

# *TSAS KINDER*

Ein Gruppenabenteuer für 2-5 Helden mittlerer  
Erfahrungsstufen

Dominic Hladek

# ÍΠΗΛΤΣVERZEÍCHΠÍΣ

ÍΠΗΛΤΣVERZEÍCHΠÍΣ.....	2
ΑΒΕΠΤΕVERHÍΠΤΕΡGRVΠD .....	3
ZUM GELEÍΤ: „Τsa íst meíΠE HírTíp“ .....	3
VORGESCHÍCHTE .....	4
ZUSAMMEΠFASSVΠG.....	5
KΑΡΙΤEL I: DIE KÍΠDER VON ΤSABRVΠΠ.....	6
EÍΠSTÍEG.....	6
ΑΠKVΠFT ÍΠ ΤSABRVΠΠ.....	8
DIE DORFBEWOHΠER.....	8
DAS DORF ÍM ÜBERBLÍCK.....	9
EREÍGNÍΣE ÍM DORF.....	9
DAS ULTIMATVΠ .....	12
DÍPLOMATÍE ÍM SCHWARZEN PELZ.....	13
DAS SCHÍCKΣAL ΤSABRVΠΠΣ .....	15
KΑΡΙΤEL 2: STAMMESFEHDEΠ .....	16
VΠΠTEWEGΣ.....	16
DAS LAGER DER EÍSEΠZÁHΠE.....	17
ZVRÜCK ÍΠ ΤSABRVΠΠ.....	22
KΑΡΙΤEL 3: KΑMPF VM DIE EHRE .....	23
AVSKLAPG: WAS ΠVΠ ÍΠ ΤSABRVΠΠ? .....	24
ΑΠΠΗΑΠG Í: KΑRTΕΠ .....	25
DAS ΤAL ÍM FÍΠSTERKAMM.....	25
LAGER DER BLVTAVGEΠ.....	26
LAGER DER EÍSEΠZÁHΠE.....	27
ΑΠΠΗΑΠG ÍÍ: DRAMATÍΣ PERSONAE.....	28
BERΠÍKA, GEWEÍHTE DER Τsa: .....	28
LEOMAR, HALBORK: .....	29
ΤsAJA, DIE GELÍEBTE LEOMARΣ: .....	29
VGVURKΑΠ SCHÁDELSPALTER, HÁVPTLÍΠG DER ROTAVGEΠ-SÍΠPE: .....	30
SHOLOCHAM, ORKSCHAMAPE: .....	31
BEΠGRAM SONΠ DES BORAX, ZWERGÍΣCHER WAFPEΠBAVER.....	32

# ABENTEUERHINTERGRUND

## Das Abenteuer im Überblick

*Spieler:* 1 Spielleiter und 2 bis 5 Spieler

*Komplexität:* Spieler: niedrig / Meister: mittel

*Erfahrung (Helden):* mittel

*Anforderungen (Spieler und Helden):* Soziale Interaktion und Talente

*Ort und Zeit:* Finsterkamm 1029 BF

## ZUM GELEIT: „TSA IST MEINE HIRTIN“

*Tsaja hielt den Atem an und verharrte bewegungslos in ihrem Versteck, als die Holzdielen über ihr unter dem Gewicht schwerer Orkschritte knarnten. Innerlich sprach sie ein Gebet an Tsa. Sie war sicher, dass die anderen Kinder dasselbe taten. Durch den schwachen Schein der wenigen Lichtstrahlen, die zwischen den Brettern hindurch in ihr Versteck schienen, konnte Tsaja ihre Schwester Binya neben sich sehen, die dem kleinen Thimorn den Mund zu hielt. Tränen standen in seinen Augen.*

*Draußen waren die schrecklichen Kampfgeräusche und wilden Schreie der Orks langsam am Abklingen. Sie wusste nicht, ob ihr Vater noch am Leben war, aber dass ein Ork den Tsatempel betreten konnte, wo die Frauen und Kinder versammelt waren, sprach dagegen. Dem ersten Ork folgten nun weitere trampelnd in den Tempel. Im abnehmenden Kampfärm konnte Tsaja nun umso mehr das leise Wimmern und die Gebete der Frauen des Dorfes oben im Tempel vernehmen. „Tsa ist meine Hirtin, mir wird an nichts mangeln...“ hörte Tsaja eine der Frauen leise vor sich hin sprechen. Im Geiste betete sie mit ihr. Eine andere Frau, der Stimme nach Bernika, die Geweihte des Tempels, begann nun laut zu sprechen: „Bitte, bei allen Göttern, denen ihr dient, ihr habt nun was ihr wolltet. Nehmt unsere Vorräte und was euch wertvoll scheint, nur verschont die Frauen hier in...“ Weiter kam sie nicht. Ein Grunzen, ein schwerer Hieb und ein heftig auf die Dielen prallender Körper waren zu hören. Dann ein widerliches Gegrunze und Gelächter aus mehreren rauen Orkkehlen.*

*Tsaja schloss die ganze Zeit die Augen, während sie mit anhörte, was oben geschah. Als eine der ältesten unter den Kindern wusste sie schon, was dort gerade vor sich ging, als die Grunzlaute der Orks lauter und schneller wurden, das Wimmern der Frauen hörbar anstieg und die Bodendielen unter heftigen Bewegungen immer schneller knarnten. Nun hatte auch sie Tränen in den Augen. Es dauerte nicht lange, dann war die Lust der Orks gestillt. Tsaja zuckte zusammen, als sie hörte, wie Klängen gezogen wurden. Konnten diese widerlichen Schwarzpelze denn jetzt nicht einfach gehen?!*

*Plötzlich gleißte ein helles Licht auf, das selbst das dunkle Versteck der Kinder in bunte Tsafarben tauchte. Tsaja schlug die Augen auf und fühlte im selben Moment auf unbeschreibliche Weise die Nähe der jungen Göttin warm an ihrer Brust. Das Licht schien den Orks zu missfallen. Schreie der Abscheu und des Schmerzes waren von ihnen zu hören. Und dann noch einmal die Stimme Bernikas, die aus ihrer Betäubung durch den Schlag des Orks erwacht war. Laut und doch sanft wie die Stimme Tsas selbst übertönte sie die Orks: „Das heilige Licht Tsas möge euch Schändern und das Leben missachtenden Kreaturen euer Fell verbrennen, das Augenlicht nehmen und euch aus ihrem Hause vertreiben!“*

*Was immer geschah, es hatte gewirkt. Tsaja hörte noch die rennenden Schritte der fliehenden Orks. Bald darauf holten die Mütter ihre Kinder aus den Verstecken. Tsaja verlor wie beinahe alle Kinder in ihrem Dorf an jenem 1. Rahja im Jahre 1013 BF ihren Vater.*

# VORGESCHICHTE

Vor einigen Jahrzehnten hat eine Gruppe von gläubigen Anhängern der Tsa nach einer beschwerlichen Reise über den Finsterkamm das Dorf „Tsabrunn“ gegründet. Die friedlichen Pilger hatten die Hoffnung, hier ein neues Leben anfangen zu können, das der Tsa gewidmet sein würde. Sie waren einfache Bauern und Handwerker sowie einige Geweihte der Tsa, aber unter ihnen war ohnehin jeder gleich. Sie setzten in der Nähe des Passes durch den Finsterkamm einen Stein, der auf ihr Dorf hinweisen sollte, um so jeden Reisenden einzuladen, an ihrem Leben teilzuhaben. Eine Weile lebten Sie in dem Tal tatsächlich ohne größere Vorkommnisse und in Frieden vor sich hin. Die Orks wurden lange Zeit nicht auf den kleinen Flecken Land aufmerksam, und ab und an stießen neue Pilger oder Reisende zur Dorfgemeinschaft hinzu und bereicherten sie ganz im Sinne der Tsa mit neuen Fähigkeiten. Das Dorf blühte für viele Jahre auf, es wurden viele Kinder geboren und wuchsen heran. Mittelpunkt des Dorfes war stets der Tsatempel, in dem die Pilger unter anderem ein im Licht in allen Tsafarben leuchtendes Prisma als heiliges Symbol aufbewahrten.

Dies änderte sich, als der Orkensturm begann bzw. vielmehr als er endete. Als die Orks nämlich gegen das Mittelreich marschierten, durchquerten sie das Tal nicht. Erst als Greifenfurt gefallen war und sich die Orkstämme nach dieser Niederlage in den Finsterkamm zurückzogen und langsam zu den heutigen Gharrachai-Stämmen formierten, fand eine der versprengten Kriegersippen, die „Rotaugen“, Tsabrunn und begann es zu plündern. An jenem 1. Rahja 1013 BF richteten die blutgierigen Orks ein Gemetzel in der Stadt an, töteten alle, die sich ihnen zur Wehr setzten und fielen anschließend über die Frauen her, die sich in den Tsatempel zurückgezogen hatten. Die Tsageweihte Bernika war es, die zunächst niedergestreckt und bewusstlos wurde, die dann aber wieder bei Besinnung das Prisma griff und erfüllt von göttlichem Mut und Eifer die Orks, die sich gerade daran machen wollten, die hilflosen Frauen zu töten, mit einem Wunder der Tsa vertreiben konnte. Das Licht wurde in dem Prisma plötzlich dermaßen stark gebündelt, dass es gleißend hell wurde, den Orks das Fell ansengte und sie zu Tode erschreckte, während alle Gläubigen es als angenehmes, warmes und heiliges Licht wahrnahmen.

Die Orks flohen damals und kamen nicht wieder. Zwar ließen sie sich nicht weit entfernt nieder, behelligten das Dorf aber nicht mehr. Der damals junge Häuptling Ugurkan Schädelspalter selbst hatte bei diesem Wunder ein Auge verloren, das ihn noch heute daran gemahnt, die Finger von „der Hexe“ Bernika mit ihrem „faulen Zauber“ zu lassen.

Die wenigen Überlebenden, hauptsächlich Frauen und Kinder, waren wegen dieses Wunders in ihrem Tsa-Glauben nun bestärkt. Und obgleich die Lage schwer und die Trauer um die verlorenen Söhne und Ehemänner groß war, gab Tsa ihnen Kraft, wieder von neu anzufangen und das Dorf neu aufzubauen. Selbst die nächste schlimme Nachricht, nämlich dass viele Frauen merken mussten, dass sie offenbar die Frucht der Orks in ihrem Leib trugen, konnte sie nur kurz erschüttern. Aus tiefem Tsa-Glauben heraus wurde das neue Leben, acht Halborks, angenommen. Zwar war eine Gewöhnung an den Anblick und an das etwas wildere, rauere Temperament der Kinder nötig, doch auch diese Hürde meisterte man und erzog die jungen Halborks zusammen mit den anderen Kindern im Tsa-Glauben. Sie wurden zu friedlichen Mitgliedern von Tsabrunn, gleich an Rechten und Pflichten wie alle anderen auch. Die „Tsageschenke“, wie man die Halborks in Tsabrunn nennt, wollte man aber aus Angst vor Abweisung vor Fremden abschirmen, weshalb man den Meilenstein, der auf das Dorf hinwies, verbarg und von da an recht unbehelligt lebte.

Seitdem sind mittlerweile über 15 Jahre vergangen und die Halborks sind zu jungen Männern herangewachsen, die durch ihre Ausdauer und Stärke hervorragende Bauern und Handwerker

wurden. Sie kennen nur das Leben in ihrem Dorf und jeder hier sieht die gemischte Gemeinde mittlerweile als Normalität an. Die Tsageweihte Bernika hat selbst einen halborkischen Sohn.

Die Orksippe der Rotaugen, deren alternder Häuptling Ugurkan langsam um seine Position fürchten muss und der vor kurzem bei einigen Raubzügen und Stammesfehden eine Reihe von Kriegerern verloren hat, weiß um die Halborkkinder. Zwar hält man sich nach wie vor vom Dorf fern, jedoch konnten einzelne Orks immer wieder auch die Halborks im Laufe der Jahre erblicken. Wo viele Orks solche Geschöpfe als schwach und unwürdig ansehen würden, sah der Häuptling seine Chance, die alte Angst vor dem Tsawunder zu überwinden und sich diese Wesen als Krieger in seinen Stamm zu holen, um die jüngsten Verluste im Kampf gegen verfeindete Orksippen - allen voran den „Eisenzähnen“ - auszugleichen. Darüber hinaus hat der Tairach-Priester und Schamane Sholocham noch etwas ganz anderes mit ihnen vor. Einer der Halborks, Leomar, Bernikas Sohn, hat eine bisher unentdeckte magische Gabe in sich und könnte ein potentieller Nachfolger für den Schamanen sein. Die übrigen Halborks würden hervorragende Kandidaten für die Zucht von neuen Kriegerern ergeben, die durch das Menschenblut klüger und stärker sein könnten. Er unterstützt also den Plan des Häuptlings nicht nur, sondern flüstert ihm vielmehr auch noch seine eigennützigen Ratschläge ein. Es war nicht schwer für Sholocham, angesichts der Verluste in ihrer Sippe und der immer mehr wackelnden Position des Häuptlings, diesen davon zu überzeugen, Mut zu zeigen und dem Dorf demnächst einen seit langem fälligen Besuch abzustatten und die Kinder, die nun etwa 15 Jahre alt sind, als Krieger einzuziehen...

## ZUSAMMENFASSUNG

Das Abenteuer beginnt auf einem Pfad durch den Finsterkamm zwischen Yrramis und Weihenhorst/Nordhag, beides Zwischenstationen hin nach Lowangen bzw. Greifenfurt. Die Helden werden Zeuge einer Begegnung mit Feen, die ihnen den verwitterten und verborgenen Stein zeigen, der einst Reisende nach Tsabrunn geleiten sollte. Offenbar sollen sie sich dorthin begeben. Im Dorf erfahren sie von den Bewohnern und der Tsageweihten die Informationen aus der Vorgeschichte (abgesehen natürlich von den Plänen der Orks). Die Helden werden - gerade bei Erwähnung der Feen, die als der Tsa heilig gelten - freundlich aufgenommen, um etwas zu verweilen. In dieser kurzen Zeit lernen sie das Zusammenleben im Dorf und die Halborks näher kennen und merken, dass man hier tatsächlich friedlich miteinander lebt.

Dann tauchen die Orks auf und verlangen die Herausgabe der Halborks. Die Helden können mit dem Orkhäuptling aber aushandeln, dass sie ihm stattdessen etwas anderes bringen können, nämlich einige seiner vom Stamm der Eisenzähne gefangenen Krieger sowie erbeutete Geschenke dieser Sippe für ihn und seinen Schamanen .

Der Stamm der Eisenzähne haust zwei Tagesreisen entfernt in einem Lager an einer ehemaligen Tatzelwurmhöhle. Nachdem die Orks befreit und die Geschenke erbeutet sind, erfährt man zurück in Tsabrunn, dass Leomar, einer der Halborks und Sohn der Tsageweihten, aufgebrochen ist, weil er sich dem Häuptling im Zweikampf stellen wollte, um so die Auslieferung der Halborks und weiteres Blutvergießen zu verhindern. Bestärkt wurde er durch harsche Worte von Binya, der Schwester seiner Geliebten Tsaja, die ihn für die ganze Lage verantwortlich gemacht hat. Die Helden erreichen das Orklager gerade, wenn der Zweikampf beginnt und können das Abenteuer auf verschiedene Art lösen, zum Beispiel, indem sie sich selbst zum Kampf stellen oder ihre diplomatischen Fähigkeiten einsetzen und die Sippe dazu bringen, Tsabrunn von nun an in Ruhe zu lassen.

