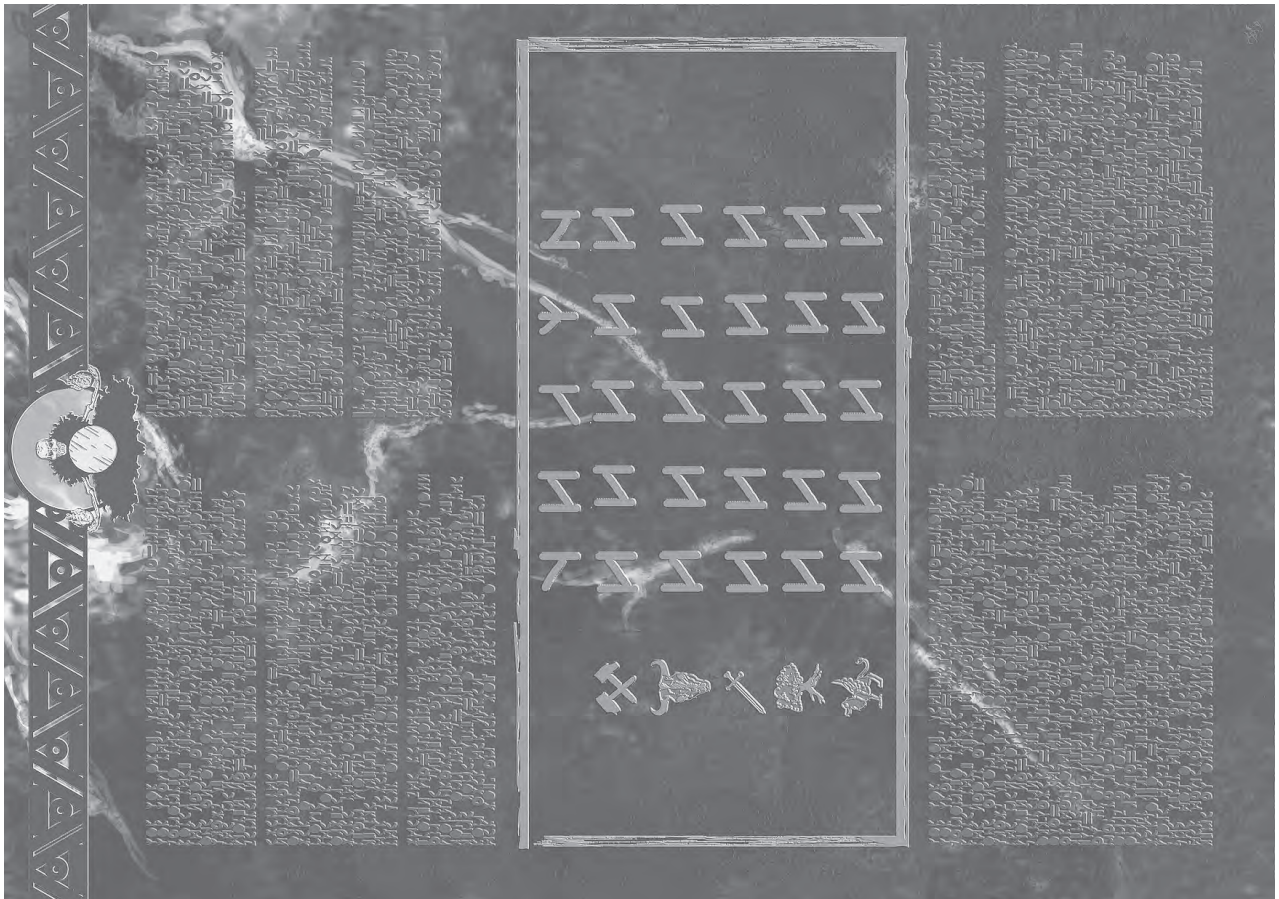
Galionsfigur



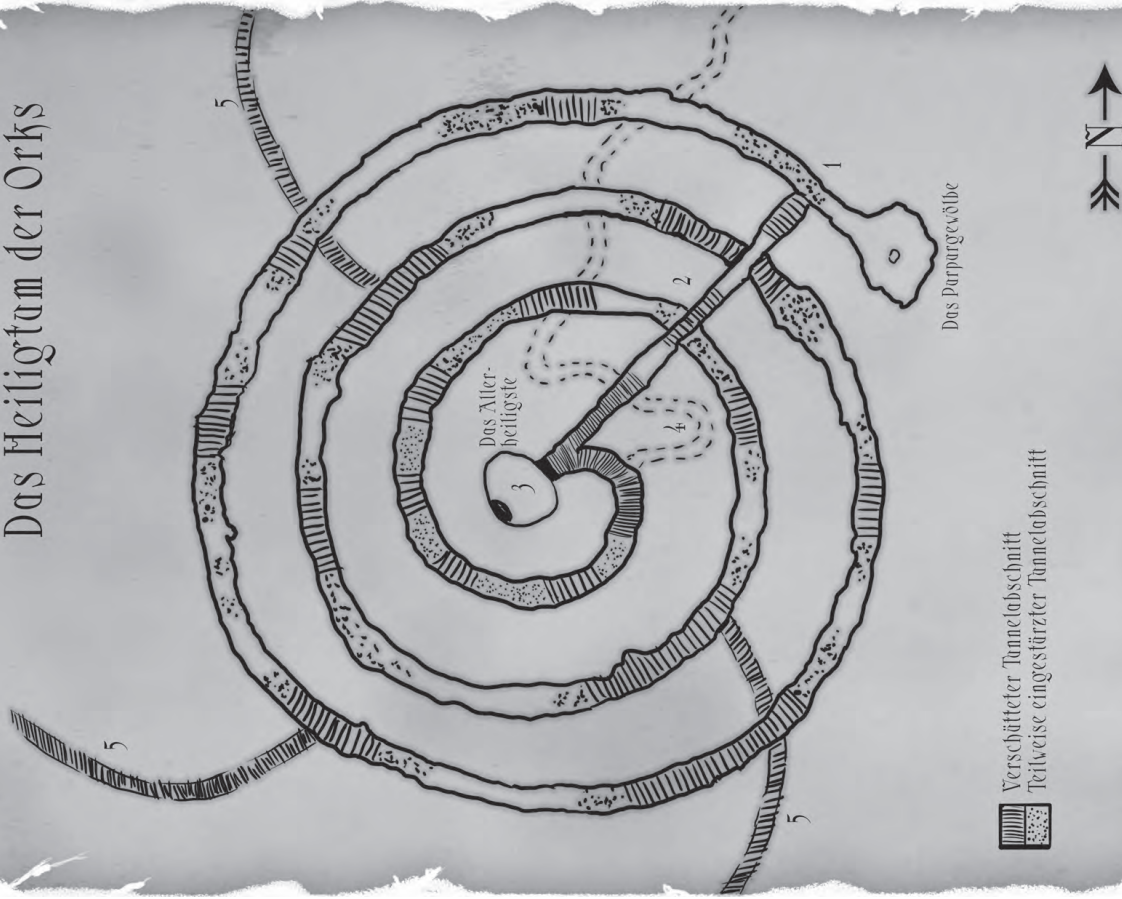
Schnitt

EMIL JOHANN ZWI

© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



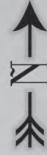
Das Heiligtum der Orks



Das Purpurgehölze

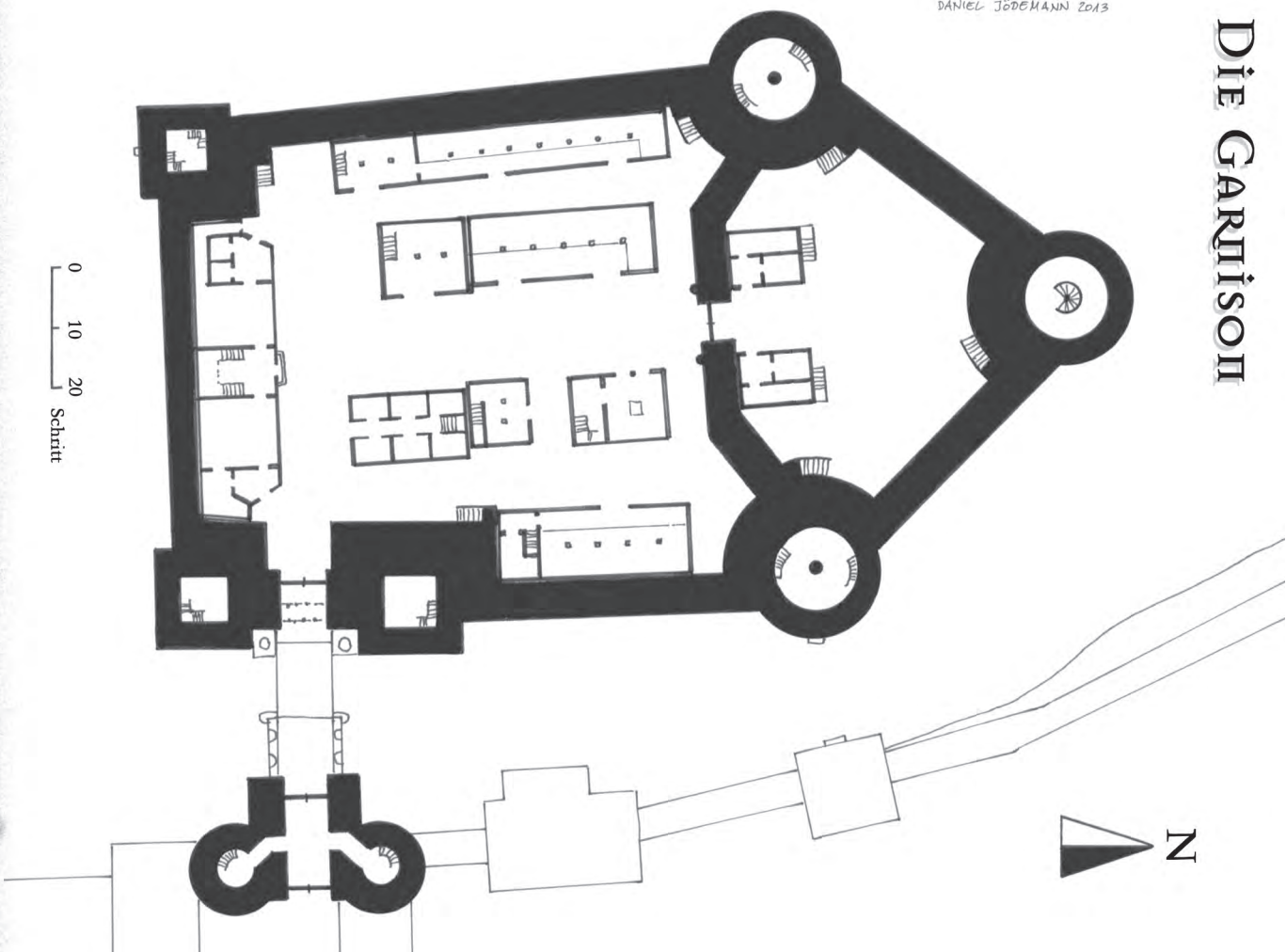
Das Allerheiligste

Verschütteter Tunnelabschnitt
Teilweise eingestürzter Tunnelabschnitt



DIE GARRISON

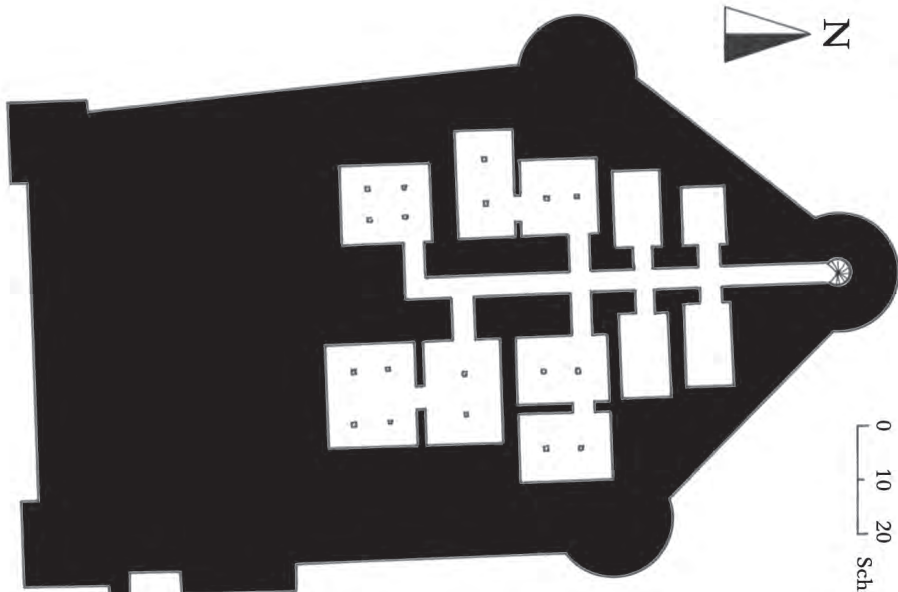
DANIEL JÖDEMANN 2013



0 10 20 Schritt

GEWÖLBE VITFER DER GARRISON

DANIEL JÖDEMANN 2013



0 10 20 Schritt

QUELLE 1

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

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

