

Durch die Schluchten des Finsterkamms

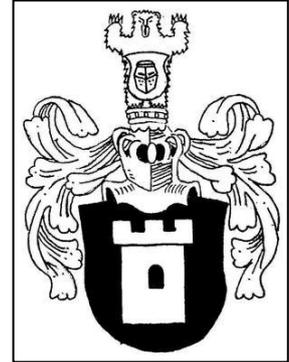
Ein Abenteuerkurzzenario für 3-5 Helden mittlerer Erfahrung

von
Patrick Reed

Basierend auf Texten, Gedanken und Ideen von *Kilian Platzer*.
Mit Anmerkungen, Kommentaren und Vorschlägen von
Jens-Arne Klingsöhr, *Daniel Simon Richter* und *Marcus Friedrich*

Das Abenteuer im Überblick

Der frisch bestellte Wachgraf des Herzogtums Weiden, Halgan von Hirschenborn, beauftragt die Helden damit, dem sonderlichen Ritter Mattis von Wulffenthal, der den Liedern der Sänger nach den Finsterkamm wie seine Westentasche kennen soll, einen Bittbrief zu überbringen. Zusammen mit dem Ritter sollen die Charaktere in der Grafschaft Heldenruz nach Standorten der alten Finsterwacht suchen und erkunden, in wie weit diese für einen Neuaufbau der Wacht nutzbar sind.



Hintergrund

Nachdem in der Markgrafschaft Greifenfurt bereits im Jahre 1021 BF mit dem Bau einer Wachturnkette von Hesindelburg bis zur Weidener Grenze begonnen worden war und jene Türme auch mit Mann und Ross versehen worden waren, genehmigte die Reichsregentin Emer ni Bennain auf dem Reichskongress zu Trallop im Peraine 1026 BF per Reichsschluss die Erweiterung der Wacht entlang der efferdwärtigen Grenze Weidens. Da die Finsterwacht autark verwaltet werden sollte, bestellte Herzogin Walpurga den tapferen Halgan von Hirschenborn, Vogt von Gräflich Reichsend, zum „Grafen der Wacht“ und berief ihn als achten Cron-Rat¹ im Range eines Wehrvogtes in ihr Beratergremium.

Dieweil durch die Recherchen des Hesinde-Geweihten Goldquell (Präzeptor des Sacer Ordo Draconis vom Arx Madargentea, Hoher Lehrmeister von Moosgrund) bekannt war, dass es in den Weidener Landen vor langer Zeit schon einmal den Versuch, eine Wacht wider den Schwarzpelz zu errichten, gegeben hatte (siehe Abschnitt **Geschichte der Finsterwacht** im Anhang), möchte Wachgraf Halgan den Nordhager Ritter Mattis Blaubinge von Wulffenthal auf Wulffentfels, der im gesamten Finsterkamm nur „der Jäger“ genannt wird, um Rat und Hilfe bitten.

Dieser eigenbrötlerische Ritter und Waldläufer kennt das Gebirge wie kein Zweiter, doch ist bekannt, dass er sich nur schwer für ein solches Unterfangen einspannen lassen wird. Hier kommen nun die Helden ins Spiel ...

Das Abenteuer

Kapitel I - Ritter Mattis und das Wulffenthal

Nachdem die Helden von Wachgraf Halgan auf Burg Reichsend (eine kurze Beschreibung der Burg findet sich im Fantholi #27) im Peraine 1027 mit der Erkundung des Finsterkamms beauftragt wurden, sollte der erste Weg der Charaktere zu Ritter Mattis in das Wulffenthal führen. Das abgelegene Tal liegt mitten im Gebirge, nahe dem Saljthstieg der über den Finsterkamm ins besetzte Svellmland führt, in der Baronie Nordhag (siehe Finsterwachtkarte).

Wenn die Helden unterwegs Erkundigungen über den Mann einziehen, werden sie – je nach Befragtem – die kuriossten Gerüchte über ihn in Erfahrung bringen: Von „harmloser alter Mann“ über „gnadenloser Orkenjäger“, „unter Firuns Gnade Stehender“, „Wolfsmensch“, „Raubritter“ bis hin zu „Werwolf“ oder „Vampir“.

Die Abenteuerer werden als offizielle Boten des Wachgrafen im Wulffenthal zwar angemessen empfangen und bewirtet (auf jeden Fall für Heldenruzterer Verhältnisse, die aber leider mehr als bescheiden sind), aber leider ist „der Jäger“ anfangs ganz und gar nicht geneigt, sein kleines Tal aufgrund des Briefes des Wachgrafen zu verlassen. Informationen zu den Motiven des verschlossenen Ritters und den Örtlichkeiten des Wulffenthals, die hier nur kurz angerissen sind, finden sich ausführlich auf www.herzogtum-weiden.de/nordhag.

Für die Helden sollte die Situation dabei sehr unangenehm werden: Als ungebetene Gäste auf der düsteren Burg eines wortkargen Sonderlings, von dem man nicht weiß, ob er irgendwann nicht doch über einen herfällt. Hier könnte ein scheinbares Katz-und-Maus-Spiel entstehen. Welche Stilmittel Sie hierbei nutzen und welche Ereignisse geschehen, ist Ihrer Phantasie und Ihrem Einfallsreichtum überlassen.

¹ In Weiden obliegen die einzelnen Teile der herzoglichen Administration den so genannten *Cron-Räten*: dem Crongrafen die Gerichtsbarkeit, dem Rentgrafen die baronlichen Steuern und Zinsen, dem Soldgrafen das hzgl. Heer, dem Brückengrafen die Instandhaltung der hzgl. Brücken, dem Schützengrafen die Ausbildung der städt. Zunftschützen, dem Zinsgrafen die Verwaltung und die Steuereintreibung aus dem hzgl. Allod und dem Schildgrafen die Überwachung der Grenzbürgen und seit kurzem dem Wachgrafen die Finsterwacht.

Hier nur ein paar Vorschläge:

- ❖ Ritter Mattis tritt mit seinem mürrischen (oder drohend lauerndem?) Gemüt zumeist aus einer dunklen Nische auf die Helden zu.
- ❖ Ständig gibt es seltsame Geräusche auf der Burg, vor allem nachts. Bei Nachforschungen lassen sich viele der Laute natürlich erklären (ein geöffneter Fensterladen, die Burgkatze, die eine Vase heruntergeworfen hat, der Wind, der sich an einer Kante bricht und dabei ein niederhöllisches Pfeifen verursacht usw.).
- ❖ Mattis schleicht des Öfteren nachts durch die Gänge seiner Burg, da er zumeist keinen Schlaf findet.
- ❖ Tagsüber ist der Jäger dann zumeist nicht zu sehen (weil er auf den Feldern arbeitet oder durch die Wälder streift).
- ❖ Als die Helden eine Tür der Burg öffnen, strömen ihnen Fledermäuse entgegen.
- ❖ Des Nachts hören die Charaktere Flügelrauschen über der Burg und erblicken vor dem Schein des Madamals eine Geflügelte Gestalt. Ein Drache? Oder doch ein Vampir?
- ❖ Es scheint, als kämen seltsame Geräusche aus dem Brunnen auf dem Burghof.
- ❖ Beim Abendessen fällt eine der Waffen von der Wand und verfehlt einen der Helden nur knapp.
- ❖ Einer der Knechte des Ritters schleicht nachts durch die Gänge der Burg und schreckt die Abenteurer auf. Allerdings will dieser nur die Speisekammer plündern.

Irgendwann sollten die Helden Mattis aber schließlich doch von der Wichtigkeit dieser Aufgabe überzeugen können; einfache Argumente wie „für Weiden“, „Orkenschutz“, „Ruhm und Ehre“ ziehen allerdings erst einmal nicht und die Helden sollten sich weitere Punkte überlegen. Nur, wenn den Charakteren nichts Weiteres einfällt, wird sich der Ritter auch diesen Darlegungen irgendwann nicht mehr verschließen. Jedoch wird der Einzelgänger zunächst die Begleitung der Abenteurer ablehnen („Ihr seid mir nur hinderlich.“), letztendlich aber trotzdem einwilligen, wenn sie sich nach seinen Maßgaben verhalten.

Burg Wulffenfels

Das, was in vergangenen Tagen die meisten Angreifer abschreckte, sind weder Mauern noch Besatzung von Burg Wulffenfels, sondern die so genannte *Eisige Treppe*. 1670 Stufen wurden einst von Dutzenden von Arbeitern mühevoll in den schwarzen Basalt geschlagen – der einzige Zugang zur Feste. Mittlerweile stören die 251 Schritt Höhenunterschied nur noch selten ein drohender Feind. Lediglich die Bevölkerung des Tales wird von ihr in zwei Teile geteilt: in die Dorf- und die Burgbewohner. Nur viermal im Jahr, immer am 15. Rondra, Boron, Tsa und Ingerimm findet der „Aufstieg“ statt, bei dem die Vorräte für das nächste Quartal hinaufgetragen werden. Regelmäßig benutzt nur Ritter Mattis die Stufen, wenn er zur Arbeit im Dorf oder auf den Feldern herabsteigt.

Die Pforte am oberen Ende der Treppe, die zum Hof führt, ist nicht viel mehr als eine etwa einen Schritt mal zweieinhalb Schritt messende, stahlverstärkte Steineichtür, die von einem steinernen, acht Schritt hohen Turm überragt wird. Sie darf jedoch als äußerst hart, widerstandsfähig und gut geölt gelten. Im Obergeschoss des Turmes steht meist eine Wächterin, die Morgen für Morgen das beeindruckende Schauspiel des Aufgangs des Praiosrunds betrachten kann und ansonsten nicht viel zu tun hat.

Der Hof der Burg ist – wie bei jeder guten Wehranlage – komplett von Gebäuden oder Wehrmauern umgeben. Die Umfassungsmauer ist durchgehend einen Schritt dick und drei Schritt hoch.

Die Mitte des Hofes bildet der Brunnen. Er wurde von Zwergen gegraben und niemand weiß, wie tief er ist. Sein Wasserstand liegt zwar nur drei Schritt unter dem Niveau des Hofes, aber ein Test-Eimer an einem langen Seil, der in das kristallklare und eiskalte Nass gesenkt wurde, erreichte eine Tiefe von 34 Schritt (dann war das Seil zu Ende).

