Stürme über Lowangen

Ein DSA-Abenteuer für den Meister und 3-5 Helden der Stufen 5-10

Autor: René Schaal, (C) 2004

Vorwort

Aus der „Historia Aventurica“ von Magister Haflor Freilast zu Gareth, datiert 19 n.H.:

„Das Orkenland im Nordwesten Aventuriens war schon oft der Ausgangspunkt von aggressiven Übergriffen der Schwarzpelze auf die umliegenden Länder. Bereits die Elben fürchteten die in ihrer Sprache *fialgra* genannten Unwesen zu Zeiten der letzten Drachenkriege vor fast über 3000 Jahren. Doch auch wir Menschen hatten in unserer Geschichte immer wieder unter den Orks zu leiden. Die bislang größten Feldzüge fanden in den Jahren 1246 v.H. statt, als eine fast 200 Jahre währende Besetzung der stolzen Stadt Baliho durch die Schwarzpelze begann, sowie kurz nach den Magierkriegen 393 v.H.
Der jüngste Vorstoß hatte seinen Wurzeln ebenfalls im Orkenland. Auf noch ungeklärte Weise gelang es dem Krieger Ashim Riak Assai, die mächtigsten Stämme der Orks unter seiner Führung zu einigen. Zu seinen engsten Vertrauten gehörten der Schamane Uigar Kai und der Krieger Sadrak Whassoi. Die chaotischen Verhältnisse im Mittelreiche, bedingt durch den 16. Krieg zwischen Nostria und Andergast und das spurlose Verschwinden unserer allergöttlichsten Magnifizienz, des Kaisers Hal selbst, nutzten die Orks für einen ersten Übergriff auf Thorwal im Peraine 17 n.H.. Durch das Eingreifen einer heldenhaften Gruppe von Kämpfern, die das Schwert des Hetmanns Hyggelik entdeckten, und mit diesem den noch heute unbekannten Heerführer der Orklegion im Duelle besiegten, konnte die Gefahr zunächst gebannt werden.
Doch noch bevor die Kunde des Orkensturmes die neu eingesetzte Regierung unter dem schändlichen Answin von Rabenmund in Gareth erreichen konnte, fielen die Orks bereits an zwei Stellen ins Svellttal ein. Im Norden marschierte ein Streitmacht der Korogai unter Führung des weißpelzigen Mardukh Orkhan den Hilval flußabwärts und eroberte am 2. Rahja die Stadt Tiefhusen. Zwei Tage später eroberten sie in einem Handstreich die weiter im Norden liegende Stadt Tjolmar.
Unterdessen durchschritt die Hauptmacht der Orks die Thaschpforte im Süden. Am 9. Ingerimm plünderten sie das Dorf Ansvell. Dann hielten sie auf Lowangen zu.
In Lowangen war zwischenzeitlich ein Verteidigungsheer aufgestellt worden, welches die Orklegionen unter Sadrak Whassoi jedoch nur kurzfristig aufhalten konnte. Aufgrund der orkischen Übermacht waren die Menschen gezwungen, sich in die Stadt zurückzuziehen. Am 24. Rahja 17 n.H. schlugen die Orks ihr Lager vor den Toren der Stadt auf, und eine lange, zermürbende Belagerung sollte beginnen.
Ein Teil des Heeres eroberte am 6. Praios 18 n.H. Yrramis und einen Tag später mit der Festung Greifenstein die Letzte Bastion des Svelltschen Städtebundes. Die Korogai im Norden waren unterdessen bis nach Gashok gezogen, und brannten die Stadt fast vollständig nieder. Von dort aus unternahmen sie erste Vorstöße in unsere Provinz Weiden.
Inzwischen war jedoch der tapfere Prinz Brin, der im Bornland seinen verschollenen Vater gesucht hatte, nach Weiden

zurückgekehrt, und befahl rasch die Aufstellung einer Orkzwinger-Legion. Mit dieser Streitmacht aus Weidener Rittern und Ordenskriegern gelang ihm in einer heldenhaften Schlacht die Zersprengung der Korogai im Nebelmoor am 12. Phex.
Doch der Vorstoß der Orks sollte an anderer Stelle stattfinden. Erste Übergriffe im Peraine konnten vor Rhodenstein durch ein Wunder der Göttin Rondra selbst zurückgeschlagen werden. Auch Angriffe der Orks bei Hesindelburg konnten zunächst erfolgreich vereitelt werden.
Am 20. Ingerimm 18 n.H. wurde Answin von Rabenmund in Gareth verhaftet. Doch die Heere der Provinzen, die sich auf den Silkwiesen versammelt hatten, fehlten an der Orkfront. Sadrak Whassoi sammelte derweil seine gesamte Streitmacht, um von Lowangen aus über den Finsterkamm ins unser Reich vorzudringen...“

Lieber Meister,

diese Einleitung sollte ihnen und den Helden die Umstände klarmachen, unter denen sich dieses Abenteuer abspielt. Sie können als Meister diese Einleitung den Spielern gerne vorlesen, um die richtige Atmosphäre zu schaffen.
Das Abenteuer spielt größtenteils im Svellttal zwischen Lowangen, Gashok und Tiefhusen während des großen Orkensturms, und zwar im Frühling des Jahres 18 n.H. im Zeitraum zwischen dem 20. Ingerimm und 26. Rahja, d.h. vom Marsch der Orks über den Finsterkamm bis zur Aufhebung der Belagerung Lowangens.
Das Abenteuer ist für 3-5 Helden der Stufen 6-10 ausgelegt. Selbstverständlich kann der Schwierigkeitsgrad nach Belieben nach oben oder unten korrigiert werden. Die Anzahl der Helden sollte aber eingehalten werden. Ich verwende hier noch die Regeln nach DSA Version 3, das Abenteuer läßt sich aber selbstverständlich auch für Version 4 umschreiben. Sie werden merken, dass ich nur für die wirklich wichtigen und relevanten Charaktere in diesem Abenteuer Eigenschafts- und Kampfwerte angegeben habe. Sollten sie für die anderen Charaktere Werte benötigen, so können sie die kurzen Charakterbeschreibungen als Richtlinien hinzuziehen.
Als Heldentypen kommen prinzipiell alle denkbaren Charaktere in Frage. Besonders geeignet wäre es, wenn mindestens ein wildniserfahrener Held und/oder ein Geweihter dabei sind. Arg geldgierige oder gottlose Helden sind etwas fehl am Platz. Falls sie nach DSA Version 4 spielen, würde ich vor allem keine Helden orkischer Herkunft empfehlen...
Ich bin mir bewußt, daß manche Charaktere, Orte, Ereignisse etc., wie sie in diesem Abenteuer beschrieben sind, offiziell veröffentlichen Texten widersprechen können. Für jegliche Anregungen und Kritik bin ich jederzeit willkommen:
rene_schaal@gmx.net

So, doch nun genug der langen Vorreden. Viel Spaß bei den „Stürmen über Lowangen“ !

René Schaal
Sion im Winter 2004

Prolog

Meisterinformationen:
Das Abenteuer beginnt vor den Toren Trallops. Aus welchem Grund die Helden sich hier befinden, dies bleibt Ihnen überlassen, lieber Meister.

Allgemeine Informationen:
Es ist der 24. Ingerimm des Jahres 18 n.H., ein herrlich frischer und angenehm milder, sonniger Frühlingstag, als ihr das Südtor Trallops am späten Vormittag erreicht.
Zur rechten und linken des prächtigen Dreileuentores erheben sich die 9 Schritt hohen Wehrmaurern hinter dem dreissig Schritt breiten Vorwerksgraben. Aus dem Zentrum der Stadt erhebt sich auf einer felsigen Anhöhe die strahlend weiße, mächtige Bärenburg mit ihren beiden Türmen. Dahinter, bis zum Horizont, eingesäumt von Auen und Wäldern, das in der Morgensonne glitzernde Wasser des Neunaugensees.

Spezielle Informationen:
Das Tor wird von 4 mit Piken bewaffneten Gardisten in grünen Röcken bewacht. Auch auf den Wehrgängen sind zahlreiche Gardisten zu sehen. Einer der Gardisten befindet wohl gerade in Verhandlungen mit einer Gruppe von 4 einfach gekleideten Menschen. Zu diesen gehört ein hochgewachsener, kräftiger und bärtiger Mann Mitte vierzig, eine wohl ebenso alte, blonde Frau, die etwas kränklich wirkt, außerdem ein junger, schmächtiger, blonder Bursche Anfang 20, der ein kleines, braunhaariges, vielleicht 10 Jahre altes Mädchen an der Hand führt. Die beiden Männer und die ältere Frau sind schwer mit Säcken und Taschen beladen. Als ihr näherkommt, seht ihr einen enttäuschten Gesichtsaufdruck auf den Gesichtern der vier. Der Gardist schüttelt nur den Kopf, als die Gruppe ihre Taschen schultert, sich umdreht und sich der Straße Richtung Nordwesten zuwendet. Im Vorbeigehen könnt ihr den Mann etwas wie „Kein Platz mehr... das gibt‘s doch nicht!“ brummeln hören.

Meisterinformationen:
Bei den Reisenden handelt es sich um die Familie Alwinen aus Tjolmar. Der Vater Aldran ist Silberschmied, 44 Jahre alt, hochgewachsen, kräftig, bärtig und braunhaarig. Er ist etwas brummelig und einfach gestrickt. Er hat einen derben Humor, ist trinkfest, aber ein sehr anständiger Mensch. Einzig sein Sohn macht ihm Gedanken.
Sein Frau, Dorlin, ist 41, blond, etwas beleibt und sieht sehr in die Jahre gekommen aus. Sie ist eine stille, etwas depressive und leicht reizbare Person. Ihre größte Sorge gilt dem Wohl ihrer Kinder.
Ihr Sohn, Firnjan, ist ein 20 Jahre alter, schmächtiger, blonder und sehr bleicher junger Mann. Er ist seiner Mutter in Aussehen und Art sehr ähnlich. Sein Vater möchte ihn eigentlich auch zum Schmied ausbilden, fürchtet aber, daß sein Sohn dessen nicht würdig oder dafür geeignet ist. Er beschäftigt sich lieber mit der Natur, mit Tieren und Pflanzen, was seinen Eltern sehr mißfällt.
Die Tochter, Marja, ist 12 Jahre alt und hat rotbraune Haare. Sie ist ein stilles, aber sehr intelligentes Mädchen. Sie wird ab und zu von Alpträumen gequält, und sie sorgt sich sehr um ihre Eltern und ihren Bruder.
Die Familie ist vor den Orks aus Tjolmar geflohen. Sie erzählen, daß die Orks die gesamte Stadt unter ihre Kontrolle gebracht hätten und wie schrecklich alles sei. Sie hätten es gerade noch mit ihrem nötigsten Hab und Gut geschafft zu fliehen. Wie der Gardist erzählte, platzt Trallop bereits vor Flüchtlingen. Sie wollen es jetzt bei einem entfernten Verwandten (Jaakon Jasper) aus Beonfirn, 5 Stunden NW von hier, versuchen.
Wollen die Helden Trallop betreten, so fragt sie der Gardistenhauptmann (Wiljan von Wolpen) nach ihrem Begehr.
Er erklärt, die ganze Stadt wäre voll von Flüchtlingen aus dem Svellttal. Trotz des Sieges der Armee Prinz Brins über die Orks

im Nebelmoor sind immer noch viele Menschen auf der Flucht. In der Stadt gebe es sowieso keine öffentlichen Herbergen, aber mittlerweile wäre auch der letzte Kuhstall und sogar das Ordenshaus des Travia-Tempels restlos voll. Er empfiehlt, in einem der umliegenden Dörfer (z.B. Beonfirn, NW, Wederath und Braunsfurt, S) nach einer Bleibe zu suchen. Das Dreileuentor ist übrigens nur tagsüber geöffnet.
Ob sich die Helden der Familie Alwinen anschließen, oder aber ihr Glück in Trallop versuchen, bleibt ihnen überlassen. Lesen sie einfach beim entsprechenden Abschnitt weiter.

In Beonfirn

Allgemeine Informationen:
Am frühen Nachmittag erreicht ihr Beonfirn, einen kleinen Weiler am Finsterbach am Rande des Weidener Landes. Er besteht aus vielleicht 2 Dutzend Bauernhäusern, die sich am Flussufer entlang ziehen. In der Mitte des Dorfes führt eine kleine Holzbrücke über den Finsterbach. In der Ferne, jenseits der Felder, könnt ihr eine Kuhherde grasen sehen.

Spezielle Informationen:
Aldran Alwinen hält auf eines der Bauernhäuser zu, daß sich nur unmerklich von den anderen unterscheidet: Ein zweistöckiges Gebäude, Erdgeschoß aus Stein, 1. und 2. Stock dagegen aus Holz gebaut. Die bemalten Fensterläden und das spitz zulaufende Giebeldach geben dem Haus ein romantisches, fast schon idyllisches Äußeres.
Aldran klopft an die Tür, und ein etwa 60 Jahre alter, grauhaariger, wettergegerbter und stark untersetzter Mann öffnet. Die beiden schauen sich erst verdutzt an; dann breitet der Alte die Arme aus und ruft erfreut: „Aldran, altes Haus! Was verschlägt dich denn hierher?“. Aldran erwidert die Umarmung und meint nüchtern: „Nicht Gutes, Halmgard, leider nichts Gutes...“ – „Kommt doch erst mal rein – Marja ist aber groß geworden – Und wer seid ihr, werte Herren?“

Meisterinformationen:
Halmgard Harmsmund ist Bauer und lebt seit seiner Kindheit hier. Seine Frau Dahoya ist vor 2 Jahren gestorben, sein Sohn Engbar nach Gareth gezogen. Seit dem führt er seinen Hof mehr schlecht als recht. Hauptsächlich beschäftigt er sich mit Viehzucht. Er ist 62 Jahre alt, glattrasiert, mit schütterem, grauem Haar, klugen blauen Augen, sowie einem ziemlich untersetzten, aber dennoch kräftigen und sportlichen Körper. Er ist ein Mann, der das Leben nimmt, wie es kommt; er ist sehr fröhlich, freundlich und gutmütig. Besonders über Besuch freut er sich immer. Wenn die Helden fragen, so kann er ihnen den Kuhstall als Übernachtungsmöglichkeit anbieten, wenn diese ihm ein wenig zu Hand gehen (Stall ausmisten, Hühner füttern, etc.)

Allgemeine Informationen:
Halmgard führt euch in das kleine, aber gemütliche Wohnzimmer, in dem eine Bank und 5 Stühle um einen großen Eichentisch stehen. Die Wände hängen voll bäuerlicher Kunst: Einfachen Gemälden, Jagdtrophäen, Bronzetellern und Ähnlichem. Er bittet euch, Platz zu nehmen, und kommt sogleich mit einigen Krügen Bier für die Erwachsenen und Milch für die Kinder zurück.

Meisterinformationen:
Am Tisch wird jetzt natürlich erzählt. Überwiegend Familienangelegenheiten. In Beonfirn ist nichts los und es gibt auch keine Einkaufsmöglichkeiten, Tavernen, o.ä. In der Nacht geht es weiter bei „Die Vision“.

In Trallop

Allgemeine Informationen:
Ihr durchschreitet das prächtige Dreileuentor und befindet euch nun im Stadtteil Neuentrallop. Dies scheint nicht die beste Gegend Trallops zu sein, denn die Häuser hier sehen alle klein und schäbig aus. Einige Bettler lungern auf der Strasse herum.

Meisterinformationen:
Es folgt nun eine allgemeine Beschreibung der Situation in Trallop sowie eine detailliertere Beschreibung einiger wichtiger Lokalitäten. Weitere Informationen entnehmen sie bitte der Spielhilfe „Das Herzogtum Weiden".