QUELLE 3

8. Firun, 600 nach Bosparans Fall

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

Merwin Pohle,
Stadtschreiber zu Greifenfurt

QUELLE 2

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

QUELLE 4

... ge durch den Torthurm, wenn du das Gold der Bestien ...

QUELLE 5

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

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

Irgan Zaberwitz,
Stadtschreiber zu Greifenfurt

QUELLE 6

Heute am 12. Ingerimm wurde unser Henker Eseraz, der Waffenmeister, durch den Arm der Gerechtigkeit, den Bringer des Lichtes, Großinquisitor Aarian von Gareth vom unheiligen Leben zum Tode gebracht. Weder die Folter noch das Rad konnten dem ruchlosen Eseraz das Leben nehmen, so daß der Großmeister ihn am Abend in einem Ritual mit sieben silbernen Dolchen in die ewige Finsternis schickte. Ganz Greifenfurt und viele Bauern aus der Region waren gekommen, um dem Spektakel auf dem Platz der Sonne beizuwohnen. Noch vor Eseraz starb seine Geliebte, Derlala Brohm. Die Patriziertochter, selbst vom Bösen besessen, hatte unter der Folter ihre Bluttaten und ihren Meister verraten. Diese Buhlin der Nacht richtete der Gott Praios selbst, indem er sie mit dem ersten Sonnenstrahl des Tages zu Asche verbrannte. Ihr Meister aber wurde im Stein verschlossen unter dem Altar des Lichtes.