Mitten auf dem Hof steht das einstöckige Gesindehaus. Es hat Fenster mit hölzernen Läden und sein Dach ist – wie alle übrigen Dächer der Burg – mit Schiefer gedeckt. Die dicken Mauern halten es drinnen nicht nur warm, sondern machen außerdem deutlich, dass auch dieses Haus ein Wehrgebäude ist. Allerdings wird das Bauwerk derzeit von lediglich drei Bediensteten bewohnt, da die Herrschaft recht anspruchslos ist. Praioswärtig vom Tor wurde direkt an der Mauer eine kleine Kapelle des frostigen Wintergottes errichtet, deren spitzes Dach von einem kleinen Glockentürmchen gekrönt wird.

Der wie die gesamte Burg aus dunklem Basalt errichtete Palas misst imposante zehn auf 16 Schritt und wurde an den Bergfried angebaut. Der Eingang liegt knapp vier Schritt über dem Burghof, wird von einem Vorbau mit zwei Schießscharten geschützt, und ist nur über eine zinnenbewehrte Treppe zu erreichen.

Die einzige Eingangstür ist aus Steineiche und besitzt einen Eisenkern sowie schwerste eiserne Beschläge. Sie öffnet nach außen und wäre deshalb noch schwerer aufzubrechen. Dahinter liegt eine kleine kahle Vorkammer.

Über die innere Tür gelangt man in die Große Halle. Sie ist achtmal sechs Schritt groß, geht bis zum Dachfirst und nimmt somit knapp die Hälfte des gesamten Gebäudes ein. Für ihre Größe ist sie jedoch recht dunkel, da sie tagsüber nur von den Schießscharten und abends von einem großen offenen Kamin sowie wenigen rußigen Fackeln erhellt wird. Den größten Teil des Raumes nimmt die aus groben Eichenbohlen gefertigte Tafel ein. Am oberen Ende sitzen für gewöhnlich der Burgherr, seine Kinder und der Hausmeier. An den unteren Enden könnten bis zu 32 Bedienstete und Soldknechte Platz nehmen. In der Regel sitzen hier jedoch nur die beiden Burgmannen und die fünf Diener der Burg.

Ein längerer Gang führt schließlich zu einer Treppe, die hinab in den Keller führt. Hier befindet sich die Burgeküche. Ein großer Herd, ein Tisch, zwei Regale, eine die ganze Ausstattung. Von der Decke hängen Ebenfalls hier unten ist die stets gut gefüllte lagern alle nichtlebenden Güter, die für den sind.

Über dieser liegt die mit Holzdielen Mattis. Es ist der einzige Raum der Burg, in Sie besitzt einen eigenen Kamin, vor dem auf Sofa mit Kissen zum Sitzen einlädt (ein Relikt Frau). Ein Regal mit etwa einem Dutzend ein Schreibtisch sehen neben dem Bett als Buchenholz gefertigt und mit Schnitzereien schlaflosen Nächten umher, wie die für die Herlgard an den zerwühlten Laken und Kissen dem Kamin ist eine kleine Traviasecke Göttin wurde von ihrem Künstler liebevoll die ihren Mantel über alle Schutzsuchenden Über eine steinerne Treppe gelangt man ins bereits von der Dachschräge verkleinert. Die eine eigene Kammer. Diese sind mit einem Bett, einer Kleidertruhe und einem Schreibtisch ausgestattet. Fins Zimmer besitzt sogar einen Kamin. Momentan stehen sie aber leer, da ihre beiden Bewohner in Knappschaft bei anderen Rittern sind.

Nebenan, auf der gleichen Seite des Ganges, liegt das Zimmer des Hausmeiers Firre und seiner Frau, der Köchin Birsel. Es verfügt ebenfalls über einen Kamin.

Die Kammern auf der anderen Seite sind allesamt Gästezimmer. Sie sind mehr oder weniger gleich ausgestattet, werden aber nie genutzt. Wer wollte schon Gast auf Wulffenfels sein?

Eine Leiter im Gang führt auf den Dachboden, der jedoch höchstens von den Katzen für den Mäusefang genutzt wird und ansonsten leer steht.

Ebenfalls im Obergeschoss (und damit knapp sieben Schritt über dem Burghof) befindet sich der Eingang zum Bergfried. Die Tür ist mit wuchtigen Eisenbeschlägen armiert und kann nur von innen geöffnet werden. Sie wurde jedoch seit langer Zeit nicht mehr geschlossen. Direkt dahinter befindet sich eine gemeine Falltür, über die unliebsame Besucher sowie Verbrecher erst einmal eine Etage tiefer in den Kerker befördert werden können. Sie wird durch einen Hebel am anderen Ende des Ganges ausgelöst. Auf dieser Höhe sind alle Schießscharten des Turmes vergittert.

Über eine Wendeltreppe kann man nach oben gelangen, wo sich auch die Waffenkammer befindet. Hier werden Waffen, Kettenrüstungen sowie Bolzen und Pfeile für zwölf Mann gelagert.

Das Geschoss darüber besteht nur aus einem einzigen Raum, die Wachstube der Soldaten. Zehn Waffenknechte könnten in den Stockbetten Platz finden, doch seit langen Zeiten erlaubt die Börse des Burgherrn der Festung nicht mehr als drei Kämpfer. Andererseits reichen drei gut trainierte Frauen, und das sind Raugunda, Pergunda und Ullgrein mit Sicherheit, um Wulffenfels monatelang zu halten, völlig aus...

Darüber liegt nur noch das Dachgeschoss. Von hier aus kann man sowohl in Erwartung eines Feindes die Weite des Finsterkamms und des Wulffenthals überblicken.

Bewohner und Gäste

Auf Burg Wulffenfels ist die Stimmung stets gedrückt und freudlos. Gesprochen wird nicht viel, da die alltäglichen Abläufe jedem bekannt sind und es einfach nichts gibt, über das man sich unterhalten könnte. Zusammen mit den schwarzen Mauern bekäme ein Besucher (so er sich denn in das Tal wagen würde) den Eindruck eines Boronklosters.

Ritter Mattis lebt hier nach dem Tod seiner Frau alleine mit seinen Dienern und Soldaten, denn seine beiden Kinder Fin (16) und Avon (13) sind beide in Knappschaft bei anderen Rittern. Sein Verhältnis zu den Dienstboten ist überaus gut, denn auch wenn er häufig finsternen Gemüts ist, behandelt er sie wie beinahe Gleichgestellte.

Der Hausmeier Firre (geb. 965 BF) ist bereits über 60 Jahre alt und verrichtet seit seinem 32. Lebensjahr treu diesen Dienst. Warum der verhutzelte kleine Mann nur noch sieben Zähne hat, ist niemandem bekannt. Er selbst behauptet zwar, dass er sie „früher, als ich noch jung war“ bei einer Keilerei auf dem Volksfest in Nordhag ließ, doch seine Vorliebe zu Schleckereien und Naschzeug lässt auf etwas anderes schließen. Der alte Firre ist etwas schrullig, dabei jedoch so liebenswürdig, dass alle Bewohner der Burg ihm Sympathie entgegenbringen.

Etwas anders liegt die Sache da bei seiner Gattin Birsel (geb. 971 BF). Sie ist eine auffahrende und hitzige Person mit beachtlicher Körperfülle, die an allem und jedem etwas auszusetzen hat. Die nur acht Spann messende Köchin meint, ihren Mann unter Kontrolle zu haben, doch der pfiffige Firre verstand es bisher noch stets, seinen eigenen Kopf durchzusetzen. Der Grund, warum die kleine Frau mit der lauten Stimme nicht längst entlassen wurde, ist, dass sie mit Fug und Recht als beste Köchin des Dorfes bezeichnet werden kann.

Das Gesindehaus beherbergt lediglich zwei Mägde und zwei Knechte. Sie sind alle für den Haushalt zuständig, denn um Pferde und Vieh des Ritters kümmern sich Leute aus dem Dorf. Die große und schweigsame Herlgard (geb. 993 BF) hat vor vielen Jahren ihren Mann durch die Wölfe verloren und kann ihren Herrn daher besser verstehen, als er glaubt. Waidhart (geb.



Kiste und ein Gewürzschränkchen sind geräucherte Schinken und Würste herab. Vorratskammer. Hier, in stetiger Kühle, Nahrungshaushalt der Burg notwendig

ausgelegte Schlafkammer des Ritters dem die Innenmauern verputzt wurden. einem weichen Teppich ein gemütliches aus der Heimat von Mattis verstorbener Büchern, ein Schrank für Gewänder und einzige benutzt aus. Dieses ist aus hellem verziert. Hier wälzt sich Mattis oft in Ordnung im Haus zuständige Magd erkennen kann. In die Wand gegenüber eingelassen. Die hölzerne Statuette der verziert und zeigt sie als gütige Mutter, ausbreitet.

Obergeschoss. Hier werden die Räume Kinder Fin und Avon haben hier jeweils

979 BF) ist ein großer blonder Hüne, mit dem der Ritter Mattis schon als Kind spielte. Der dritte Diener ist Henja (geb. 987 BF). Der Schwarzbart ist recht klein und stämmig und ein guter Freund Herlgards. Seine hübsche Schwester May (geb. 1002 BF) ist die jüngste dauerhafte Bewohnerin der Burg. Sie ist im Gegensatz zu ihrem Bruder blond und hat blaue Augen. Ihre Langeweile ist am größten. Deshalb hat sie sich mittlerweile mit den Soldatinnen angefreundet und übt sich mit ihnen in Schwertkampf und Bogenschießen.