Allgemeine Informationen:
Der Gardist am Tor hat nicht übertrieben: In der Stadt herrschen wirklich chaotische Zustände. Die Strassen sind voll von Menschen, viele davon offensichtliche Flüchtlinge. Einige haben mitten auf der Strasse ein Zelt aufgeschlagen, andere streiten sich um den besseren Liegeplatz nahe der Stadtmauer. Immer wieder begegnen euch kleine Gruppen von Weidener und Garether Soldaten.

Meisterinformationen:
Flüchtlinge und Soldaten wissen einiges über die Situation im Svellt zu berichten. Folgende Informationen können die Helden erhalten:

- Tiefhusen und Tjolmar sind von den Orks eingenommen worden. Die Städte und die Bevölkerung sind jedoch weitgehend unversehrt. Offensichtlich wurde mit den Orks eine Übereinkunft getroffen.
- Gashok wurde dem Erdboden gleich gemacht.
- Lowangen wird seit fast einem Jahr von den Orks belagert. Die Stadt leistet jedoch immer noch tapfer Widerstand.
- Der weißpelzige Orkhauptmann Mardukh Orkhan hat das Dorf Rorkvell erobert und dort sein Basislager errichtet.
- Ein Heer der Orks konnte von Weidener und Garether Soldaten unter Führung Prinz Brins im Nebelmoor zerschlagen werden.

Namen von Flüchtlingen: Eijaku Eidal, Torsin Brandok, Helma Talfurt, Joost Greimberg.
Namen von Soldaten: Waidhart von Wessel, Praiowein Eichwald, Gunthar der Orkspalter, Landerich Landwehr.
Wo die Helden auch Fragen: In der Stadt gibt es keine Unterkünfte mehr. Sie werden sich wohl einen Schlafplatz auf der Straße suchen müssen.

Stadtteil Neuentrallop

Meisterinformationen:
Die heruntergekommenste und schäbigste Gegend Trallops. Hier gibt es einige Tavernen (z.B. „schwarzer Stier", billig, schlechte Qualität) und zahlreiche Hurenhäuser. Außerdem befindet sich hier das Ordenshaus der Travia. Es ist mit aufdringlichen Angeboten bzw. Bitten von Huren und Bettlern zu rechnen.

Greifentor

Allgemeine Informationen:
Als ihr die Brücke zwischen Neuentrallop und Niedernufern überquert habt, durchschreitet ihr das mit einem wunderschönen Mosaik verzierte Greifentor. Die Gardistin am Tor weist euch freundlich darauf hin, dass das Tor eine Stunde vor Sonnenuntergang geschlossen wird.

Stadtteil Niedernufern

Allgemeine Informationen:
Niedernufern scheint eine typische Wohngegend zu sein. Gemütliche, mittelständische Wohnhäuser wechseln sich mit den Werkstätten und Läden von Schustern und Bürstenbindern, Sattlern und Stellmachern ab.

Meisterinformationen:
In Niedernufern befindet sich außerdem eine Station der Beilunker Reiter und die Taverne „Kaiserstolz und Orkentod“ (gutbürgerlich, billig).

Stadtteil Hohenufern

Allgemeine Informationen:
Durch Bernhelms Tor erreicht ihr das Händlerviertel Trallops. Es herrscht geschäftiges Treiben. Zahlreiche Lebensmittelhändler und Krämer bieten ihre Ware an kleinen Ständen feil.

Meisterinformationen:
Die Markthalle von Trallop ist auf jeden Fall einen Besuch wert. Hier gibt es wirklich Waren und Händler aller Kategorien und Preisklassen. In dem Getümmel sollten die Helden aber auf ihre Geldbeutel acht geben...
Der Seehafen bietet einen herrlichen Ausblick auf den Neunaugensee, der einem sonst durch die hohen Stadtmauern verwehrt ist.
Die Schänke „Norderwacht“ ist gutbürgerlich zu gemäßigten Preisen. Auch kann in Hohenufern das Haus des Donnerordens und der Firuntempel (s.u.) besucht werden.

Lange Brücke

Allgemeine Informationen:
Die lange Brücke, die die Stadtteile Hohenufern und Altentrallop verbindet, verdient ihren Namen wahrlich: Gute 100 Schritt spannt sich das aus Stein und Holz gefertigte Bauwerk über den Pandlaril-Fluss. Vom höchsten Punkt, der sich an die 8 Schritt über dem Wasser befindet, hat man einen herrlichen Blick auf den Neunaugensee und die majestätische Bärenburg.

Meisterinformationen:
Die Tore an der Brücke werden nachts zur zehnten Stunde geschlossen und bei Sonnenaufgang wieder geöffnet.

Stadtteil Altentrallop

Allgemeine Informationen:
Das älteste und zugleich prächtigste Viertel ist Altentrallop. Mittelständische und reiche Wohnhäuser säumen die Gassen. Außerdem scheint sich hier das gesamte kulturelle und religiöse Leben Trallops abzuspielen: Zahlreiche Geweihte und Gelehrte sitzen auf Bänken und studieren oder diskutieren auf den Straßen. Dazwischen bewegen sich Fischhändler und Matrosen, die wohl vom nahen Flußhafen kommen. Am großen Platz befinden sich nicht nur die auffälligen Tempel von Praios, Boron, Rahja, Phex und Peraine, sondern auch das mystische Schauspielhaus mit seinem ausladenden Säulengang.

Meisterinformationen:
Interessant sind außerdem das nach Torfersweiler führende Horastor mit seinen mystischen, elfischen Symbolen, die Schmiedegasse, der Traviatempel und das Wirtshaus „Kreuzergrab“ (schäbig, billig).

Die Vision

Meisterinformationen:
In der Nacht wird einer der Helden einen Traum haben. Dies sollte entweder ein geweihter oder magiebegabter Held, oder aber einer mit einem hohen Intuitionswert sein.

Allgemeine Informationen:
In dieser Nacht hast du einen seltsamen Traum. Ein eiskalter Schneesturm fegt gnadenlos um dich herum, so daß du kaum 10 Schritt weit sehen kannst, während du durch eine einen halben Schritt hohe Schneedecke stapfst. Du musst deine Mütze festhalten, damit sie dir nicht vom Kopf geweht wird. Sturm und Eis schneiden in deine Gesichtshaut.
Da plötzlich hörst du rechts von dir ein lautes Grunzen oder Schreien wie von einem wilden Tier. Du kämpfst dich weiter durch

den Tiefschnee; die Schreien werden lauter und klingen fast wie ein Hilferuf. Da endlich siehst du es: Ein fast drei Schritt hoher Eisbär, auf seinen Hintertatzen stehend. Er versucht sich verzweifelt aus einem Gewirr von Seilen zu befreien, die von 6 Orks gehalten werden. Einer der Orks hat ein schneeweißes Fell. Die Orks haben Mühe, die Seile zu halten, der Bär schlägt wild um sich und seine Schreie werden immer lauter. Da läßt der weißpelzige Ork plötzlich das Seil los; er zieht seinen Säbel und rammt ihn mit gewaltiger Wucht in den Hals des Eisbären. Ein Strom von Blut beginnt sich aus dem Rachen des Bären zu ergießen, als die Orks langsam die Seile loslassen und lauthals zu lachen beginnen.
Schweißgebadet wachst du aus deinem Alptraum auf.

Meisterinformationen:
Der betreffende Held wird seinen Kameraden hoffentlich von dem Traum erzählen. Die Vision wurde von Firun geschickt. Sollten die Helden nicht von alleine darauf kommen, so helfen sie ihnen nach Proben auf Götter/Kulte-3 etwas nach. Sie sollten sich am nächsten Morgen zum Firuntempel in Trallop begeben.

Im Firuntempel zu Trallop

Allgemeine Informationen:
Das sogenannte „Haus der eisigen Stelen“ am Marktplatz in Hohenufern ist ein kleines, schlichtes, aber sehr stämmiges Steingebäude. Die Front und die schmale, hölzerne Eingangstür sind mit wilden Zeichnungen von Bären und Wölfen verziert.

Spezielle Informationen:
Als ihr an die Tür klopft, öffnet ein kleiner, grauhaariger, vielleicht 60 Jahre alter Mann in einer weiten, blauen Kutte. Er schaut euch erst verdutzt an, nach einigen Sekunden heitert sich seine Miene aber auf, und mit einem Lächeln stellt er sich vor: „Ich bin Meister Ailgrimm. Wollt ihr nicht erst mal reinkommen? Bei einem Gläschen Branntwein und einem guten Stück Braten in gemütlicher Atmosphäre kann man sich viel besser unterhalten!“

Meisterinformationen:
Meister Ailgrimm ist 58 Jahre alt, klein, grauhaarig und glattrasiert. Er kommt ursprünglich aus Paavi, leitet aber schon seit über 20 Jahren den Tralloper Firuntempel. Für einen Firungeweihten ist er ein erstaunlich offener und fröhlicher Mensch, der sich immer über Besucher und gute Unterhaltungen freut. In seinem Blick ist Besorgnis zu erkennen.
Seine Werte:
MU: 16, **KL:** 15, **IN:** 17, **CH:** 16, **FF:** 11, **GE:** 10, **KK:** 9; **AG:** 3, **HA:** 4, **RA:** 5, **TA:** 4, **NG:** 5, **GG:** 2, **JZ:** 1, **ST:** 14, **MR:** 12, **LE:** 82, **KE:** 102, **AT:** 23 (±Mod.) (Langbogen), **PA:** 9, **TP:** 1W6+4 (±Mod.), **RS:** 1 (Straßenkleidung).
Herausragende Talente: Schusswaffen 11, Bekehren 16, Wildnisleben 12, Fährtensuche 11, Fischen/Angeln 13, Götter/Kulte 15, Tierkunde 11

Allgemeine Informationen:
Bevor ihr etwas sagen könnt führt er euch auch schon ins Haus. In der Vorhalle geht es eine Treppe hinunter in das kleine, aber gemütliche Gemach Meister Ailgrimms, in dem außer einem Bett, einem Tisch mit 6 Stühlen und einem Regal mit zahlreichen Büchern und Geschirr ein großer, offener Kamin steht. Über dem Kamin brutzelt ein größeres Stück Schweinefleisch, da einen angenehmen Duft verbreitet.

Spezielle Informationen:
Ailgrimm bittet euch, euch zu setzen, bringt Geschirr und Besteck, und bietet euch Fleisch und Branntwein an. Dann setzt er sich zu euch von fragt euch nun nach euren Namen und eurem Begehr.

Meisterinformationen:
Erzählen die Helden von dem Traum, so wird Ailgrimm hellhörig werden. Er weiß Folgendes zu berichten:

- die schrecklichen, gottlosen Orks überziehen das gesamte Svellttal mit Tod und Zerstörung.
- ein guter Freund von ihm, Bruder Thorfrost, unterhält zusammen mit Bruder Eisgard einen kleinen Firuntempel 4 Stunden nordwestlich von Gashok.
- gestern erhielt er einen Brief von Bruder Eisgard:

„Geehrter Meister Ailgrimm,
über die gottlosen Orks und ihr Vordringen ins Svellttal muss ich Euch wohl nichts berichten. Sie haben bereits Gashok dem Erdboden gleichgemacht, und nur der kalte, stürmische Winter - Firun sei gepriesen - hat sie bisher vom Tempel unseres Herrn ferngehalten. Doch jetzt, da die Frühlingssonne den Schnee weitenteils zum Schmelzen gebracht hat, werden die Orks wieder auf Plündertour ausziehen. Wir brauchen eure Hilfe, Meister Ailgrimm! Das Heiligtum darf auf keinen Fall in die Hände der Schwarzpelze fallen!
Firun sei mit Euch,
gezeichnet: Bruder Eisgard“

- Ailgrimm beschloß sofort, seine Sachen zu packen, um am nächsten Tag aufzubrechen und im Firuntempel bei Gashok nach dem Rechten zu sehen. Er befürchtet das Schlimmste. Letzte Nacht erschien im jedoch Firun im Traume, der ihm von der Ankunft von x (Anzahl der Helden) Helden berichtete, die er als Begleitung mitnehmen solle.
- Die Reise nach Gashok führt zwischen dem Finsterkamm und dem Nebelmoor hindurch und wird zu Fuß circa 6 Tage dauern. Pferde kann Ailgrimm nicht organisieren. Als Belohnung kann er höchstens den guten Willen Firuns anbieten. Irgendwie müssen die Helden überzeugt werden, mitzukommen.

Die Reise nach Gashok

Meisterinformationen:
Sollten die Helden unterwegs Kräuter suchen oder auf die Jagd gehen wollen: Hier eine kurze Auflistung von Kräutern (in Klammern der Zuschlag auf die Pflanzenkundeprobe) und jagdbarem Wild aus dieser Gegend. Details entnehmen sie bitte der Box „die Kreaturen des schwarzen Auges“.
Kräuter: Alraune (+15), Belmart (+8), Donf (+9), Egelschreck (+7), Eitriger Krötenschemel (+4), Gulmond (+8), Kairan (+18), Naftanstaude (+8), Nothilf (+18), Olginwurz (+25), roter Drachenschlund (+25), Schleimiger Sumpfknöterich (+12), Shurinknolle (+8), Tarnele (+4), Traschbart (+6), Ulmenwürger (5), Vierblatt (+8), Wirsel (+4), Zunderschwamm (+4), Zwölfblatt (+5)
Jagdbares Wild: Firunshirsch, Rehbock, Elch, Karen, Pfeifhase, Fasan, Auerhahn, Trappe, Wildschwein, Borkenbär, Rotfuchs, Marder, Streifendachs, Wiesel, Eichhörnchen, Biber, Waldwolf.

Tag 1

Allgemeine Informationen:
Es ist ein milder Frühlingstag, als ihr am nächsten Morgen in Trallop aufbrecht. Beim Anblick des glitzernden Neunaugensees, an dessen Ufern euer Weg entlangt führt, lässt sich leicht vergessen, dass sich das Land gerade in einem furchtbaren Krieg mit den Orks befindet. Vorbei an Feldern und kleinen Wäldchen führt der Weg, und nahe dem kleinen Gehöft Olatswall überquert eine schmale Holzbrücke den Finsterbach, wonach die Straße einen Knick nach Norden macht.
Am späten Nachmittag biegt die Straße nach Nordwesten ab und ihr verlasst damit das Ufer des Neunaugensees. In der Ferne sind bereits die ersten, noch schneebedeckten Ausläufer des Finsterkamms zu erkennen. Die Gegend wird zunehmend feuchter,

Schilf und Weiden verdrängen zusehends die Eichen und Gräser.
Als die Dämmerung hereinbricht, könnt ihr in der Ferne, vielleicht eine Meile entfernt, ein helles Licht erkennen.

Spezielle Informationen:
Als ihr näherkommt, erkennt ihr ein Lagerfeuer am Straßenrand, vor dem ein etwa 30 Jahre alter, sehr mitgenommen aussehender Mann mit langen, schwarzen Haaren und Vollbart sitzt. Auffällig ist die große Armbrust, die er auf dem Rücken trägt, und seine Kleidung weist darauf hin, dass er wohl eine Art von Soldat oder Gardist ist. Er ist gerade damit beschäftigt, ein Eichhörnchen über dem Feuer zu braten. Als ihr noch näher kommt, bemerkt er euch, und ruft freundlich zu euch hinüber: „Wohin des Weges, Wanderer?“

Meisterinformationen:
Der Mann heißt Radulf Nolle. Er war Stadtgardist in Gashok, bevor die Orks die Stadt zerstört haben. Er will sich nun zu seinem Schwager Ferdinand Wilfing in Festum durchschlagen. Er ist 32, groß und kräftig, schwarzhaarig mit Vollbart. Er ist ein freundlicher, loyaler, aber sehr trauriger Mensch. Auf Beleidigungen reagiert er dagegen aggressiv.
Seine Werte:
MU: 17, **ST:** 8, **MR:** 4, **LE:** 61, **AT:** 20 (±Mod.) (schwere Armbrust), **PA:** 11, **TP:** 2W6+6 (±Mod.), **RS:** 3 (Lederwams).
Keine herausragenden Talente.
Folgendes kann er den Helden berichten:

- Gegen die Übermacht der Orks in Gashok waren sie machtlos. Alle, die nicht geflohen sind, wurden von den Orks getötet: Frauen, Kinder, Greise. Sie haben alles Wertvolle geplündert und danach die Stadt in Brand gesteckt. Seine Frau Halla und seine Tochter Hilda sind tot.
- Er kennt den Firuntempel bei Gashok vom Hörensagen, war aber noch nie dort. Thorfrost und Eisgard sind ihm nicht bekannt.
- Er rät den Helden ab, Richtung Gashok zu ziehen. Überall patrouillieren größere und kleinere Trupps von Orks. Außerdem treiben sich am Rande des Nebelmoors Sumpfrantzen herum.