Gezeichnet am 12. Ingerimm,
im 30. Regierungsjahr des Kaisers Alrik,
Malba Pohle, Stadtschreiberin zu Greifenfurt

QUELLE 7

Seit Wochen werde ich verfolgt und bedrängt. Jetzt drohen mir die Inquisitoren mit der hochnotpeinlichen Befragung. Ich bin unschuldig, doch ich bin auch nur ein alter Mann. Bevor ich auf der Folter ein Verbrechen gestehe, das ich nicht begangen habe, scheidet mich lieber freiwillig aus dem Leben. Mögen die Götter mir vergeben!
Irgan Zaberwitz

Verfasst am 20. Tag des Monats Praios, im 20. Jahr nach der Thronbesteigung des Kaisers Hal

QUELLE 8

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

QUELLE 9

Die vollständige Prozessakte gegen Eseraz, den Waffenmeister und seine „Buhlin“ Derlala umfasst mehr als 30 Seiten. Deshalb werden im Folgenden nur Stichworte und Auszüge wiedergegeben. Der Bericht gibt ausführlich die Ergebnisse der Untersuchung durch die Inquisition wieder. Die Patriziertochter Derlala Brohm kann als Vampir enttarnt und gefangen werden. Auf der Folterbank verrät sie ihren Meister, den Henker Eseraz. Jener kann außerdem mit einem roten Dämon in Verbindung gebracht werden, über den es ebenfalls Berichte gibt. Besonders erwähnt wird das schwarze Schwert, welches von allen Henkern seit Warsew getragen wurde. Mit eindringlichen Worten berichtet Aarian von der Verhaftung des Henkers, bei der neun(!) Ritter des Lichtes erschlagen wurden, bevor es mit Praios Hilfe gelang, den Dämon zu überwinden. Conclusio: Derlala Brohm aus dem Patrizierhause Brohm wird der Hexerei, der Unzucht mit dem roten Schwertdämon, der sich verberget hinter dem Henker der Stadt, und dem Morde an sieben Knäblein und drei Mannen, deren Blut sie getrunken hat, für schuldig befunden. Am morgigen Tag wird der schreckliche Vampyr dem Licht der Gerechtigkeit übergeben.

Eseraz, genannt der Waffenmeister, Henker zu Greifenfurt, gilt als überführet, wahrhaftig ein Schwertdämon oder eine andere Kreatur ohne Namen zu sein. Bis zum Schluss blieb er bei der hochnotpeinlichen Befragung störrisch und mochte nicht von seiner wahren Beschaffenheit sprechen. Doch gilt als bewiesen, daß, seit einstens Warsew Greifenfurt betreten, alle Scharfrichter in Wahrheit nur ein und derselbe Mann waren. Eine Kreatur ohne Namen, die sich nächtens in einen roten Dämon verwandelt. Da heute die silbernen Dolche aus Gareth die Stadt erreicht haben, wird auch dieser Kreatur aus den Niederhöhlen am morgigen Tage der Tod bereitet.

Abgeschlossen in Greifenfurt am 11. Ingerimm im 30. im Regierungsjahr des Kaisers Alrik.
Aarian, Großinquisitor zu Gareth.

QUELLE I0

Nach dem Ende der unseligen Magierkriege war unser herrliches Reich so geschwächt, daß abermals die widerwärtige Brut der Orken einfiel und erst nach tapferem Kampfe und großen Opfern auf den Blutfeldern vor Gareth und der Schlacht bei Ferdok vertrieben wurde. Auch unser ach so stolzes Greifenfurt wurde von blutrünstigen Bestien überrannt. Der Tempel der Sonne geschändet und die Menschen versklavt. Oh du Gütiger, warum prüfst du die deinen erneut so schwer? Doch wieder einmal erwies sich, daß Praios Segen auf unserer Stadt liegt, denn die Orken konnten vertrieben und der Tempel neu errichtet werden. Erster Bürgermeister der freien Stadt Greifenfurt wurde Etzelbrecht Brohm, der der Stadt Greifenfurt in den kommenden Jahren zu neuem Glanze verhalf und die Schrecken der Tyrannei vergangener Tage vergessen macht.