# KAPITEL I: DIE KINDER VON TSABRUPP

## EINSTIEG

Ihre Helden befinden sich zwischen Lowangen und Greifenfurt irgendwo im Finsterkamm. Die Gründe dafür können Sie beliebig in Ihre Kampagne einbauen. Eventuell hatte Ihre Gruppe Geschäftliches im Svelltschen Städtebund zu erledigen und kehrt nun zurück ins Mittelreich oder sie wollen (womöglich als Gesuchte?) ihr Glück in den wilderen Regionen des Aventurischen Nordens versuchen. Wenn Sie es wünschen, kann dieses Abenteuer auch zwischengeschoben werden, wenn die Helden im Rahmen eines anderen Abenteuers mit genug zeitlichem Spielraum etwas von Greifenfurt nach Lowangen bringen sollen.

Beginnen wird das eigentliche Abenteuer jedenfalls auf einem Pfad in den Wäldern des Finsterkamms. Die Gegend ist wegen der immer noch bestehenden Orkgefahr nur sporadisch bereist, weshalb die Helden schon eine Weile keine anderen Wanderer mehr gesehen haben. Ein Held (vornehmlich ein Tsageweihter, ein anderer Geweihter, ein Feen- oder Koboldfreund, ein Schelm, ein sehr tsagläubiger Mensch oder zumindest ein zwölfgöttergläubiger Mensch) wird auf dem Weg plötzlich auf ein leises, langsam anschwellendes Surren aufmerksam:

### *Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

Das Surren, das sich immer mehr wie der schnelle Flügelschlag eines Libellenschwarms anhört, scheint sich zu nähern. Ihr fragt euch bereits, welche Brummer sich da auf euch zu bewegen müssen und habt schon eure Hand am Schwertgriff, als aus dem Wald heraus an die zwanzig kleine, fliegende Gestalten auftauchen. Ihre winzigen Körper ähneln denen von filigranen Elfen, aber auf dem Rücken trägt jedes der Wesen ein Paar Flügel, das mal durchscheinend wie bei einer Libelle, mal bunt wie bei einem Schmetterling und mal weiß gefiedert wie bei einem Schwan scheint. Mit flinken Flugbewegungen nähern sie sich euch und mit jedem Spann, den sie sich euch nähern, werdet ihr mehr und mehr von einem alveranischen Gefühl der Ruhe und des Friedens eingenommen. Mit einem Mal wenden sich alle <Name des ausgewählten Helden zu> und beginnen gemeinsam, mit ihren klitzekleinen Händchen an seiner Kleidung zu ziehen. Offenbar wollen sie, dass ihr ihnen folgt...

Den Helden begegnen hier wahrhaftige Feenwesen, eine äußerst seltene Erscheinung in Aventurien. Scheinbar wollen sie dem ausgewählten Helden etwas zeigen, denn sie ziehen an seiner Kleidung in eine bestimmte Richtung und einzelne der Wesen fliegen voraus und blicken erwartungsvoll zurück. Sprechen werden Sie allerdings nicht. Zur musikalischen Untermalung eignet sich kindlich verspielte, fantastische Musik wie z.B. von den Soundtracks zu *Legende* oder *Chroniken von Narnia*. Evtl. wissen die Helden einiges über Feenwesen. Eine gelungene *Götter & Kulte* Probe lässt sie wissen, dass einige Strömungen innerhalb der sich stets wandelnden Tsa-Kirche Feenwesen als die Gefolgschaft der Ewigjungen Göttin ansehen. Eine gelungene *Sagen & Legenden* Probe verrät, dass Feenwesen in anderen Welten leben. Wenn sie nach Dere kommen, kann man über ihre Ziele, falls es überhaupt welche gibt, nur spekulieren. Viele Märchen warnen aber davor, sich von ihnen in ihre Welt mitnehmen zu lassen, denn dort mag die Zeit anders verlaufen als auf Dere. Im Prinzip sind sie aber nur selten böse.

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

Nach kurzer Zeit lösen sich die Wesen von euch und fliegen zu einem Busch einige Schritte von euch entfernt. Sie kreisen um ihn herum, kleine Äste und Ranken wirbeln davon. Nach kurzer Zeit erkennt ihr, dass sich offenbar ein bearbeiteter großer Stein hinter den Ästen und Blättern des Buschs befunden hat. Und nicht nur das. Als das Entlauben der Larifaahris beendet ist, ist eine gemeißelte Inschrift auf dem Stein zu erkennen. Während die Feen noch einmal zum Abschied um euch kreisen und dann im Wald verschwinden, lest ihr sie. Neben einem Pfeil, der in den Wald hinein zeigt, steht „Tsabrunn – Möge die junge Göttin ihre schützende Hand über uns halten“. Offenbar wurde von den Feen ein Wegweiser freigelegt!

Die Helden haben von den Feen einen Hinweis auf einen verborgenen Ort erhalten. Durch solch ein fantastisches und seltsames Ereignis angespornt sollte es für Ihre Helden nun auf der Hand liegen, dem Wegweiser nachzugehen. Es ist allerdings auch nicht auszuschließen, dass sich Ihre Gruppe nicht beeindrucken lassen will. Würfeln Sie in diesem Fall für jeden Spieler eine verdeckte *Neugier*-Probe, für den von den Feenwesen ausgewählten Helden sogar -5, da er besonders neugierig geworden sein dürfte. In der folgenden Diskussion um das Für und Wider stecken Sie allen Spielern, deren Neugier gesiegt hat, die Information zu, dass ihr Held unbedingt der Sache nachgehen möchte. Sollten Ihre Helden partout nicht weiterforschen wollen, könnten die nun enttäuschten Feenwesen in der Nacht abermals auftauchen und den noch im halb im Schlaf befindlichen Helden mit sich nehmen wollen, so dass er am Wegweiser erwacht oder der Held könnte einen seltsamen Traum von einer um Hilfe schreienden, bunten Eidechse haben, was nur bedeuten kann, dass entweder Tsja ihm eine Botschaft senden will oder das Ilmenblatt mal wieder verdorben war.

Gehen die Helden dem Wegweiser nach, werden Sie kurz vor Erblicken des Dorfes folgende Szene beobachten können:

*Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

Während ihr euch weiter euren Weg durch die verwachsenen Waldpfade bahnt, nehmt ihr plötzlich in der Entfernung Lärm wahr, die auf einen Kampf hindeuten: Hilferufe, angestregtes Schnaufen, Schreie und das dumpfe Geräusch auf den Waldboden fallender Körper.

...

Kampfbereit betretet ihr eine Lichtung und entdeckt dabei die Ursache des Lärms: Mehrere jugendliche Gestalten sind in einen Raufkampf verwickelt. Gerade wollt ihr euch entspannen und die Waffen wegstecken, als ihr seht, dass nicht alle der jungen Männer und Frauen menschlich sind: Mindestens drei der acht Beteiligten haben Gesichter, die mehr an Orks als an Menschen erinnern: Große hervorstehende Eckzähne, gelbe Augen, schnauzenartige Nasen, eine fliehende Stirn und eine dichte dunkle Behaarung an Kinn, Wangen, Kopf und Hals. Ihr kompletter Körper einschließlich der Handrücken ist außerordentlich stark behaart und sie wirken breitschultrig und an Kraft den übrigen Beteiligten deutlich überlegen.

Womöglich wird es die erste Reaktion der Helden sein, den scheinbaren Monstern zu lehren, was mit denen passiert, die sich an Menschen vergreifen. Sollten die Helden aber in irgendeiner Form Gewalt anwenden wollen, wird sofort eine der menschlichen jungen Frauen (Tsaja, s. Anhang II) sich zwischen die Helden und die Halborks werfen und die Helden anflehen, ihnen nichts zu tun. Vermeiden Sie es möglichst, dass die Helden übereilt Schaden anrichten, denn das könnte das weitere Abenteuer stark zu ihren Ungunsten beeinflussen. Tsaja wird jedenfalls alles versuchen, um den Helden begreiflich zu machen, dass die Halborks keine Gefahr darstellen und ihnen anbieten, mit ins Dorf zu kommen, wo man alles genauer erklären wird. Lassen sich die Helden darauf ein, werden sie nach kurzer Wanderung mit den Jugendlichen und Halborks das Dorf Tsabrunn erreichen. Tsaja und die anderen

werden sich die Geschichte mit den Feenwesen auf dem Weg gerne erzählen lassen und staunen nicht schlecht; sie haben bisher allesamt noch nie Feenwesen gesehen. Schon auf dem Weg werden die Helden feststellen, dass der Umgang zwischen den Halborks und den Menschen vollkommen vorurteilsfrei und natürlich ist. Tsaja wird sogar Küsse und Vertraulichkeiten mit einem der Halborks austauschen und hat dabei (*Menschenkenntnis-Probe*) nicht die geringsten Anzeichen von Ekel oder ähnlichem, sondern macht stattdessen einen völlig verliebten Eindruck. Ihr halborkischer Freund Leomar wird relativ fasziniert das martialische Äußere der Helden bewundern und viele neugierige Fragen dahingehend stellen, welche die Abenteuer die Helden schon erlebt haben. Er scheint äußerst fasziniert zu sein.

## ΑΠΚΥΠΤΪ ΙΝ ΤΣΑΒΡΥΠΠ

Im Dorf angekommen, werden die Helden sogleich zu Bernika, der Tsageweihten geführt (s. Anhang II). Der erste Eindruck des Dorfes ist recht idyllisch: Es ist klein (etwa 50-100 Einwohner) und scheint von etwas Land- und Viehwirtschaft zu leben. In der Mitte steht ein bunt bemalter Tsa-Tempel. Bernika wird sich die Geschichte der Helden interessiert anhören und darauf hinweisen, dass viele in ihrer Kirche Feenwesen als der Tsa heilig ansehen. Sie sieht das Erscheinen der Helden deshalb in jedem Fall als gottgewollt und bittet die Helden deshalb, doch einige Zeit hier in Tsabrunn zu bleiben, um zu sehen, was die Pläne der Göttin sind. Sie wird ihrerseits den Helden erklären, wie es zur halborkischen Bevölkerung kam und dazu die Ereignisse der Vorgeschichte wiedergeben. Dabei betont sie, dass die halborkischen Kinder in diesem Dorf als Geschenk der Tsa angesehen und „genau wie alle anderen Menschen auch“ behandelt werden. Wenn die Helden dies akzeptieren und sich für eventuelle Übergriffe auf die Halborks am Anfang entschuldigen (und wenn kein Schaden entstanden ist), dann werden sie gerne im Dorf aufgenommen.

## ΔΙΕ ΔΟΡΦΒΕΩΗΠΕΡ

Die Einwohner Tsabrunns bestehen zum allergrößten Teil aus Frauen jeden Alters sowie jungen Männern, die zur Zeit des Orküüberfalls noch Kinder waren. Im Dorf gibt es deshalb keinen Mann mit über 25 Götterläufen, die Halborks selbst sind alle im selben Alter von etwa 15 Jahren. Einige wichtige Charaktere finden Sie im Anhang II. Neben **Leomar** gibt es noch sieben weitere Halborks im Dorf, vier Männer und drei Frauen: Der größte und hünenhafteste von allen ist **Berman**, der aber ein sehr weiches Herz hat, wenn er auch beim Holzfällen gewaltig zuhacken kann; der etwas ungelenke **Tydor**, ein Tollpatsch mit viel Humor und Selbstironie, der mit seinem Halborkgesicht herrliche Grimassen schneiden kann und damit die Kinder belustigt; der ruhige **Storko**, der am liebsten alleine die Schafe zur Weide führt und dabei Flöte spielt; der etwas wilde **Sigman** (oder kurz Sig), ein guter Freund Leomars, der aber recht schnell zornig wird und bei dem am meisten die orkische Veranlagung im Charakter zu erkennen ist, so dass er immer wieder gezügelt werden muss. Die Frauen heißen **Harika** (genannt Rika), **Celissa** (genannt Lissa) und **Lana**.

An menschlichen Bewohnern besonders hervorzuheben wären noch die langsam in die Jahre kommende **Ludilla**, die in einer Hütte am Dorfrand als Heilerin und Kräuterfrau arbeitet. Haben die Helden zu Beginn einen der Halborks verletzt, wird Ludilla sich um ihn kümmern und die Helden mit finsternen Blicken und Missachtung strafen. Besonders herzlich und offen ist **Drala**, eine etwas rundliche Frau in den 50ern, die mit ihren Kochkünsten brilliert und deshalb und wegen ihrer mütterlichen Fürsorge bei jedem im Dorf beliebt ist. Sie schafft es, ihren Tsa-Glauben dadurch auszuleben, dass sie jeden Tag ein neues Gericht kocht. Bisher konnte noch niemand einen Tag nennen, wo dies nicht der Fall war. Da sie einen großen Hof mit Tieren und Feldern bewohnt, nimmt sie die Helden gerne als (mithelfende!) Gäste auf und behandelt sie herzlich. **Thimorn** ist einer der wenigen jungen Männer im Dorf. Er ist gut

befreundet mit Leomar und den anderen Halborks und geht mit einer Natürlichkeit mit ihnen um, die seinesgleichen sucht. Er sieht nicht einmal mehr den Unterschied zwischen Halborks und Menschen. Er ist nur wenige Jahre älter und kann sich kaum noch an die Ereignisse aus seiner frühesten Kindheit erinnern, die zur Geburt der Halborks geführt haben. Verheiratet ist er mit **Binya**, Tsajas großer Schwester. Sie ist gute 10 Götterläufe älter als er und hat die schändlichen Umstände, unter denen die Halborks gezeugt wurden, nicht vergessen. Sie akzeptiert sie zwar, steht den Halborks aber kritischer gegenüber als die meisten im Dorf. Die beiden haben zwei Kinder, **Alrik** (4) und **Tsabine** (3).

## DAS DORF IM ÜBERBLICK

Tsabbrunn ist ein kleines Dorf, das sich durch Landwirtschaft und etwas Viehwirtschaft und Jagd selbst versorgt. Es liegt am südlichen Rand eines abgelegenen Tals im Finsterkamm. Der Lageplan in Anhang I bietet einen Überblick.

Mittelpunkt ist der in bunten Farben aus Beeren und Pflanzen bemalte Tsa-Tempel, bestehend aus einem Altarraum, einer kleinen Sakristei sowie dem Wohnhaus von Bernika und ihrem Sohn Leomar. Drumherum ist eine freie Fläche, die für Gottesdienste im Freien, Versammlungen und Feste verwendet wird. Hier befindet sich auch der namensgebende Brunnen des Dorfes. Direkt am Platz gelegen ist eine große Scheune für das ganze Dorf, wo man die gemeinsame Ernte lagert.

Etwa kreisförmig erstrecken sich um diesen zentralen Platz herum die Wohnhäuser der Tsabbrunner. Viele verfügen über je einen kleinen Gemüse- und Kräutergarten und/oder ein Gehege für Tiere wie Hühner, Schweine, Schafe oder eine Kuh. Aus dieser Schafswolle (und gelegentlich Fellen gejagter Tiere) stellen die Tsabbrunner ihre Kleidung her, die sie oft mit Farbstoffen aus der Umgebung bunt einfärben.