Die Soldatinnen Raugunda und Perlgunda (geb. 992 BF) sind Zwillingsschwestern. Die hochgewachsenen, mit ihren braunen Haaren und Augen einander wie ein Ei dem anderen gleichenden Frauen haben noch weniger zu tun als die Diener, daher üben sie den ganzen Tag oder vertreiben sich die Zeit zusammen mit May mit Würfelspielen. Das wirkt sich natürlich auf ihre kämpferische und finanzielle Lage aus. Ullgrein (geb. 999 BF) ist noch nicht lange auf der Burg. Sie ist athletisch, beinahe füllig und nicht gerade groß. Dennoch würde niemand zögern, sie als hübsch zu bezeichnen. Ihr hellbraunes Haar ist lockig und die blauen Augen versprühen Kampeslust. Sie hat große Kampferfahrung, ist recht lebhaft und bringt auch sonst einiges an Bewegung in die kalten Mauern der Burg. Einmal im Monat ruft Mattis das gesamte Dorf zur Waffenübung zusammen, dann können sie unter Beweis stellen, dass sie außer Kämpfen auch Befehle erteilen können.

Kapitel II - Erkundung der wilden Heldentrutz

Die Heldentrutz

Nachdem die Helden Ritter Mattis endlich überzeugen konnten, beginnt die eigentliche Aufgabe der Gefährten: Das Finden der alten Wachtürme der seit Jahrhunderten nicht mehr existenten alten Finsterwacht. Dabei beginnen sie, nach einem Antrittsbesuch Ritter Mattis' beim Wachtgrafen in Reichsend, ihre Erkundung in Beonfirn, direkt am Finsterbach, der die östliche Grenze der Grafschaft Heldentrutz bildet.

Wo die Charaktere die Türme zu finden vermögen und in welchem Zustand sich diese befinden, können Sie der beiliegenden Karte und dem Abschnitt *Die alten Burgen und Wachtürme* entnehmen. In der Tabelle finden Sie auch eine kurze Bemerkung zu fast jedem Turm, die sie je nach Situation nutzen und weiter ausbauen können. Die Karte ist natürlich ausschließlich als Meisterkarte zu nutzen. Den Spielern sollten Sie entweder die einfache Weiden-Karte aus der Elfenbox, oder besser noch die handgezeichnete Karte aus der Spielhilfe **Das Herzogtum Weiden** zur Verfügung stellen; am besten als Kopie, damit die Helden die gefundenen Türme wirklich einzeichnen können und somit ihr eignes Handout erarbeiten, welches am Ende dem Wachtgrafen feierlich übergeben werden kann.

In diesem Abschnitt zur Grafschaft Heldentrutz, finden Sie zur Ausgestaltung der Suche Kurzbeschreibungen der betroffenen Baronien und einige Vorschläge für mögliche Ereignisse am Wegesrand. Die Reise sollten Sie entsprechend ausbauen und dabei folgende Aspekte bedenken:

- ❖ Der schwierige Umgang mit Herrn Mattis, der eine interessante Persönlichkeit ist, aber den Helden mit seiner mürrischen eigenbrötlerischen Art stets Schwierigkeiten bereitet.
- ❖ Ständige Gefahren der Natur: wilde Tiere; blockierte Wegstrecken; Felsklettere; ungünstiges Wetter; Harpyien und andere Wesen.
- ❖ Andere Hindernisse: Eigenwillige Bewohner der Türme, die eine Inspektion verhindern wollen (weil sie ihn als Kerker/Zuflucht/Waffenlager nutzen); Raubritter, die großes Interesse an der Karte der Helden zeigen; Barone, die ein Gelingen der Aktion verhindern wollen, weil sie ihren Einfluss gefährdet sehen und dabei intrigant oder offen feindselig vorgehen; Verlust der kartographierten Daten durch verschiedene Malaisen (Diebstahl, Feuer, Regen, Wasser usw.).
- ❖ Das Elend einer der ärmsten Grafschaften des Reiches: hungernde Bauern; marodierende Plünderer (Orks, Deserteure, Räuber); Selbstjustiz; verlassene und niedergebrannte Gehöfte und Ortschaften.

All diese Unwägbarkeiten werden die Helden sicher eine ganze Weile beschäftigen und so sollten diese erst nach vier Monaten und genauester Untersuchung des Gebiets erfolgreich mit Unmengen von Material zum Wachtgrafen zurückkehren können.

Baronie Gräflich Reichsend

Herrscher: Graf Emmeran von Löwenhaupt, vertreten durch Vogt Halgan von Hirschenborn (beides Ritter von altem Schrot und Korn)

Landschaften: Hügeliges bis bergiges Gelände im Westen (Finsterkamm und Schwarzkuppen) Stark bewaldete Ebene im Osten (wichtigste Wälder: Rothwildern, Rohrweihen, Scheutzener Tannich). Ackerbau nur um die wenigen Ortschaften, ansonsten ein wenig Viehwirtschaft

Siedlungen & Burgen: sehr dünn besiedelt (900 Einwohner); Burg und Dorf Reichsend (150 Ew.), Wolfspfort (80 Ew.), Scheutzen (75 Ew.), Bockenbach (30 Ew.), Torfendorf (30 Ew.), Schwarzenberg (30 Ew.), Orkenwall (20 Ew.) – Die meisten anderen Bewohner leben zumeist einsam in versteckten Höfen oder als Waldläufer in den zahlreichen Wäldern und dem Gebirge.

Wichtige Straßen und Gewässer: Nôrnstiege, Finsterbach, Gernbach, Bockenbach

Besonderheiten: Alte verwunschene Acheburg (wird von jedem gemieden), Horndrachenfels (hier leben mehrere Horndrachen), Steinbruch Schwarzkuppenbruch, Turm Obergernbach (von einer Rote Orks besetzt)

Mögliche Ereignisse in Reichsend:

- ❖ Die Bewohner von Beonfirm, des kleinen Weilers Torfendorf und die wenigen Reisenden warnen die Helden vor dem nahen Tauberwald. Dort spukt es und gar grausliche Monster sollen dort umgehen.
- ❖ Beim Turm Obergernbach laufen die Helden in einen Hinterhalt der Orks, die diese Ruine besetzt halten.
- ❖ Zur alten Acheburg werden die Helden keinen Führer finden, weder in Reichsend, noch im nahen Dorf Scheutzen. Selbst Mattis der Jäger wird nicht mit den Helden gehen und sich etwas von „Schlafende Geister und Dämonen sollte man nicht wecken!“ in den Bart murmeln. Sollten die Charaktere trotzdem in die alte Festung gehen, dann schildern Sie das Gemäuer als äußerst unheimlich, abstoßend und gefährlich!
- ❖ In den Schwarzkuppen kommt es zu einem Angriff durch Horndrachen. Die Biester leben zumeist beim so genannten Horndrachenfels der hier irgendwo liegen soll.
- ❖ Nachts steht auf einmal der Vagabund vor den Helden und stößt eine dunkle Drohung aus, dass die Finstermark den Orken gehört und der Plan der Recken scheitern wird. Stellen Sie den Orkschamanen dabei äußerst unheimlich und gefährlich dar, der ohne Probleme den Helden entkommt und spurlos verschwindet. Sie können den Vagabunden als einen Gegner darstellen, der immer wieder auftaucht, den Helden Steine in den Weg wirft und seine Schwarzpelze auf die Abenteurer hetzt.
- ❖ In Orkenwall werden die Helden auf einen vollkommen zerstörten Weiler stoßen und auf einen halb zerstörten Turm. Im Erdgeschoss des Turmes haust ein Dutzend einfache Bauern, die hier Schutz suchen (Angeführt werden sie von Aldewein Grüngrund, dem Dorfältesten – der Junker zu Orkenwall fiel während des Orkensturms in Scheutzen).
- ❖ In Wolfspfort herrscht emsiges Treiben. Die während des Orkensturms nach Nordhag geflohenen Menschen des Ortes sind zurückgekehrt und versuchen Zerstörtes wieder aufzubauen. Der Ritter zu Wolfspfort fiel bei der Rückeroberung der Feste Reichsend und so ist der Ort zurzeit ohne adlige Führung.

Baronie Schneehag

Herrscher: Baron Marbert Böcklin von Buchsbart zu Schneehag (Firunanhänger, Jäger, aber auch mit den ritterlichen Tugenden vertraut)

Landschaften: Im Norden und Süden bewaldet, dazwischen vor allem hügeliges Geestland (Wiesenland). Landschaften: Schneeeauen, die Geest, das alte Thal, Wälder Fürn, Leuintann, Blautann – Ackerbau nur um die wenigen Ortschaften, ansonsten ein wenig Viehwirtschaft.

Siedlungen & Burgen: dünn besiedelt (1.100 Einwohner); Schneehag (80 Ew.), Winterauen (90 Ew.), Fürnost (80 Ew.), Schneekrumme (70 Ew.), Geest (60 Ew.), Altenfurten (50 Ew.) – zusätzlich die Wehrklöster Etiliengrund (Boron), Schwarze Höhe (Peraine und Travia) und Firunshag (Firun – Sitz des Barons), mit je bis zu 50 Bewohnern – kleine Elfensiedlung im Wald Fürn – Die meisten Bewohner leben zur Sicherheit nahe der Wehrklöster ansonsten auf einsamen und versteckten Höfen in den Wäldern und dem Gebirge.

Wichtige Straßen und Gewässer: Nörrnstieg, Finsterbach, Winterbach, Vierlehensee

Besonderheiten: Blautann, Der Leu, die alte Klamm im Blautann – Der Baron hat keine Waffenknechte im herkömmlichen Sinn, sondern stattdessen stets eine Rotte Waldläufer im Sold.

Mögliche Ereignisse in Schneehag:

- ❖ In Etiliengrund kommen die Helden gerade zu einer Beerdigung im Ort an. Eine Gruppe Orks hat einige Bewohner des nahen Ortes Schneekrumme überfallen und sogar zwei junge Mädchen verschleppt. Versuchen die Helden die Kinder zu befreien?
- ❖ Beim Winterbach und den Schneeeauen ist das Gelände feucht und sumpfig. Mit Reittieren ist nur sehr schwierig voranzukommen. Ein Pferd oder ein Held könnte zu versinken drohen.
- ❖ Die Helden treffen auf einen der Waldläufer des Barons, der sie vor herumstreunenden Orken warnt.
- ❖ Die Helden begegnen einer Gruppe Zwerge des Finsterkamms (Garbalons Volk²) und teilen das Nachtlager mit ihnen. Am nächsten Tag fehlt den Zwergen ein Ausrüstungsgegenstand.
- ❖ Einige Bauern haben einen Halborken gefangen und wollen ihn am nächsten Baum aufknüpfen. Der Gefangene schreit auf Garethi um Gnade und bittet die Helden um Hilfe. Was tun diese?