Vitus Durenald, Privatbibliothekar der Familie Brohm im 5. Regierungsjahr seiner Majestät, Kaiser Eslam

QUELLE I2

Das Reich erstrahlt im Glanz seiner Majestät, Kaiser Rude. Um seine neuste Eroberung zu festigen, ließ der Kaiser ein Jahr nach der Unterwerfung der Hjaldinger eine Heerfahrt ins Land der Orks unternehmen, um neue Lande zu erschließen und dem lästigen Geplage nun endgültig den Garaus zu machen. Von dort erreicht uns nun die Kunde, daß die Streiter des Kaisers nicht nur die primitiven Orks in ihre Schranken weisen konnten, sondern auch eine gewaltige Kultstätte vorfanden, in der die Wilden wohl ihren Götzen huldigten. Wie uns berichtet wird, soll die Anlage ganz ähnlich derer sein, wie sie in den Dunklen Zeiten in Saljeth bestanden habe. Doch wie schon in Saljeth gelang es mit Praios Segen, die Orks zu vernichten und die Stätte zu schleifen. Möge die Gerechtigkeit des Herrn ganz Aventurien erleuchten.

Gezeichnet am 23. Tage des Praios im 21. Regierungsjahre seiner Majestät, Kaiser Rude, Godefried Bodiak, Stadtschreiber zu Greifenfurt

QUELLE I1

So zogen wir für Swafnir hin
in ferne, fremde Lande
den Schwarzpelt schlagen, unser Sinn
fern fort von jedem Strande,
fern fort von jedem Strande.