Um das Dorf herum erstrecken sich die Äcker und Maisfelder, die die Grundversorgung der Tsabbrunner sichern. Südlich des Dorfes ist ein Wald am Berghang. Hier jagen und sammeln die Tsabbrunner häufig. Aus den Bergen im Süden entspringt auch der Bach, der das Dorf zur Hälfte umfließt und an zwei Stellen über Stege überquert werden kann. Am nördlichen Ende des Tals schließlich liegt zwischen einigen Hügeln das Lager der Rotaugen-Orksippe.

## EREIGNISSE IM DORF

Bevor die Orks zum ersten Mal seit langer Zeit wieder im Dorf auftauchen und damit die Ereignisse ins Rollen bringen, sollten Sie den Helden einige Tage Gelegenheit geben, sich mit dem Dorf und seinen Einwohnern vertraut zu machen. Bernika wird stets zu Gesprächen bereit sein und auch die anderen Einwohner sind generell offen und freundlich gegenüber den Helden. Im Folgenden finden Sie einige Ereignisse, die Sie in dieser Zeit stattfinden lassen können. Ziel ist es, den Helden die Haltung und Stimmung der Dörfler zu vermitteln.

### DAS „WUNDER“:

Bei einer beliebigen Gelegenheit, z.B. wenn die Helden mit Leomar im Wald unterwegs sind, kommt es zu einer kleineren Verletzung: Ein kleines Tier könnte mit gebrochenem Bein oder Flügel hilflos daliegen, seine Geliebte Tsaja könnte sich beim Zubereiten von Essen schneiden oder einer der Helden könnte bei der Jagd oder einer anderen Gelegenheit verletzt werden. Leomar wird sich mitleidig die Wunde ansehen und fürsorglich mit seinen Händen verschließen. Wenn er kurz darauf die Hände entfernt, ist die Wunde geschlossen. Er nimmt dies selber kaum wahr und tut es auch nicht bewusst. Er wird darauf angesprochen selber verwirrt sein, erklärt sich aber gerne bereit, wenn ein Held ihn magisch untersuchen möchte. Da im Dorf niemand magiekundig ist, hat nie jemand diese Gabe bemerkt (sehr wohl aber

Sholocham, der Orkschamane der Blutaugen). Die Gemeinde wird dieses Ereignis wahrscheinlich als ein Wunder der Tsa ansehen, wenn man ihnen berichtet. Das Ereignis gibt den Helden einen Hinweis, weshalb die Halborks eigentlich ausgeliefert werden sollen.

### **DIE JAGD:**

Leomar ist von den Helden und ihrem Auftreten sehr begeistert, weshalb er sie irgendwann bittet, mit ihm auf die Jagd mitzukommen. Er genießt die normalerweise einsamen Stunden, in denen er alleine gegen die Gewalt der Natur ankämpft, auch wenn er selten einmal etwas größerem als einem Steinbock begegnet. Seine Mutter Bernika sieht diese Ausflüge mit gemischten Gefühlen, da sie ihm zwar einerseits die Freiheit und das Ausleben seiner orkischen Elternhälfte gönnt, andererseits aber das schon mehr zum Spaß als zur reinen Ernährung dienende Töten von Tieren mit Sorge sieht.

Schon auf dem Weg in die nahen Wälder fragt er die Helden neugierig nach ihren Taten und Abenteuern. Er saugt förmlich jede Geschichte auf und wirkt begeistert und beeindruckt. Im Wald angekommen werden die Helden schnell auf ein Wildschwein aufmerksam, das zunächst ruhig schnüffelnd über den Waldboden stapft. Gestalten Sie anhand der Regeln zur Jagd (**ZBA S. 57 ff.**) und gegebenenfalls zum Kampf gegen Tiere (**ZBA S.8 ff.**) eine spannende Situation, bei der sich die Helden und Leomar an das Schwein heranschleichen und dann plötzlich ein zweites Wildschwein aus einer anderen Richtung auf sie zugprescht. Insgesamt werden es 1W3+3 Tiere. Sowohl während der Jagd als auch während des Kampfes sollte sich Leomar als fähiger und schnell lernender Gefährte entpuppen, der sich mit Mut und Herz hervortut.

#### **Wildschwein**

<b>MU</b> 9	<b>KL</b> 5	<b>IN</b> 4	<b>CH</b> 4
<b>FF</b> 3	<b>GE</b> 7	<b>KO</b> 13	<b>KK</b> 14
<b>INI</b> 8+1W6	<b>PA</b> 9	<b>LeP</b> 46	<b>RS</b> 2
<b>Stoß/Biss:</b>	<b>DK</b> H	<b>AT</b> 13	<b>TP</b> 1W6+3
<b>GS</b> 10	<b>AuP</b> 60	<b>MR</b> 0/6	<b>GW</b> 11

**Jagd:** +2, Angriff

**Beute:** bis 130 Rationen Fleisch, Hauer (Trophäe), Fell (billig) oder Leder (einfach)

**Besondere Kampfregele:** Überrennen (8, 2W) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

### **DER STREIT:**

#### *Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

Während ihr bei einer eurer mittlerweile zahlreichen sanften Verpflichtungen gemeinsam durch das Dorf schlendert und Wassereimer vom Brunnen zum Kochen in Dralas Haus tragt, werdet ihr durch laute Stimmen auf ein Streitgespräch aufmerksam. Die junge Frau, die euch als Binya vorgestellt wurde, hebt drohend den Zeigefinger gegenüber Tydor, einem der Halborks: „Mach mir die Kinder mit deinen Faxen und deiner orkischen Wildheit nicht schon wieder verrückt, sie haben sonst nur noch Blödsinn im Kopf oder schlimmer, bringst sie noch um! Ich will Dich nicht mehr in der Nähe meiner Kinder sehen!“ Kurz darauf kommen Binyas Kinder Alrik und Tsabine mit langen Gesichtern aus dem Haus, ebenso der niedergeschlagen wirkende Tydor.

Sollten die Helden die Kinder oder Tydor ansprechen, werden sie erfahren, dass Tydor mit ihnen gespielt hatte. Es wurde etwas wild und gab ein paar Kratzer sowie Tränen und ein aufgeschürftes Knie bei Tsabine, als sie beim Fangen Spielen gefallen ist. Offenbar nichts weiter Schlimmes. Ziel dieser Szene ist es, auch zu zeigen, dass die traumatischen Ereignisse der Vergangenheit nicht bei jedem spurlos vorübergegangen sind und dass z.B. Binya auch Vorurteile gegenüber den Halborks hat. Sie soll auch bereits jetzt auf das Ereignis

vorbereiten, das Leomar zu seiner übereilten Tat gegen Ende veranlasst, nämlich dass Binya ihm später schwere Vorwürfe machen wird, dass ja nur die Anwesenheit der Halborks dazu geführt hat, dass die Orks nun ihrem Dorf schaden wollen (s. Kapitel „Wieder zurück“).

### DER GÖTTINNENDIENST ZUR MORGENRÖTE:

Die Dorfgemeinschaft veranstaltet in unregelmäßigen Abständen Gottesdienste. Tsa ist eine Gottheit, die starre Strukturen und feste Tage oder Tageszeiten für Gottesdienste eher ablehnt. In Tsabrunn sind Gottesdienste deshalb meist spontane Zusammenkünfte. An einem Morgen können die Helden Zeuge einer solchen Messe werden:

Bernika ist früh wach und bemerkt, dass es heute wohl einen wundervollen Sonnenaufgang geben wird. Womöglich sind einer oder mehrere der Helden ebenfalls bereits wach, woraufhin Bernika sie begeistert darum bittet, die Dörfler zusammenzurufen für einen spontanen Göttinnendienst. Die meisten Dörfler sind schon wach, so dass kurz darauf bei den ersten Strahlen der Sonne die Messe beginnen kann.

Mit dem Prisma aus dem Tempel lässt Bernika einleitend das Licht der Praiosscheibe in allen Tsafarben über der Gemeinde erstrahlen und beginnt mit einem Dankgebet für den neuen Tag an die Ewigjunge Göttin, in das die Gemeinde mit einsteigt (Die Helden kennen das Gebet bei gelungener *Götter & Kulte* Probe ebenfalls). Man sieht ihr deutlich an, wie sehr sie von dem Naturschauspiel angetan ist und mit welcher wahren Begeisterung sie den Dienst an ihrer Göttin vollbringt.

Nach dem Gebet lässt Bernika einen Text aus den "Annalen des Götterzeitalters" von einem der jüngeren Teilnehmer (gerne auch einem der Helden) vortragen, bei dem es passend zum Anlass um den mythologischen ersten Tag und damit Sonnenaufgang überhaupt geht, an dem die Geschöpfe der Götter zum ersten Mal das göttliche Licht erblicken. Nach diesem "formellen" Teil (der bei anderen Kirchen wohl als formlos und frei bezeichnet werden würde) beginnen die Menschen miteinander über das Gesehene zu reden und sich zu berichten, was sie am heutigen Tag neues machen werden. Es werden neue Kochrezepte ausgetauscht, Pläne für die Zeit nach der Arbeit gemacht, Verabredungen getroffen oder auch einfach die Schönheit des Naturschauspiels bewundert. Bernika wird dabei mit allen Anwesenden ein paar Worte wechseln und auch die Helden danach fragen, was sie von diesem Schauspiel halten und ob sie darin nicht auch ein Geschenk Tsas sehen. Sie wird freundlich auch jegliche andere Meinungen akzeptieren und sich selbst erstaunlicherweise Denkanstöße geben lassen. Schließlich ist der Tsakult bekannt dafür, stetig im Wandel zu sein und neue Ansichten zu integrieren oder alte zu verwerfen. Auch über die mögliche Rolle der Helden für das Schicksal des Dorfes wird geredet. Wenn Sie es wünschen, können Sie nun im Anschluss an diesen Gottesdienst das Erscheinen der Orks stattfinden lassen.

# DAS ULTIMATUM

## *Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

Gerade seid ihr aus einem angenehmen Schlaf erwacht. Das Tal liegt in einem leichten Frühlingsnebel, der sich gerade gegen die ersten Strahlen der Sonne wehrt, die über den Bergkämmen erscheint. Es ist noch kühl und ihr fröstelt ein wenig, als ihr euch zum Waschen an den Brunnen begeben. Gerade habt ihr euch mit dem kalten Bergwasser den letzten Rest Schlaf aus den Augen gewaschen, da hört ihr erst leise, dann immer lauter werdende Hufe in der Nähe. Ihr blickt euch um und aus dem Nebel dringen mehrere wilde Orkkrieger auf Ponies ins Dorf. Während ihr noch eure Chancen durchdenkt, euch den Orks ungerüstet wie ihr seid zu stellen, halten die Pferde an. Ein Angriff bleibt aus, stattdessen beginnt einer der Orks, offenbar der Anführer, das Wort zu ergreifen. Er wirkt stark und wuchtig, aber sein Fell zeigt bereits silbrige Färbungen und eines seiner Augen ist milchig weiß. Aus seinem Maul mit den großen Hauern dringt eine tiefe, gutturale Stimme: „Wo ist eure Anführerin, die Hexe Bernika?“

An einem Morgen oder Abend hat Häuptling Ugurkan auf Bedrängen seines Schamanen sich entschlossen, die Halborks zu holen. Er hat immer noch Respekt vor der Tsageweihten, die er als „Hexe“ bezeichnet. Das folgende Gespräch zwischen Bernika und Ugurkan findet öffentlich statt. Das ganze Dorf hat die Ankunft der Orks gehört und tritt dazu, und auch die Helden können sich in das Gespräch einklinken. Ugurkan wird „seine Brut“ einfordern, um „diese verweichlichten Wichte zu Kriegern auszubilden und die Frauen zum Werfen neuer Krieger“. Er will alle Halborks deshalb sofort mitnehmen. Bernika ist mit dieser Forderung völlig überlastet und verzweifelt, sie bietet Tributzahlungen stattdessen an, aber Ugurkan schlägt alle Angebote aus. Wenn die Helden sich einmischen, lassen Sie sie mit einfachen, für einen Ork verständlichen Argumenten ihr Glück versuchen. Je nachdem, wie gut die Helden in Ihren Augen die Aufgabe meistern, wird Ugurkan zumindest eine Frist zum Abgeben der Halborks setzen, bevor er noch einmal auftaucht. Erschweren oder erleichtern Sie eine *Überreden*-Probe entsprechend und geben Sie den Helden  $TaP*/2$  Tage Zeit, bis Ugurkan wieder erscheint.

Verzweiflung wird im Dorf breit. Man will natürlich um keinen Preis die Kinder hergeben und die Halborks selbst wollen natürlich auch nicht zu den Orks, aber die Orks sind zu stark und noch einmal wie vor 15 Jahren kann man sich nicht auf Tsas Eingreifen verlassen. Bernika dagegen sieht die Helden bereits als ein weiteres Eingreifen der Ewigjungen und dankt ihnen dafür, dass sie etwas Zeit erkaufen konnten. So habe man Zeit zum Nachdenken. In der Gemeinschaft des Dorfes wird nun im Tsa-Tempel beraten. Die Tsabrunner wissen keinen Rat, aber allen ist klar, dass die Zeit zu kurz ist, um Verstärkung zu holen. Ein Angriff auf die Orks wäre wegen der Überzahl kaum möglich. Außerdem sprechen sich die Tsa-Gläubigen Dörfler, allen voran die Geweihte Bernika, klar für eine friedliche und gegen eine gewalttätige Lösung aus. Bernika bittet deshalb die Helden, ins Orklager zu gehen und noch einmal zu verhandeln. Ausgerüstet mit dem Prisma, das die Orks schon einmal in die Flucht geschlagen hat und vor dem sie Angst haben, wird ihnen sicher nichts geschehen. Sie möchte noch einmal anbieten, dass Tsabrunn bereit ist, jeden Tribut in Form von z.B. Nahrung, geschmiedeten Werkzeugen oder ähnlichem zu zahlen. Die Helden können hier gerne ihre eigenen Ideen einbringen, wichtig ist aber, dass jede Lösung eine bleibende sein muss (ein zeitweiliges Verstecken der Tsakinder oder ähnliches wäre nur eine Problemverlagerung und würde womöglich den Zorn der Orks auf sich ziehen) und dass die Halborks keineswegs aufgegeben werden. Sie sind Teil des Dorfes und bleiben es. Die Tsabrunner würden wie gesagt eine friedliche Lösung bevorzugen und sind bereit, alles was sie haben im Tausch anzubieten. Erneute Verhandlungen scheinen also zurzeit die beste Alternative zu sein.

# DIPLOMATIE IM SCHWARZEN PELZ

Das Lager der Orks liegt etwa eine halbe Tagesreise zu Fuß entfernt am Rande des Tals. Vom Lager aus hat man einen guten Überblick über das Tal, weshalb man die Helden recht bald erblicken dürfte, falls sie sich nicht bewusst anschleichen. Sobald die Orks das Prisma sehen, werden sie voller Respekt die Helden einlassen, sich von ihnen möglichst fernhalten und sie zum Häuptling vorlassen; man erinnert sich noch gut aus eigener Erfahrung oder den Geschichten der Älteren, was damals in Tsabrunn durch dieses Prisma geschehen ist. Dass das Prisma vielmehr nur ein Werkzeug beim Wirken des göttlichen Wunders war, vermögen sie nicht zu unterscheiden. Als Musik eignet sich hier schon aufgrund der Thematik und der bedrohlichen Situation beispielsweise die der Computerspiele aus der Warcraft-Reihe. Eine Karte des Lagers finden Sie im Anhang I. Während die Reihen der Orkkrieger den Helden durch ihr Beiseiteweichen einen Weg zum Häuptlingszelt bahnen, können Sie ihnen am Rande zur Untermalung der Stimmung folgende Szenen beschreiben.