Baronie Nordhag

Herrscher: Baronskrone seit 1022 BF vakant, derzeitiger Verwalter *Land- und Stadtvogt Alarwin von Graugenwerl* (intriganter, herrschsüchtiger, aber dennoch charmanter Ritter und Verwalter)

² Garbalon ist der rechtmäßige Bergkönig der Finsterkammzwerge, dessen Volk vor allem im nordwestlichen Teil des Gebirges lebt (siehe Angroschs Kinder).

Landschaften: Fast vollständig vom Gebirge des Finsterkamms bestimmt. Ebenes und fruchtbares Land fast nur im äußersten Osten, vor allem um die Stadt Nordhag. Die Menschen leben von der Acker- und Viehwirtschaft, dem Fischfang und dem Handel und Handwerk (Stadt Nordhag)

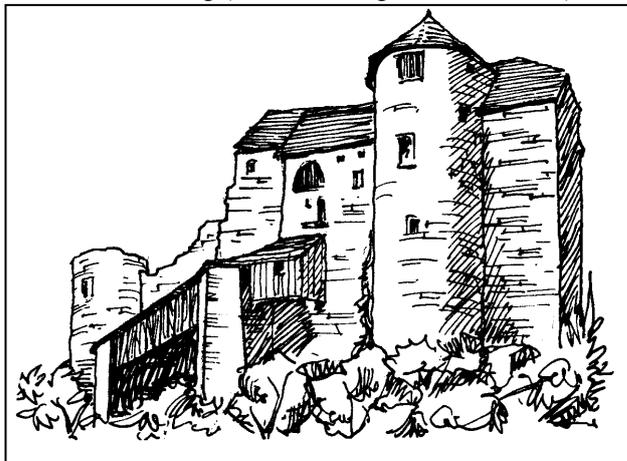
Siedlungen & Burgen: dünn besiedelt (1.200 Einwohner); Nordhag, (700 Ew.; wachsend – größte Stadt der Heldenruz – innerhalb der Stadtmauern befindet sich auch der Sitz des Vogtes, die Nörrburg), Tobra (130 Ew.), Wulfenthal (100 Ew. – mit Burg Wulfenfels), Nordwall (50 Ew. – mit Burg gleichen Namens), Hirschenau (40 Ew.), Düsterbach (30 Ew.), Schleienhausen (20 Ew.). Die meisten anderen Bewohner leben nahe der Stadt Nordhag, einsam in versteckten Höfen oder als Waldläufer.

Wichtige Straßen und Gewässer: Nörrnstieg, Saljethstieg (Weg nach Yramis in das Svelltland), Alter Weg, Alte Straße Flüsterbach, Kaltwasser, Düsterbach, Vierlehensee

Besonderheiten: Dragwall (soll einst zur Abwehr eines Drachens erbaut worden sein), Düsterkamm (Teil des Finsterkamms, gilt als besonders verwunschen und gefährlich), Sumpf Makkeblink (gefährlicher Sumpf, gilt als Orkgebiet), Hügel der drei Völker (hier schlug beim letzten Orkensturm eine Gruppe von Zwergen, Elfen und Menschen eine große Gruppe Orks), Berg Finsterkopf und Finsterschlucht (einer der Eingänge in die Zwergenbingen des Bergkönigs Garbalon)

Mögliche Ereignisse in Nordhag:

- ❖ Die Helden werden des Nachts von einigen abgerissenen Räufern überfallen, die wie ehemalige Sträflinge aussehen. Tatsächlich handelt es sich um Zwangsarbeiter, die beim Wiederaufbau Reichsends helfen sollten und durch eine Unachtsamkeit fliehen konnten (nachzulesen im Abenteuer **Schatten über Reichsend** – aus Weiden im Wind I). Angeführt werden die schlecht bewaffneten Halunken von Rochefort di Cardes, einem ehemaligen Falconiter³, der jahrelang im Kerker gesessen hat. Rochefort sollte bei diesem Kampf im Übrigen auf jeden Fall entkommen!
- ❖ In der Nacht streift ein Rudel Wölfe um das Lager der Helden. Am nächsten Tag sind die Pferde der Charaktere (wenn sie denn welche hatten) verschwunden. Die Reittiere hatten sich aber nur aus Angst losgerissen und können einige Meilen weiter wieder eingefangen werden.
- ❖ Die Helden treffen auf Grimwulf den Grünen und eine Gruppe Geächteter. Sollten die Helden etwas reichere Charaktere sein, wird Grimwulf um eine „Spende“ für die arme Bevölkerung (und seinen eigenen Geldbeutel) bitten, die der böse Vogt des Lehens, Alarwin von Graugenwerl, ausbeutet. Je nachdem, wie die Helden sich verhalten, können sie mit dem Renegaten Freundschaft schließen, oder sich einen Feind in der Heldenruz machen.
- ❖ Auf Burg Nordwall, einer halb wieder errichteten Ruine, treffen die Helden auf den Bornländer und Edlen zu Nordwall, Juri von Raschberg. Er ist der Handlanger des Stadtvogtes und beutet ebenfalls die Bevölkerung aus. Ein Umstand, den die Helden aber nicht unbedingt herausbekommen sollten. Die Abenteuerer haben auf der Burg die Möglichkeit, ein echtes bornisches Fest mit Meskinnes und melancholischen Liedern, die Juri (genannt der Bulle aus dem Bornland) mit donnernder Stimme vorträgt, mitzufeiern.
- ❖ Die Helden werden versteckt (in der Nacht, durch Ablenkung o.ä.) oder offen von einigen verzweifelten Bauern ausgeraubt oder bestohlen. Die Menschen sind vollkommen von Orken oder dem Adel ausgeplündert worden und besitzen oft nicht mehr als die Kleider auf ihrem Leib.
- ❖ Die Stadt Nordhag kann in diesem Szenario eine ganz eigene Episode haben. Sie ist näher beschrieben in dem Abenteuer **Grimwulf der Grüne, Geächteter von Weiden**, welches im Wolkenturm heruntergeladen werden kann. (http://www.wolkenturm.de/index.php?page=abw_archiv#abw04)



Baronie Herzoglich Weiden

Herrscher: *Herzogin Walpurga von Weiden*, vertreten durch *Landvogt Firutin von Hohenstein* (Herzogin und Provinz treu ergeben)

Landschaften: Im Westen sehr bergig, erste steile Ausläufer des Finsterkamms (im Süden Harpiyenbuckel genannt), Norden und Süden relativ waldfrei (Hasenheide im Nordwesten, Herzogenwiesen im Nordosten, Dergelauen im Süden), die Mitte wird vor allem vom Hohenforst bestimmt.

³ Die Silberfalken, oder Falconiter waren einst ein Orden von Rittern. Als sie in den zweiten Weidener Unruhen ihrem Ordensmeister Baeromar folgten und gegen die rechtmäßige Herzogin fochten, wurde die meisten Ritter nach dem Sieg der Loyalisten zwar begnadigt, der Orden aufgelöst.

Siedlungen & Burgen: dünn besiedelt (1.000 Einwohner); Dorf und Feste Hohenstein (150 Ew., Sitz des Landvogtes), Waldrast (150 Ew.), Hohenhain (80 Ew.), Radbruch (60 Ew.), Orkenwacht (50 Ew.), Firungrund (60 Ew.), Burg Falkenhort (30 Ew. – thront über Hohenhain).

Wichtige Straßen und Gewässer: Nörrnstieg, Schattenpfad (Weg zum Schattenpass in Dergelquell über den Finsterkamm), Dergel, Pergelbach, Vierlehensee

Besonderheiten: Burg Hohenstein, Stammsitz der Herzogenfamilie von Löwenhaupt, Harpiyenbuckel (hier tauchen deutlich mehr der verrückten Chimären auf), Finsterfels (Steinbruch, in dem Zwangsarbeiter arbeiten), Hohe Klamm (durch diese führt innerhalb des Hohenforstes der Nörrnstieg – westlich türmt sich oftmals sehr steil sofort das Gebirge auf, östlich steht ein dichter filziger Tannich, wodurch man sich sehr beklommen und wie ein Gefangener fühlt – wird gerne für Überfälle genutzt), Trollnase (ein über die Straße ragender Felsen am südlichen Ende der Klamm – wird gleichfalls oft für Überfälle und Hinterhalte von Orks oder lichtscheuem Gesindel genutzt).

Mögliche Ereignisse in Herzoglich Weiden:

- ❖ Das Wetter macht das Vorankommen im Gebirge beinahe unmöglich. Es gießt aus Kübeln und der Untergrund ist matschig, schmierig und seifig.
- ❖ Eine Zufluchtshöhle der Charaktere stellt sich als Heim eines Ogers heraus.
- ❖ Am Anfang der Hohen Klamm treffen die Helden auf einen fahrenden Händler, dessen Wagen aufgrund des matschigen Untergrundes von der Straße zu kippen droht.
- ❖ Am südlichen Ende der Hohen Klamm kommt es bei der Trollnase zu einem Überfall von Orken. Angeführt werden die Schwarzpelze vom düsteren Orkschamanen ‚Vagabund‘. Können die Helden dem Hinterhalt entkommen und zur Burg Hohenstein fliehen?
- ❖ Die Abenteurer treffen auf eine Gruppe **Ritter der Wacht**, die zum Gefolge des Grafen Emmeran gehören. Sie versuchen, der Orkgefaher Herr zu werden, doch ist dies ein Unterfangen, das sich als sehr schwierig herausstellt.
- ❖ Bei den Harpiyenbuckeln häufen sich die Sichtungungen dieser irren Chimären. Zwangsläufig kommt es irgendwann zum aufeinander treffen der Helden mit ihnen.
- ❖ Nahe von Waldrast hängt ein halbes Dutzend Schwarzpelze aufgehängt am Baum.