Tag 2+3

Meisterinformationen:
Würfeln sie für jeden der beiden Tage mit dem W6.
1+2: Gruppe von drei Weidener Reitern, die an den Helden vorbeisprengen, ohne sie weiter zu beachten.
3+4: Begegnung mit 7 Sumpfrantzen. Diese stehen regungslos im Weg und greifen nur an, wenn sie sich von den Helden bedroht fühlen. Werte einer Sumpfrantze:
MU: 7, **AT:** 9, **PA:** 8, **LE:** 25, **RS:** 2, **TP:** 1W6+3, **MR:** -4.
5+6: Fund einer Leiche. Entweder eines toten Orks oder eines toten Soldaten.

Allgemeine Informationen:
Die Gegend wird zunehmend feuchter und das Nebelmoor, an dessen Rand euer Weg entlang führt, macht seinem Namen alle Ehre. Wenn die Sonne durch einige Nebelwolken verdeckt wird, spürt man den kühlen Wind, der mit den Gräsern und Blättern spielt. Immer wieder versperren kleine Seen aus Schmelzwasser den Weg, so daß ihr etliche Umwege machen müsst. Der Finsterkamm kommt immer näher.

Spezielle Informationen:
Ailgrimms anfängliche gute Laune und Unternehmungslust scheint allmählich Sorgen und Zweifel zu weichen.

Meisterinformationen:
Ailgrimm sorgt sich um Thorfrost und Eisgard. Er befürchtet, daß er zu spät kommt. Was könnten er und die Helden auch schon gegen eine Übermacht von Orks unternehmen?

Tag 4+5

Meisterinformationen:
Würfeln sie wieder für jeden der beiden Tage mit dem W6.
1+2: Die Helden treffen auf eine Patrouille von 7 Orks. Werte eines Orks:
MU: 9, **LE:** 28, **AT:** 11, **PA:** 7, **RS:** 4 (Lederwams+Tellerhelm), **TP:** 1W6+3 (Orksäbel), **MR:** -2.
3+4: Die Helden treffen auf ein Rudel von 2W6+3 Firunshirschen.
Werte eines Hirsches:
MU: 12, **AT:** 9, **PA:** 5, **LE:** 25, **RS:** 2, **TP:** 1W6+4, **MR:** -4
5+6: Die Helden kommen an einer niedergebrannten Hütte vorbei.

Allgemeine Informationen:
Das Finsterkammgebirge habt ihr zu eurer linken gelassen und die Gegend wir zusehends ebener. Saftige Wiesen, immer wieder von kleinen Mischwäldern unterbrochen, prägen die Landschaft. Der Himmel ist leicht bedeckt und es wird etwas kühler. Das Nebelmoor liegt endgültig hinter euch. Immer wieder grasen kleinere Gruppen von Rehen an den Waldrändern, Wildschweinrudel tummeln sich im Schlamm.

Spezielle Informationen:
Ailgrimms Miene hat sich weiter verfinstert. Er wirkt sehr nervös und angespannt.

Tag 6

Allgemeine Informationen:
Am Mittag des 6. Tages erreicht ihr schließlich die Gashoker Ebene. Der leichte Nieselregen am Morgen hat sich mittlerweile zu einem starken, kalten Schauer entwickelt. In der Ferne ist sogar der eine oder andere Blitz zu sehen. Etwa 5 Meilen vor euch könnt ihr bereits die ersten Häuser Gashoks erkennen. Von hier aus sieht alles recht friedlich aus.

Spezielle Informationen:
Als ihr jedoch näher kommt, wird euch das ganze Ausmaß der Zerstörung schlagartig bewußt: Die Orks haben ganze Arbeit geleistet. Von den Häusern sind nur noch rußgeschwärzte Steine und Aschehaufen übrig. Selbst der einst stolze Praiostempel ist nur noch eine Ruine. Menschliche Überreste, teils verbranntes Fleisch, teils nur noch Gerippe, liegen auf den Straßen und Gassen.

Meisterinformationen:
Nach Überlebenden zu suchen ist völlig sinnlos. Ailgrimms Nervosität hat sich in Wut und Angst verwandelt. Er drängt die Helden, schnell zum Firuntempel weiter zu ziehen. Dieser liegt 4 Stunden nordwestlich von Gashok am Rande eines kleinen Wäldchens.

Ankunft am Firuntempel

Allgemeine Informationen:
Nach etwa 4 Stunden Marsch, die Dämmerung bricht bereits ein, hält Ailgrimm auf ein kleines Tannenwäldchen zu. An dessen Rand erkennt ihr eine Holzhütte mit steinerner Grundmauer. „Da ist es!“, ruft Ailgrimm erfreut. „Firun sei dank! Der Tempel scheint noch intakt zu sein!“

Spezielle Informationen:
Die vielleicht 10 auf 10 Schritt große, einstöckige Hütte scheint tatsächlich intakt zu sein. Über der Tür prangt eine Schnitzerei, die einen großen, aufrecht gehenden Eisbären zeigt. Bis auf Vogelgezwitscher, das aus dem Wald zu euch dringt, ist es absolut ruhig.

Meisterinformationen:
Im Wald hinter der Hütte sitzen zwei Orkspäher (Werte s.o.), von denen die Helden beobachtet werden. Vor der Hütte gibt es aber keinerlei Spuren.

Allgemeine Informationen:
Die Eingangstür führt in den schlicht eingerichteten, fensterlosen Gebetsraum, in dessen Mitte ein steinerner Altar steht. Dahinter befindet sich eine etwa 1 Schritt hohe Bronzestatue, die Firun als Jäger mit Pfeil und Bogen zeigt. Vor dem Altar liegt ein kleiner, blauer Teppich, um den herum 3 Holzbänke gestellt sind. Links führt eine Tür in den Nebenraum. Auf Ailgrimms Rufe „Bruder Thorfrost, Bruder Eisgard, ist jemand hier?“ folgt keine Antwort.

Allgemeine Informationen:
Als in den Nebenraum tretet, offenbart sich euch ein Bild des Grauens: In dem Wohnraum der beiden Geweihten sieht es wie nach einem Erdbeben aus. Die Betten, Stühle und Tische liegen teils mit der Oberseite nach unten, teils quer, teils zerschlagen auf dem Boden verteilt, Reste von Büchern und Kleidungstücken dazwischen. Noch schrecklicher aber ist der Anblick des Schreibtisches: Auf dem Stuhl davor sitzt eine Person, die Arme schlaff neben dem Körper, den Kopf auf den Tisch gesenkt. Eine riesige, angetrocknete Blutlache zieht sich über den ganzen Schreibtisch und Teile des Fußbodens.

Spezielle Informationen:
Bei Anblick des Toten stößt Ailgrimm einen lauten Schrei aus, rennt Hals über Kopf durch das Zimmer, wobei er mehr als einmal fast über eines der umgeworfenen Möbelstücke stolpert. Mit Tränen in den Augen umklammert er den Toten am Schreibtisch und stammelt: „Bruder Eisgard. Bei Firun, was haben sie nur mit euch getan?“

Meisterinformationen:
Es scheint, als ob Bruder Eisgard hinterrücks die Kehle durchgeschnitten wurde. Er ist schon 2 Wochen tot. Offensichtlich war er gerade am Schreiben. Das Schriftstück ist aufgrund des Blutes aber nicht mehr lesbar. Spuren eines Kampfes gibt es nicht. Es sieht eher so aus, als ob die Orks etwas gesucht hätten. Von Bruder Thorfrost fehlt jeder Spur. Bei den Büchern handelt es sich hauptsächlich um religiöse Werke („Von den Zwölfen“, „Firun’s Grimm“, „Codex Liturgiae“). Interessante oder wertvolle Gegenstände sind nicht zu finden.

Spezielle Informationen:
Bei näherem Betrachten fällt euch auf, daß an einer Stelle ein Teil des Teppichs zur Seite geschoben wurde.

Meisterinformationen:
An dieser Stelle befindet sich eine Falltüre. Diese führt in ein unterirdisches, mit vielen Fallen geschütztes Heiligtum, in dem ein Artefakt Firuns versteckt ist. Ailgrimm weiß darüber aber nicht Bescheid.
Ailgrimm möchte zunächst Bruder Eisgard begraben, bevor das Heiligtum untersucht wird.

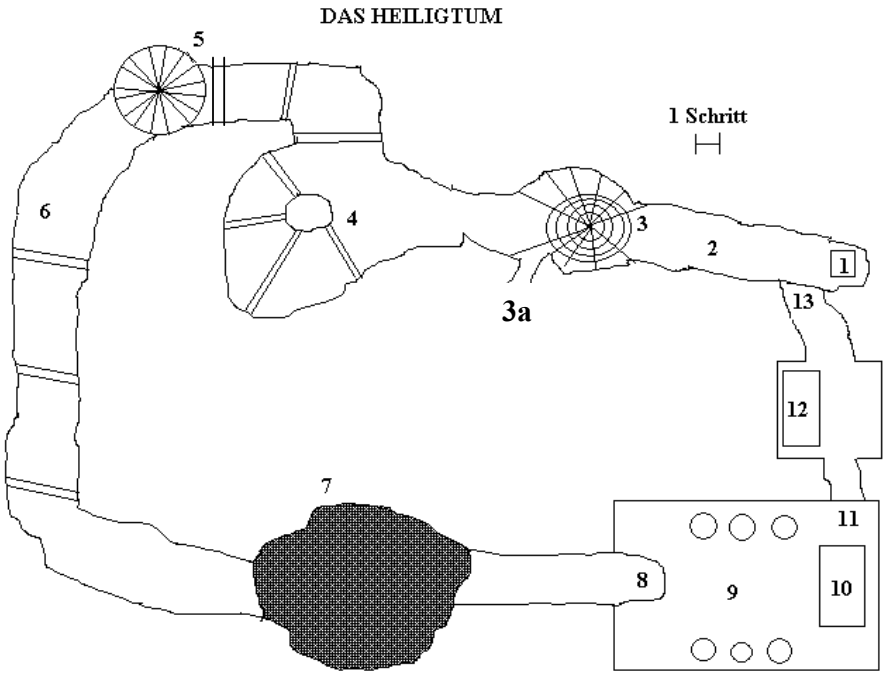
Das Heiligtum

Meisterinformationen:
Eine Karte des Heiligtums befindet sich auf der nächsten Seite. Anmerkung: Zauber wie Penetrizzel und Transversalis sind im Heiligtum wirkungslos.

1. Eingang

Allgemeine Informationen:
Als ihr die Falltüre öffnet, schlägt euch ein stechender Geruch von Moder und Fäulnis entgegen. Eine schmale Holzleiter führt 4 Schritt in die Tiefe.

Meisterinformationen:
Lassen sie jeden Helden eine Probe auf Klettern-5 ablegen. Beim Scheitern stürzt der betreffende Held ab und erhält 1W6 Schadenspunkte. Unten angekommen müssen die Helden auf jeden Fall eine Lichtquelle benutzen, um etwa sehen zu können.



2. Gang

Allgemeine Informationen:
Als ihr Licht gemacht habt, seht ihr, dass ihr in einem etwa 2-3 Schritt breiten und 2 Schritt hohen Gang steht, dessen Wände und Boden aus festgetretener Erde und grob behauenem Fels bestehen. Der Gang führt in westliche Richtung.

Spezielle Informationen:
Als ihr dem Gang folgt, wird der Fäulnisgeruch immer stärker. Plötzlich seht ihr eine zusammengekauerte Gestalt am Boden liegen. Bei Näherkommen erkennt ihr, dass es sich um einen Ork handelt.

Spezielle Informationen:
Der Ork ist tot. Eine klaffende, stark geschwollene Bisswunde und angetrocknetes Blut sind an seinem Hals zu erkennen.

Meisterinformationen:
Der Ork liegt hier schon seit etwa 2 Wochen. Er wurde durch den Biss einer Höhlenspinne getötet. Er hat einen Orksäbel, einen Dolch und 2W6 Silberstücke bei sich.
Wenn die Helden die Wände sehr genau untersuchen, so können sie bei einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe+7 einen Spalt in der Westwand erkennen. Die Tür kann von dieser Seite aber nur durch einen Firungeweihten mittels eines geheimen Rituals geöffnet werden, welches niemandem mehr bekannt ist.

3. Nest der Höhlenspinnen

Allgemeine Informationen:
Beim Weitergehen bemerkt ihr, daß immer wieder seltsame, weiße Fäden von der Decke hängen. Wenige Meter dahinter versperrt euch ein riesiges Spinnennetz den Weg.

Allgemeine Informationen:
Drei dunkle, achtbeinige, haarige Untiere, jedes an die eineinhalb Schritt im Durchmesser, schießen aus der Dunkelheit auf euch zu. Zwei davon kriechen flink an der Wand entlang und springen euch an, das andere lässt sich von der Decke auf euch herunterfallen.

Meisterinformationen:
Werte einer Höhlenspinne:
MU: 10, **AT:** 8, **PA:** 0, **LE:** 35, **RS :** 1, **TP :** 1W6+3 (+Gift), **MR:** 6.
Jedesmal, wenn ein Treffer bei einem der Helden Schadenspunkte anrichtet, so verursacht das Gift einen Abzug von 1 auf AT, PA, GE und KK für die Dauer eines Tages. Eine gelungene Probe auf Heilkunde Gift +5 halbiert die Regenerationszeit. Um das Gift aus den Drüsen eines toten Tieres zu gewinnen, ist eine Tierkundeprobe+5 sowie eine Alchimieprobe+10 nötig. Eine misslungene Tierkundeprobe führt ebenfalls zur Vergiftung.
Ein im Netz gefangener Held kann zwar noch kämpfen, muss aber 4 Punkte von AT und PA abziehen. Befreiung ist durch abwechselnde GE- und KK-Proben möglich, die mit jedem Versuch um 1 mehr erschwert werden.
Das Netz kann durch Magie, Feuer oder Klingenwaffen zerstört werden.

3a. Nest der Höhlenspinnen, Teil 2

Allgemeine Informationen:
In der Westwand befindet sich eine kleine, von Spinnenfäden verdeckte Nische.

Spezielle Informationen:
Dies scheint die „Vorratskammer“ der Spinnen zu sein. Von der Decke des runden, etwas 3 Schritt im Durchmesser großen Raumes hängen zwei Kokons, die mit etwas Fantasie an menschliche Umrisse erinnern. Der Boden ist mit etlichen Skeletten von Kleingetier wie Ratten und Vögeln übersät, dazwischen liegt auch ein menschliches Skelett. Durch einen ca. 2 Spann breiten Spalt in der Decke fällt Licht in die Nische.

Meisterinformationen:
In den Kokons befindet sich je ein toter Ork. Bei dem einen ist ein Dolch und 1W6 Silberstücke zu finden, der andere trägt eine unbrauchbare, leichte Armbrust bei sich. Die beiden Leichen sind ca. 2 Wochen alt.
Das menschliche Skelett liegt schon seit einigen Jahren hier. Bei einer gelungenen Sinnesschärfeprobe kann man einen silbernen Ring finden.
Der Spalt in der Decke ist selbst für einen kleinen Menschen oder Zwergen zu eng.