## *Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

Irgendwo zwischen den Köpfen der euch mit ihren Hauern anbleckenden Orks hindurch nehmt ihr beiläufig eine Szene wahr. Auf dem schlammigen Boden gebärt unter lautem Gestöhne eine Orkfrau ein Kind. Als das noch ganz fellose kleine Wesen zum Vorschein kommt, schnappt der Vater es sich und kappt mit einem scharfen Jagdmesser die Nabelschnur und hebt den Knaben am Hals hoch wie ein Katzenjunges. Er blickt ihn sich von allen Seiten prüfend an und taucht das Orkjunge dann murrend für einige lange Sekunden in einen Eimer Wasser, in dem noch Eisbrocken schwimmen. Als er das nun quietschende Kind wieder hervorholt, scheint er halbwegs zufrieden zu sein und wirft es der Mutter mit einem kurzen Nicken zu, die es daraufhin in Woll- und Lederlumpen einwickelt. Dann marschiert er zu den übrigen Orks, die euch nach wie vor argwöhnisch begaffen.

...

In einem Teil des Lagers erblickt ihr einen von zahllosen Narben versehener Ork, dessen Fell schon teilweise eine graue Färbung angenommen hat. Er zeigt einer Gruppe von aggressiv wirkenden Halbwüchsigen Orks einige Kampfmanöver, die diese mit für eine Übung erschreckender Rigorosität nachahmen. Ihre Übungswaffen scheinen stumpf gewordene Säbel aus mittelreichischen Beständen zu sein und entsprechend schmerzhaft ist die Erfahrung der Unterlegenen, die unter wütendem Grunzen des Alten nach einer Niederlage sofort wieder aufstehen und trotz Knochenbrüchen und Platzwunden weiterkämpfen müssen.

...

Einige Orks scheinen in einer Gruppe ein simples Würfelspiel mit kleinen Knochenstücken zu spielen. Als einer von ihnen mit einem grunzenden Schrei seinen Sieg verkündet, steht der offensichtliche Verlierer auf und beginnt ein Gerangel mit dem Sieger. Er ist ihm körperlich überlegen und nimmt ihm nach kurzem Raufen seinen Lederbeutel mit dem Gewinn – einigen Hellern – ab. Zufrieden stapft der Verlierer des Spiels mit seinem Gewinn davon.

...

An einem abseits an den Palisaden gelegenen Zelt, das mit zahlreichen Trophäen geschmückt und offenbar mit roter Farbe oder Blut besprenkelt ist, erblickt ihr einen hohen Zaun, der den Blick auf eine Art kleines Gehege teilweise verdeckt. Während ihr zum Zelt des Häuptlings geht, könnt ihr zwischen den Astlöchern und Lücken der Holzbretter hindurch erkennen, dass ein sicherlich etwa pferdegroßes, geflügeltes Wesen sich dort befindet. Ein Ork wirft große Brocken rohen Fleisches in das Gehege, woraufhin ein schriller, adlerartiger Schrei ertönt, der selbst die Orkkrieger zusammenzucken und misstrauisch zum Gehege blicken lässt. Ihr seht nur noch, wie sich das Wesen über das Fleisch hermacht, dann wird euch der Ausblick verdeckt.

Bei letzterem Ereignis sehen die Helden den Hippogriff Sharkak, der vom Schamanen Sholocham seit der Kindheit des Tieres aufgezogen wird und unter Hilfe des Rituals *Reitender Geist* gefügig und ihm gegenüber zahm gemacht wurde. Der Hippogriff spielt im Kapitel „Reise zum Orklager“ eine Rolle. Er wird die Helden im Auftrag von Sholocham angreifen, um zu verhindern, dass diese mit ihrer Mission Erfolg haben.

Vor dem Zelt des Häuptlings angekommen blicken die Krieger erwartungsvoll auf die Helden, die wohl offenbar zum Häuptling eintreten sollen. Ugurkan zuckt beim Anblick des Prismas fast unmerklich (*Sinnenschärfe* + 5) zusammen und fühlt sich offenbar etwas unwohl. Er wird nichtsdestotrotz im Gespräch Stärke zeigen, die er für die Orks vor dem Zelt durch bewusst geräuschvolle Gebärden wie das Schlagen seiner Axt auf eine verbeulte Plattenrüstung und durch lautes Sprechen zeigt. Bei ihm im Zelt ist sein Berater und Schamane Sholocham, der sich im Gespräch zurückhält und ihm nur ab und an leise Dinge ins Ohr flüstert.

Die Verhandlungen können beginnen, aber Ugurkan ist wenig interessiert an Ersatzleistungen wie Werkzeug und Essen, selbst wenn diese objektiv mehr Nutzen für die Orks haben würden (orkisches Verhandeln hat wenig mit gesundem Menschenverstand und viel mit Ehre und deren Verlust zu tun). Er gibt vor, die Verstärkung für seinen Stamm zu brauchen und sich mit nichts anderem zufrieden zu geben. Lassen Sie alle Helden mit guten Argumenten und/oder schön ausgespieltem Verhandeln eine Probe auf *Überzeugen* würfeln und erschweren Sie sich je nach Ihrem Geschmack. Eventuelle Orks unter den Helden sollten keine Erschwernisse erhalten. Bei Erfolg wird Ugurkan in seiner Festigkeit wanken und sich ein gutes Angebot noch einmal anhören wollen. Aber schon nach wenigen Worten in diese Richtung wird Sholocham ihm zuflüstern, dass er sich bloß nicht darauf einlassen dürfe. Eine erfolgreiche *Überzeugen*-Probe kann auch das gestellte Ultimatum etwas verlängern (TaP\*/2 Tage). Gegen Ende der schweren Verhandlungen wird Ugurkan allerdings den ständig von der Seite flüsternden Schamanen etwas grob beiseite schieben; er scheint genug von den Flüstereien zu haben. Offenbar hat er außerdem einen Geschäftsvorschlag, den er nun den Helden anbietet:

Zwei Tagesreisen von hier befindet sich an einen Fels geschmiegt das Lager der Eisenzähne (den genauen Weg kann Ugurkan beschreiben), einer verfeindeten Orksippe, die mehrere seiner Krieger in Sklaverei hält. Wenn die Helden ihm diese Krieger zurückbringen, wird er die Halborks nicht benötigen. Sholocham wirkt sichtlich verärgert von der Idee, eine *Menschenkenntnis*-Probe sollte spätestens jetzt den Helden sagen, dass der Schamane deutlich mehr oder anderes Interesse an den Halborks hat als Ugurkan. Bevor darauf die Hand gegeben wird, wird sich Sholocham nun selbst ins Gespräch einklinken und noch einwerfen, dass die Sklaven allein eine zu kleine Tat wären. Die Helden sollen auch die Knochenkeule des Schamanen sowie etwas Wertvolles aus dem Schatz des Häuptlings der Eisenzähne mitbringen, ersteres als bescheidene Gabe für ihn, Zweiteres als angemessenes Geschenk für den Häuptling. Ugurkan gefällt diese Idee, weshalb sie ebenfalls zur Bedingung für den Handel wird, ohne dass die Helden dagegen etwas unternehmen können. Sholocham plant durch diesen Einwurf zum einen, dass es die Helden schwerer haben werden, ihr Ziel zu erfüllen (wodurch er dann am Ende doch seine Halborks erhält), zum anderen aber, dass er so in ein sehr mächtiges Artefakt, eine Knochenkeule aus einem Tatzelwurm-Knochen mit mächtiger Magie darauf gelangen könnte. In beiden Fällen gewinnt er.

Als Gegenleistung bietet Ugurkan außerdem an, das Dorf in Frieden zu lassen und aus dieser Gegend hier mit seiner Sippe zu verschwinden. Er hat ohnehin vor, sich in Richtung Orkland zurückzuziehen. Die Helden können ob dieses Erfolgs stolz auf sich sein.

Die Helden könnten natürlich weitere Ideen oder Taktiken während der Verhandlungen haben. Ein eventueller Einsatz von Magie kann Erfolg versprechend sein, wäre aber auch

riskant, denn Sholocham achtet darauf, dass niemand magische Gesten oder Worte vollzieht. Und er ist schnell dabei, die Störenfriede rauswerfen zu lassen. Sehr subtile Zauberei könnte aber Erfolg haben. Sie können in diesem Fall den Helden den Erfolg gönnen und das Ergebnis so aussehen lassen, als wäre es nur durch den Einsatz von Magie entstanden. Geeignet wären beispielsweise Zauber mit dem Merkmal Einfluss und Hellsicht, um Ugurkan auf Ideen zu bringen bzw. ihn einschätzen zu können: Adlerauge (Hören, was Sholocham flüstert; er rät von allem ab außer den Halborks), Bannbaladin (Ugurkan gewogen stimmen), Blick aufs Wesen (Einschätzung Ugurkans und Sholochams), Blick in die Gedanken (sehr befremdlich, denn es sind schwierig nachvollziehbare Orkgedanken), Große Gier (zum Lenken der Aufmerksamkeit Ugurkans auf eine Alternative), Respondami (zur Wahrheit zwingen), Seelentier erkennen (Ugurkan: Verbissener Orkischer Kampfhund, Sholocham: Therbela-Assel), Seidenzunge Elfenwort (um beim Überzeugen nachzuhelfen)...

Allzu offensichtliche Magie, „fauler Zauber“ wie Illusionen oder Kampfzauber werden je nach Situation den Zorn Sholochams oder einen Kampf heraufbeschwören. Evtl. können Sie in weniger schwerwiegenden Fällen den Helden vorher eine gut gemeinte Warnung aus dem Mund des Schamanen geben.

Sollte es zu irgendwelchen Übergriffen kommen, hier die Werte der Orkkrieger:

#### **Orkkrieger der Blutaugen-Sippe**

**MU** 13      **FF** 9      **KL** 9      **GE** 12

**IN** 13      **KO** 15      **CH** 8      **KK** 15

**Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube 9, Jähzorn 6, Raubtiergeruch

**LeP** 40      **AuP** 45      **MR** 1      **GS** 8      **RS** 4-5 (1 + Leder oder Kette)

**AT** 15      **PA** 12      **FK** 14      **INI** 13+1W6      **TP** 1W6+4

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Biss, Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag

## DAS SCHICKSAL TSABRUNNS

Sollten die Verhandlungen völlig scheitern, wird es schwierig, eine Alternative zur Herausgabe der Halborks zu finden. Zurück im Dorf könnten aber die Tsabrunner davon gehört haben, dass Ugurkan Krieger an die Eisenzähne verloren hat und eine Befreiung auch ohne offiziellen Handel als letzte Hoffnung vorschlagen.

Wenn der Besuch erfolgreich war, sollte man nach kurzer Rücksprache im Dorf besser keine Zeit verlieren und zum Lager der Eisenzähne aufbrechen. Gerne werden die Helden mit Nahrung versorgt und selbst Leomar bietet vorsichtig an, dass er als Führer mitkommen könnte, was Bernika ihm sofort und ohne Widerrede verbietet.

Die Tsabrunner setzen große Hoffnung in die Helden. Vor ihrem Aufbruch wird noch eine Messe zu Ehren Tsas gehalten, bei der die Helden mit bunten Blumen und Glücksbringern behängt werden. Jeder verabschiedet sich herzlich und gerade die Halborks wissen sehr zu schätzen, was für sie getan wird. Lediglich Binya ist etwas zurückhaltender als die anderen.

# KAPITEL 2: STAMMESFEHDE

## UNTERWEGS

Nachdem man sich in Tsabrunn verabschiedet hat und eine Wegbeschreibung erhalten hat, kann man das Tal in Richtung Westen durch eine Schlucht verlassen. Die Reise zum Lager der Eisenzähne dauert zu Fuß etwa zwei volle Tage. Um diese Reise auszuschnücken, können Sie die Helden gerne mit einigen Wesen und Eigenheiten des Finsterkamms konfrontieren. Verwenden Sie dazu die Landschaftstabelle „Kalkgebirge“ in **ZBA** auf Seite 278. Wenn die Helden die Schlucht aus dem Tal durchqueren, lassen Sie jeden Helden mit dieser Gabe auf *Gefahreninstinkt* würfeln, alle anderen auf *Sinnenschärfe* + 5. Bei Erfolg sehen sie noch, wie sich ein grob menschlich wirkender Schatten oben an der Schlucht entfernt. Es handelt sich um einen Späher im Dienste des Schamanen Sholocham, der die Aufgabe hat, die Helden im Auge zu behalten, wenn sie das Dorf verlassen und zu berichten, dass und wohin sie gehen. Sholocham ist nicht erfreut darüber, dass Häuptling Ugurkan ihnen eine Alternative zur Auslieferung der Halborks gegeben hat, da er Leomar in Ausbildung nehmen und die anderen Halborks zur Zucht verwenden will. Da ihm klar ist, dass die Helden sich zu den Eisenzähnen hin aufmachen, wird er den Plan fassen, ihnen zu folgen. Geben Sie Helden mit *Gefahrensinn* deshalb den ersten Tag der Wanderung immer wieder Ahnungen ein, dass man verfolgt wird.

Tatsächlich wird zu einer geeigneten Gelegenheit, möglichst nachts, ein Angriff auf die Helden stattfinden. Ein adlerartiger, lauter Schrei durch die Lüfte wird ihn einleiten, dann stürzt sich gleichzeitig ein Hippogriff im Sturzflug sowie eine Gruppe von Rotaugen-Orks aus einem Versteck auf die Helden. Es handelt sich um die Leibgarde des Orkschamanen Sholocham sowie um sein „Schoßtier“, den Hippogriff Sharkak, die er zur Verfolgung und zum Töten der Helden ausgeschiedt hat. Die Werte der Orks finden Sie im Kapitel „Im Lager der Rotaugen“.

### Hippogriff „Sharkak“

<b>INI</b> 9+2W6	<b>PA</b> 7	<b>LeP</b> 65	<b>RS</b> 2	<b>KO</b> 16
<b>Hufe:</b>	<b>DK</b> H	<b>AT</b> 12	<b>TP</b> 2W6	
<b>Biss:</b>	<b>DK</b> N	<b>AT</b> 12	<b>TP</b> 1W6+3	
<b>GS</b> 15	<b>AuP</b> 60	<b>MR</b> 8 / 10	<b>GW</b> 13	

**Besondere Kampfregeln:** Flugangriff, Sturzflug

Eventuell gefangen genommene Orks werden den Helden sagen können, dass sie von Sholocham geschickt worden sind, um sie zu töten. Sie wissen, dass der Schamane besonderes Interesse an einem der „Halbblute“ hat und verhindern will, dass die Herausgabe der Halborks durch die Helden umgangen wird.

# DAS LAGER DER EISENZÄHNE

Eine Karte des Orklagers finden Sie im Anhang I. Als die „Eisenzahn“-Sippe nach dem Orkkrieg den Finsterkamm durchstreifte, fanden sie eine Höhle, vor der sie ein provisorisches Lager mit einigen Zelten errichteten. Schon in der ersten Nacht hörten sie grausige Geräusche eines riesigen Tieres aus dem Inneren dringen. Die mutigsten Krieger gingen unter Anführung ihres Häuptlings hinein, um was immer dort hausen sollte zu stellen.