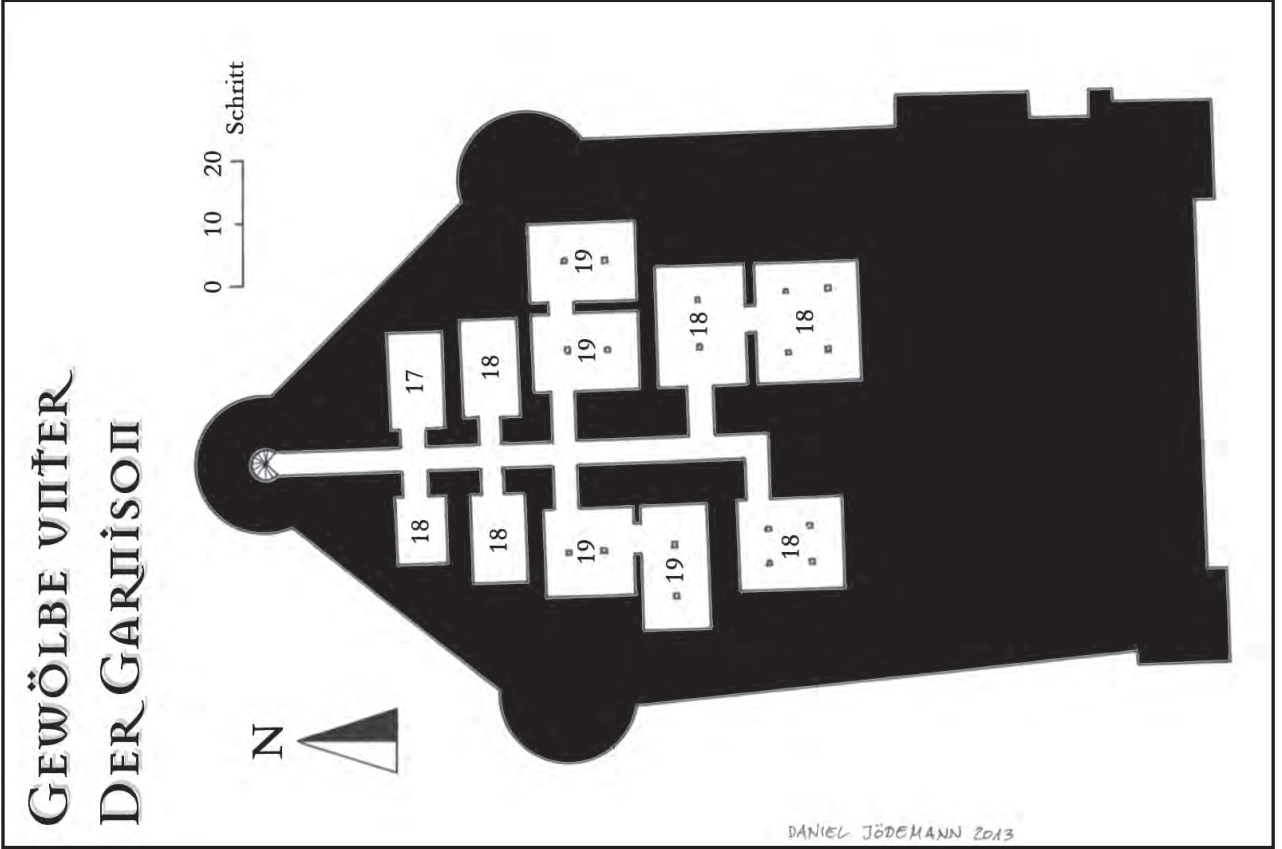
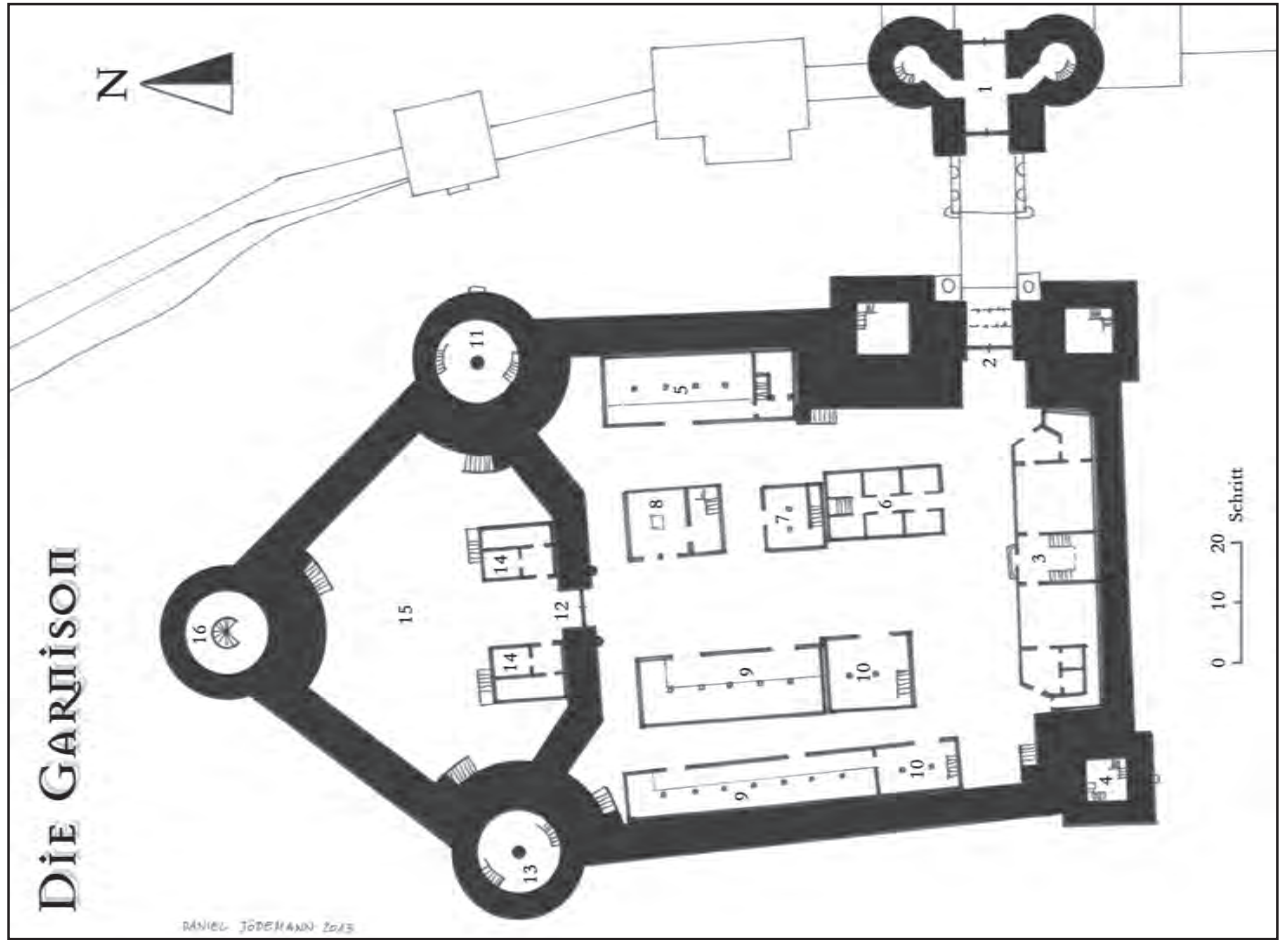
Mit wackren Kerlen aus dem Reich
entdeckten wir die Stätte,
die voller Blut, voll Knochen bleich,
den Orks gedienet hätte,
den Orks gedienet hätte.

Wie längst kein orkisch Tempel mehr
in Saljeths Mauern stand,
verheerte ein vereintes Heer
des Orkes schrecklich' Land,
des Orkes schrecklich' Land.

QUELLE I3

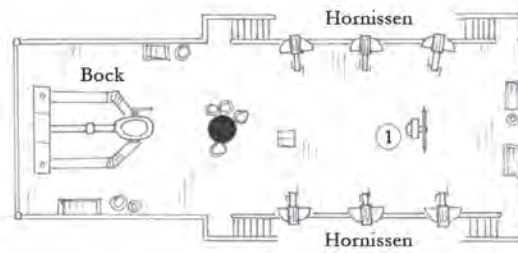
Bei Baliho traf ich auf einen Mann, der ein wundes Pferd im Stall hatte. Kaum hatte ich die Risswunden an der Flanke des Pferdes entdeckt, da war mir klar, womit wir es zu tun hatten. Ohne Zweifel war das Tier Opfer eines Werwolves geworden. Nur die Anwesenheit einiger Abenteurer hatte ihn wohl in die Flucht geschlagen. Entgegen dem, was Gargi, Sohn des Gax in seinem weit überschätzten Werk niedergelegt hat, verbergen sich Werwölfe oftmals unerkannt unter den Sterblichen und dürsten nach ihrem Blut.