Baronie Dergelquell

Herrscher: *Baronin Aargrein von Ebelried-Streitzig ä.H.*, seitdem ihr Vater *Grotjan von Ebelried-Streitzig* an der Seite Marschall Geldors vor Wehrheim fiel.

Landschaften: Die Baronie wird vollkommen vom Finsterkamm bestimmt und ist fast vollständig von Wald bedeckt. Nur im Südosten sind waldfreie und relativ fruchtbare Berge und Täler zu finden.

Siedlungen & Burgen: dünn besiedelt (800 Einwohner); Papestein (200 Ew.), Dergelbruck (100 Ew.), Finsterstette (100 Ew.), Schattengrund (100 Ew.), Avesruh (70 Ew.), Perainekloster von Löe (30 Ew.)

Wichtige Straßen und Gewässer: Schattenpass (führt über den Finsterkamm ins Svelltland), Dergel, Niederbach

Besonderheiten: Dergelbruch (ein großer Wasserfall, an dem der noch junge Fluss zwanzig Schritt in die Tiefe stürzt), Perainekloster von Löe (das Kloster wurde im zweiten Orkensturm durch ein göttliches Wunder vor den Augen der Schwarzpelze verborgen, als alle Wege, die zum Kloster führten plötzlich zuwucherten), Niederbach (reißender Bach, der in einem See endet, der keinen offensichtlichen Abfluss hat. Das Wasser verschwindet unterirdisch und erzeugt einen gefährlichen Sog, der die Oberfläche des Sees leicht wirbeln lässt), Ausläufer der Harpiyenbuckel (hier tauchen deutlich mehr der Chimärenfrauen auf).

Weitere Informationen zur Baronie Dergelquell finden sich im **Fantholi #14**, unter www.Herzogtum-Weiden.de, oder im Abenteuer **Odem der Kälte** auf www.alveraniare.com.

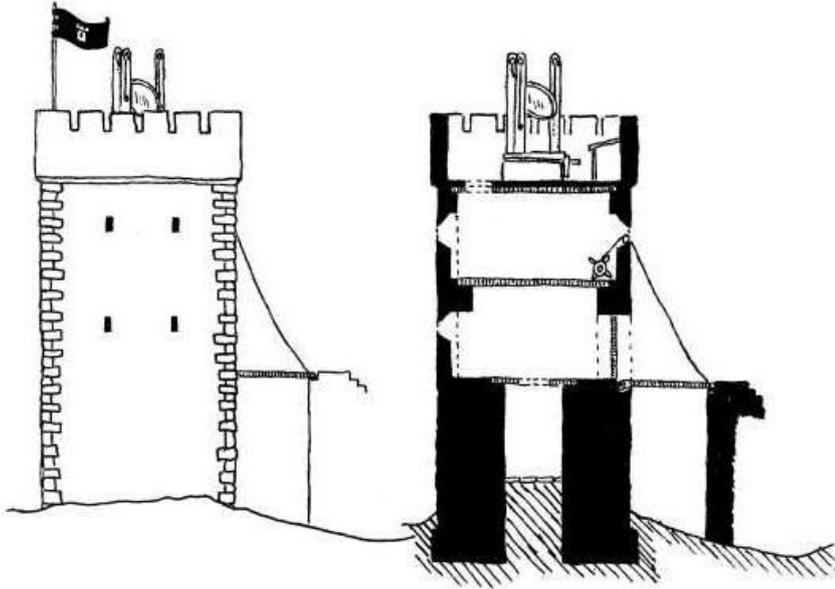
Mögliche Ereignisse in Dergelquell:

- ❖ Ein Erdbeben bedroht die Helden.
- ❖ Weiter vorn ist der Pfad durch den Erdbeben blockiert. Die Recken müssen einen Umweg machen, aus dessen Bereich ein furchtbarer Gestank herüberweht (das sollte die Helden abschrecken – ansonsten finden sie einen riesigen Haufen Drachendung).
- ❖ Die Abenteurer treffen auf einige Häscher, die zwei entlaufene Sträflinge des nahen Steinbruchs Finsterfels jagen. Die Füße der beiden Zwangsarbeiter sind zusammengekettet. Helfen die Helden den Verfolgern? Bei der Ergreifung stellen sich die Wächter als äußerst brutal heraus; helfen die Helden den Gefangenen?
- ❖ Bei der Erkundung des Gebirges müssen die Charaktere ihre Pferde zurücklassen. Bei ihrer Rückkehr sind die Reittiere verschwunden (es sei denn, die Helden haben Vorkehrungen getroffen) und bleiben es diesmal auch.
- ❖ Das Wetter macht das Vorankommen im Gebirge beinahe unmöglich. Es gießt aus Kübeln und der Untergrund ist matschig und schmierig und die Pfade kaum passierbar.

- ❖ Die Helden werden von einer Gruppe Zwerge des Finsterkamms (Bonderiks Stamm⁴) angegriffen, die die Charaktere als Sklaven für ihre Bingen verschleppen wollen.

Die alten Burgen und Wachtürme

Bei der Suche nach den Türmen der alten Finsterwacht werden die Helden Erstaunliches feststellen: Ein Großteil der alten Wehrbauten existiert noch! Zwar sind viele von ihnen nur noch Ruinen oder bis auf die Grundmauern zerstört, doch konnten die Kundschafter die Linie von Posten im Abstand von etwa einem Dutzend Meilen noch gut nach verfolgen, entlang derer früher Nachrichten über Signalfeuer und -spiegel weitergegeben wurden. Nicht wenige Türme sind noch heute bewohnt, um einige haben sich gar kleine Ortschaften wie Orkenwacht und Wolfspfort gebildet und so mancher Wachturm ist heute gar Teil einer größeren Feste, wie zum Beispiel Burg Hohenstein, die Stammburg der Familie von Löwenhaupt.



Nebstehend ein Bild eines intakten Turmes, mit der Spiegelvorrichtung, die einstmals zu Zeiten der Priesterkaiser zur Weitergabe von Informationen genutzt wurde.

Name	Art	Zustand	Lage	Anmerkung
Nebeltrutz & Beonfirm	Steinkastell	Intakt	Hügelland	Der Turm ist im Besitz des Gutsvogtes von Beonfirm – Refardeon von Rothwilden.
Tauberthurm & Torfendorf	Turm	Ruine	Flachland	Torfendorf ist ein kleiner Weiler mit 30 Einwohnern nahe des Moores – Der Turm ist bis auf einige wenige Grundmauern nicht mehr vorhanden.
Untergernbach	Turm	Ruine	Flachland	Einsame Turmruine im Niemandsland.
Reichsend	Große Burg	Ruine	Flachland	Feste und Dorf – Beschreibung siehe Fantholi 27 .
Obergernbach	Holzkastell	Fundamente	Flachland	Von Orken besetzte Turmruine mitten im Gernwald, am efferdwärtigen Ufer des Gernbachs Nur noch Grundmauern vorhanden. Zerstörte Holzbrücke über Gernbach, nur noch abgeschwemmte Wälle und Palisaden. Orks haben mühselig Holzhütten gebaut und Zeltplanen gespannt. Wackliger Steg.
Schwarzkuppenwacht	Turm	Ruine	Hügelland	
Orkenwall	Holzkastell	Ruine	Vorgebirge	Orkenwall wurde im vergangenen Orkenzug überrannt und das Holzkastell niedergebrannt. Reste des Turmes stehen aber noch. Im Erdgeschoss leben ein Dutzend Überlebende.
Drudenturm	Turm	Ruine	Vorgebirge	
Unbekannter Turm	Turm	Ruine	Hügelland	

⁴ Bonderik erkennt den Anspruch des rechtmäßigen Bergkönigs Garbalon nicht an, und gab sich selber den Titel eines Königs. Sein etwas kleineres Volk lebt vor allem im östlichen Finsterkamm und gering schätzt alle jüngeren Völker wie die Menschen und hält sie auch entsprechend als Sklaven in ihren Bingen (siehe Angroschs Kinder).

Wolfspfort	Holzcastell	Ruine	Hügelland	Dorf mit jetzt 80 Einwohnern. Nach Zerstörung durch die Orken halb wieder errichtet. Die meisten Menschen konnten sich in Nordhag vor den Orks retten und kehrten nun zurück.
Eulenstein	Turm	Intakt	Vorgebirge	Sitz des Ritters Farling Schnewlin von Eulenstein
Etilengrund	Wehrkloster	Intakt	Vorgebirge	Wehrkloster der Boronkirche, um das sich einige Höfe und ein Dorf – Schneekrumme 70 Ew. – angesiedelt haben.
Unbekannter Turm	Turm	Fundamente	Vorgebirge	Nur noch moosbewachsene Reste eines Steinfundaments.
Unbekannter Turm	Turm	Fundamente	Hügelland	Nur noch moosbewachsene Reste eines Steinfundaments.
Fogelthurm	Turm	Ruine	Hügelland	
Grüner Thurm	Turm	Ruine	Hügelland	Im Erdgeschoss der Ruine scheinen sich Geächtete aus dem Gefolge des Renegaten Grimwulf dem Grünen eingerichtet zu haben.
Irschenborn & Hirschenthan	Turm	Intakt	Hügelland	Sitz der Ritterin Thalia von Hirschenborn zu Irschenborn und Hirschenthan.
Bockenstein	Steinkastell	Intakt	Vorgebirge	Sitz der Ritterin Yolanda Böcklin von Bockenstein.
Nordwall	Mittlere Burg	Halbe Ruine	Hügelland	Sitz des Edlen Juri von Raschberg zu Nordwall – die Burg ist halb wieder errichtet.
Rabenfelsen	Turm	Intakt	Vorgebirge	Baufälliger Turm – leer und verlassen – im Wald kaum zu finden.
Toter Thurm	Turm	Intakt	Vorgebirge	Der Turm wird von einem Geist bewohnt.
Düsterthurm	Turm	Fundamente	Vorgebirge	Halb überwachsene Fundamente, um die Schafe und Rinder aus dem nahen Weiler Düsterbach grasen.
Orkenwacht	Steinkastell	Kastell Ruine Turm Intakt	Vorgebirge	Das Steinkastell ist eine Ruine, auf dem intakten Turm lebt der Edle Elfwid Schnewlin von Orkenwacht – nahebei liegt das gleichnamige Dorf (50 Ew.).
Bernstein	Turm	Intakt	Vorgebirge	Baufälliger Turm – leer und verlassen.
Hohenhain	Große Burg	Intakt	Vorgebirge	Burg Falkenhort Sitz des Edlen Furin von Hohenhain – Die Burg überragt das Dorf Hohenhain.
Unbekannter Turm	Turm	Ruine	Vorgebirge	Im Wald des Gebirges vollkommen versteckte Restmauern.
Hohenstein	Große Burg	Intakt	Vorgebirge	Sitz des Vogtes Firutin von Hohenhain.
	Turm	Ruine	Hügelland	Die Ruine steht auf dem Harpiyen-buckel, einem Vorgebirge, in dem viele der namensgebenden Harpyien hausen.
Papenburg	Turm	Neubau	Vorgebirge	Ein neu errichteter Turm – Sitz der ehemaligen Edlen Aargrein von Ebelried-Streitig ä.H zu Papenburg – die nun nach dem Tod ihres Vaters vor Wehrheim Baronin des Lehens ist (Tochter des Barons) – Bewacht den Ort Papenstein.
Tennach	Turm	Fundamente	Vorgebirge	Ehemals Sitz des Raubritters Gonar von Tennach – die Einheimischen fürchten sich vor dem Turm.
Schattengrund	Turm	Intakt	Hügelland	Turm ist derzeit herrenlos und steht leer.
Gramstein	Kleine Burg	Ruine	Vorgebirge	Halb wieder errichtete Burg, erinnert ein wenig an ein Wehrgehöft und wird nur ‚Holzburg‘ genannt – Sitz des Barons von Dergelquell (ehemals Grotjan von Ebelried-Streitig ä.H., der vor Wehrheim fiel). Die neue Baronin residiert zur Zeit aber noch auf der Papenburg.
Wulfenthal	Kleine Burg	Intakt	Gebirge	Infos siehe www.herzogtum-weiden.de/nordhag .
Nôrhöh	Mittlere Burg	Ruine	Gebirge	Frühere Passfeste – seit vielen Jahren verlassen – wird oft von Orken als Unterschlupf genutzt.