4. Das Türenrätsel

Allgemeine Informationen:
Der Gang öffnet sich in einen annähernd viereckigen Raum von vielleicht 3x8 Schritt. Zum ersten Mal ist der grobe Fels mit unregelmäßigem Mauerwerk verstärkt. Gen Westen befinden sich zwei Türen, eine weitere im Norden.

Spezielle Informationen:
Die drei Türen sind alle von der gleichen Bauart: Schlichtes, aber stabiles eisenbeschlagenes Holz. Jede Tür ist an der linken Seite mit je drei massiven Metallscharnieren in der Felswand verankert. Die Türen haben keine Schlüssellöcher, aber einen Knauf mit Henkel.

Meisterinformationen:
Die Türen sind alle im eigentlichen Sinne nicht verschlossen. Die jeweils 2. oder 3. Tür kann aber nur geöffnet werden, nachdem die jeweils vorhergehende geschlossen wurde. Es handelt sich dabei um einen mechanischen Mechanismus. In dem schmalen Gang kann’s da teilweise ziemlich eng werden (RA-Proben).
Rohe Gewalt, mechanische Manipulation oder Zauber wie Foramen sind wirkungslos.

5. Die endlose Treppe

Allgemeine Informationen:
Ihr öffnet die Türe, und ihr blickt jetzt in ein Treppenhaus. Von dem Absatz, auf dem ihr steht, führt eine steinerne, in den Fels gehauene, etwa 1 Schritt breite und steile Wendeltreppe sowohl nach unten als auch nach oben. Die Wände sind aus grobem Mauerwerk.

Meisterinformationen:
Wenn sie das Escher-Bild von der endlosen Treppe kennen, können sie sich bestimmt gut vorstellen, worum es sich hier handelt: Egal ob die Helden nach oben oder unten gehen: Nach einer Umdrehung, d.h. alle 30 Stufen, kommen sie immer wieder am gleichen Punkt vorbei. Wenn z.B. die Gruppe stehen bleibt und ein Held nach unten läuft, so kommt er 30 Stufen später wieder von oben bei der Gruppe an.
Wenn der letzte Held die Treppe betreten hat, verschwindet die Tür. An ihrer Stelle ist jetzt nur noch Mauerwerk. Wird die Wand an dieser Stelle berührt, so erscheint die Tür wieder und kann auch geöffnet werden.
Genau auf der gegenüberliegenden Seite, d.h. 15 Stufen weiter oben oder unten gibt es eine weitere Tür gleicher Bauart, die erscheint und geöffnet werden kann, wenn die Wand an der richtigen Stelle berührt wird.
Bei der Treppe handelt es sich um eine Illusion, die auch mittels „Illusionen zerstören“, erschwert um 14, umgangen werden kann. Die Helden stehen nach gelungenem Zauber dann in einem gemauerten, 2x4 Schritt großen Gang mit jeweils einer Tür an jedem Ende.

6. Die Schwingtüren

Allgemeine Informationen:
Ihr steht nun in einem etwa 3-4 Schritt breiten, gemauerten Gang mit gewölbter Decke, der grob nach Süden führt. Einige Schritt vor euch könnt ihr eine große, zweiflügelige, eiserne Tür erkennen.

Meisterinformationen:
Alle drei Türen, die im Abstand von etwa 5 Schritt hintereinander angeordnet sind, haben weder Schlüsselloch noch Knauf und sind nicht durch Gewalt, Fingerfertigkeit oder Magie zu öffnen.
Nähert man sich einer Tür aber auf einen Schritt, so schwingt sie in die dem Helden entgegengesetzte Richtung auf. Sie bleibt aber nur 5 Sekunden so geöffnet, dann schwingt sie in die andere Richtung zurück! Solange sich eine Person in 1 Schritt Entfernung befindet, schwingt sie alle 5 Sekunden weiter. Ansonsten geht sie in ihre geschlossene Position zurück. Der Mechanismus ist magischer Natur.
Das beste ist, schnell durch die Türen durchzurennen. Einer zurückschwingenden Tür kann nur mit einer gelungenen Probe auf Ausweichen+6 ausgewichen werden. Ein Treffer von einer Tür verursacht 2W6 Schadenspunkte.
Direkt hinter der letzten Tür ist eine massive Metallstange auf einer Höhe von eineinhalb Schritt quer über den Gang gespannt. Ein rennender Held, dem eine Intuitionsprobe+5 misslingt und der nicht klein genug ist, schlägt sich gewaltig den Kopf an, muss sich für 2 Stunden 1 Punkt von GE, KK, AT und PA abziehen und erhält 2W6 Schadenspunkte.

7. Der unterirdische See

Allgemeine Informationen:
Der Gang knickt nach Osten ab und öffnet sich zu einer breiten, hohen Grotte von vielleicht 10 Schritt im Durchmesser. Die Grotte ist mit kristallklarem Wasser gefüllt, die Decken hängen voll mit Tropfsteinen.

Spezielle Informationen:
Das Wasser ist eiskalt, ruhig, und scheint etwa eineinhalb Schritt tief zu sein. Der Grund ist allerdings durch viele, große Gesteinsbrocken sehr uneben.

Meisterinformationen:
Durchschreiten die Helden den See, so muß jedem eine Geschicklichkeitsprobe gelingen. Ansonsten rutscht er aus, und es ist, wie auch wenn die Helden den See durchschwimmen wollen, eine Schwimmen-Probe notwendig. Bei einer mißlungenen Probe schluckt der Held Wasser und erhält 1W6 Schadenspunkte.

8. Die Falltür

Allgemeine Informationen:
Der Gang führt weiter nach Osten. Die Wände und die Decke sind aus Mauerwerk. Am Ende des Ganges, etwa 10 Schritt entfernt, seht ihr eine große, einflügelige Metalltür.

Meisterinformationen:
Wenn sich einer der Helden der Tür etwa auf 2 Schritt genähert haben, so beginnt auf einmal der gesamte Gang ruckartig nach unten zu knicken! Die Tür wird dadurch praktisch zu Falltür, allerdings in 10 Schritt Tiefe. Alle Helden, die im Gang stehen, während dieser umknickt, müssen eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, ansonsten erhalten sie beim Sturz 1W6 Schadenspunkte. Erklettert werden kann die Wand nur durch eine Kletternprobe+9 (mit Seil: +3). Sturz: 1W6 Schadenspunkte.
Die Scharniere des mechanischen Mechanismus können evt. von einem aufmerksamen Helden (gelungene Sinnesschärfe-Probe+5) entdeckt, jedoch nicht deren Funktion verstanden werden.
Die Tür hat einen Knauf mit Henkel, kein Schloß, und ist unverschlossen. 1 Schritt darunter ist fester Boden.

9. Das Heiligtum

Allgemeine Informationen:
Ihr steht nun in einem viereckigen, etwa 20x10 Schritt großen, gewölbten Raum. Die beiden längeren, gemauerten Wände werden von je 5 Säulen gesäumt, die die Gewölbedecke tragen. Der ganze Raum wird durch grünlich schimmernde Pilze, die an den Säulen wachsen, in ein unheimliches Licht getaucht. Der Boden ist mit einem Mosaik aus weißen und schwarzen Kacheln ausgelegt. Am anderen Ende des Raumes erkennt ihr einen steinernen Altar. Der ganze Raum besitzt eine ebenso bedrohlich-düstere wie feierliche Atmosphäre.

Meisterinformationen:
Bei den Pilzen handelt es sich um Phosphorpilze, die natürlich auch mitgenommen werden können.

10. Der Altar

Allgemeine Informationen:
Auf dem schlichten, 1x2 Schritt großen Steinaltar stehen zwei Gegenstände. Das eine ist eine gläserne Halbkugel, das andere ein silberner Armreif.

Spezielle Informationen:
Der Armreif ist schlicht, aber gut verarbeitet. Viel interessanter ist dagegen die Glaskugel: Unter der Oberfläche ist der Ausschnitt einer schneebedeckten Landschaft zu sehen: Eine kleine Holzhütte in Mitten eines Tannenwaldes. Schneeflocken wirbeln um die ganze Szene herum. Bei genauem Hinsehen erkennt man einen weißen, riesigen Bären, der durch den Schnee vor der Hütte stapft.

Meisterinformationen:
Sobald einer der Helden die Glaskugel berührt (sollten sie es partout nicht wollen, so helfen sie mit ein paar NG-Proben nach oder lassen sie es Ailgrimm tun) ändert sich für diesen schlagartig die Umgebung: Er steht auf einmal in Mitten eines Schneegestöbers hinter einer Holzhütte in einem Tannenwäldchen. Na, kommt ihnen das bekannt vor? Genau: Der Held befindet sich jetzt in der Glaskugel! D.h., seine Kameraden sehen noch, wie er sich vor ihnen in Luft auflöst. Dann taucht er auf einmal im Inneren der Glaskugel auf.
Die Hütte ist etwa 10x10 Schritt groß, einstöckig und ganz aus Holz. Die Fenster sind alle verrammelt und können mit Gewalt (KK+4) oder Geschick (FF+7) geöffnet werden. Die Tür vorne ist offen. Allerdings patrouilliert der Firunsbär davor. Seine Werte:
MU: 20, **AT:** 11 (2 AT/KR), **PA:** 4, **LE:** 80, **RS:** 3, **TP:** 2W6+2, **MR:** -1.
Die Hütte ist sehr gemütlich eingerichtet: Hier gibt es einen offenen Kamin, Tisch, Bank und Stühle, ein Bett, ein Hirschgeweih an der Wand. Auf dem Tisch liegt ein Pergament und ein Amulett. Sonst gibt es nicht Interessantes.
Das Amulett ist ein silberner Anhänger mit einem eingravierten Eisbären. Es ist ein dem Firun geweihtes Artefakt, das seinem Träger (nur hohen Firungeweihten und hochstufigen Magiern) die Kontrolle über Schnee und Eis gibt.
Auf dem Pergament steht:
„Ein Silberstreif am Himmel hat so manchen Mann groß gemacht.“
Dies ist ein Hinweis darauf, wie der geschrumpfte Held wieder befreit werden kann. Legt man den Armreif über die Glaskugel (Achtung! Nicht berühren!), so befindet sich der Held augenblicklich wieder in voller Größe im Heiligtum. Wie er allerdings seinen Kameraden draußen die Information zukommen läßt, da sei den Helden jeglicher Einfallsreichtum gegönnt. Auf keinen Fall darf die Glaskugel zerstört werden. Das würde nämlich bedeuten, daß der eingeschlossene Held auf ewig klein bleibt, es sei denn, er wird durch einen gelungenen „Verwandlung beenden“, erschwert um 16, entzaubert.
Ailgrimm weiß weder über das Heiligtum noch das Amulett Bescheid. Er vermag es auch nicht zu benutzen.

11. Geheimtür

Meisterinformationen:
Wenn die Helden die Wände des Heiligtums genau absuchen (ansonsten helfen sie ihnen nach gelungenen Sinnesschärfe-Proben etwas nach), entdecken sie eine Türknauf mit Henkel in der Wand. Wenn sie diesen berühren, erscheint eine Metalltür, die offen ist.

12. Opferaltar des Firun

Allgemeine Informationen:
Ihr steht in einem niedrigen, etwa 4x4 Schritt großen gemauerten Raum. Die Westwand besteht aus einer Nische, unter der ein steinernes Mosaik Firun als Jäger darstellt. In der Nische liegen einige Opfergaben.

Spezielle Informationen:
Zu den Opfergaben gehören einige Dukaten und Silberstücke, ein goldener Ring, ein Rubin und ein Amethyst. Ailgrimm meint, daß man die Gelegenheit nutzen sollte, um Firun ein Opfer darzubringen und ihm zu danken, daß man von ihm bis hierher beschützt worden ist.

Meisterinformationen:
Auf keinen Fall sollten die Helden Gegenstände aus dem Opferaltar stehlen. Nicht nur daß Ailgrimm erbost sein wird. Nein, auch Firun höchstpersönlich wird jeden frevelhaften Held mit permanenten Abzügen von 3 auf CH, MU und KL sowie mit einem Zuschlag von 3 auf AG strafen. Ein Held, der spendet und betet, erhält eine Vision von Firun: Er sieht die Stadt Lowangen aus der Vogelperspektive,

umringt von tausenden Zelten der Orks. Über der Stadt tobt ein fürchterlicher Schneesturm, darum herum ist es jedoch vollkommen windstill und sonnig.

13. Geheimtür die Zweite

Meisterinformationen:
Diese Geheimtür funktioniert wie die andere, mit dem Unterschied jedoch, daß sie sich schließt, sobald der letzte Held hindurchgetreten ist, und von der anderen Seite nicht zu öffnen ist.

Der Hinterhalt

Allgemeine Informationen:
Verschwitzt und schmutzig klettert ihr die Leiter hoch und steht nun wieder im Wohnraum des Firuntempels. Durch die Fenster seht ihr, daß draußen bereits der Tag graut.

Allgemeine Informationen:
Von draußen hört auf einmal Schritte. Sehr viele Schritte, die rasch näherkommen. Fast gleichzeitig zerbersten plötzlich alle drei Fenster des Raumes mit einem lauten Klirren. Die Schritte nähern sich durch den Gebetsraum.

Spezielle Informationen:
Ihr schaut euch in alle Richtungen um und könnt erkennen, daß vor jedem der zerbrochenen Fenster 3 Orks stehen, die mit Armbrüsten auf euch zielen.
8 weitere Orks stapfen durch die Tür. Der größte und kräftigste von ihnen fällt durch sein weißes Fell besonders ins Auge. Er wird begleitet von einem Orkschamanen und 6 mit Säbeln bewaffneten Kriegern.

Meisterinformationen:
Vereiteln sie den Helden jeglichen Fluchtversuch. Die Armbrustschützen werden nicht zögern, jedem fliehenden Helden eine Salve von Bolzen in den Rücken zu jagen. Ins Heiligtum zu fliehen ist aufgrund der engen Falltür nur nacheinander möglich, d.h. sobald ein Held beginnt, die Leiter herunterzusteigen oder hinunterspringt, werden die anderen beschossen und angegriffen. Machen sie den Helden klar, daß ein Kampf nicht zu gewinnen ist. Magische Tricks können sie von dem Schamanen verhindern lassen.
Bei dem weißpelzigen Ork handelt es sich um den Hauptmann Mardukh Orkhan. Seine Werte:
MU: 16, **KL:** 12, **IN:** 10, **CH:** 14, **GE:** 15, **KK:** 16. **AG:** 5, **HA:** 2, **RA:** 4, **TA:** 2, **NG:** 4, **GG:** 5, **JZ:** 6, **ST:** 16, **MR:** 0, **LE:** 49, **AT:** 15 (schwerer Orksäbel), **PA:** 13, **TP:** 1W6+4, **RS:** 5 (Kettenhemd+Tellerhelm).
Herausragende Talente: Raufen 11, scharfe Hiebwaffen 13, Lügen 14, Kriegskunst 17, Sprachen kennen 13, Gefahreninstinkt 12.
Der Schamane heißt Uigar Kai. Seine Werte:
MU: 9, **KL:** 17, **IN:** 16, **CH:** 15, **GE:** 10, **KK:** 9. **AG:** 4, **HA:** 3, **RA:** 3, **TA:** 0, **NG:** 6, **GG:** 5, **JZ:** 4, **ST:** 12, **MR:** 2, **LE:** 31, **KE:** 76, **AT:** 10 (Dolch), **PA:** 7, **TP:** 1W6+1, **RS:** 1 (Fellkleidung).
Herausragende Talente: Alte Sprachen 11, Sprachen kennen 14, Götter/Kulte 12, Magiekunde 11, Sternenkunde 11, Heilkunde Krankheiten 14, Heilkunde Seele 12, Prophezeien 10.
Die Werte für die anderen Orks können sie von oben übernehmen. Nur für die Armbrustschützen gilt: **AT:** 20 (±Mod.) (leichte Armbrust), **PA:** 8, **TP:** 2W6+2 (±Mod.).