—aus: Foldan Wiesingen – Mein Leben gegen die Kreaturen der Niederhöhlen, neuzeitlich



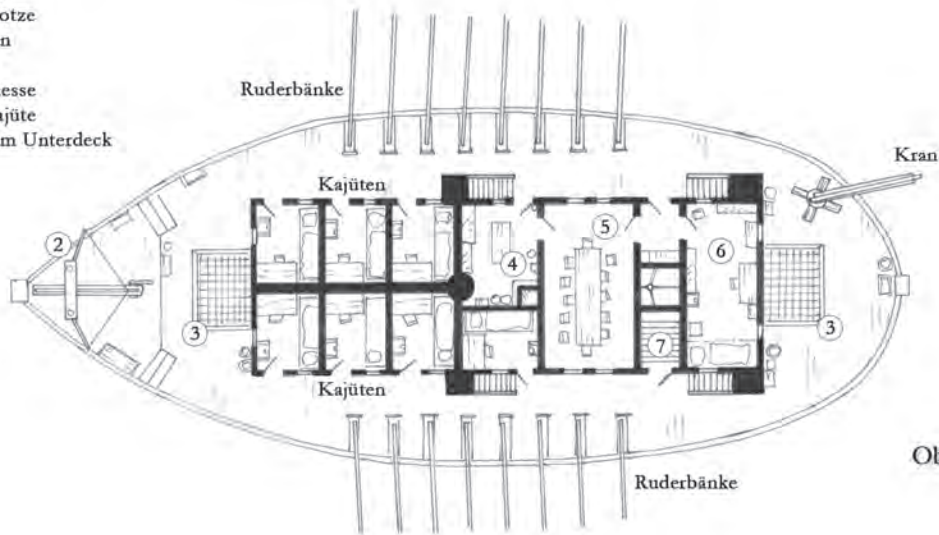
DER WIDDER

0 1 2 3 4 Schritt



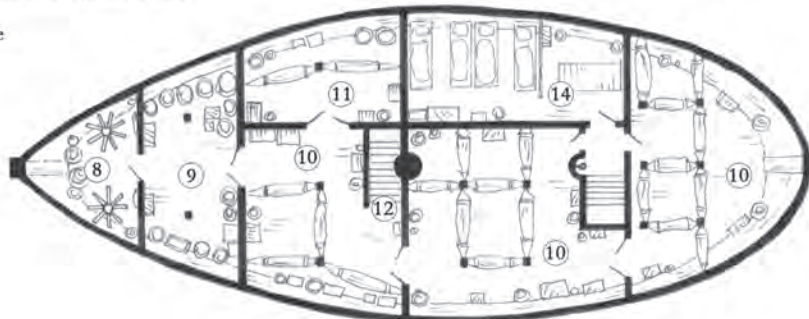
Kajütendeck

- 1 Steuerstand
- 2 Schwere Rotze
- 3 Frachtluken
- 4 Kombüse
- 5 Offiziersmesse
- 6 Kapitänskajüte
- 7 Abgang zum Unterdeck



Oberdeck

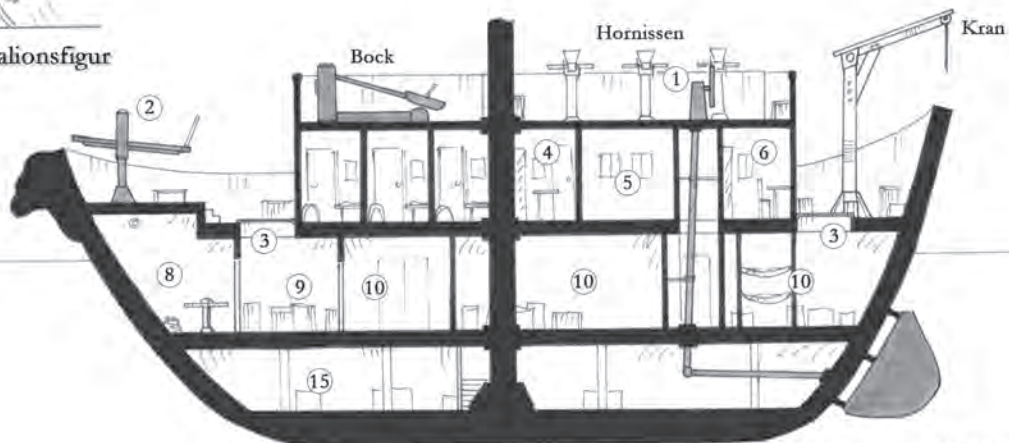
- 8 Kabelgatt
- 9 Vorratsraum
- 10 Lager für Munition und Hylaler Feuer
- 11 Frachträume
- 12 Abgang zur Bilge
- 13 Lazarett
- 14 Bilge