Der Lohn der Mühen

Nach einigen Wochen – oder gar Monaten – werden die Helden schließlich zurückkehren und dem Wachtgrafen ihr gesammeltes Material zur Verfügung stellen. Als Belohnung können die Charaktere von Halgan mit einem der Türme der neuen Finsterwacht belehnt werden, denn Geld hat der Reichsender leider keines. Ansonsten kann der Vogt, im Rahmen seiner Möglichkeiten vielleicht noch die Ausrüstung der Abenteurer aufstocken. Ansonsten bleibt den Spielern nur die irdische Belohnung, welche je nach Schwierigkeit Ihrer Ausarbeitung zwischen 200 und 400 Abenteurpunkte umfassen sollte. Außerdem können sich verschiedene Wildnitalente, der Talentwert für Kartographie und das Wissen über die Orken verbessert haben. Vielleicht haben die Helden in einem der beschriebenen NSCs sogar einen wiederkehrenden Feind (oder auch Freund) gefunden, auf den sie in dieser Ecke Aventuriens noch einmal treffen können.

Von Helden und Schurken

In diesem Kapitel sind neben Ritter Mattis, der die Helden ja die ganze Zeit begleitet, weitere NSCs beschrieben, die kleinere oder größere Rollen in diesem Abenteuer spielen können. In wie weit Sie diese Charaktere verwenden ist dabei Ihnen überlassen. Doch sollte es durch die sehr ausführlichen Beschreibungen möglich sein, diese Schurken nicht nur in diesem Abenteuer als Antagonisten zu nutzen, sondern auch in anderen Szenarien im Westen Weidens, oder sogar rund um den Finsterkamm.

Ritter Mattis Blaubinge von Wulffenthal auf Wulffenfels, Edler zu Wulffenthal

Ritter Mattis ist etwa neun Spann groß und von kräftiger und muskulöser Gestalt. Seine sonnengegerbte Haut lässt auf häufigen Aufenthalt im Freien schließen. Seine markanten, harten Gesichtszüge werden durch einen wuchernden Vollbart und kurzen wuschligen Locken von rostbrauner Farbe eingerahmt. Bemerkenswert sind auch die großen Hände, denen man an ihren Schwielen ansieht, dass sie Arbeit gewöhnt sind.

Mattis wurde als zweiter Sohn des Edlen zu Wulffenthal geboren. Von frühester Kindheit an war er ein fröhlicher und aufgeweckter Bursche, der sich durch ein helles Lachen und einen Hang zu Jungenstreichen auszeichnete. In seiner Jugendzeit auf Wulffenfels und auch später als Page in Nordhag, war niemand vor seinen phexgefalligen Streichen und glockengleichem Lachen sicher. Später, mit 13 Sommern, begann Mattis seine Knappschaft bei der jungen Fahrenden Ritterin *Alwen Schwarzbrücker von Falkenkopf*.



Auch nach seiner Schwertleite zog er mit Alwen durch die Provinzen des Mittelreiches, bis er – ja, bis sein Herz ihm anderes befahl. Denn in Ferdok lernte er im Sommer 1008/1009 BF die Frau kennen, an die er jenes vom ersten Augenblick an auf immer und ewig verloren gehören sollte. *Caliña de Beiras y Sangrin* war nicht nur die schönste, geistreichste und sanftmütigste Dame⁵, die ihm je begegnet war, sondern auch die herzlichste und humorvollste⁶. Obendrein war sie eine landlose Junkerin aus dem Almadanischen und angesehene Leutnantin bei der 2. Schwadron der berühmten Ferdoker Lanzenreiterinnen.

Mattis und Caliña heirateten bereits am 12. Travia 1009 im Ferdoker Traviatempel. Bald darauf bauten sie sich (der Bruder gab widerwillig das Geld) ein kleines freundliches Steinhaus in Durbarts Dorf Wulffenthal. Sie fühlten sich als glücklichste Menschen Deres. Caliña schenkte Mattis zwei Kinder und nach dem Tode seines Bruders während der Answinkrise wurde Mattis schließlich Herr auf Wulffenfels und trug von fort an nicht nur die Verantwortung für seine Familie, sondern auch für die Schutzbefohlenen im Wulffenthal.

Das Glück Mattis fand jedoch 1020 BF ein jähes Ende. Caliña ritt alleine⁷ gen Trallop, um den Kaiserlichen Zwillingen, die ihre Knappschaft am Herzogenhof angetreten hatten, ihre Aufwartung zu machen. Auf dem einsamen Waldweg vom Wulffenthal nach Nordhag geschah das Schreckliche: Caliña und ihre zwei Söldlinge wurden von einer Horde Orken unter Überfall, von den Pferden gezerrt und nach heftigem Widerstand getötet. Von da an war der zuvor auch von seinen Bauern als der „Muntere Mattis“ bezeichnete Ritter wie verwandelt. Er stürzte sich einerseits regelrecht in die Arbeit, wirtschaftete in der Kammer, schuftete auf Feldern und Baustellen, unterstützte seine Bauern, wo es nur ging und sorgte sich um Haushalt und Kinder. Andererseits verschwand er bisweilen für mehrere Tage in den Finsterkamm, ohne ein weiteres Wort als „Ich gehe auf die Jagd“ zu sagen.

Charakter: Mattis erscheint dem Nichteingeweihten wohl als einer der grimmigsten und eigenbrötlerischsten Männer Weidens. Stets verschlossen und abweisend, oft ruppig und kurz angebunden und manchmal mit abwesendem und verklärten Blick,

⁵ In Friedberts Augen natürlich. Es sollen in diesem Text keine Mitglieder der Damenwelt diskreditiert werden, die schöner, geistreicher und sanftmütiger als besagte Caliña sind oder sich dafür halten. Ebenso keine Ehegatten und unglückliche Verehrer, die ihre Angebetete für die schönste, geistreichste und sanftmütigste Dame Deres halten.

⁶ Siehe 1.

⁷ Alleine deshalb, weil Mattis bei dem Versuch, ihr zu beweisen, dass er schneller als sie die Eisige Treppe hinunter rennen könne, gestolpert, sich das Bein gebrochen und bettlägerig geworden war. Er hatte gesagt, dass er in einer Woche nachkommen werde, wenn er wieder reiten könne. Der örtliche Geweihte der Peraine hätte einen Monat für angemessener gehalten ...

wirkt er nicht wie jemand, der einmal den Beinamen „Munterer Mattis“ trug. Manchmal hält er das stetige „Hämmern an seines Herzens Pforte“ – denn er hat den Tod seiner Frau bis heute nicht verwunden – nicht mehr aus und reitet in den Finsterkamm, um alle Orken für ihre Tat büßen zu lassen. Dies brachte ihm neben hervorragender Kenntnis des Finsterkammes den Beinamen „der Jäger“ ein. Zu Niemandem spricht er über sein Leid, er nennt niemanden seinen Freund und lässt sich von keiner Geweihten zu einem Gespräch bewegen. Bisweilen hadert der firungläubige Mattis sogar mit den Göttern, die ihm sein früheres Glück neiden.

Größe: 1,83 Schritt

Gewicht: 83 Stein

Tsatag: 13. Rahja 4 vor Hal

Haarfarbe: Rostbraun

Augenfarbe: Himmelblau

Kurzcharakteristik: brillanter Einzelkämpfer und Waldläufer, meisterlicher Verwalter

Stufe: 15

Herausragende Eigenschaften: MU 17, GE 16, KK 15

Herausragende Talente: Dolche 8, Anderthalbhänder 9, Bogen [Langbogen] 14, Lanzenreiten 13, Schwerter [Langschwert] 14, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 10, Reiten 12, Menschenkenntnis 7, Lehren 8, Fährtsuchen 8, Orientierung [Gebirge] 11 [18], Wildnisleben 13 [20], Geschichtswissen 7, Kriegskunst 9, Staatskunst [Verwaltung] 8, L/S [Kusliker Zeichen] 8, Sprachen Kennen [Garethi] 11, Abrichten 7

Vorteile: Adlige Abstammung, Ausdauernd, Eisern Gefahreninstinkt 10, Innerer Kompass

Nachteile: Blutrausch (Jähzorn), Jähzorn 4, Meeresangst 5, Niedrige MR, Prinzipientreue [Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit], Rachsucht 10, Raumangst 6, Verpflichtungen [Lehnsherr]

Beziehungen: (mittlerweile) gering

Finanzkraft: gering

Wappen: Silberner Wolfskopf auf grünem Grund

Wahlspruch: „Immer aufrecht.“

Verwendung im Spiel: harter, verschlossener Eigenbrötler, der interessantes Kundschafterwissen über die Grafschaft Heldentrutz besitzt und eigentlich einen butterweichen Kern hat. Allerdings stellt es eine echte Herausforderung dar, bis zu diesem vorzudringen.