Allgemeine Informationen:
Der weißpelzige Ork spricht euch in gebrochenem Garethi an: „Eure Waffen lasst wo sie sein. Ihr umzingelt. Ich glaube, ihr da unten etwas gefunden, was uns gehört. Ihr es und geben sofort!“

Meisterinformationen:
Mardukh Orkhan spricht natürlich von dem Amulett. Er weiß darüber auch nur das, was Bruder Eisgard ihm vor seinem Tod erzählt

hat: Dass in dem Heiligtum ein mächtiges Artefakt des Firun sei, bewacht von vielen Fallen. Nachdem er dort bereits drei Männer verloren hatte, zwang er Bruder Eisgard, einen Brief an Ailgrimm zu schreiben. Danach ließ er ihn umbringen. Er beobachtete die Heldengruppe bereits seit deren Ankunft, um zu warten, bis diese mit dem Amulett das Heiligtum verlassen würden. Über den Verbleib Bruder Thorfrosts weiß er nichts.
Mardukh Orkhan ist unbestechlich und schwer zu täuschen. Die Helden sollten seiner Aufforderung folge leisten, ihre Waffen ablegen und ihm das Amulett übergeben.

Allgemeine Informationen:
Nachdem ihr dem weißpelzigen Ork das Amulett übergeben habt, wirft dieser einen kurzen, kritischen Blick darauf, um es darauf gleich dem neben ihm stehenden Schamamen weiterzugeben. Dessen Augen fangen beim Anblick des Amuletts an, erfreut zu strahlen. Er nickt leicht, und bricht darauf in ein hämisches, vom Wahnsinn überschattetes Gelächter ein.
Mit einem Grinsen auf dem Gesicht spricht der weißpelzige Ork zu euch: „Für eure Kooperation ich euch danken. Gnädig wie ich bin ich werde euch einen schnellen Tod gewähren."

Allgemeine Informationen:
Auf ein Zeichen des Anführers packt einer der Orkkrieger ein langes Seil aus, das er euch zuwirft. Noch bevor ihr euch wundern könnt, seht ihr, wie der Orkschamane wilde Handbewegungen ausführt, wobei sich das Seil blitzschnell um euch wickelt. Binnen weniger Sekunden seid ihr zu einem ordentlichen Paket verschnürt.
Zwei der Orkkrieger treten vor, um eure Waffen einzusammeln. Ihr seht, wie die Armbrustschützen draußen Fackeln anzünden und durch die zerbrochenen Fenster in das Haus werfen. Mit lautem, dreckigem Gelächter machen sich die Orks aus dem Staub.

Allgemeine Informationen:
Es dauert nur wenige Minuten, bis die Holzwände, die Möbel und die überall verstreuten Bücher beginnen, Feuer zu fangen. Bereits eine Viertelstunde nach Abzug der Orks lodert um euch herum ein Feuer, dessen Hitze immer wieder zu euch herüberschlägt und den Schweiß aus euch heraustreibt.

Meisterinformationen:
Das Seil sitzt extrem fest. Mit einer einfachen Entfesseln-Probe ist es hier nicht getan. Ein versteckter Dolch und eine gelungene Geschicklichkeitsprobe wären möglich. Scharfe Gegenstände sind sonst keine in der Nähe. Ebenso könnten die Helden versuchen, das Seil an dem Feuer zu verbrennen. In diesem Fall müssen sie aber mit einigen Schadenspunkten (mindestens 2W6) rechnen. Beachten sie, dass den Helden Hände und Füße gefesselt sind, so dass großartige Bewegungen und die meisten Zauber und Rituale nicht möglich sind.
Lassen sie die Helden aber ruhig zappeln. Schildern sie, wie das Feuer immer näher kommt, die Hitze immer unerträglicher wird. Im letzten Moment, wenn die Helden bereits die Hoffnung aufgegeben haben, kommt die Rettung.

Bruder Thorfrost

Allgemeine Informationen:
Da plötzlich seht ihr eine dunkle Gestalt zwischen den Flammen in Richtung der Tür. Sie scheint einige Sekunden zu zögern, als sie euch sieht. Dann fällt sie auf die Knie und streckt die Arme gen Himmel.

Allgemeine Informationen:
Das Feuer um euch herum beginnt, immer langsamer zu flackern, und seine Farbe verändert sich zunehmend von gelb-rot nach bläulich-weiss. Die Hitze lässt langsam nach.

Spezielle Informationen:
Das Feuer scheint tatsächlich zu Eis erstarrt zu sein.

Allgemeine Informationen:
Die Gestalt tritt wortlos auf euch zu. Es handelt sich um einen vielleicht 60-jährigen, kleinwüchsigen Mann mit Glatze und kurzem, grauem Kinnbart. Seine weiße Kutte ist übersät mit Schmutz- und Blutflecken, und sein Gesicht zeigt viele Narben.
Er macht sich daran, eure Fesseln mit einem kleinen Dolch durchzuschneiden. Er und Ailgrimm werfen sich ebenso erstaunte wie erfreute Blicke zu. Dann platzt es aus Ailgrimm heraus: „Bruder Thorfrost, ihr lebt!?“

Meisterinformationen:
Bruder Thorfrost ist 62 Jahre alt, höchstens eineinhalb Schritt groß und etwas bucklig. Er hat eine Glatze, einen grauen Kinnbart und hellblaue, freundliche Augen. Sein Gesicht und seine Arme sind stark zernarbt, seine weiße Kutte ist schmutzig. Er und Ailgrimm kennen sich aus Paavi. Vor 5 Jahren zog er mit Bruder Eisgard aus, um den Firuntempel bei Gashok aufzubauen. Er ist ein tiefreligiöser, sehr scheuer und stiller, manchmal etwas brummeliger, aber sehr anständiger Mensch.
Seine Werte:
MU: 15, **KL:** 14, **IN:** 19, **CH:** 14, **FF:** 10, **GE:** 10, **KK:** 8; **AG:** 4, **HA:**2, **RA:** 3, **TA:** 2, **NG:** 5, **GG:** 1, **JZ:** 4, **ST:** 16, **MR:** 11, **LE:** 78, **KE:** 123, **AT:** 13 (Dolch), **PA:** 12, **TP:** 1W6+1 (±Mod.), **RS:** 1 (Straßenkleidung).
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Bekehren 16, Wildnisleben 15, Fährtensuche 12, Götter/Kulte 16, Tierkunde 11, Pflanzenkunde 11, Heilkunde Wunden 11, Heilkunde Gift 12.
Thorfrost war vor ca. 2 Wochen Pilze suchen im Wald. Als er zurückkam, sah er eine Horde Orks vor dem Tempel stehen. Daraufhin versteckte er sich zwei Wochen lang im Wald und konnte nicht den Mut aufbringen, in den Tempel zurückzukehren. Er bereut seine Feigheit sehr und fühlt sich für den Tod Eisgards verantwortlich. Im Wald wäre er des öfteren fast von einigen herumstrolchenden Orks entdeckt worden.
Erst als er von seinem Versteck aus den Tempel in Flammen stehen und die Orks abmarschieren sah, riss er allen Mut zusammen, um zurückzukehren, und schließlich mit Firuns Hilfe das Feuer zu Eis erstarren zu lassen. Die Anwesenheit der Helden und Ailgrimm erfreut ihn so sehr wie sie ihn überrascht.
Über das Heiligtum und das Artefakt weiß er nur sehr wenig, und das wenige erfuhr er in Träumen, die Firun ihm schickte. Der Tempel stand jahrzehntelang leer und war arg heruntergekommen, als er und Eisgard in bezogen. Über die Vorgänger ist ihnen nur bekannt, dass sie Kaltbert und Waldemar hießen, und vor vielen Jahren spurlos verschwanden; es gibt keine Aufzeichnungen von ihnen bzw. über sie.
Irgendwann entdeckten sie die Falltüre. Als ein befreundeter Jäger, Loke Wenninger, vor vier Jahren bei dem Versuch, das Heiligtum zu ergründen umkam, beschlossen sie, diesen Ort erst einmal in Ruhe zu lassen. Thorfrost meint, es müsse einen Mechanismus geben, die Fallen zu umgehen. Dieser ist ihm aber nicht bekannt. Firun wollte ihm diesen auch trotz inständiger Bitten nicht mitteilen.
Über das Amulett weiß er nur, dass es Firun geweiht und sehr mächtig ist. Um so mehr beunruhigt es ihn, dass es nun in den Händen der Orks ist.
Der weißpelzige Ork Mardukh Orkhan und der Schamane Uigar Kai sind ihm namentlich bekannt. Thorfrost weiß außerdem, daß Mardukh Orkhan sein Lager im ehemaligen Dorf Rorkvell im Rhorwed, etwa 4 Tagesreisen entfernt, aufgeschlagen hat.
Thorfrost und Ailgrimm wollen sich nun zunächst mit dem Wiederaufbau des Tempels beschäftigen. Sie bitten die Helden, sich um das Amulett zu kümmern. Beide sind stark erschöpft und nervlich am Ende und werden sich von den Helden nur schwer überreden lassen, mitzukommen.

Sie verweisen die Helden an die Adresse des Firungeweihten Wilbur Wintersorg in Neu-Lowangen, einem kleinen Städtchen nördlich von Lowangen. Dort wollen sie auf die Helden in der Taverne „Auentor“ warten, wenn sie die Reparatur des Tempels abgeschlossen haben.
Die Waffen der Helden liegen übrigens auf einem Haufen vor dem Tempel. Evt. Pferde oder andere Reittiere haben die Orks aber mitgenommen.

Ab ins Rhorwed-Gebirge

Tag 1

Allgemeine Informationen:
Es ist ein milder, sonniger Frühlingstag, als ihr eure Reise beginnt. Die Spuren der Orks sind deutlich zu erkennen und führen in nordwestliche Richtung. Offensichtlich waren sie beritten.
Weite, kräftig-grüne Wiesen erstrecken sich um euch herum so weit das Auge reicht, stellenweise von kleinen Wäldchen und Flussauen durchschnitten.
Das Rhorwed-Gebirge ist noch nicht zu erkennen. Es liegt hinter einem Dunstschleier am Horizont verborgen.

Meisterinformationen:
Der erste Tag verläuft ohne nennenswerte Zwischenfälle.

Tag 2

Allgemeine Informationen:
Ihr setzt euren Weg fort. Weder das Wetter noch die Landschaft hat sich nennenswert verändert. Ihr kommt sehr gut voran. Gegen Mittag sind bereits die ersten Ausläufer des Rhorwed zu erkennen. Ihr nähert euch dem Gebirge, das wohl noch eine Tagesreise entfernt ist, von der Südseite.

Meisterinformationen:
Aufmerksame Helden (gelungene Sinnesschärfeprobe-3) können einen Rastplatz entdecken, der wohl am Abend davor von den Orks benutzt wurde. Außer den Überresten des Feuers und des Essens ist aber nichts zu finden.
Würfeln sie außerdem mit dem W6. Fällt eine 1 oder 2, so begegnen die Helden einer Karenherde aus 5W6+10 Tieren.
Werte eines Karens:
MU: 11, **AT:** 9, **PA:** 5, **LE:** 30, **RS:** 1, **TP:** 1W6+2, **MR:** -3.

Tag 3

Allgemeine Informationen:
Am späten Vormittag des dritten Tages erreicht ihr ein kleines Flüsschen, das aus dem Rhorwed zu kommen scheint. Birken und Weiden säumen die Flussaue. Die Spuren der Orks führen am Flussufer entlang nach Osten direkt ins Gebirge hinein.

Meisterinformationen:
Würfeln sie mit dem W6. Bei 1-4 begegnet den Helden eine Patrouille von 6 Orks (Werte s.o.). Geben sie den Helden aber auch die Möglichkeit, durch Flucht oder Verstecken dem Kampf zu entgehen.
Der Fluss ist übrigens voller Lachse und Forellen, und bietet sich zum Angeln an (auch wenn die Helden dafür eigentlich keine Zeit verschwenden sollten).

Allgemeine Informationen:
Je weiter ihr ins Gebirge vordringt, desto stärker verändert sich die Landschaft. Der stark bewachsene, fruchtbare Boden weicht zunehmend kargem, moosbewachsenem Gestein. Einzig entlang des Flusses sind die Wiesen noch dicht und frisch. Der Pfad, auf dem ihr euch befindet, steigt zusehends an. Ein Adler kreist über dem Gebirgshang zu eurer Rechten.

Meisterinformationen:
Die Spuren der Orks sind hier nur noch durch eine gelungene Probe auf Fährtensuche+5 zu erkennen. Offensichtlich sind die Orks abgestiegen und haben ihre Pferde an der Leine geführt.

Allgemeine Informationen:
Obwohl ihr den ganzen Tag strahlenden Sonnenschein hattet, wird es am frühen Nachmittag plötzlich schlagartig kalt. Eine derartig plötzliche Wetterveränderung habt ihr noch nie erlebt: Wie aus dem Nichts bildet sich innerhalb weniger Minuten eine dichte, graue Wolkendecke über euch. Die Temperatur ist derweil um mindestens 30° gesunken. Schon beginnen die ersten Schneeflocken um euch zu tanzen. Nur eine knappe Viertelstunde später tobt ein furchtbarer Schneesturm um euch.

Meisterinformationen:
Den Schneesturm haben die Helden dem Schamanen Uigar Kai zu verdanken, der das Firun-Amulett zum ersten Mal ausprobiert hat.
Die Helden erleiden 2W6+2 Kältetrefferpunkte. Hierbei wirkt die Kleidung als Rüstungsschutz. zur Orientierung: Wollhemd, Wollbluse, Lederjacke, Lederhose, Handschuhe, Stiefel RS 1; Wolljacke, Wollhose, Wollmantel, gefütterte Stiefel RS 2; Pelzweste, Wollkleid, Wollkapuzenmantel RS 3; Pelzmantel RS 4; Anorak RS 8.
Detaillierte Beschreibungen der Kälteregeln entnehmen sie der Box „Rauhes Land im hohen Norden“.
Die Helden sollten sich schleunigst nach einem Unterschlupf umschauen, wenn sie von dem Schneesturm nicht eingedeckt werden wollen. Mit einer gelungenen Probe auf Wildnisleben+2 läßt sich bestimmt etwas finden.

Spezielle Informationen:
Ihr entdeckt eine Felsnische, vielleicht 30 Schritt im Durchmesser ist, die durch einen Überhang gut geschützt ist.

Allgemeine Informationen:
Der Sturm tobt über eine Stunde. Dann plötzlich, genau so schnell wie er gekommen ist, löst er sich wieder auf. Binnen Minuten bricht die Wolkendecke auf, die Temperatur steigt merklich, der Wind lässt nach. Der gefallene Schnee würde das Weiterkommen allerdings nicht einfach machen, und es beginnt auch bereits zu dämmern.

Meisterinformationen:
Wahrscheinlich werden die Helden ihren Unterschlupf auch für die Nacht benutzen. Würfeln sie mit dem W6. Bei 1 oder 2 werden sie nachts von zwei Berglöwen angegriffen.
Werte eines Berglöwen:
MU: 14, **AT:** 15 (2 AT/KR), **PA:** 9, **LE:** 30, **RS:** 2, **TP:** 1W6+6 (Rachen), 1W6+4 (Pranken), **MR:** -2.

Tag 4

Allgemeine Informationen:
Am nächsten Morgen könnt ihr sehen, dass die warme Frühlingssonne bereits wieder einen Grossteil des gestern gefallenen Schnees weggeschmolzen hat. Der Pfad ist feucht und matschig und windet sich mehrere Stunden weiter ins Gebirge hoch.