Unterdeck



Galionsfigur



Schnitt

SIEZ MANNING 2013

© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

GREIFENFURT





E
R
A
S
M
S



Hammah
06/13

GREIFENFURT

LEGENDE

- 1 – Der Platz der Sonne
- 2 – Der Magistrat
- 3 – Villa Elfenberg
- 4 – Ingerimtempel
- 5 – Zunft haus der Schmiede
- 6 – Rahjatempel
- 7 – Villa Brohm
- 8 – Haus der Kapitäne
- 9 – Haus der Pflanzer
- 10 – Der Henkersturm
- 11 – Fuchshöhle
- 12 – Norrnpförte
- 13 – Der Bäcker von der Norrnpförte
- 14 – Kornspeicher
- 15 – Garnison der Stadtwache
- 16 – Badehaus
- 17 – Stechenhaus der Therbüniten
- 18 – Schanze an der Ostmauer
- 19 – Webergasse mit Haus Zaberwitz
- 20 – Apfelhain
- 21 – Das Apfelheim
- 22 – Hundezüchter Wingold
- 23 – Darrags Schmiede
- 24 – Kelterei Gombet
- 25 – Rondraburg
- 26 – Städtor
- 27 – Lagerhäuser
- 28 – Bootsschuppen
- 29 – Möwe
- 30 – Flusstürme und Flussperren
- 31 – Bastion am Fluss
- 32 – Die Garnison
- 33 – Perainetempel
- 34 – Greifen(berger) Tor
- 35 – Zum Löwen





F 1732



0 50 100

12

13

14

15

11

18

19

16

17

20

21

22

23

25

26

24

9

6

4

3

5

1

2

7

10

Hansh
06/13

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 verwickelte 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 Streunerin 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.*

DAS JAHR DES GREIFEN

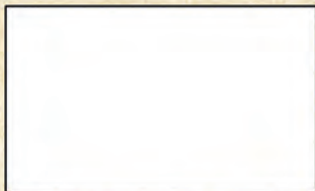
AUTOR: JOHANNES BERNHARD HECK
(NACH EINER VORLAGE VON BERNHARD HENNEN)

Das Mittelreich schreibt das Jahr 19 Hal (1012 BF). Unter der Führung des brillanten Kriegsherrn Sadrak Whasso fallen die Orks in die Reiche der Menschen ein. Nach dem mysteriösen Verschwinden Kaiser Hals muss sein Sohn, der junge Brin, sich den Invasoren vor den Toren der Kaiserstadt Gareth zur entscheidenden Schlacht stellen.

Doch auch nach ihrer Niederlage auf den Silkwiesen geben sich die Orks nicht geschlagen und bedrohen den Norden des Mittelreichs. Unter der Führung von Oberst Marcian wird eine Gruppe Agenten nach Greifenfurt geschickt, um die Stadt zurückzuerobern und dem Mittelreich die Zeit zum Gegenschlag zu verschaffen. Die Lage verschlechtert sich, als die Schwarzpelze die Stadt einschließen und mit einer Belagerung beginnen. Zudem erschüttert eine Mordserie die Stadt und führt die Helden auf die Spur eines mehr als tausend Jahre alten Geheimnisses. Welche Rolle spielt der Prophet Uriens, dessen Orakel die Bürger verunsichern und was steckt hinter dem planvollen Vorgehen der Schwarzpelze bei der Belagerung? Die Helden brechen zur entscheidenden Mission auf und dieses Mal geht es um nichts weniger als die Rettung des Mittelreiches.

In dieser historischen Kampagne können die Spieler die wichtigsten Ereignisse des Dritten Orkensturms miterleben und entscheidend beeinflussen. Es gilt uralte Geheimnisse zu lüften, furchterregende Schrecken in ihre Schranken zu weisen und den Orks auf dem Schlachtfeld die Stirn zu bieten. Mit diesem Band erscheint Bernhard Hennens beliebtes Werk in einer vollständig überarbeiteten und drastisch erweiterten Fassung nach den aktuellen *Das Schwarze Auge*-Regeln. Dabei wurden die Inhalte behutsam an die Lebendige Geschichte Aventuriens angepasst ohne den Geist des Originals zu verfälschen.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Herz des Reiches* und *Schild des Reiches* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



ISBN 978-3-86889-696-1



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 197

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN BIS EXPERTE

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
GARETH UND
GREIFENFURT,
1012 BF (19 HAL)