In einem erbitterten Kampf erlegten sie den Tatzelwurm, auf den sie trafen. Sie ließen sich daraufhin hier am Ort ihres Sieges fest nieder und verwendeten die Überreste des Wesens als Trophäen: Der riesige Schädel wurde der Eingang zur Höhle des Häuptlings, die Rippen des Wesens stützen sie wie Strebepfeiler. Aus einem Knochen hat der damalige Schamane seine mächtige Knochenkeule gefertigt und sie an den heutigen Schamanen „Morkash“ vererbt. Die Häute des Tatzelwurms kleiden nun die Zauberröhre des Schamanen aus, während das Blut und die Körpersäfte ihm bei seinen Ritualen dienen und ebenfalls in der Zauberröhre gelagert sind.

## AUFBAU DES LAGERS

Im Laufe der Jahre wurde eine Palisade (1) etwa im Halbkreis um den Höhleneingang gezogen. Die Palisaden sind (unregelmäßig) etwa 4 Schritt hoch. An einer Seite befindet sich ein aus Brettern gezimmertes und mit Metallstreben verstärktes Tor (1a), das von innen durch einen Balken verriegelt ist. Am größten Teil der Palisade entlang verläuft innen ein schmaler Wehrgang aus Holzbrettern, zu dem an zwei Stellen Baumstämme mit grob mit einer Axt eingehauenen Kerben als Leiter angelehnt sind (1b). Bei Angriffen können sich hier Speerwerfer und Bogenschützen postieren.

Außerhalb der Palisaden nahe am Fels befinden sich die Ponypferche (2). Hier sind einige Metallkeile zum Anbinden in den Fels getrieben worden, Stroh deckt den matschigen Boden ab und Pfähle schützen die provisorischen Stallungen etwas vor der Witterung.

Im Lager selbst stehen hauptsächlich drei große Zelte (3), in denen die Orks schlafen. Es wird von einem aus dem Fels in der Höhle entspringenden Bach (4) durchflossen, den man mit einem Hopsen überspringen kann. An einer Stelle liegen ein paar Bretter als Brücke darüber (5). Das Zentrum bietet eine Feuerstelle (6), wo man sich zum gemeinsamen Essen versammelt, sowie ein Trainingsplatz (7) mit einem Waffenstand (7a) mit zahlreichen orkischen Waffen (Arbachs, Speere etc.) und einigen Übungswerkzeugen.

An einer Felswand liegt der Verhau und die Werkstatt eines Zwergensklaven (8), ebenso an der Felswand, aber an der anderen Seite des Lagers, befindet sich eine Grube mit orkischen Sklaven (9). Bengram, der Zwergensklave (s. Anhang II), hat von seiner Bretterhütte aus einen geheimen, engen Tunnel zur Vorratskammer angelegt (11a).

Die vom Oger bewachte große zentrale Höhle (10) ist voll von relativ primitiven, orkischen Wandmalereien, die in Bildern vom Sieg der Orksippe über den Tatzelwurm erzählen. Ein Held kann dies mit einer gelungenen *Sagen/Legenden*-Probe erkennen. Die Höhle hat Zugänge zu mehreren kleineren Seitenhöhlen. Sie ist bei Tag durch den großen Eingang noch hell genug, um sich ohne weiteres Licht darin zu bewegen.

Von der großen Höhle gibt es Zugänge zu mehreren kleineren. Eine davon ist die Vorratskammer (11), in der an Haken von der Decke gehäutete Tierhälften hängen. Der Boden ist entsprechend dunkelrot von trockenem Blut. An einer der Wände stehen einige Fässer mit

Bier und Schnaps. Es ist kühl, so dass das Essen nicht verdirbt, trotzdem riecht es unangenehm nach Schlachthaus. Von Hasen über Schweine bis hin zu einem Goblin (!) findet sich hier einiges an Ork- und Ogerfutter. Etwas Licht dringt noch aus der Haupthöhle ein. Eine Selbstbeherrschungsprobe ist beim längeren Aufenthalt oder beim Auffinden besonders widerlicher Kadaver nötig. In der Höhle sowie im angrenzenden Tunnel (**11a**) treiben sich häufig außerdem 2W6+6 dicke Ratten herum, die durchaus aggressiv auf Eindringlinge reagieren.

#### **Wolfsratten**

<b>INI</b> 9+2W6	<b>PA</b> 0	<b>LeP</b> 6	<b>RS</b> 1	<b>KO</b> 9
<b>Biss:</b>	<b>DK</b> H	<b>AT</b> 5	<b>TP</b> 1W6-2*	
<b>GS</b> 4	<b>AuP</b> 20	<b>MR</b> 0	<b>GW</b> 1	

**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT + 4 / PA + 7), Raserei (1, bei Tollwut)

\* mehr als 5 SP durch Rattenbisse lösen bei 20 auf W20 eine Krankheit aus: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20).

Die Orkfrauen einschließlich einer menschlichen Frau kauern in einer weiteren, vergitterten Seitenhöhle (**12**). Sie scheren sich wenig um Besucher und geben nur tierhafte Laute von sich. Sollte man sie, z.B. durch den Schlüssel aus der Höhle des Häuptlings befreien wollen, wehren sie sich beißend und kratzend gegen jegliche entsprechende Maßnahmen und sind nicht bereit, ihr Gefängnis zu verlassen. Selbst die Menschenfrau unter ihnen verhält sich nicht anders. Sie wurde bereits in sehr jungen Jahren entführt und hat fast jegliche Erinnerung einschließlich ihrer Sprache vergessen. Unter der Schmutzkruste ist schwer abzuschätzen, wie alt sie ist. Sollte man sie tatsächlich wider ihren Willen ihrer Gefangenschaft entreißen, wird es einige Arbeit eines Seelenkundigen und sehr viel Geduld benötigen, um sie jemals wieder in menschliche Gesellschaft einzuführen. Womöglich nimmt sich aber ein Held oder ein barmherziger Tempel der Sache an. Im Tempel der Tsa in Tsabrunn wäre man beispielsweise bereit dazu.

Die beiden Höhlen des Häuptlings sind zurzeit verlassen (er führt den derzeitigen Raubzug an) und entsprechend nicht beleuchtet. Es gibt aber einige eiserne Fackelhalter an den Seitenwänden, in denen sich Fackeln befinden, die man nur entzünden muss. Man betritt sie durch den riesigen, skelettierten Schädel eines Tatzelwurms. Dahinter bilden die Rippenknochen des Wesens eine Art makabres und stinkendes Gewölbe (**13**), das durch Felle abgedeckt und mit Trophäen behängt ist. Am Ende prangt ein aus Holz und Knochen des Tatzelwurms erbauter "Thron". Hier empfängt der Häuptling verdiente Krieger; eine große Ehre! Schlägt man die Felle beiseite, kann man zur eigentlichen Wohnhöhle (**14**) des Häuptlings gelangen, wo er normalerweise schläft und wohin er sich bei Bedarf Weibchen holt. Die Höhle wird allerdings von seinem "Schoßtier" bewacht, einem äußerst großen und mit widerlichen Beißen versehenen Orkischen Kampfhund, der die Helden bereits im "Thronsaal" riecht und sich auf den ersten Eindringling stürzt.

### **Kampfhund des Häuptlings**

<b>MU</b> 18	<b>KL</b> 3	<b>IN</b> 4	<b>CH</b> 4
<b>FF</b> 3	<b>GE</b> 10	<b>KO</b> 12	<b>KK</b> 12
<b>INI</b> 10+1W6	<b>PA</b> 6	<b>LeP</b> 24	<b>RS</b> 4 (2 + schweres Leder)
<b>Biss:</b>	<b>DK</b> H	<b>AT</b> 13	<b>TP</b> 1W6+3
<b>GS</b> 11	<b>AuP</b> 60	<b>MR</b> 2/1	<b>GW</b> 6

**Vor-/Nachteile:** Halbwild, Jähzorn 10

**Besondere Kampfregeln:** Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2), Raserei (3, bei Verletzung), Hinterhalt (5)

Ist er besiegt, kann man die Wohnhöhle erkunden. Sie ist ausgelegt mit Fellen. Einige seiner liebsten Beutestücke bewahrt der Häuptling hier auf. Unter all dem Tand, alten Waffen, teilweise wertvollen und teils völlig wertlosen Bechern, Trinkhörnern, Statuetten, Schmuckstücken, Edelsteinen usw. (*Schätzen*-Proben können hier Auskunft geben, welche Stücke wozu gehören; man kann so Gegenstände im Verkaufswert von etwa 60 Dukaten ausmachen) findet sich auch ein magischer Gegenstand: Ein antik wirkendes Breitschwert (normale Werte eines solchen) mit einem bronzenen Knauf, der einen Löwenkopf zeigt. Dieses „Löwenschwert“ ist ein Beutestück aus den Orkkriegen, das ein mittelreichischer Soldat als altes Erbstück seines Großvaters mit in die Schlacht führte; offenbar half es ihm wohl nicht. Auf der Waffe liegt ein mehrfacher Attributo-Zauber, der alle 12 Tage ausgeführt werden kann und dann MU und KK für die Dauer eines Kampfes um je 4 erhöht. Weiterhin befindet sich in der Höhle ein verzierter Kürass eines mittelreichischen Soldaten, der Schädel eines gewaltigen Keilers, ein aus Holz und einem Knochen des Tatzelwurms gefertigter Speer sowie ein auffallend blank polierter Metallschild, den der Häuptling als Spiegel verwendet; alles passende Geschenke für Ugurkan.

Die Höhle des Schamanen ist in einen Wohnbereich (15) und eine Zauberhöhle (16), die außer ihm niemand betreten darf und würde, selbst der Häuptling nicht. Sie gilt durch *Schutz der Jurte* als einfach geweihter Boden. Beide Höhlen sind erhellt durch rötliche Kristallformationen an der Decke, die der Schamane mit dem Ritual *Hauch des Feuers* zum Leuchten gebracht hat (Wirkung wie *Flim Flam*). Wo die Wohnhöhle für Orkverhältnisse noch relativ gewöhnlich aussieht (Felle als Schlafstatt, einzelne Trophäen von erjagtem Wild als Schmuck an den Wänden, ein mit Stroh bedeckter Boden), ist die Zauberhöhle sein magisches Reich. Alle Wände sind mit der stinkenden Haut des Tatzelwurms bespannt, was einem Helden mit empfindlichem Geruchssinn eine *Selbstbeherrschung* abverlangt, um die Höhle überhaupt betreten zu können. In die Häute sind magische Symbole vor allem des Tairach geritzt bzw. darauf gemalt. Auf den Boden sind mit dem dunkelroten Blut des Tatzelwurms Ritualkreise gemalt. In mehreren steinernen Tiegeln und Mörsern, die über den Boden verteilt stehen, befinden sich die alten, trockenen Reste von Tatzelwurmblood, stark riechende Kräuter, die teils getrockneten, teils frischen Innereien von Vögeln und Kleintieren, kleine Knochen und zahlreiche andere Utensilien für schamanistische Rituale und zur Herstellung von Getränken. Die Gefäße mit Innereien sind mit dem Ritual *Hauch des Eises* so präpariert, dass der Inhalt gekühlt und damit länger frisch bleibt. Diese Behälter fühlen sich sehr kalt an. Einiges davon könnte für einen Alchimisten unter den Helden nützlich sein. Sie können einen solchen mit einer erfolgreichen Sinnenschärfe Probe einige exotische Zutaten wie die Körperteile bestimmter Tiere oder beliebige im Finsterkamm vorkommende Kräuter (s. **ZBA**) finden lassen. An einer Stelle an der Wand befindet sich ein mit einem großen roten Auge ummaltes etwa armdickes Loch, über das man nach draußen ins Lager sehen kann. Unter diesem Loch befindet sich eine kleine Feuerstelle mit einem metallenen Kessel darauf. Hier verbrennt der Schamane der Eisenzähne in seinen Ritualen häufig Kräuter, die bunten Rauch erzeugen; ebensolche befinden sich in kleinen Säckchen daneben. Die Orks haben

großen Respekt und tuscheln viel über den Sinn der einzelnen Farben und was wohl vorgeht, wenn Rauch aus dem Loch dringt.

Der Schamane selbst befindet sich hier, wenn die Helden das Lager betreten. Je nach ihrem Vorgehen, wird er evtl. nach draußen kommen. Seine Knochenkeule trägt er stets bei sich.

### **Orkschamane „Morkash“ von der Sippe der Eisenzähne**

**MU** 16      **FF** 11      **KL** 12      **GE** 11

**IN** 14      **KO** 14      **CH** 11      **KK** 14

**Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube 9, Jähzorn 6, Raubtiergeruch

**LeP** 35      **AuP** 40      **MR** 6      **GS** 8      **RS** 3 (1 + schwere Tierfelle)

**AT** 13      **PA** 14      **INI** 12+1W6      **TP** 2W+2 (Große Knochenkeule, DK N)\*

**Sonderfertigkeiten:** Biss, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit

**\*Keulenrituale:** Weihe der Keule, Härte der Keule, Opferkeule, Gespür der Keule, Kraft der Keule, Hilfe der Keule

**Wirkende Rituale:** Schützende Rotte (Auf dem Rücken trägt der Schamane einen Lederschild, der bis zu 10 TP aus magischen Angriffen abhält)

Sollte es zum Kampf kommen, bieten Sie den Helden einen würdigen und erbitterten Abschluss ihres Überfalls auf das Lager. Sollten noch andere Orks im Lager sein, werden sie wahrscheinlich vom Lärm angelockt. Auch der Oger wird innerhalb seines Bewegungsradius eingreifen, falls er noch lebt. Der Schamane wird als erstes durch einen beherzten Schnitt eines Messers in seinen Arm einen *Hilferuf* ausstoßen. Durch dieses blitzschnell ausgeführte Ritual ruft der Schamane den Geist des damals getöteten Tatzelwurms herbei, der nach W6 Kampfrunden erscheint. Beachten Sie, dass er dies nur nachts oder in der Höhle tun kann, da Geister nicht im Tageslicht existieren können. Mehr zu Geistern finden Sie in **MGS** ab Seite 108.

### **Tatzelwurmgeist**

**LeP** 50      **AuP** -      **MR** 12\*      **GS** 5

**RS** 3      **PA** 5      **INI** 7+1W6      **GW** 10

**Biss:**                      **DK** N      **AT** 10      **TP** 2W6

**Klauen:**                      **DK** HN      **AT** 8      **TP** 1W6+4

**Schwanzschlag:**              **DK** NS      **AT** 6      **TP** 1W6+2

\*: Gilt auch als Schutz gegen Kampfmagie und Gebete sowie als halber RS gegen magische und geweihte Waffen

**Austreiben:** +2

**Besondere Kampfgregeln:** Astralblick, Niederwerfen (Klauen / Schwanzschlag 2), Doppelangriff (Biss und Klauen), Gezielter Angriff / Verbeißen, großer Gegner, Halbmateriell (Resistenz gegen profane Waffen). Beachten Sie, dass sich durch diese Fähigkeit der etwa 3 Schritt lange Leib des Tatzelwurms auch durch den Fels bewegen kann und wird; eine gute Möglichkeit, um den Geist verschwinden und plötzlich aus der Felswand hinter einem Helden überraschend auftauchen zu lassen.