Meisterinformationen:
Würfeln sie (mal wieder) mit dem W6. Bei 1-4 treffen die Helden (mal wieder) auf eine Orkpatrouille von 6 Mann (Werte s.o.). Auf dem engen Gebirgspfad sollte eine Flucht oder Verstecken aber sehr schwer sein.
Achtung: Wenn ein Ork die Helden bemerkt und entkommt, wird er Mardukh Orkhan in Rorkvell von dem Vorfall erzählen.

Allgemeine Informationen:
Der Pfad steigt mittlerweile nur noch unmerklich an. Stattdessen befindet ihr euch jetzt auf einer grasbewachsenen Hochebene. Die Sonne scheint warm, und die Sicht ist gut. Der Fluss ist zu einem kleinen Gebirgsbächlein geschrumpft, das sich

einige hundert Meter links von euch durch die Felsen schlängelt.
Am späten Nachmittag macht euer Pfad einen scharfen Knick gen Süden und beginnt wieder leicht bergab zu führen. Vom Scheitelpunkt des Pfades habt ihr eine gute Aussicht über die unter euch liegende Ebene. In einigen Kilometern Entfernung könnt ihr das Dorf Rorkvell sehen.

Spezielle Informationen:
Rorkvell liegt inmitten eines kleinen, halbmondförmigen Tals. Es wird von der einen Seite durch steile Felswände, von der anderen Seite durch ein kleines Auenwäldchen begrenzt. Das Tal scheint hinter dem Dorf weiter ins Gebirge hinein zu führen.
Das Dorf selbst besteht aus vielleicht drei Dutzend Häusern, von denen die meisten zerstört sind. Einzig eine Mühle am Waldrand sowie zwei große Häuser in der Stadtmitte sind noch intakt. An jedem der drei Gebäude prangt ein riesiges, rotes Orkbanner.
Überhaupt scheint das Dorf fest in der Hand der Orks zu sein. Kreisförmig um das Dorf herum sowie vereinzelt zwischen den zerstörten Gebäuden stehen Orkzelte, insgesamt wohl so an die 100 Stück. Zu beiden offenen Seiten des Tals sind zahlreiche, kleine Wehrtürme aus Steinen und Holz aufgebaut, auf denen Orks ihre Wache schieben. In dem Lager herrscht geschäftiges Treiben. Ihr zählt wohl so an die 400 Orks. Menschen sind keine zu sehen.

Meisterinformationen:
Nähere Details sind auf diese Distanz nicht zu erkennen. In der Nähe des Aussichtspunktes gibt es ein kleines Wäldchen mit dichtem Gebüsch, das sich als Versteck zur Beobachtung sehr gut eignet.
Sich bei Tag in das Lager schleichen zu wollen wäre glatter Selbstmord. Zumal der Pfad der einzige Zugang und gut bewacht ist. Die Werte der Orks übernehmen sie von oben. Die meisten Orks sind Nahkämpfer; einige, vor allem die Wachen auf den Türmen, sind Armbrustschützen. Machen sie den Helden klar, daß ein unbemerktes Eindringen in das Lager unmöglich ist.
Uigar Kai und Mardukh Orkhan befinden sich meist in den großen Gebäuden nahe der Ortsmitte. Sie lassen sich nur selten im Freien sehen.
Wenn sich die Helden dann zur Nachtruhe begeben, lassen sie einen von ihnen Träumen (am Besten wieder einen Magier, Geweihten oder Helden mit hoher Intuition).

Der Traum und die Lawine

Allgemeine Informationen:
Heute nacht hast du wieder einen seltsamen und sehr intensiven Traum. Du siehst das Dorf Rorkvell im Licht der Abenddämmerung. Idyllisch liegt es da zwischen Wald und Bergen, die Räder der Windmühle drehen sich sanft im Wind. Du siehst Bauern und Mägde, Waschweiber und Kinder auf den Gassen. Sie reden und lachen, pflügen die Äcker, waschen Wäsche und spielen.
Da plötzlich hört man ein Grollen aus den Bergen. Die Menschen halten in ihrer Arbeit und ihren Gesprächen inne und blicken erstaunt und ängstlich in Richtung der Felswand. Jetzt kannst du es auch sehen: Eine riesige Lawine aus Felsbrocken und Geröll bahnt sich ihren Weg den Hang herunter. Viele der Menschen fangen an zu schreien – sie rennen. Doch es ist zu spät. Schon hat die Gerölllawine den Rand des Dorfes erreicht und begräbt Männer, Frauen und Kinder, Vieh, Felder und Häuser unter sich.
Mit einem Schrei wachst du aus deinem Traum auf.

Spezielle Informationen:
Es ist immer noch mitten in der Nacht. Das Madamal erleuchtet das Tal fahl und unheimlich. Dein Schrei war wohl so laut, daß er deine Kameraden geweckt hat.

Meisterinformationen:

Jetzt sollte der betreffende Held seinen Kameraden von dem Traum erzählen. Es dürfte jetzt wohl allen klar sein, wie sie den Orks einheizen können: Eine Lawine würde das ganze Lager unter sich begraben.
Sollte einer Helden schon vor dem Traum auf diese Idee gekommen sein, so belohnen sie ihn mit 50 AP.
Der Schrei war übrigens so laut, daß einige der Orkwachen aufmerksam geworden sind und eine Patrouille von 10 Mann (bzw. 15 Mann, falls die Orks aus anderen Gründen schon auf die Helden aufmerksam geworden sein sollten) losschicken. Lassen sie es aber nicht auf einen Kampf oder eine Gefangennahme der Helden ankommen. Dies wäre sonst deren Ende. Schaffen sie einfach eine spannende Atmosphäre.

Spezielle Informationen:

Als ihr die Felswand, die rechts an Rorkvell vorbeiführt, noch einmal genauer betrachtet, erkennt ihr einen kleinen Pfad, der sich steil und treppenartig den Felsen hochwindet. Der Zugang zu diesem Pfad liegt aber jenseits der Befestigungstürme des Orklagers. Von eurer Position aus könntet ihr den Pfad aber auch über einen ca. 30 Schritt langen, schmalen Steilhang erreichen.
Der Pfad scheint auf einer kleinen, mit Geröll übersäten Hochebene zu enden.

Meisterinformationen:

Überlassen sie es den Helden, wie sie die Lawine auslösen wollen. Ein Geweihter könnte ein Wunder seines Gottes erbeten, magisch begabte Helden haben bestimmt gute Ideen. Stehen diese Möglichkeiten nicht zur Verfügung, so muß die Lawine wohl von Hand ausgelöst werden. Dazu müssen die Helden die Hochebene über Rorkvell erreichen.
Entweder schleichen sie sich an den Orkwachen (Armbrustschützen, Werte s.o.) vorbei, um den Pfad zu erreichen. Es sind 8 Türme im Abstand von ca. 20 Schritt, jeder von 3 Orks bewacht. Der Mond scheint hell, und die nacht ist sternenklar. Außerdem bietet die Ebene kaum Deckung. Verlangen sie Schleichenproben+5. Achtung: Werden die Helden entdeckt, so haben sie schnell das ganze Lager gegen sich!
Besser wäre es, über den Steilhang zu klettern. Dazu sind für jeden Helden 2 Kletterproben+8 (mit Seil +1) notwendig. Bei mißlungener Probe verletzt sich der Held und erhält 1W6+2 Schadenspunkte. Außerdem erhöht sich bei jedem Abrutschen die Wahrscheinlichkeit, von den Orks bemerkt zu werden.
Ist der Pfad erreicht, so müssen unterwegs nochmals 2 Kletterproben ohne Zuschlag (mit Seil: -3) bestanden werden. Hier führt Mißlingen zu 1W6 Schadenspunkten.
Die Hochebene ist ca. 300x100 Schritt groß und komplett mit Geröll und großen Felsbrocken übersät. Verlangen sie je nach Größe der Felsbrocken, die die Helden ins Rollen bringen wollen, KK-Proben mit angemessenen Zuschlägen (z.B. KK+3 für einen 50-Kilo-Brocken).
Für den Rückweg sind natürlich wieder die gleichen Kletterproben wie für den Hinweg notwendig.

Allgemeine Informationen:

Anfangs rollen nur ein paar kleine Steinchen. Doch diese reißen immer mehr und immer größere Felsbrocken mit sich mit. Das leichte Rauschen schwillt zu einem Grollen, dann zu einem ohrenbetäubenden Donnern an. Eine riesige Gerölllawine nähert sich dem Felsüberhang. Einige der Orkwachen schauen sich verwundert um. Andere sind aus dem Schlaf gerissen worden und vor ihre Zelte getreten, um nachzusehen, was los ist.
Da erreicht die Lawine die Kante des Überhangs. Eine schier endlose Welle von Felsen und Geröll ergießt sich über das Orklager. Einige der Orks fangen an zu schreien, andere rennen. Doch die Lawine hat schon den Rand des Lagers erreicht und reißt die ersten Zelte mitsamt deren Insassen hinfort.
Es ist ein ebenso spektakuläres wie grauenhaftes Schauspiel: Das Gebrüll der Orks geht weitgehend im Donnern der

Lawine unter. Diese hat sich mittlerweile in zwei Ströme geteilt, die von zwei Seiten die Überreste des Dorfes und die dahinter liegenden Zelte unter sich begraben.
Es dauert mehr als 30 Minuten, bis sich der Krach und der Staub über dem Tal gelegt hat. Dann, im Morgengrauen, könnt ihr das Ausmaß der Zerstörung erkennen: Fast das gesamte Tal, bis tief hinein in den Wald, ist von Schutt und Asche, Steinen und Felsbrocken übersät. Aus dem Geröll schaut hier und da noch ein Baum oder die Überreste eine Orkzeltes heraus. Nur wenige der Zelte sind wohl aufgrund glücklicher Zufälle von der Lawine verschont geblieben. Die Überreste der Häuser des Dorfes und die Wachtürme dagegen sind vollständig dem Erdboden gleichgemacht worden. Dazwischen Tote.
Die wenigen Orks, die die Katastrophe heil überstanden haben, lassen sich an vier Händen abzählen. Sie sind damit beschäftigt, verschüttete Kameraden und ihr Hab und Gut aus den Trümmern zu bergen.

Spezielle Informationen:
Einer der Orks, der am vormaligen Dorfplatz mit Bergungsarbeiten beschäftigt ist, fängt plötzlich an, aufgeregt zu winken und ruft seine Kameraden zu sich. Gemeinsam fangen sie an, einige schwere Felsbrocken zur Seite zu schaffen. Jetzt erkennt ihr, wen sie aus den Trümmern zu bergen versuchen: Den weißpelzigen Hauptmann und den Schamanen. Beide scheinen am Leben zu sein.
Der Hauptmann hat wohl einige Blessuren abbekommen, ist aber noch stark genug, selbstständig zu gehen. Den Schamanen scheint es schwerer erwischt zu haben: Er muß getragen werden.

Allgemeine Informationen:
Die Bergungsarbeiten gehen den ganzen Tag weiter. Die meisten Orks, die von den anderen freigelegt werden, sind tot. Einige wenige werden lebendig, aber meist schwer verletzt geborgen.
In der Zwischenzeit haben einige der Orks am Rande des Wäldchen begonnen, ein provisorisches Lager aus geretteten Zelten und Holzplanken zu errichten.

Spezielle Informationen:
Der Schamane wird von den Orks in das in der Mitte liegende der vielleicht 2 Dutzend Zelte getragen. Der Hauptmann bezieht das daneben liegende Zelt.

Meisterinformationen:
Der Schamane hat das Firun-Amulett noch. Es hängt um seinen Hals.

Nächtlicher Diebstahl

Allgemeine Informationen:
Die Nacht bricht ein, und Schleierwolken verdunkeln den Mond. In dem provisorischen Lager der Orks wird es ruhig. Die Bergungsarbeiten werden unterbrochen. Einige wenige Orks sind noch wach und patrouillieren zwischen den Zelten.

Meisterinformationen:
Jetzt ist die Gelegenheit für die Helden gekommen, in das Lager einzudringen und sich das Amulett anzueignen.
Um das Zelt, in dem sich der Schamane befindet, stehen im Halbkreis 22 weitere Zelte. Von der Waldseite her ist das Lager jedoch ungeschützt. 5 Wachen (3 Nahkämpfer, 2 Armbrustschützen) patrouillieren unregelmäßig vor und zwischen den Zelten. Die Dunkelheit und der Schutz des Waldes dürften das Anschleichen erleichtern. Es sind zwei erfolgreiche Schleichenproben-2 nötig, um bis zu dem Zelt des Schamanen vorzudringen. Eine mißlungene Probe sollte aber nicht unweigerlich zu Entdeckung der Helden führen.

Allgemeine Informationen:
Ihr betretet das Zelt des Schamanen. Es ist nur spärlich eingerichtet: Links steht ein kleiner Tisch, auf dem verschiedene orkische Artefakte, Kräuter und Tiegel stehen. Der Boden ist von einem Bärenfell bedeckt. Dahinter steht ein kleines

Bettgestell, auf dem der Schamane schlafend liegt.

Spezielle Informationen:
Die orkischen Artefakte sind für euch nicht interessant. Es sind kleine Holztäfelchen, auf die orkische Runen gemalt sind. Die Kräuter sehen größtenteils unbrauchbar aus, abgesehen von einem Bund Wirselkräutern und ein Büschel Atmon. Der Tiegel enthält einen Rest Atmonpaste.

Meisterinformationen:
Das Wirselkraut, frisch verzehrt, bringt einmalig 10 Lebenspunkte zurück. Atmonpaste, auf die Haut geschmiert, erleichtert alle Proben auf körperliche Talente für fünf Stunden um 2.

Spezielle Informationen:
Der Schamane schläft tief und fest. Er sieht schwer verwundet aus. Das Firun-Amulett hängt um seinen Hals.

Meisterinformationen:
Jetzt geht's um die Wurst: Um sich dem Schamanen ausreichend zu nähern, ohne das dieser aufwacht, muß eine Schleichenprobe-4 gelingen. Auch hier gilt: Geben sie dem Helden bei einer mißglückten Probe aber noch eine zweite Chance, bevor sie ihm die ganze Orkmeute auf den Hals hetzen. Ist der Held nahe genug an den Schamanen herangekommen, so kann er das Amulett entweder mit Geschick (FF+3) oder Gewalt (KK-4) an sich nehmen. Im Falle eines Kampfes beachten sie, daß der Schamane, der Hauptmann und viele der Orks schwer verletzt und geschwächt sind, und korrigieren sie die Kampfwerte deshalb gehörig nach unten. Vereiteln sie Versuche der Helden, den Schamanen zu verhören, zu entführen oder zu verzaubern. Er wird eher sterben, als daß er Informationen preis geben oder sich entführen lassen würde. Für den Hauptmann und die anderen Orks gilt das Gleiche.
Wenn die Helden das Amulett wieder an sich gebracht haben, sollten sie schleunigst verschwinden. Um aus dem Lager wieder herauszukommen, sind natürlich wieder die selben Schleichen-Proben notwendig. Spätestens am nächsten Morgen werden die Orks den Verlust bemerken und trotz ihrer angeschlagenen Verfassung nicht zögern, die Helden zu verfolgen.

Der Weg nach Lowangen

Meisterinformationen:
Die Helden werden etwa 2 Tage brauchen, um wieder aus dem Gebirge herauszukommen. Sie sollten ihnen unterwegs keine allzu großen Steine in den Weg legen.

Allgemeine Informationen:
Mitte des zweiten Tages habt ihr das Rhorwed-Gebirge hinter euch gelassen und ihr steht nun wieder in der weiten, grasbewachsenen Ebene, durch die sich der kleine Fluss zieht. Das Wetter ist deutlich schlechter geworden. Doch noch halten sich die grauen Wolken mit Regen zurück.