Zitate: "Zum Donnerdrummel noch mal! Ich sagte doch: ‚Kein Besuch, wenn ich ins Haus gehe‘, und es ist mir egal, ob ein Bettler oder die Reichsbehüterin höchstselbst angekommen ist!"

„Ich gehe auf die Jagd.“

(von der Feldarbeit aufblickend) „Ja, ich *bin* der Burgherr, auch wenn Ihr es mir nicht glauben wollt, Hochwürden.“

Grimwulf der Grüne – Waldläufer und Geächteter

Grimwulf der Grüne, der in der Heldenrutz oft auch Rimwulf genannt wird, weil die Landbewohner den ersten Buchstaben verschlucken, ist eine der bekanntesten Persönlichkeiten in den Landen am Finsterkamm. Die Meinungen über ihn sind jedoch sehr geteilt. Die Einen sprechen von ihm als Beschützer gegen die Orks und die Unterdrückung, die Anderen von einem gesetzlosen Taugenichts, Dieb und Mörder.

Die Wahrheit liegt wahrscheinlich irgendwo in der Mitte!

Richtig ist, dass Grimwulf die Schwarzpelze gnadenlos jagt und bekämpft. Richtig ist auch, dass er der Landbevölkerung Nordhags gegen den bösen Stadtvogt Alarwin von Graugenwerl beisteht. Allerdings ist es weiters richtig, dass Grimwulf ein Dieb ist. Denn er verteilt sein Beutegut nicht nur unter den Armen, wie er diesen oft Glauben macht, sondern behält auch einen großen Teil der Beute für sich. Allerdings sind seine Überfälle zumeist nicht so ausgelegt, dass er Reisenden oder Kaufleuten alles wegnimmt, sondern eher etwas phexgefällig (dessen Anhänger er neben dem Jagdgott Firun auch ist) nur einen Teil des Hab und Gutes. Töten tut er Menschen nur in der Not, Orken allerdings gnadenlos und sofort.

Grimwulf hat einen spitzen Kinn- und Schnauzbart, ist schlank und großgewachsen, hat dunkelblondes Haar und ist in den Kleidern eines Waldläufers gekleidet. Seine Gewandung ist zumeist in grün gehalten und besteht aus Leder und Bausch. Fast immer ist Grimwulfs Haupt mit einer spitz zulaufenden Mütze mit einer Fasanenfeder bedeckt. Neben den Getreuen hat Grimwulf auch Bekanntschaften zu einigen wenigen Niederadeligen, über die diese aber zumeist nicht öffentlich reden werden. Doch jagt er mit diesen gelegentlich Orkbanden.

Bei der Landbevölkerung in Nordhag, der Grimwulf oft beigestanden hat, genießt der Grüne einen ausgezeichneten Ruf und wird als Retter der Armen hoch verehrt. In anderen Lehen steht man dem Waldläufer aber eher zwiespältig gegenüber. Dort halten die Bauern ihn oftmals für einen Elfen, denen die Menschen der Heldenrutz insgesamt eher misstrauisch gegenüber stehen (obwohl er die Bevölkerung oft vor Orkbanden beschützt, auch wenn es kaum jemand bemerkt). In den wenigen größeren Orten, vor allem in Nordhag und beim Adel, ist Grimwulf aber als Verbrecher verschrien und wird deshalb von ihnen vollständig abgelehnt.

Ein weiteres Geheimnis Grimwulfs ist, dass er verheiratet ist. Ein Umstand, von dem bisher nur sehr wenige Personen wissen. Neben dem Waldläufer *Nirdor* sind es nur noch die beiden Elfen *Larion* und *Fenvariel*, die dieses Geheimnis teilen. Seine Frau lebt mit zwei Kindern in Nordhag, wo Grimwulf sie so oft wie möglich besucht.

Der Waldläufer ist niemand, der sich anpasst oder die Gesetze des Adels befolgt. Er glaubt, dass seine eigenen Regeln und Gesetze die einzig richtigen sind, wodurch er oftmals auch sehr arrogant wirkt.

Diese Regelfeindlichkeit könnte sehr stark durch die Elfen geprägt worden sein, bei denen der Grüne teilweise aufgewachsen ist (später wurde er von einem firungläubigen Waldläufer angenommen). Sie retteten ihn als einzigen vor einigen Orken, die vorher seine gesamte Familie getötet hatten, was auch den großen Hass auf die Schwarzpelze begründet.

Grimwulf ist das Sinnbild des Waldläufers und in der Heldenrutz insgesamt ein nicht zu unterschätzender Machtfaktor; allerdings nicht aus politischer oder adliger Sicht, sondern als Beschützer aber auch gleichzeitig Geißel des Landes.

Geb.: 991 BF

Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* blau *Größe:* 1,89 Schritt

Kurzcharakteristik: vollendeter Jäger und Waldläufer, Meisterschütze, schlau, verschlagen

Eigenschaften: FF 14, IN 15, GE 14, KK 15, CH 13, KL 13, MU 13

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Balance, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Goldgier 6, Neugier 5, Arroganz

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Geländekunde, Meisterschütze, Kampfgespür, Ausweichen, Finte, Meister der Improvisation

Herausragende Talente: alle Naturtalente mindestens meisterlich, Bogenschießen, Sinnesschärfe, Menschenkenntnis, Betören

Sprachen: Neben dem Garethi spricht Grimwulf auch Isdira

Beziehungen in der Heldenrutz: bei der Landbevölkerung Nordhags – groß (dort wo er als Helfer auftritt) beim Adel und in den Städten minimal

Finanzkraft: gering

Zitate: „Niemand fängt Grimwulf den Grünen, merkt Euch das!“

Wolfsmesser: INI 14+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+3 DK N

Langbogen: INI 11+W6 FK 19 TP 1W+6 Reichweite 10/25/50/100/200 TP+ (+3/+2/+1/0/-1)

LeP 42 *AuP* 40 *KO* 13 *RS* 3 *MR* 5

Der Vagabund – Hochschamane des Tairach vom Stamme der Gharrachai

Der Halbork vom Stamme der Gharrachai ist für einen Orken wirklich steinalt zu nennen. Schon zu Zeiten des letzten Orkensturms (1011-1014 BF) galt er als betagter und greiser Schamane von überragendem Einfluss und Macht.

Ob dieses hohe Alter durch das Erbe seiner unbekanntenen menschlichen Mutter oder tatsächlich durch seinen Pakt mit dem orkischen Todesgott Tairach zu begründen ist, vermag niemand mit Gewissheit zu sagen.

Denn schon vor Jahrzehnten schloss der Vagabund einen blutigen Pakt mit dem orkischen Mondgötzen, durch den er zwar sein Augenlicht verlor, dafür aber ungeheure Macht von seinem Gott erhielt. Der Anblick seiner gebrochenen, weißlichen Augen ist fürchterlich und nur wenige Recken können seinem stechenden „Blick“ standhalten!

Doch der blutsaufende Tairach ließ seinen Diener nicht hilflos zurück. Seit dem Pakt wird der Vagabund von einer großen pechschwarzen Krähe (die viele für einen Raben halten) und einem nachtschwarzen Griswolf begleitet, die sein Augenlicht (und mehr) ersetzen.

Mit List und Tücke lenkt er die Krieger des Stammes der Gharrachai im Auftrag des göttergesandten Aikar Brazoragh, den er als direkten Vertreter Tairachs verehrt, und seine magische Macht ist erstaunlich. So konnte er 1016 BF mit seinen Kriegern 100 Rondrageweihete vom Orden zur Wahrung in den Tod schicken (nur das damalige Schwert der Schwerter Dragosch von Sichelhofen konnte entkommen – nachzulesen in der SH **Das Herzogtum Weiden**), beschwor dabei sogar Zant-Dämonen und ließ Blitz und Schnee über das Land fegen.

Der Vagabund ist ein äußerst gefährlicher und undurchschaubarer Gegner, der für die Helden eine echte Herausforderung darstellen sollte.

• **Erscheinung:** Der Vagabund ist ein alter und sehniger Halbork, fast acht Spann groß, mit lichtem, dunkelgrauen Fell und beängstigenden, blutunterlaufenen weißen Augen.

Stets trägt er eine lange Tunika aus blutrottem Leder und vor der Brust immer sein Standeszeichen: die mächtige Mondscheibe aus glänzendem, gehämmertem Kupfer. Zudem trägt er vier Armreife aus diesem Metall, die allesamt mit seltsamen Runen versehen sind und verschiedene Knöchelchen in den Ohren. In einigen dünne Zöpfen seines fast weißen Haupthaars hat er sich Kupferamulette und Zähne geflochten.

Auch die vielen Ritualnarben im Gesicht, auf den Armen und der Brust lassen ihn für Menschen abscheulich wirken. Zudem hat man stets das Gefühl, dass ein Hauch von Blut- und Ascheeruch den Hochschamanen umgibt.

Nie wird man den Vagabunden ohne seine Knochenkeule, ein durch Kupferbänder zusammengehaltenes Machwerk aus der Wirbelsäule eines Elfen und ohne seine kupferne Opfersichel antreffen. Zudem hängen meist ein Opferrmesser aus Bein und eines aus Obsidian an seinem Gürtel.

Und immer sieht man in seiner Gesellschaft eine große Krähe (so groß, dass sie fast immer für einen Raben gehalten wird) und einen schwarzen Griswolf, die ihm – der Legende nach – von Tairach gesandt wurden, um seine Sinne zu schärfen.