## ZUM VORGEHEN DER HELDEN

Im Lager halten sich zurzeit nur insgesamt 6 Orkkrieger auf, da die Sippe unter Anführung ihres Häuptlings auf Raubzug ist. Sie patrouillieren immer wieder auf dem Wehrgang und behalten die Gegend um das Lager im Auge. 3 bis 4 der Orks halten sich meist am Lagerfeuer auf, alle weiteren im Lager verteilt. In die Höhlen zu gehen ist ihnen nicht gestattet. Der Oger an der Höhle ist stets hungrig und hat einen Bewegungsspielraum, der den ganzen Höhleneingang sowie einige Schritte hinein und hinaus abdeckt, aber nur bis zum Eingang der "köstlich" duftenden Vorrathöhle reicht. Die Prioritäten beim Oger sind klar: Vorrang hat immer das Fressen, dann sein Wachdienst. Eine Ablenkung durch größere Mengen Fleisches könnte ihn eine Weile ablenken. Der Schamane ist in seiner Zauberhöhle (16), aus deren Rauchabzug bunter Qualm heraustritt.

Es liegt an den Helden, wie sie bei der Befreiung der Orksklaven und der Suche nach den Geschenken für Sholocham und Ugurkan vorgehen wollen. Es ist möglich, sich zum Lager zu *Schleichen*. Zum Überwinden der Palisaden ist eine *Klettern*-Probe + 3 (erleichtert durch Ausrüstung) nötig. Ein Sturz verursacht 2W TP. An der Stelle, wo der Rinnsal unter den Holzpflocken hindurchfließt, kann man hindurch kriechen, wenn man einen sehr biegsamen Körper hat: *Akrobatik* + 5 (Erleichterungen durch Vorteil *Schlangemensch* kommen zum Tragen). Im Lager selbst sollten Sie nach eigenem Ermessen Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* verlangen, wenn Ihre Helden versuchen, unentdeckt zu bleiben.

Natürlich kann auch ein Frontalangriff erfolgreich sein. Allerdings werden die Orks anstürmende Feinde mit ihren Reiterbögen von den Palisaden aus beschießen. Das Tor kann nur von innen geöffnet werden, was ein eingeschleuster Held übernehmen könnte.

Der Oger wird sich in jeden Kampf innerhalb Reichweite einschalten. Da er äußerst aggressiv werden und ungeahnte Kraft entwickeln kann, kann er sich aber auch in einem ungünstigen Moment losreißen. Seine Kette kann er dann als Waffe mit hoher Reichweite einsetzen. Der Schamane kann durch den Rauchabzug nur wenig hören und sehen, lauter Kampflärm wird ihn aber alarmieren, woraufhin er in den Kampf wie oben beschrieben eingreift.

Darüber hinaus könnten auch diverse Zauber oder Liturgien beim Einstieg der Helden helfen. Die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt (über die Palisaden levitieren oder in Tierform fliegen, Illusionen zum Ablenken der Orks etc.). Beachten Sie lediglich, dass sich bei einem Aufruhr der Schamane einschalten wird und die Krieger evtl. davon überzeugen kann, dass sie es nur mit „faulem Zauber“ zu tun haben.

### Oger

MU 19      FF 8              KL 5              GE 11

IN 9        KO 20              CH 6              KK 27

**Vor-/Nachteile:** Großer Gegner, Natürlicher Rüstungsschutz, Aberglaube 11, Übler Geruch

LeP 45      AuP 40              MR 1/8              GS 10              RS 2

Faust        AT 17              PA 13              INI 12+1W6      TP 2W6+5 TP(A), DK N

Kette        AT 19              PA 11              INI 12+1W6      TP 3W6+3 TP, DK S

**Sonderfertigkeiten:** Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen, Aufmerksamkeit

### Orkkrieger der Eisenzahn-Sippe

MU 14      FF 8              KL 9              GE 12

IN 12      KO 16              CH 7              KK 16

**Vor-/Nachteile:** Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Zäher Hund, Aberglaube 9, Jähzorn 6, Raubtiergeruch

LeP 42      AuP 48              MR 1              GS 8              RS 4-5 (1 + Leder oder Kette)

AT 16      PA 11              FK 14              INI 14+1W6      TP 1W6+5

**Sonderfertigkeiten:** Biss, Niederwerfen, Überrennen, Wuchtschlag, Gegenhalten

Der Zwerg Bengram könnte eine Hilfe sein. Mehr zu ihm finden Sie im Anhang II. Er arbeitet gerade an einer Ballista, die nach ein paar Handgriffen einsatzbereit ist (obwohl er den Orks etwas anderes erzählt hat), hat aber keine Munition. Falls die Helden ihm Speere vom Waffenständer oder aus Orkzelten bringen, kann man mit der Ballista auf den Oger feuern. Er ist nur zu gerne bereit zu helfen, wenn man ihn befreit. Mit einem kleinen Hämmerchen konnte er außerdem über die Jahre hinweg einen Tunnel (11a) in die Vorratskammer anlegen. Der Tunnel ist eng und nur kriechend zu durchqueren. Den Ausgang Richtung Hütte hat er sicherheitshalber mit Brettern verdeckt, vor dem Ausgang zur Vorratshöhle steht ein schweres Bierfass. Der Durchbruch zur Vorratshöhle ist erst vor kurzem gelungen, so dass der Zwerg trotz nun endlich verfügbarer Nahrung noch ausgehungert wirkt. Sein bisheriger Plan war es, mit dieser Stärkung ein neues Tunnelbauprojekt anzugehen: Diesmal einen Gang in die Freiheit, dessen Bau womöglich Jahrzehnte dauern könnte. Aber Zwerge sind geduldig und haben Zeit. Durch den Tunnel könnten die Helden am Oger vorbei gelangen. Mit der Nahrung aus der Kammer kann er abgelenkt werden.

Die Orks ohne Aufsehen herauszubefördern, ist nicht leicht. Zwar kann man einen Aufruhr vermeiden, wenn man erklärt, dass man von Ugurkan geschickt wurde (die Orks sprechen Garethi), jedoch verlangt es einiges an Talent im *Überreden*, um sie dazu zu bringen, sich nicht an Ort und Stelle an ihren Peinigern zu rächen. Eventuell ist dies ja aber auch von den Helden gewünscht. Gemeinsam mit den gefangenen Orks ist man schnell in der Überzahl. Sobald man in Sicherheit ist, werden die Orks sich auf eigene Faust ins Lager der Blutaugen aufmachen, werden aber vorher noch widerwillig einen Dank über die Lippen bringen. Im Finale könnten sie als Fürsprecher der Helden noch einmal in Erscheinung treten.

## ZURÜCK IN TSABRUNN

### *Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

Endlich seht ihr nach Durchquerung der Schlucht zum Tal wieder Tsabrunn vor euch. Ihr beeilt euch noch einmal auf dem letzten Wegstück. Als ihr euch dem Tsatempel nähert, erkennt ihr eine aufgebrachte Menge. Inmitten dieser versucht Bernika gerade, Frieden zwischen zwei Frauen, den Schwestern Tsaja und Binya, zu schaffen. Ihr seht und hört, dass Tsaja – ganz anders als ihr sie kennt – wütend und heulend zugleich ihre Schwester anschreit, während diese rot vor Scham Entschuldigungen ausspricht und.

Als Bernika euch erblickt, stürmt sie auf euch zu: „Bitte, ihr müsst uns helfen. Leomar ist fort! Er hat seiner Tsaja einen Brief hinterlassen, in dem er ankündigt, dass er sich Häuptling Ugurkan im Kampf stellen will, um das Unheil vom Dorf abzuhalten. In eurer Abwesenheit hat Binya ihn und die Seinen für die Probleme mit den Orks verantwortlich gemacht.“ Sie blickt zu Binya hinüber, die sich immer noch ohne Gegenwehr der gerechten Wut ihrer Schwester hingibt. „Sie hat es bereut und ist genug bestraft. Aber bitte helft Leomar, er hat keine Chance gegen Ugurkan!“

**Wenn sich bewahrheitet, was ihr herausgefunden habt, ist Leomar in furchtbarer Gefahr und es bleibt Euch nicht mehr viel Zeit, um ihn von diesem Fehler abzuhalten...**

Leomar ist selbst aufgebrochen, um den Orkhäuptling im Zweikampf zu stellen. Grund war neben seinem Wunsch, ein Held zu sein, auch die Beschimpfung durch Binya, die „ihn und die Seinen“ dafür verantwortlich gemacht hat, dass man überhaupt Probleme mit den Orks hat. Da Leomar ein weiches Herz hat, will er nicht für das Unglück des Dorfes verantwortlich sein. Besiegt er den Häuptling, würde er den Orks befehlen können, sich hier nicht mehr sehen zu lassen. Binya hat längst bereut, dass sie so gemein zu ihm war und möchte nur noch, dass er lebend zurückkehrt. Jeder hat Angst um Leomar. Dieser ist aber bereits im Lager der Blutaugen, wenn die Helden dort eintreffen, und der Kampf hat begonnen.

## KAPITEL 3: KAMPF UM DIE EHRE

Unter Zeitdruck müssen die Helden nun zum Orklager, um den Zweikampf vielleicht noch zu verhindern. Als sie sich nähern, hört es sich bereits so an, als wäre der Kampf in vollem Gange: Gegröle, Gelächter und Beleidigungen sind zu hören. Im Lager haben sich die Orks in einer Traube um die Kämpfenden aufgestellt. Es wird geschubst und sich darum geprügelt, wer die besten Plätze zum Zuschauen erhält.

### *Zum Vorlesen und Nacherzählen:*

Ihr bahnt euch euren Weg durch die grölende Meute von Orks. Irgendwie schafft ihr es, relativ heil durch die sich teilweise um die besten Plätze prügelnden Orks zu gelangen und könnt einen guten Platz zum Zusehen ergattern. Vor euch brüllt der Häuptling Ugurkan vor Kampfeslust auf und stachelt die Orkmenge damit zu lautem Jubel und wilden Rufen und Gesten auf. Er scheint mit seinem Opfer – einen Gegner kann man den im Schlamm liegenden Leomar nicht nennen – zu spielen wie eine Schlange mit ihrer Beute. Seine Krieger jubeln ihm zu, ähnlich wie ihr es von Dorffesten kennt, wo die Menge den Gauklertruppen und Scharlatanen Beifall zollt. Leomar wirkt geschwächt und gedemütigt, aber er versucht tapfer aus dem Dreck aufzustehen, woraufhin Ugurkan ihm einen Tritt in den Bauch verpasst. Hier muss schnell etwas geschehen, sonst ist Leomar in dem Moment in Borons Hand, in dem es der Menge und Ugurkan zu langweilig wird.

Für die Helden gibt es nun zahlreiche Möglichkeiten: Eine Unterbrechung des Kampfes durch ihr Eingreifen wird die Meute sehr ungehalten machen, jedoch könnte eine Beleidigung Ugurkans vor allem ob des ungleichen Kampfes dazu führen, dass der entsprechende Held stattdessen herausgefordert wird. Zu bedenken ist aber, dass Leomar Ugurkan herausgefordert hat und nun nach orkischem Brauch eigentlich der Kampf auch bis zum Ende ausgefochten werden muss, was Leomar nicht überleben wird. Da aber der Schamane Sholocham Leomar ja lebend haben möchte, wird er sich bei dieser Gelegenheit auf Seiten der Helden schlagen. Auch die von den Eisenzähnen befreiten Orks ergreifen nun Partei für die Helden. Mit diplomatischen Fähigkeiten (und entsprechendem Talenteinsatz und anderen Argumenten wie den mitgebrachten Orkkriegern und Geschenken) oder mit anderen Ideen (z.B. unter Hilfe des Prismas, einem Wunder der Rondra oder auch Travias) kann man also den Orkhäuptling überzeugen, eine andere Herausforderung eines der Helden zu akzeptieren. Die Werte Ugurkans finden Sie im Anhang II.

Daneben sind auch magische Möglichkeiten denkbar. Eine nicht allzu auffällige Zaubergeste wird niemand bemerken und womöglich kann man entweder Ugurkans Gefühle, Gedanken oder seinen Körper dazu bringen, den Kampf abubrechen oder Leomar doch unterlegen zu sein. Genauso könnte man Leomar stärken, indem man ihn mit Zaubern belegt, die ihm im Kampf helfen (Attributo, Sensattaco...). Haben die Helden aus der Höhle des Häuptlings der Eisenzähne das Löwenschwert als Geschenk mitgebracht, so würde dieses nun in Leomars Hand seine magische Wirkung ebenfalls entfalten und könnte ihm helfen, den Kampf zu gewinnen. Ein Gruppenkampf, zu dem Ugurkan <Anzahl der Helden> seiner Krieger gegen die Helden antreten lässt, wäre sicherlich ebenfalls im Sinne der Orkmeute, die unterhalten werden will. Entsprechende Vorschläge der Helden würden also angenommen werden.

Lassen Sie es eine Weile spannend, ob die Helden Leomar überhaupt helfen können und lassen Sie dann die Gunst der Götter in Richtung der Helden kippen. Wie immer sie es aushandeln oder anstellen, gönnen Sie ihnen den Erfolg, Leomar vor der Klinge Ugurkans retten zu können. Vor allem aber sorgen Sie dafür, dass es einen spannenden finalen Kampf gibt. Selbst wenn die Helden wie auch immer um einen Kampf herumkommen und Leomar retten können, ist da immer noch Sholocham, der es nicht dulden wird, am Ende mit leeren Händen und ohne Leomar dazustehen...

# AUSKLANG: WAS WUPP IFF TSABRUNN?

Zurück in Tsabrunn werden die Helden als Retter Leomars gefeiert. Die unterlegenen Orks werden schon einige Tage später in Richtung Orkland abziehen und sich nie wieder in Tsabrunn blicken lassen. Die Helden sind gerne eingeladen, solange sie wollen in Tsabrunn zu bleiben, und auch in Zukunft sind sie jederzeit hier willkommen. Was die Zukunft des Dorfes angeht, wissen nur Sie als Meister, was die nächste Probe sein wird, die die Götter den friedlichen Menschen auferlegt. Fürs erste wird das Dorf aber zunächst eine Weile in Frieden leben können. Binya wird sich wieder mit Tsaja vertragen.

Ihre Helden haben sich pauschal je 200 AP verdient. Durch den Umgang mit den Orks erhält jeder Held spezielle Erfahrungen in *Menschenkenntnis*, durch den Kontakt zu den Tsagläubigen Menschen eine in *Götter & Kulte*.