Spezielle Informationen:
Auf dem Fluss treibt ein kleines Segelboot. Es handelt sich um ein einmastiges, vielleicht 10 Schritt langes Fischerboot namens „Yolanda". Die beiden Fischer sind gerade damit beschäftigt, ein mit Fischen gefülltes Netz an Bord zu ziehen.
Einer der beiden winkt euch zu, als ihr näher kommt.

Meisterinformationen:
Die beiden Fischer auf der „Yolanda" sind die Gebrüder Voltan und Vorlop Halgendal. Sie stammen aus Tiefhusen und kommen oft zum Fischen hierher.
Voltan ist 34, etwa 1,70 groß und sehr stämmig. Er hat kurze, braune Haare, dunkle Augen und einen Drei-Tage-Bart. Er sieht sehr rau und ungepflegt aus. Er ist ein unfreundlicher, aufbrausender und sehr dominanter und rechthaberischer Mensch. Seinen Bruder behandelt er schlecht.
Vorlop sieht seinem Bruder sehr ähnlich. Er ist 32 Jahre alt und etwas größer, dafür aber

schmächtiger als Voltan. Auch er hat kurzes, braunes Haar und dunkle Augen, trägt einen Schnurrbart und sieht etwas gepflegter als sein Bruder aus. Auch scheint er der klügere der beiden zu sein. Er macht einen höflichen Eindruck, ist aber sehr stimmungsschwankend. Die Drangsalierungen seitens seines Bruders scheinen ihm nichts auszumachen.

Voltans Werte:

MU: 15, **KL:** 8, **IN:** 12, **CH:** 9, **GE:** 12, **KK:** 16. **AG:** 5, **HA:** 5, **RA:** 4, **TA:** 4, **NG:** 3, **GG:** 5, **JZ:** 6, **ST:** 6, **MR:** 1, **LE:** 48, **AT:** 11 (Knüppel), **PA:** 8, **TP:** 1W6+3, **RS:** 1 (Straßenkleidung).

Herausragende Talente: Fischen/Angeln 14, Wildnisleben 10, Zechen 11.

Vorlops Werte:

MU: 15, **KL:** 10, **IN:** 11, **CH:** 11, **GE:** 13, **KK:** 14. **AG:** 4, **HA:** 4, **RA:** 4, **TA:** 5, **NG:** 4, **GG:** 4, **JZ:** 5, **ST:** 5, **MR:** 2, **LE:** 44, **AT:** 10 (Knüppel), **PA:** 9, **TP:** 1W6+2, **RS:** 1 (Straßenkleidung).

Herausragende Talente: Fischen/Angeln 12.

Folgendes wissen die beiden zu berichten:

- Tiefhusen ist von den Orks erobert worden. Die Stadt musste sich zu Tributzahlungen verpflichten, um der totalen Zerstörung zu entgehen. Orks patrouillieren in der Stadt, lassen die Bevölkerung aber weitgehend in Ruhe.
- Tjolmar wurde durch einen Verrat der Zwerge in die Hände der Orks gespielt.
- Lowangen wird seit 1 Jahr von den Orks belagert.
- Die Strassen nach Lowangen werden von den Orks kontrolliert. Die Wasserwege sind dagegen weitgehend sicher.
- Vor einigen Tagen wurden sie Zeugen eines seltsamen Schneesturms über dem Rhorwed.

Natürlich sind die beiden Fischer neugierig, was die Helden zu berichten haben. Sie bieten den Helden an, sie bis Tiefhusen mitzunehmen. Gegen Geld (so 1-2 Dukaten pro Person) wären sie sogar bereit, die Helden bis nach Neu-Lowangen zu bringen. Natürlich können die Helden auch zu Fuß weitergehen. Machen sie ihnen aber klar, dass es sinnvoller wäre, das Angebot der Fischer anzunehmen.

Allgemeine Informationen:

Das Boot setzt sich in Bewegung. Da ihr mit dem Strom segelt, kommt ihr sehr schnell voran. Schon nach einer knappen Stunde erreicht ihr Tiefhusen. In der Abendsonne sieht das Städtchen am Svellt recht friedlich aus. Beim Näherkommen sind noch Überreste des orkischen Belagerungsrings zu erkennen.

Die beiden Fischer steuern auf das Ufer zu. Dort scheinen sie bereits erwartet zu werden. Ein vielleicht 50 Jahre alter, kräftiger und grauhaariger Mann, der den beiden Brüdern sehr ähnlich sieht, winkt ihnen zu. „Na, Jungs. Guten Fang gemacht?“. Er hilft den beiden beim Ausräumen. „Eure Passagiere könnten uns vielleicht zur Hand gehen. Dann wären wir schneller fertig.“

Meisterinformationen:

Der 52 Jahre alte Mann ist der Vater von Voltan und Vorlop, Falk Halgendal. Er hat kurze, graue Haare, dunkle Augen und ist etwa 1,70 groß. Er ist ein sehr knorriger, unfreundlicher und frustrierter Mann. Er trinkt viel und neigt zu Gewalt. Außerdem ist sehr geldgierig. Wenn die Helden beim Ausräumen helfen, ist er bereit, ihnen für einige Silberstücke (!) Unterkunft in seinem Bootshaus zu gewähren.

Die Familie Halgendal ist sehr arm. Sie besitzen nur eine kleine Holzhütte mit einem Bootshaus am Ufer. Die „Yolanda“ ist ihr stolz, und sie leben ausschließlich vom Fischfang. Zur Familie gehören außerdem Voltans Frau Jette und sein kleiner Sohn Sighil, sowie Vorlops Frau Gurnhild. Falks Frau Hanna ist vor einigen Jahren an einem Fieber gestorben. Die ganze Familie lebt zusammen in der kleinen Hütte.

Jette ist 38, klein, rundlich und blond. Sie ist eine hässliche und unfreundliche Frau.

Einzig ihren Sohn Sighil scheint sie wirklich gern zu haben.
Sighil ist ein 6 Jahre alter, gut erzogener und sportlicher Knabe. Er hat rotblondes Haar und dunkle Augen.
Gurnhild ist braunhaarig, klein und kräftig gebaut. Sie scheint so etwas wie die gute Seele im Haus zu sein. Sie ist nicht sehr klug, aber selbstbewusst und aufgeschlossen. Die anderen Familienmitglieder scheinen großen Respekt vor ihr zu haben.
Falk warnt die Helden davor, das Bootshaus nachts zu verlassen. Die Orks haben eine Ausgangssperre verhängt, und sie zögern nicht, jeden umzubringen, dem sie nachts begegnen. Außerdem gibt es in ganz Tiefhusen kaum noch Waren. Die meisten Lager sind von den Orks geplündert worden.
Die Helden sollten Tiefhusen also nicht betreten; deswegen verzichte ich hier auf eine Städtebeschreibung.
Am nächsten Morgen drängen Voltan und Vorlop früh zum Aufbruch. Auch hier sollten die Helden keine Gelegenheit bekommen, Tiefhusen zu besuchen. Lassen sich die Helden (auch durch eine Orkpatrouille o.ä.) nicht davon abbringen, Tiefhusen erkunden zu wollen, so finden sie eine Beschreibung Tiefhusens in der Box „das Orkland".
Die folgende Reisebeschreibung können sie in etwas abgewandelter Form auch verwenden, wenn die Helden zu Fuß nach Neu-Lowangen reisen. Bedenken sie dabei aber, dass die Reise deutlich länger (mindestens 4 Tage) dauern wird, und jeden Tag die Gefahr besteht (1+2 auf dem W6), einer Patrouille von Orks oder wilden Tieren zu begegnen.

Allgemeine Informationen:
Der Himmel ist bewölkt und der leichte Nieselregen wird von einem kräftigen Wind begleitet, als ihr am Morgen mit der „Yolanda", begleitet von den beiden Brüdern Voltan und Vorlop, aufbrecht.
Die starken Böen kommen euch zu Gute, da ihr gegen den Strom des Svellt segeln müsst. Durch die Auen des Svellttales geht es vorbei an Feldern und kleinen Gruppen von Weiden und Birken, Ahorn und Eichen.
Ihr kommt leidlich gut voran. Die offenen Wiesen wechseln sich mit vereinzelten Mischwäldern ab.

Spezielle Informationen:
Die beiden Brüder scheinen schlecht gelaunt zu sein und reden kaum ein Wort.

Meisterinformationen:
Nicht nur das schlechte Wetter verdirbt Vorlop und Voltan die Laune. Sie scheinen eigentlich keine große Lust zu haben, die Helden nach Neu-Lowangen zu bringen. Irgendwie bereuen sie es, den Helden diesbezüglich ein Angebot gemacht zu haben.

Allgemeine Informationen:
Am späten Nachmittag erreicht ihr einen kleinen Weiler. Laut Vorlop trägt dieser den Namen Svellmia. Die beiden Fischer steuern das Boot Richtung Ufer. Offensichtlich gedenken sie, die Nacht hier zu verbringen.

Spezielle Informationen:
„Ein Bekannter von uns, Aalebrand Elmstreu, wohnt hier.", erklärt Vorlop. „Er unterhält hier ein Wirthaus, den ‚eisernen Jäger'. Wir werden heute hier übernachten."

Meisterinformationen:
Auch wenn die Helden zur Weiterfahrt drängen: Die Fischer lassen sich von ihrem Vorhaben nicht abhalten (höchstens durch eine sehr großzügige Spende).
Svellmia ist ein kleiner Weiler, der aus 12 Häusern besteht. In dem Dorf gibt es außer der Taverne „zum eisernen Jäger" nichts Interessantes. Bei dieser handelt es sich um eine kleine, schäbige, zweistöckige Holzhütte. Essen und Service sind schlecht und billig.
In oberen Stock wohnt der Wirt Aalebrand Elmstreu mit seiner Frau Elsbeth. Er ist ein mittelgroßer, dicker Mann von 56 Jahren, mit langen, grauen, ungepflegten Haaren und ebensolchem Bart. Er ist sehr trinkfest, gewalttätig, misstrauisch und unfreundlich,

vor allem Fremden gegenüber. Seine Frau ist mit 42 Jahren zwar deutlich jünger, hat sich aber schlecht gehalten. Sie hat halblange, rotblonde Haare und ist etwas dicklich. Sie ist eine aufbrausende, selbstbewusste Frau, die ihren Mann voll im Griff hat.
Aalebrand und die Gebrüder Halgendal kennen sich sehr gut und feiern ihr Wiedersehen an diesem Abend mit einem ordentlichen Saufgelage. Von den Helden nehmen sie kaum Notiz. Gäste kommen keine. Aalebrand bietet den Helden an, in seinem Keller für ein paar Heller zu schlafen. Den Fischern bietet er sein Gästezimmer an.
Die Helden können natürlich auch versuchen, mit der „Yolanda“ abzuhauen. Angesichts des Alkoholspiegels der Fischer und des Wirtes sollte dies unbemerkt möglich sein. In diesem Fall, oder wenn die Helden zu Fuß weiter wollen, müssen sie die nachfolgende Reisebeschreibung wieder etwas modifizieren. Segeln die Helden alleine weiter, so verlangen sie 3x am Tag eine Probe auf Boote fahren.

Allgemeine Informationen:
Auch am nächsten Morgen hat sich der Regen und der Wind in keinster Weise gelegt. Je länger ihr den Svellt hinaufsegelt, desto stärker wird der Nebel um euch.
Die grünen Auen sind einer kargen, matschig-feuchten Sumpflandschaft gewichen. Der Svellt ist an dieser Stelle breiter und fließt langsamer, so dass ihr besser vorankommt. Zahlreiche Nebenflüsse und viele kleine Seen und Teiche begleiten euren Weg. Es herrscht eine gespenstische Stille um euch herum.

Spezielle Informationen:
Die Laune der beiden Brüder ist unterdessen noch schlechter geworden.

Allgemeine Informationen:
Am frühen Nachmittag lichtet sich der Nebel etwas. Es regnet nur noch leicht. Als ihr an einem breiten, von Osten kommenden Zufluss des Svellt vorbeigesegelt seid, halten die Fischer auf das Ufer zu.
„So, da wären wir.“, meint Vorlop mit einem erleichterten Gesichtsausdruck. „Hier fließen der Lowanger Svellt und der Finstere Svellt zusammen. Von ihr sind es nur noch ein paar Stunden zu Fuß bis Neu-Lowangen. Die Hauptstrasse von Gashok nach Lowangen führt hier vorbei. Haltet euch einfach immer Richtung Süden. Lebt wohl.“

Meisterinformationen:
Diesmal lassen sich die Fischer wirklich durch nichts mehr überreden, noch weiterzufahren. Sind die Helden ohne sie aufgebrochen, so können sie natürlich bis Neu-Lowangen weitersegeln.

Allgemeine Informationen:
Nachdem ihr vom Ufer aus vielleicht 200 Schritt durch die feuchten Auen gewatet seid, steht ihr tatsächlich bereits auf einer breiten, gut ausgebauten Strasse, die in Nord-Süd-Richtung verläuft.
Der Weg führt am Rand des Svelltsumpfes entlang weiter nach Süden. Zu eurer linken erheben sich die mächtigen, noch schneebedeckten Gipfel des Finsterkamms. Der Regen hat endgültig aufgehört, und einzelne Strahlen der Abendsonne dringen durch die Wolken, als ihr das Dörfchen Neu-Lowangen erreicht.

In Neu-Lowangen

Allgemeine Informationen:
Neu-Lowangen verdient seinen Namen in keinster Weise: Es handelt sich um ein kleines, ärmliches Nest, das aus knapp 20, im Kreis angeordneten Häusern besteht.

Spezielle Informationen:
Außer dem Gasthaus „Auentor“, einem dreistöckigen, vielleicht 20x20 Schritt großen Holzhaus mit Steinfundament, scheint es nichts Interessantes in dem Weiler zu geben. Auf dem Dorfplatz ist keine Menschenseele zu sehen. Nur in dem Gasthaus brennt Licht. Von dort dringen leise Gesprächsfetzen zu euch nach draußen.

Meisterinformationen:
In Neu-Lowangen gibt es sonst wirklich nichts Interessantes.
Das Gasthaus ist gepflegt und relativ günstig. Der Wirt heißt Gunther Grothengiesser, ist ein 35 Jahre alter, gut aussehender und hochgewachsener Mann mit kurzen, blonden Haaren. Er ist ein etwas arroganter Mensch mit einem seltsamen Sinn für Humor.
Seine Frau Amaleia ist eine gerade mal 21 Jahre alte, große, schlanke, blondgelockte Halbelfe. Sie redet kaum und benimmt sich auch sonst reichlich seltsam.
Die beiden Töchter, Adaloé und Rianna, sind der ganze Stolz der Familie. Sie sind gerade mal 2 bzw. 3 Jahre alt. Adaloé, die ältere, hat lange, fast weiße Locken, Rianna dunkelblonde, glatte Haare. Die Kinder sind sehr klug und aufgeschlossen und die ganze Zeit am herumtollen, was Amaleia sichtlich zu schaffen macht. Die ganze Familie hat furchtbare Angst vor den Orks.

Allgemeine Informationen:
Ihr betretet das Gasthaus „Auentor“. Ein angenehmer Geruch von gebratenem Fleisch dringt euch entgegen. Zu eure linken befindet sich der vielleicht 10x5 Schritt große Schankraum, in dem 8 Tische stehen. An einem davon sitzen drei Gestalten in weiten, bläulich-weissen Kapuzenumhängen, an einem anderen ein Zwerg und ein grimmig dreinschauender Thorwaler Krieger. Sonst sind keine Gäste anwesend.
Rechts von der geradeaus liegenden Treppe, die nach oben führt, befindet sich die Theke. Als ihr eintretet, kommt von dort ein junger, gutaussehender, blonder Mittdreißiger auf euch zu, der sich euch als Wirt Gunther Grothengiesser vorstellt. Er bittet euch, Platz zu nehmen, und teilt euch mit, daß es heute Hasenbraten gibt.