Fellfarbe: weißgrau *Augenfarbe:* weiß (blutunterlaufen)

Kurzcharakteristik: brillanter Tairach-Hochschamane und meisterlicher Hexer und Orkfürher

Wichtige Eigenschaften: MU 17, KL 15, IN 18, CH (Orks) 18, KO 15, MR 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Herausragender Sechster Sinn; Feste Gewohnheit (nur mit Opferblut zaubern), Medium

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 18, Tanzen 15, Lehren 12, Menschenkenntnis 9, Geschichtswissen (Orks) 16, Götter/Kulte 12, Magiekunde 15, Sagen/Legenden 11, Sternkunde 11, Prophezeien 16

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: alle ihm zugänglichen Rituale der Ork-Schamanen

Wichtige Sonderfertigkeiten: alle schamanistischen Ritualfertigkeiten 10+, Blutmagie, Verbotene Pforten

Besonderheiten: Als Hochschamanen stehen dem Vagabunden nicht nur die magischen Rituale des Tairach zur Verfügung, sondern auch die reale karmale Macht des Gottes. Zudem hat er einige menschliche Zauber gemeistert und in Schamanenrituale überführt.

Grikwachz - Häuptling der Gharrachai

Der Anführer einer kleinen Gruppe von Gharrachai, die sich dem Vagabunden angeschlossen haben, ordnet sich dem mächtigen Schamanen bedingungslos unter. Trotzdem ist er ein gefürchteter Krieger, der seine Yurach mit harter Hand führt. Sein Fell ist pechschwarz, wohingegen seine Augen blau sind, was bei Orken sehr selten ist. Seit der Niederlage bei Reichsend (siehe Abenteuer **Schatten über Reichsend** – Weiden im Wind Band I) hat sich Grikwachz auf den Turm am Gernwald zurückgezogen und hält diesen besetzt. Er und seine Krieger werden wohl auf Jahre hinaus eine Bedrohung für die gesamte Baronie darstellen.

Gruufhai: INI 12+W6 AT 17 PA 15 TP 1W+6 DK N

LeP 45 AuP 46 KO 15 RS 4 MR 8 GS 6

Rochefort di Cardes – Zwangsarbeiter und ehemaliger Ritter und Silberfalke

Rochefort di Cardes war einmal eine der führenden Persönlichkeiten des Silberfalkenordens. Hier trug er den Titel des „Hochritter Wahrsers“. Der Wahrser war der höchste Ritter des Ordens und galt ironischerweise als Bewahrer der Ordnung und Rechtschaffenheit der Ordensstreiter. Er führte die Prozesse gegen Gefangene des Ordens, Ordensverräter und widerspenstige Ritter.

Somit bekleidete er eines der höchsten Ämter der „rebellischen“ Silberfalken zu Zeiten der zweiten Weidener Unruhen.

Dennoch wurden auch ihm seine Taten von Herzogin Walpurga während der Zeit der Usurpation verziehen. Nach dem Tode Baeromars kehrte er also geläutert auf sein Rittergut in der Baronie Mittenberge (welches ihm der Thronräuber bereits einige Jahre zuvor verliehen hatte) zurück.

Doch sollte Rochefort nicht zur Ruhe kommen! Denn wenn immer ein Unheil oder Verbrechen in der Baronie geschah, dann gab man Rochefort dafür die Schuld und es wurden stets hetzerische Reden und Gerüchte gegen ihn ins Feld geführt. Drahtzieher hinter diesen Intrigen war der Junker Schilbert Aubinger von Allenstein. Seit dem Tode eines Verwandten beim Verrat der Falkenritter vor Ysilia, verspürt Schilbert einen unbändigen Hass auf alle ehemaligen Mitglieder des Ordens. Seinen Hass übertrug er nun direkt auf seinen Nachbar Rochefort und er schreckte auch nicht davor zurück Überfälle in seinem eigenen Lehen zu begehen und diese dann Rochefort in die Schuhe zu schieben.

So wurde die Glaubwürdigkeit des, eigentlich ehrenhaften, ehemaligen Falconiters immer mehr untergraben und schließlich wurde Rochefort vom herzoglichen Gericht des Verrats und der Räuberei angeklagt und zu lebenslangem Zuchthaus verurteilt. Da dieser Prozess aber zur Zeit des Sichelstiegfeldzuges stattfand, wurde dieser Umstand seltsamerweise kaum in der Öffentlichkeit des Herzogtums wahrgenommen.

So schmachtete der Ritter lange Zeit im Verließ Trallops, bis er mit vielen anderen Gefangenen als Zwangsarbeiter den Zug nach Reichsend begleiten sollte, um beim Wiederaufbau der Feste zu helfen. Hier gelingt ihm die ersehnte Flucht, um, von Hass auf Weiden und seine Adelligen besessen, an diesen Rache zu nehmen.

Rochefort stammt ursprünglich aus dem Aranischen, wodurch auch sein für diese Region eigentümlicher Name zu erklären ist. Mehr durch Zufall als durch freien Willen geriet er beim Orkensturm 1011 BF in den Krieg mit den Schwarzpelzen und damit in den Norden des Mittelreiches.

Nach der Schlacht um Greifenfurt, wo er auf der Seite der Falkenritter focht, blieb er den Ordensbrüdern treu und siedelte sich schließlich in Weiden an. Er gilt für einen Ritter als äußerst gelehrt und ist ein ausgezeichnete Diplomat.

Exemplarische Werte für Antagonisten, die jederzeit der Situation angepasst werden können:

Unerfahrener Orkkrieger

Säbel: INI 12+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N

Bogen: INI 10+W6 FK 12 TP 1W+4

LeP 33 AuP 38 KO 15 MR 0 GS 8 RS 1

Erfahrener Orkkrieger

Gruufhai: INI 13+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+6 DK N

Wurfspeer: INI 11+W6 FK 14 TP 1W+4

LeP 33 AuP 38 KO 15 MR 2 GS 8 RS 4

Orkischer Kampfhund

Biss: INI 12+W6 AT 13 PA 4 TP 1W+2 DK H

LeP 20 AuP 55 MR -1 GS 11 RS 1

Oger:

Keule: INI 9+W6 AT 12 PA 7 TP 2W+5 DK S

LeP 50 AuP 40 KO 20 RS 1 MR 1 GS 10

Räuber

Schwert: INI 10+W6 AT 11 PA 9 TP 1W+4 DK N

Keule: INI 9+W6 AT 12 PA 9 TP 1W+2 DK N

Kurzbogen: INI 10+W6 FK 12 TP 1W+4

LeP 25 AuP 25 KO 13 MR 3 RS 2 GS 6

Geschichte der Finsterwacht

Der Versuch eine Wacht wider den Ork und anderen dunklen Gezüchts entlang des Finsterkamms einzurichten, ist keine neue Idee. Bereits Murak-Horas hatte in den Ausläufern des Finsterkamms, auf den so genannten Achehöhen, im Jahre 31 vor BF neben der Feste Reichsend zur Sicherung der Nordgrenze seines Reiches ein weiteres kleines hölzernes Fort errichten lassen. Nachdem er siegreich wider die Schwarzpelze der Ghorinchai gezogen war und sie weit ins Nebelmoor und über die dunklen Grate des Finsterkamms getrieben hatte, war somit in der Acheburg eine erste Wacht am Gebirge eingerichtet. Nach einer wechselhaften Geschichte und vielen abgeschlagenen Orkenangriffen wurde fünfzig Götterläufe später das Kastell der Ache abgerissen und eine Burg mit kleinen, steinernen Mauern und einem wehrhaftem Wohnturm erbaut, der noch heute teilweise erhalten ist.

Unter der Herrschaft Kaiser Nardes' (98 – 199 BF) wurden die beiden Vorburgen mit Wachtürmen und Gesindehaus angebaut: die Acheburg erlangte in dieser Zeit ihr heutiges Ausmaß.

Der Beginn der eigentlichen Wacht am Finsterkamm jedoch geht auf den Reichsedlen und Sonnenobristen des III. Banners der Praiosgarden, Walmir von Riebeshoff zurück. Im Jahre 336 BF, kurz vor dem Zuge des Theaterorden-Marschalls Anshag von Glodendorf, erhielt von Riebeshoff vom Marschall der Sonnenlegion, Praioslob von Selem, den Auftrag, mit seinen Sonnenlegionären und Streitern des ein Jahr zuvor durch Priesterkaiser Aldec gestifteten Bannstrahl Praios' das düstere Gebirge von Rondrianern zu säubern und als ‚Fanal des Lichts‘ die Schwarzpelze auszumerzen.

Oberst von Riebeshoff ließ eine Reihe von kleineren Kastellen, Wehrtürmen und Burgen errichten, die jeweils von einem geweihten Bannstrahlritter befehligt wurden und deren Besatzung schlicht und ergreifend aus allen Schichten rekrutiert wurde (eine wer diese Ehre ablehnte, endete für gewöhnlich auf dem Scheiterhaufen).

Mit dem Ende der Priesterkaiserzeit und dem Erstarken der rondrianischen Ritterschaft in Weiden wurden die ersten dieser Türme wieder außer Dienst genommen. Weitere fielen der Orkarmee des Ersten Orkensturmes zum Opfer, wiewohl die gute Herzogin Odila die Wacht eisern aufrecht hielt. Ihr Bruder Bernhelm aber ließ etliche Halsabschneider und auch seine Feinde die verbliebenen Türme bemannen – eher eine Verbannungsstrafe, denn eine wirkliche Wacht. Seit jenen Tagen ruft Fantholi zur Wacht und die Finsterwacht war nunmehr eher aufgrund der Bewohner der Kastele finster zu nennen. Aufgehoben wurde die Finsterwacht schließlich im Jahre 819 BF von der Herzogin Helmgard von Weiden, die zugleich auch die Meisterin der Orkenwehr war und als traditionalistische Ronda-Geweihte eine derartige Scharade nicht mehr unterhalten wollte. Letztendlich blieben nur wenige Türme und Burgen bis heute bemant und vollständig erhalten, wenn sie auch nun zumeist einem anderen Zweck dienen.