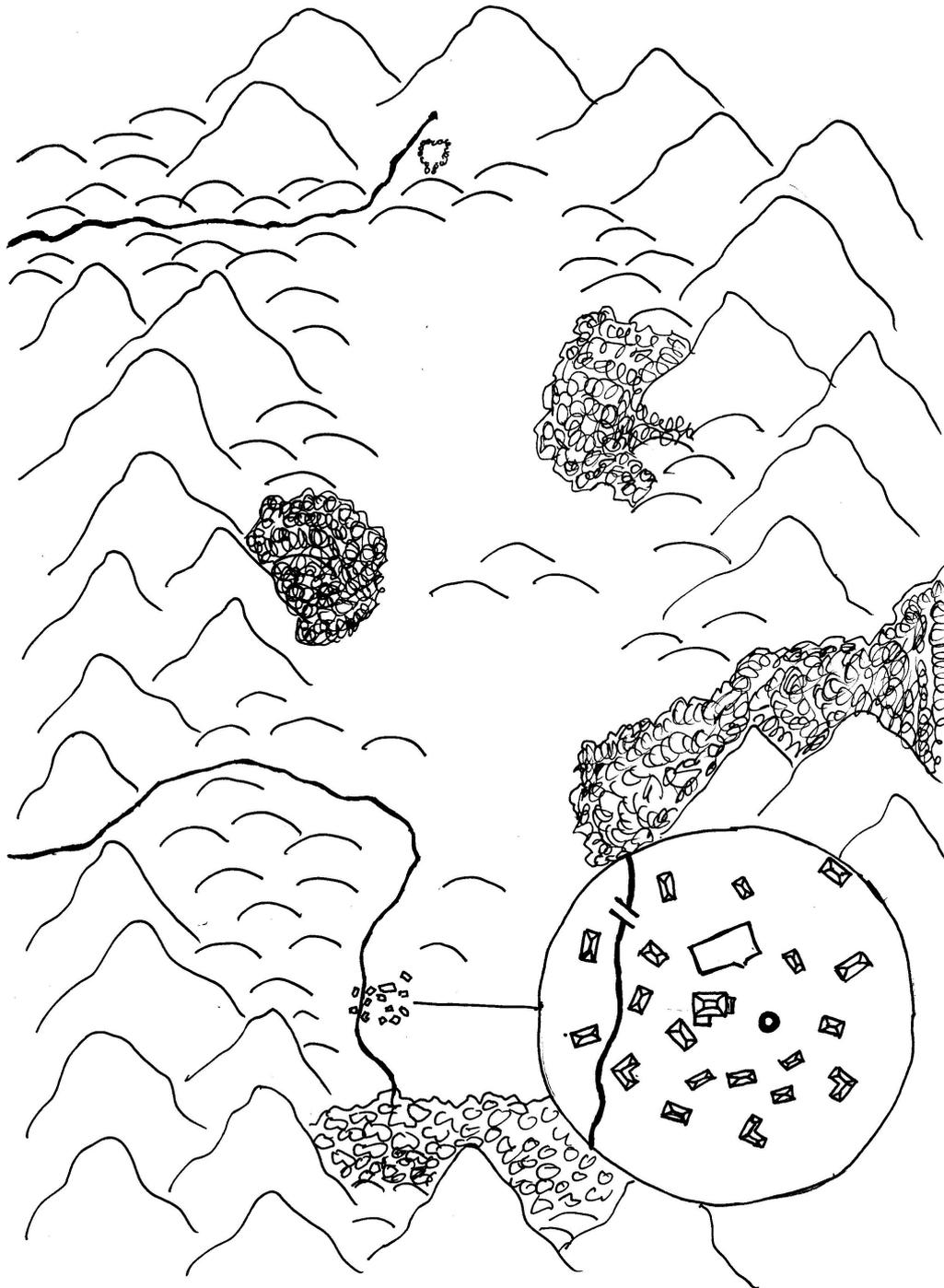
An Helden, die im Lauf des Abenteuers nach möglichst friedlichen Lösungen gesucht haben und sich mit gutem Rollenspiel und Ideen an den Verhandlungen mit den Rotaugen beteiligt haben, können Sie noch einmal je bis zu 100 AP vergeben. Aktive Diplomaten erhalten außerdem eine spezielle Erfahrung in *Überzeugen* und *Überreden* und *Staatskunst*.

Die Befreiung von Bengram ist 50 AP für jeden Helden wert, das Erbeuten der Knochenkeule sowie eines Geschenks für den Orkhäuptling jeweils 25 AP. Ein guter Lösungsansatz für die Befreiung der Orkkrieger, möglichst im Sinne der Tsa, ist weitere 50 AP wert. Weitere spezielle Erfahrungen in z.B. *Kriegskunst*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Sich Verstecken* oder anderen Ihrer Meinung nach zum Vorgehen der Helden passenden Talenten können Sie jedem oder einzelnen Helden zugestehen.

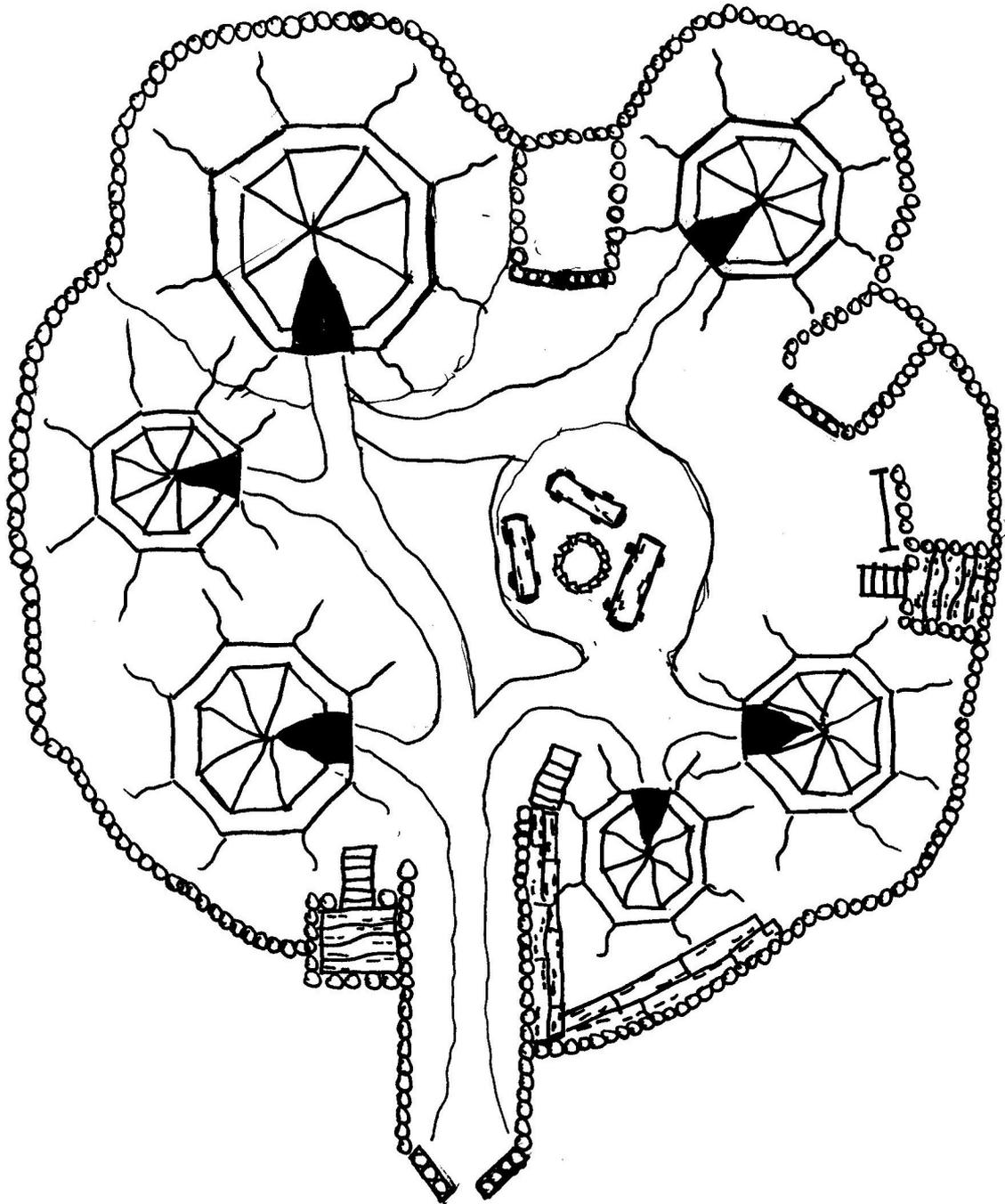
Ein packendes Finale schließlich, bei dem Leomar überlebt, ist 50 AP pro Held wert. Ein Held, der im Zweikampf gegen Ugurkan kämpft, erhält nochmals 50 AP, ebenso aber auch die findigen Helden, die am Ende aushandeln oder sonst irgendwie bewirken konnten, dass der Kampf mit Leomar abgebrochen wird.

# ΑΠΗΛΟΓ Ι: ΚΑΡΤΕΠ

## DAS TAL IM FIPSTERKAMM



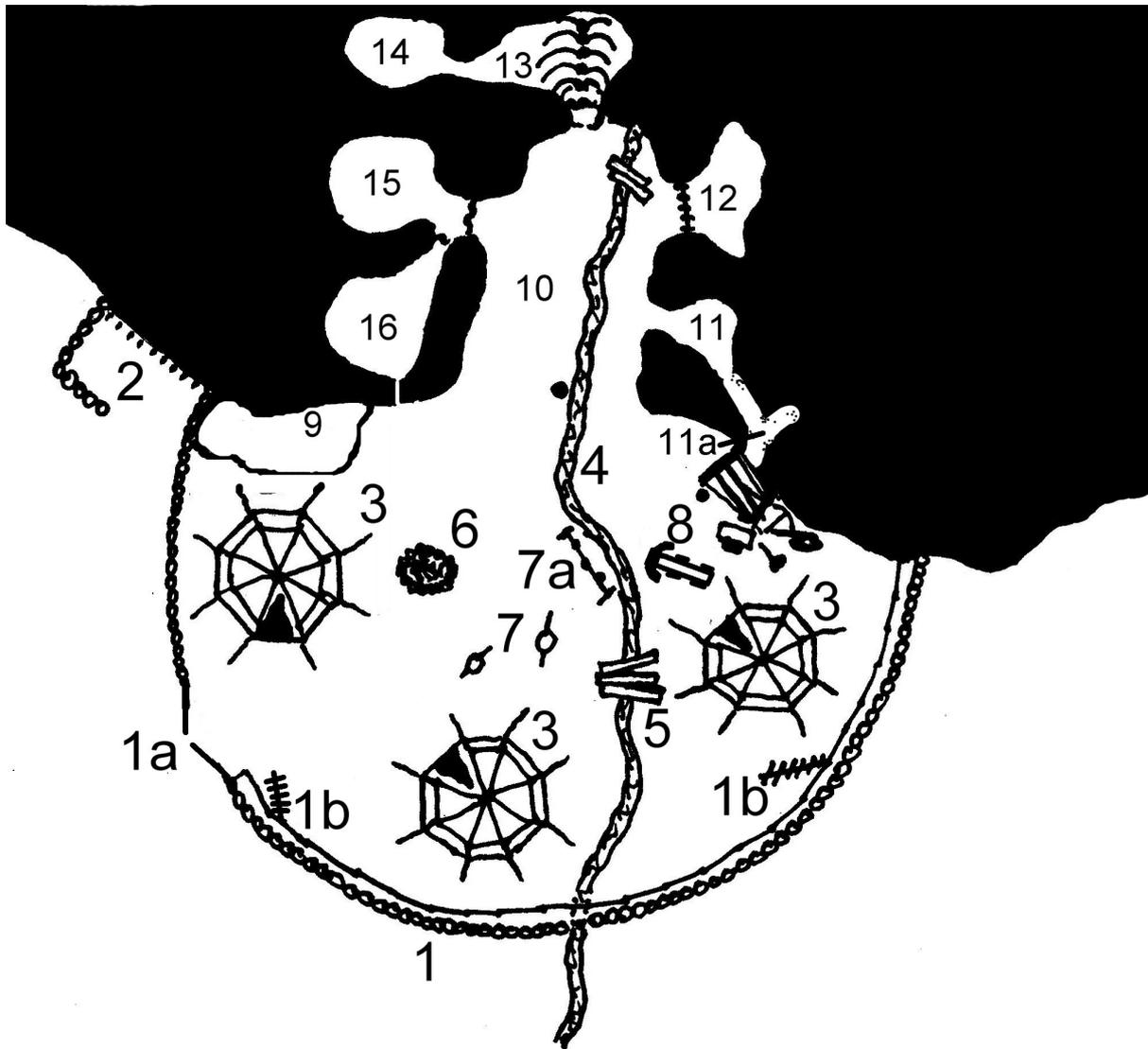
# LAGER DER BLUTAUGEN



0 2  
Schritt



# LAGER DER EISENZÄHNE



0 2  
Schritt



# ΑΠΗΛΑΓΓ ΙΙ: ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

## ΒΕΡΝΙΚΑ, GEWEIHTE DER TSA:

Bernika hatte gerade erst das Noviziat hinter sich gebracht, als es zu den Ereignissen nach dem Orkkrieg kam, die in der Einleitung beschrieben sind. Während des Kampfes mit den Orks kam damals auch ihre Vorgängerin und Ausbilderin Ludilla ums Leben, wodurch sie sehr jung die Führung des Tempels übernahm. Was sie damals durch das Prisma wirkte, war nichts weniger als ein Wunder der Tsa, durch das die junge Göttin die Orks nicht nur kurzweilig vertrieb, sondern auch längerfristig für Jahre vom Dorf fernhielt.

Bernika ist der festen Überzeugung, dass der Zeitpunkt des Wunders (*nach* dem Wüten der Orks) bewusster Wille der jungen Göttin war; und somit auch die Zeugung und Geburt der halborkischen Kinder; womöglich hat sie damit recht, denn die Schaffung von etwas gutem Neuen lag der Göttin Tsa stets am Herzen.

Bernika selbst wurde während ihrer Ohnmacht damals Opfer der Orks und erzieht nun mit unglaublich viel Liebe und Vertrauen in ihre Göttin ihren Sohn Leomar. Die traumatischen Ereignisse konnten sie niemals am göttlichen Willen zweifeln lassen.

Heute ist Bernika gerade Ende 30 und äußerst jung und tüchtig geblieben. Sie nimmt jeden Tag als ein Geschenk der Göttin wahr, ist stets gut gelaunt und fröhlich und ist durch ihre gewinnende und ansteckende Art nicht nur die Geweihte, sondern auch die gute Seele des Dorfes Tsabrunn geworden. Ihr Leben gibt sie voll und ganz in die Hände ihrer Göttin, ist aber keineswegs zu vergeistigt oder gar von den Dörflern abgehoben, um nicht auch tatkräftig jeden, der Hilfe benötigt, zu unterstützen. Das Dorf hat zwar kein offizielles Oberhaupt und bei Entscheidungen, die alle betreffen, beschließen auch alle Einwohner gemeinsam, wie verfahren werden soll, aber die Dörfler hören immer sehr stark auf Bernika.

Sie kleidet sich in die regenbogenfarbene Tunika einer Tsapriesterin, in ihre langen blonden Haare sind einige hübsche, bunte Stoffbänder und Blumen in allen Tsafarben gebunden und ihr silberner Umhang wird durch eine goldene Eidechsenbrosche zusammengehalten. ihre Figur ist schlank, aber nicht dürr, da körperliche Arbeit ihr keineswegs fremd ist. Ihr Gesicht trägt stets ein Lächeln und sie macht auf jeden einen sympathischen, gewinnenden Eindruck.