Spezielle Informationen:
Erfreut erkennt ihr in zwei der Männer, die in ihren hellen Umhängen still an einem der Tische sitzen, Ailgrimm und Thorfrost. Der dritte Mann sieht sehr alt aus. Er hat kaum noch Haare auf dem Kopf, und sein Gesicht scheint nur noch aus Falten und Furchen zu bestehen. Doch seine dunklen Augen schauen euch klug und wachsam an.
Die Firungeweihten scheinen ebenso überglücklich wie überrascht zu sein, euch zu sehen. „Bei Firun, sie haben es tatsächlich geschafft!“, ruft euch Ailgrimm entgegen. Dann mustert er euch mit fragenden, ernsten Blicken: „Ihr habt das Amulett doch hoffentlich wiederbeschaffen können?“

Meisterinformationen:
Der dritte Mann im Bunde ist der Firun-Hochgeweihte Wilbur Wintersorg. Er ist 82 Jahre alt, klein und verschlagen. Er ist ein überaus kluger Mensch, der sehr überlegt handelt und spricht. Er ist stolz und tiefreligiös. Eigentlich leitet er den Firuntempel in Lowangen. Es gelang ihm aber, aus der Stadt zu fliehen, bevor die Orks den Belagerungsring zu eng gezogen hatten. Er stammt ursprünglich aus Festum.
Seine Werte:
MU: 16, **KL:** 19, **IN:** 17, **CH:** 18, **FF:** 10, **GE:** 9, **KK:** 9; **AG:** 1, **HA:** 2, **RA:** 4, **TA:** 2, **NG:** 3, **GG:** 0, **JZ:** 1, **ST:** 19, **MR:** 15, **LE:** 94, **KE:** 148, **AT:** 11 (Dolch), **PA:** 8, **TP:** 1W6+1, **RS:** 1 (Straßenkleidung).
Herausragende Talente: Bekehren 17, Selbstbeherrschung 18, Wildnisleben 11,

Götter/Kulte 17, Tierkunde 10, Sprachen kennen 13, alte Sprachen 11, Heilkunde Seele 10.
Bei den anderen beiden Gästen handelt es sich um den Zwergen Eborosch, Sohn des Ebegrim, und den Thorwaler Krieger Halgard Haffardson. Sie kommen aus der Gegend um Greifenfurt und sind auf dem Weg nach Tjolmar. Die beiden nehmen von den Helden und den Firungeweihten kaum Notiz, sind nur am Zechen und Scherzen und zu keinem Gespräch aufgelegt.
Eborosch ist knapp eineindrittel Schritt groß, hat einen dichten, roten Bart und ein absolut zwergisches Gemüt. Der Thorwaler ist hochgewachsen, kräftig, braunhaarig und vollbärtig und ist typisch thorwalerisch.
Zunächst sollten die Helden den Geweihten das Amulett übergeben und ihre Geschichte erzählen. Die Firun-Geweihten waren unterdessen nicht untätig. Folgendes wissen sie zu berichten:

- Der Tempel bei Gashok steht zumindest wieder provisorisch.
- Die Orks sollen mittlerweile auch in den Finsterkamm vorgedrungen sein.
- Lowangen ist immer noch von den Orks belagert. Die Situation wird immer hoffnungsloser.
- Die Orks lassen zwar Leute in die Stadt; allerdings nur, wenn diese alles bis auf die Kleider am Leib abgegeben haben.
- Wilbur Wintersorg hat in einem alten Buch etwas über das Amulett in Erfahrung bringen können: Es nennt sich „Firun‘s Hauch“ und stammt wohl aus den Zeiten Rohals. Es ist ein dem Firun geweihtes Artefakt, daß seinem Träger die Macht über Schnee und Eis gibt.
- Die Geweihten haben offensichtlich einen Plan. Sie wollen davon aber noch nichts erzählen. Sie wollen am nächsten Morgen in Richtung Finsterkamm aufbrechen und bitten die Helden, sie zu begleiten.

Das Ritual

Allgemeine Informationen:
Der nächste Tag beginnt leicht bewölkt aber trocken. Die Firun-Geweihten scheinen sehr aufgeregt zu sein und drängen zum Aufbruch.

Allgemeine Informationen:
Euer Marsch führt etwa eine Stunde auf der großen Hauptstraße entlang des Lowanger Svellts nach Norden. Dann biegt ihr rechts in einen kleinen Pfad ab, der direkt auf den Finsterkamm zuzuführen scheint. Der Weg beginnt gemächlich anzusteigen.

Spezielle Informationen:
Bis zum frühen Nachmittag reden die Firungeweihten kaum ein Wort mit euch. Dafür tuscheln und flüstern sie ständig miteinander. Sie wirken sehr angespannt.

Allgemeine Informationen:
Ihr seid mittlerweile ein ordentliches Stück in den Finsterkamm vorgedrungen. Ihr werdet von leichtem Nieselregen begleitet. Ihr seid gerade an einem kleinen Nadelholzwäldchen vorbeigegangen, als der Pfad einen Knick gen Süden macht. Nun steht ihr auf einem kleinen, nach drei Seiten steil abfallendem Plateau. Am Horizont zwischen den Dunstschleiern könnt ihr eine große Stadt, umringt von zahlreichen Zelten sehen: Lowangen!

Spezielle Informationen:
Auf eure Frage hin bricht Wilbur Wintersorg endlich das Schweigen:
„Der Platz, an dem ihr nun hier steht, wackere Recken, ist ein heiliger Ort. Ein dem Firun geweihter Ort. Dort drüben könnt ihr Lowangen sehen, noch immer von den abscheulichen Schwarzpelzen belagert.
Heute, bei Einbruch der Nacht, werden wir mit der Macht des Amuletts und Firuns Hilfe ein schwieriges und sehr gefährliches Ritual ausführen. Sollte es gelingen, so wird über den Zelten der Orks der wahrscheinlich

kälteste und heftigste Schneesturm toben, den das Antlitz Deres je erblickt hat.
Doch das Ritual ist nicht das einzig Gefährliche. Es wurden schon zahlreiche Orks hier im Finsterkamm gesichtet. Und hier kommt ihr ins Spiel: Es ist absolut unerläßlich, daß wir während des Rituals nicht gestört werden. Es könnte sein, daß wir in eine Art Trancezustand fallen, und die gesamte, reale Umgebung nicht mehr wahrnehmen können. Das Ritual darf auf keinen Fall unterbrochen werden, was auch passieren mag! Auch ihr solltet euch dem Platze hier nicht mehr als 100 Schritt nähern, wenn wir mit der Zeremonie begonnen haben."

Meisterinformationen:
Näheres wollen die Geweihten nicht erklären. Sie fangen auch sofort mit den Vorbereitungen des Rituals an und beachten die Helden kaum noch.
Das kleine Wäldchen in der Nähe wäre übrigens ein ausgezeichnetes Versteck.

Allgemeine Informationen:
Die Dämmerung ist fast vorbei, und das abnehmende Madamal wirft ein grünliches Licht auf das Felsplateau. Die drei Geweihten stehen um einen kleinen Steinkreis, den sie eigens errichtet haben, und in dessen Mitte das Amulett liegt.
Auf ein Zeichen Wilburs strecken sie alle die Hände gen Himmel und fangen an, Gesänge in einer euch völlig unbekannten Sprache anzustimmen.
Der Gesang und der kühle Nachtwind fahren euch durch Mark und Bein. Schon über eine Stunde stehen die Geweihten da, völlig versunken in ihre Liturgien. Der ganze Platz, die drei Männer, der Steinkreis - alles beginnt langsam, in einem bläulichen Licht zu schimmern. Die Gesänge verändern sich: Sie werden lauter, rhythmischer.
Kleine Schneeflocken tauchen vor euch wie aus dem Nichts auf und verschwinden wieder. Blaue Lichter zucken am Himmel. Eine riesige Wolkendecke, die aus den Tiefen des Finsterkamms zu kommen scheint, schiebt sich in Richtung Lowangen vor. Auf ihrem Weg verdunkelt sie die Sterne und das Madamal.
Gebannt von der Szenerie bemerkt ihr erst sehr spät, daß sich euch Schritte nähern. Viele Schritte. Sehr viele Schritte.

Spezielle Informationen:
Vorsichtig lugt ihr durch das Gebüsch nach draußen. Auf dem Pfad, auf dem ihr gekommen seid, steht eine riesige Horde Orks. Wohl so an die 50 Stück.

Allgemeine Informationen:
Das Himmelsleuchten ist heller geworden, die Luft um euch herum deutlich kälter. Immer wieder wird die Stille durch das Rollen von Donner - mal näher, mal weiter entfernt - unterbrochen. Dazwischen dringt immer wieder der Gesang der 3 Geweihten zu euch. Er ist mittlerweile zu einer ohrenbetäubenden Lautstärke angewachsen und erinnert nur noch entfernt an menschliche Stimmen als vielmehr an das Heulen eines sterbenden Tieres. Immer wieder fegt eine kurze Sturmböe über euch hinweg, daß ihr euch fast festhalten müßt, um nicht fortgerissen zu werden.

Spezielle Informationen:
Von den Orks hat sich mittlerweile ein Grüppchen von vier abgespalten, daß genau auf euer Versteck zugelaufen kommt.

Meisterinformationen:
An Flucht ist nicht zu denken, und ein Kampf ist praktisch unvermeidlich. Bei den Orks handelt es sich ausschließlich um Nahkämpfer (Werte s.o.).
Sobald der Kampf beginnt, wird natürlich auch der Rest der Truppe in den Kampf eingreifen. Sie werden etwa 5 Kampfrunden benötigen, um das Wäldchen zu erreichen. Hetzen sie aber nie mehr als 4 Orks gleichzeitig auf einen Helden.
Diesen Kampf können die Helden natürlich unmöglich gewinnen. Sie können aber Zeit gewinnen. Das Ritual ist nämlich in wenigen Minuten beendet. Gestalten sie den Kampf schön spannend. Beschreiben sie außerdem, wie die Einflüsse des Rituals (Wind, Kälte,

Wetterleuchten, Donner, Gesang) immer mehr zunehmen. Wenn die Helden fast am Ende sind, passiert Folgendes.

Allgemeine Informationen:
Plötzlich ist die gesamte Gegend in gleißendes, blaues Licht getaucht. Ein Grollen, so laut und schrill, daß euch fast die Trommelfelle platzen, erfüllt die Luft. Die Orks halten inne und schauen sich genauso verwundert um wie ihr. Erst jetzt scheinen einige von ihnen die Geweihten zu bemerken, die noch immer um den Steinkreis herumstehen. Sie sind schwer zu erkennen, da sie mittlerweile wie in eine Art Schatten getaucht sind.
Schon rennen einige der Orks auf den Steinkreis zu. Andere richten ihre Säbel wieder auf euch, begleitet von einem grimmigen Knurren.
Explosionsartig erlischt das grelle Licht plötzlich, der Krach verstummt schlagartig. Da bläst eine Sturmböe plötzlich wie aus dem Nichts Unmengen von Schnee und Eis in eure Gesichter, und eine grauenhafte Kälte fährt in eure Glieder. Ihr verliert das Bewußtsein.

Epilog

Allgemeine Informationen:
Langsam senkt sich der Schleier vor deinen Augen. Ein wohlige Wärme durchdringt deinen Körper. Du schlägst die Augen auf und blickst in das Gesicht Ailgrimms. Die Müdigkeit und Erschöpfung auf seinem Gesicht wandelt sich zu einem Lächeln. „Bei Firun, ich dachte schon, ihr wacht nie wieder auf."

Spezielle Informationen:
Auch deine Kameraden scheinen gerade das Bewußtsein wieder zu erlangen. Die Geweihten haben offensichtlich ein kleines Feuer gemacht, um das ihr liegt. Die ersten Strahlen der Morgensonne fallen auf ein wundersames Szenario: Das ganze Plateau um euch herum ist mit einer fingerdicken Schicht aus klarem, funkelndem Eis überzogen. Felsen und Gräser, jedes junge Blatt, jede Tannennadel, jedes Ästchen ist von Eis bedeckt und glitzert in allen Farben des Regenbogens. Dazwischen stehen Orks, vom Frost in ihren Bewegungen eingefroren und mit dicken Eiszapfen behängt.

Allgemeine Informationen:
„Das Ritual war ein Erfolg.", erklärt euch Wilbur Wintersorg, der das Amulett jetzt um den Hals trägt. „Schaut mal nach da drüben!". Mit diesen Worten zeigt er Richtung Süden.

Spezielle Informationen:
Am Horizont spielt sich das wahrscheinlich spektakulärste Naturschauspiel ab, das ihr je gesehen habt: Über die Ebene zu euren Füßen fegt ein orkanartiger Schneesturm, so dicht, daß kaum zu erkennen ist, was darunterliegt. Inmitten dessen - wie im Auge eines Zyklons – Lowangen, ruhig, friedlich, erhaben. Es sieht fast so aus, als würde der Schneesturm einen Bogen um die Stadt machen, die von einem einzigen, hellen Strahl der Morgensonne erleuchtet wird. „Ich bin mal gespannt, wie lange die Schwarzpelze die Belagerung unter diesen Bedingungen noch aufrecht erhalten können!", meint Wilbur Wintersorg mit einem hoffnungsvollen Lächeln auf seinen Lippen.

Allgemeine Informationen:
Obwohl ihr noch etwas schwach auf den Beinen seid, drängen die Geweihten zum Aufbruch. Wer weiß, wie lange die Orks noch in ihrem Winterschlaf verweilen.

Allgemeine Informationen:
Am frühen Nachmittag ist es warm und sonnig um euch herum geworden. Langsam laßt ihr die letzten Ausläufer des Finsterkamms hinter euch.
Als ihr einen kleine Felsüberhang überquert habt, seht ihr plötzlich, keine 100 Schritt vor euch, einen Mann auf einem Stein sitzen. Er schaut in eure Richtung. Er ist sehr hochgewachsen, trägt langes, graues Haar

und einen weißen Pelzmantel. Ein mächtiger Langbogen lugt hinter seinem Rücken hervor. Ein seltsames, blaues Licht scheint von ihm auszugehen.
Als ihr näherkommt, fangen plötzlich Schneeflocken an, um ihn herum zu tanzen. Es werden immer mehr, bis ihr den Mann fast gar nicht mehr erkennen könnt. Dann sind die Schneeflocken plötzlich verschwunden. Und der Mann mit ihnen.

Spezielle Informationen:
Als ihr näher kommt, seht ihr, das auf dem Stein, auf dem der Mann gerade noch saß, eine kleine Tasche aus weißem Pelz liegt.

Meisterinformationen:
Daß es sich bei dem Mann um Firun gehandelt hat, muß ja wohl nicht erklärt werden. In der Tasche befindet sich für jeden der Helden und der Geweihten ein faustgroßer, vollkommen klarer und durchsichtiger, bläulicher Kristall. Dieser hat zwar keine besonderen Eigenschaften, ist aber gut und gerne seine 100 Dukaten wert.
Lassen sie die Helden noch gut in Neu-Lowangen ankommen. Wohin und in welches nächste Abenteuer Sie sie von dort aus schicken wollen, das bleibt Ihnen überlassen, lieber Meister.
Jeder Held erhält außerdem 500 Abenteuerpunkte für das erfolgreich bestandene Abenteuer. Darüber hinaus können sie nach Belieben weitere Abenteuerpunkte für besonders gutes Rollenspiel, tolle Einfälle u.ä. verleihen. Jeder Held erhält außerdem je einen Steigerungsversuch auf Götter/Kulte, Wildnisleben und Geographie. Weitere Boni nach ermessen des Meisters.
Ich hoffe, dieses Abenteuer hat Ihnen und den Spielern gefallen. Weitere werden (hoffentlich) bald folgen. Wie anfangs erwähnt bin ich für jede Kritik, Anregungen, Verbesserungsvorschläge etc. willkommen. Einfach eine E-Mail an rene_schaal@gmx.net schicken.
Möge Firun mit Euch und den Euren sein!