**MU** 15      **KL** 15      **IN** 17      **CH** 17  
**FF** 12      **GE** 13      **KO** 11      **KK** 10  
**LeP** 32      **AuP** 35      **RS** 1      **MR** 9      **Ausweichen** 15

**Herausragende Talente:** Götter & Kulte 10, Heilkunde Krankheiten 9, Menschenkenntnis 12, Pflanzenkunde 8, Sagen & Legenden 9, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 9, Überzeugen (Bekehren) 15

**Vorteile:** Geweiht (Tsa), Glück, Gutaussehend, Ortskenntnis, Wohlklang

**Nachteile:** Moralkodex (Tsa-Kirche), Neugier 8, Speisegebote (Vegetarierin)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Defensiver Kampfstil; Liturgiekenntnis (Tsa), Karmalqueste, Nandusgefälliges Wissen

**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Erneuerung des Geborstenen, Wundersame Blütenpracht (II) Initiation, Kirschblütenregen, Objektweihe, Tsas Segensreicher Neuanfang, Wundsegen (III) Aura des Regenbogens, Flagge des Regenbogens

## LEOMAR, HALBORK:

Leomar hat mittlerweile das Mannesalter erreicht. Er ist der Sohn Bernikas und wurde von ihr mit viel Liebe erzogen. Leomar hat äußerlich als Halbork viele orkische Merkmale: Schnauzenartige Kiefer mit langen Eckzähnen, die wie kleine Hauer hervorstehen, eine fliehende Stirn, eine starke Körperbehaarung, aber auch einen kräftigen Körperbau, der selbst so manchen Thorwaler vor Neid erblassen lassen würde. Seine Größe entspricht der eines Menschen, seine Schulterbreite ist die eines Orks. Hier im Dorf ist dieser Anblick für jeden eine Selbstverständlichkeit. Leomar ist ein tapferer und starker Mann, der durch die Erziehung seiner Mutter einen festen Glauben an Tsa hat, aber auch häufig Fragen nach seiner orkischen Herkunft stellt und Wissen darüber förmlich aufsaugt. Zwar hat er ein hohes Gerechtigkeitsempfinden, jedoch schlummert in ihm auch das wilde Erbe seiner orkischen Vorfahren: Der Drang nach Freiheit und Kampf. Manchmal träumt er davon, als heldenhafter Krieger durch die Steppen zu reiten, Ungerechtigkeiten zu rächen und sich dabei mit seinen wilden Vorfahren zu messen. Leider hat er von tatsächlichem Kampf keine Ahnung und lässt sich deswegen zum Ende des Abenteuers zur großen Dummheit hinreißen, Ugurkan im Kampf herauszufordern. Leomar ist ein Magiedilettant. Er hat es selber noch nicht gemerkt, aber er kann kleine Zaubereien wirken. Sholocham hingegen hat durch die entsprechenden Rituale (*Blick ins Geisterreich*) herausgefunden, dass Leomar magisches Potential hat.

**MU 15**      **KL 11**      **IN 12**      **CH 11**  
**FF 14**      **GE 12**      **KO 15**      **KK 14**  
**LeP 43**      **AuP 50**      **RS 1**      **MR 14**      **Ausweichen 13**  
**INI 9+1W6**   **AT 9**      **PA 11**      **TP 1W**      **DK H (bzw. Je nach Waffe)**  
**Herausragende Talente:** Ackerbau 8, Fährtensuchen 11, Fallenstellen 7, Körperbeherrschung 9, Orientierung 10, Sinnenschärfe 8, Viehzucht 9, Wildnisleben 10  
**Vorteile:** Herausragender Geruchssinn, Ortskenntnis, Richtungssinn, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung (Adlerauge, Balsam, Movimento, Sanftmut), Viertelzauberer  
**Nachteile:** Jähzorn 4, Neugier 9, Randgruppe (außerhalb Tsabrunns)  
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I

## ṬSAJA, DIE GELIEBTE LEOMARS:

Tsaja ist eine hübsche junge Frau, die jeder im Dorf gerne sieht. Sie ist mit Leomar liiert. Hier in Tsabrunn sieht niemand etwas falsches in dieser gemischten Beziehung, vielmehr sind die beiden das „Traumpaar“ des Dorfes. Sie lieben sich und sehen im anderen gar nicht mehr den Angehörigen einer anderen Rasse, sondern nur die Person. Tsaja ist aufgeweckt, tüchtig und schlau. Auch wenn sie dem restlichen Aventurien außerhalb Tsabrunns ziemlich unwissend und naiv gegenübersteht, lernt sie schnell und zieht nach kurzen Erklärungen erstaunlich präzise und korrekte Schlüsse. Ihr Vater starb beim Überfall der Orks, so wie viele andere Väter auch. Sie ist sehr praktisch und handwerklich veranlagt und hat stets einen kecken Spruch auf Lager. Sie weiß sich sehr wohl gegen jegliche Vorurteile zu wehren und hat im Tsatempel lesen und schreiben gelernt sowie einige religiöse Schriften gelesen.

**MU 12**      **KL 13**      **IN 14**      **CH 14**  
**FF 14**      **GE 11**      **KO 10**      **KK 9**  
**LeP 28**      **AuP 25**      **RS 1**      **MR 3**      **Ausweichen 10**  
**Herausragende Talente:** Betören 6, Hauswirtschaft 7, Kochen 9, Singen 8, Überzeugen 9  
**Vorteile:** Gutausschend, Gutes Gedächtnis, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit  
**Nachteile:** -

# UGURKAN SCHÄDELSPALTER, HÄUPTLING DER ROTAUGEN-SIPPE:

Ugurkan ist ein Veteran, der als junger Ork nach dem Rückzug aus Greifenfurt seine Sippe der Rotaugen im Finsterkamm gründete, nachdem der vorherige Häuptling im Kampf gefallen war. Seine erste Erfahrung damals war das Tsawunder Bernikas, das ihm nicht nur eines seiner Augen blendete, sondern auch eine tief sitzende Angst vor dem Dorf Tsabrunn einbrachte. Seiner Meinung nach herrscht dort eine mächtige Hexe, weshalb der Ort zum Tabu erklärt wurde. Viele Jahre lebten die Tsabrunner deshalb friedlich.

Ugurkan ist ein starker, wuchtig wirkender Ork mit breiten Schultern und mächtigen Hauern. Er ist außergewöhnlich groß und erreicht etwa Menschengröße. Sein Fell nimmt die ersten Anzeichen von einem silbrigen Grau an und sein geblendetes Auge schaut milchig weiß aus seinem Orkschädel hervor. Trotzdem ist er bislang unangefochten Häuptling. Da es in letzter Zeit bei Stammeskämpfen gegen rivalisierende Orks hohe Verluste gab, ist er nun so sehr in Zugzwang, dass er sich entschlossen hat, es nach langer Zeit zu wagen, wieder nach Tsabrunn zu kommen, um die Halborks als Tribut einzufordern. Allein schon, um nicht als Feigling zu gelten und von einem jüngeren Ork herausgefordert zu werden, muss er nun starke Hand und Mut beweisen.

Ugurkan ist nicht dumm, denkt aber geradlinig wie ein Ork es nun einmal meistens. Durch seine Erfahrung hat Ugurkan bisher seinen Stamm gut geführt, aber sein bislang stets richtiges Gespür wird immer öfter in Frage gestellt und – was er natürlich nicht weiß – von seinem Schamanen Sholocham bewusst manipuliert. Die Zahl seiner Konkurrenten nimmt zu, noch ist er aber eine imposante Erscheinung mit seinen Kampfspuren, seiner Größe, Stärke, seinen zahlreichen Trophäen, die um seinen Hals und an seiner Kleidung hängen, und seinem erbeuteten Kettenhemd sowie der gewaltigen Streitaxt an seiner Seite.

**MU** 15      **KL** 10      **IN** 12      **CH** 12  
**FF** 12      **GE** 15      **KO** 17      **KK** 16  
**LeP** 50      **AuP** 60      **RS** 5 (Fell + Kettenhemd)      **MR** 5      **Ausweichen** 14  
**Streitaxt:**      **INI** 12+1W6      **AT** 18      **PA** 15      **TP** 2W+4      **DK** N

**Herausragende Talente:** Körperbeherrschung 12, Kriegskunst 10, Orientierung 13, Überzeugen 11, Wildnisleben 14, Zechen 14, Zweihandhiebaffen 12

**Vorteile:** Dämmerungssicht, Eisern, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz, Ortskenntnis, Richtungssinn, Zäher Hund

**Nachteile:** Aberglaube 11, Arroganz 8, Einäugig, Jähzorn 9, Goldgier 7, Raubtiergeruch

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Betäubungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingenturm, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

# SHOLOCHAM, ORKSCHAMANE:

Sholocham ist ein Priester des Tairach und als solcher die zweite Macht neben dem Häuptling, die vor allem spirituelle Führung für die Orks ist. Der Stamm respektiert den Schamanen mittlerweile fast genauso sehr wie ihren Häuptling.

Sholocham hat seine ganz eigenen Pläne. Er ist ein Manipulator, der den Häuptling für seine Zwecke nutzen möchte. Er versteht es, die wenigen orkischen Worte und Knurrlaute genau so einzusetzen, dass man auf ihn hört. Gelegentlich untermalt er seine Worte auch mit blutigen Ritualen, Opfern und Zaubern, die dem Stamm zeigen sollen, über welche Macht er verfügt. Dabei verwendet er gerne effektvolle Zauber (oder auch einfach nur Tricks) und setzt sich selbst gekonnt in Szene. Dem Häuptling dient er als Berater und enger Vertrauter. Er ist zufrieden mit Ugurkan, sollte dessen Position aber demnächst herausgefordert werden, so wird Sholocham auch dem nächsten Häuptling in der gleichen Weise „dienen“.

Sholochams derzeitiger Plan ist es, Leomar, den er als magiebegabt erkannt hat, als Lehrling und Nachfolger zu gewinnen. Im Stamm gibt es niemanden, den die Geister als begabt erwählt haben, weswegen ihm diese Ausbildung sehr wichtig ist. Auch die anderen Halborks sind für Sholocham von großem Interesse, da er glaubt, mit ihnen die „Zucht“ stärkerer Orks durchführen zu können, um damit gegenüber anderen Stämmen einen Vorteil zu haben. Als Krieger sind sie ihm hingegen weniger wichtig; das ist nur der Vorwand, den er Ugurkan eingeredet hat, um diesen dahingehend zu manipulieren, Sholochams Pläne zu realisieren.

Sholocham ist für einen Ork eher schwächling und eine ungewöhnliche Intelligenz spricht aus seinen Augen. Er trägt eine große Stangenaxt mit einem Schädel darauf und allen möglichen Fetischen daran, an seinem Gürtel hängt stets seine Knochenkeule und er trägt prächtige Felle, die ihn breiter und größer erscheinen lassen.

Er genießt großen Respekt in der Sippe, nicht zuletzt auch wegen seines „Schoßtiers“, dem Hippogriff Sharkak. Er fand das Wesen als Kind und hat es mithilfe des Rituals *Reitender Geist* abgerichtet. Bei der „Reise zum Orklager“ wird der Hippogriff zum Angriff gegen die Helden eingesetzt, denn Sholocham ist nicht erfreut darüber, dass Ugurkan den Helden ohne Absprache mit ihm eine Alternative zur Auslieferung der Halborks gibt, denn so wird er nicht an Leomar herankommen.

**MU** 13      **KL** 14      **IN** 15      **CH** 13  
**FF** 10      **GE** 10      **KO** 14      **KK** 13  
**LeP** 42      **AuP** 50      **RS** 3 (Fell und Felle)      **MR** 9      **Ausweichen** 14  
**Langaxt:**      **INI** 9+1W6      **AT** 14      **PA** 14      **TP** 1W+5      **DK** S

**Herausragende Talente:** Abrichten 10, Götter & Kulte 7, Magiekunde 9, Pflanzenkunde 10, Sagen & Legenden 8, Selbstbeherrschung 11, Tanzen 8, Tierkunde 7, Überreden 14

**Vorteile:** Affinität zu Geistern, Astrale Regeneration I, Dämmerungssicht, Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Halbzauberer, Hohe Magieresistenz, Kälteresistenz, Magiegespür 7, Natürlicher Rüstungsschutz, Ortskenntnis, Prophezeien 7

**Nachteile:** Eingeschränkte Elementarnähe (Wind, Fels, Feuer), Verpflichtungen (Sippe)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten; Ritualkenntnis (Orkschamane), Blutmagie, Verbotene Pforten, Weihe der Keule

**Rituale:** Blick ins Geisterreich, Brazoragh Ghorkai, Exorzismus, Geistheilung, Khurkachai Tairachi, M'char Utrak Rikiai, Macht der Elemente, Rat der Ahnen, Ergochai Tairachi, Gharyak Maruki (Reitender Geist), Geisterbote, Schutz der Jurte, Harmlose Gestalt

# BENGRAM SOHN DES BORAX, ZWERGISCHER WAFFENBAUER

Bengram ist ein Finsterkamm-Zwerg, der das traurige Schicksal erlitten hat, bei einem Orküberfall auf seine Binge als Gefangener genommen worden zu sein. Viele seiner Freunde und seine Familie sind tot und oft wünscht er sich dasselbe. Noch hat er aber einen Funken Hoffnung, aus seinem Sklavendasein entkommen zu können, weshalb er sich auch noch nicht das Leben genommen hat.

Für die Orks ist Bengram nützlich, weil er es versteht, Belagerungswaffen anzufertigen. Bengram erfüllt diese Pflicht, achtet dabei aber immer darauf, dass es einige Fehler in der Konstruktion gibt; zwar nur gerade genug, damit seine Sabotage nicht zu auffällig wird, aber doch ist es sein Beitrag, seinen Peinigern zu schaden.

In seinem jetzigen Zustand bietet er einen erbärmlichen Anblick: Er ist abgemagert und seine Gesichtszüge wirken eingefallen und alt. Er trägt orkische Lumpen am Leib, sein Haar und sein Bart sind verfilzt und wirken dünn und krank. Er hustet viel und hat eine bleiche Haut. Trotz allem ist sein Stolz noch nicht gebrochen. Er vertraut darauf, dass er irgendwann wieder seinen alten Beruf ausüben wird. Zwerge sind schließlich äußerst langlebig und geduldig. Wenn die Helden ihn gerettet haben, wird er ein zutiefst loyaler, hilfreicher Gefährte sein, der sein Leben für seine Retter geben würde.

**MU** 15(12)    **KL** 13        **IN** 14        **CH** 11(8)  
**FF** 17        **GE** 11(8)    **KO** 16(13)    **KK** 15(12)  
**LeP** 48        **AuP** 45        **RS** 1        **MR** 12        **Ausweichen** 10  
**Waffenlos:** **INI** 9+1W6    **AT** 14        **PA** 13        **TP** 1W        **DK** H

Die Werte in Klammern hat er in seinem derzeitigen, erbärmlichen Zustand. *Heilkunde Seele* kann den MU-Abzug wieder ausgleichen, *Heilkunde Krankheit* oder *Heilkunde Wunden* die körperliche Schwäche (GE, KO, KK) und ein ordentliches Bad den CH-Abzug.

**Herausragende Talente:** Armbrust 11, Bergbau 15, Gesteinskunde 13, Grobschmied 16, Holzbearbeitung 15, Mechanik 10, Richtschütze 8, Selbstbeherrschung 14

**Vorteile:** Ausdauernd, Dämmerungssicht, Eisern, Richtungssinn

**Nachteile:** Jähzorn 6, Rachsucht 6

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Entwaffnen, Hammerschlag, Improvisierte Waffe, Schnellladen (Armbrust), Wuchtschlag