

Die Legende der brennenden Schmiede

Von Oliver Brandt und Max-Till Gräschus

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2016

Ein Gruppenabenteuer für Heldengrad 2

Zusammenfassung:

Ort: Blutgrasweite/Termark

Handlung:

- **Vor 300 Jahren:** schmiedete Grimgak mehrere Waffen über einem ewig brennenden Feuer, im Herzen der Blutgrasweite, um so die andauernden Orküberfälle auf sein Heimatdorf beenden zu können. Er hat sein ganzes Leben dafür verwendet die Flammen unter Kontrolle zu bringen. Immer wiederkehrende Rückschläge und schlechte Nachrichten von zuhaus ließen ihn allmählich dem Wahnsinn verfallen. Als er es schließlich schaffte sein Ziel zu erreichen forderten die Flammen ihren Tribut und töteten ihn ohne, dass er von seinem Erfolg berichten konnte.

- **Vor einigen Wochen:** Eine Gruppe Männer aus Garstal, am Rand der Blutgrasweite, nehmen einen Schamanen der Orks gefangen und foltern ihn um an seine Geheimnisse zu gelangen. Er berichtet ihnen von der sagenumwobenen Schmiede und den Waffen die sich darin befinden sollen.

- **Vor 1 Woche:** Die Männer brechen heimlich auf um die Schmiede zu finden und sich die Waffen anzueignen.

Hintergrund: Vor mehreren Tausend Jahren fand eine gewaltige Magierschlacht zwischen 2 Heeren der Drachlinge statt. Bei diesem Kampf wurde so viel Fokus freigesetzt, dass der Erdboden selbst Feuer fing und bis heute brennt.

AKT 1:

Zusammenfassung: Die Abenteurer geraten in einen Streit zwischen einer Frau deren Mann verschwunden ist und den Anführer der Stadtwache. Was als Alltäglichkeit beginnt, entpuppt sich im Haus des Mannes, schnell als deutlich mehr. Der Mann hat sich zusammen mit seinen Freunden auf die Suche nach einem Artefakt gemacht um die stetigen Angriffe der Orks zu beenden.

Ziele des Spielleiters: Garstal als einen tristen Ort darstellen indem das Hauptanliegen der Menschen ist zu überleben; Die Spieler ermuntern sich auf die Geschichte einzulassen

Ziele der Spieler: Die Motivation Gerbrands und seinen Verbleib herausfinden. Herausfinden das zur Schmiede gereist werden muss.

Einleitung :

- Die Abenteurer kommen gegen frühen Abend nach Garstal. Gründe dafür könnten zum Beispiel sein, dass sie eine Anstellung als Söldner suchen, sich dem Kampf gegen die Gefahren der Orks verschworen haben, oder einfach nur auf der Suche nach Abenteuern sind.

Garstal ist die größte Stadt der Termark, aber beherbergt trotzdem gerade einmal 16.000 Einwohner. Die Stimmung in der Stadt ist stets angespannt, da regelmäßige Orküberfälle ihren Tribut fordern. Die Leute in der Stadt sind dementsprechend misstrauisch allem Fremden gegenüber und sind sehr verschlossen.

- Das Abenteuer beginnt damit, dass die Abenteurer auf dem Dorfplatz Garstals ankommen und folgende Szene miterleben: Eine etwa 30 Jahre alte Frau befindet sich offenbar im Streit mit einem gut gerüsteten Mann. Die Frau trägt Kleidung, die schon viele Male scheinbar sorgfältig ausgebessert wurde, dadurch aber nicht über ihre Armut hinwegtäuschen kann. An jeder Hand hält sich je ein etwa 8 bis 10 Jahre altes Kind fest. Die Kinder haben beide lange blonde und recht verfilzte Haare, so dass man nicht auf den ersten Blick sehen kann ob es Jungen oder Mädchen sind. Der Mann trägt eine verbeulte Rüstung mit dem Wappen Garstals (Ein weißer Bär auf schwarzem Grund) auf der Brust. Sein Gesicht ist verhärmt und von zahlreichen frischen wie auch alten Narben übersät. Trotz des ramponierten Zustands sieht die Rüstung zumindest imposanter aus als die der normalen Soldaten die ständig durch die Stadt patrouillieren. Tatsächlich handelt es sich bei dem Mann um Jeldrik. Er ist der Anführer der Garstaler Garde und somit auch der inoffizielle Herrscher Garstals.

- Nähern sich die Abenteurer beginnt der Streit zwischen den Beiden zu eskalieren. Die Frau spuckt Jeldrik ins Gesicht, worauf dieser sie schlägt und sie mit einer blutigen Wange zu Boden geht.

- Das sollte einer Abenteurergruppe als Grund reichen einzuschreiten und der armen Frau zu helfen. Gehen sie dazwischen können sie in dem Gespräch folgende Informationen erhalten:

- Der Name der Frau ist Irmina.
- Gerbrand, ihr Mann, ist seit 6 Tagen verschwunden.
- Er ist zusammen mit 3 seiner Kameraden auf eigene Faust in die Blutgrasweite aufgebrochen.
- Irmina will, dass Jeldrik einen Suchtrupp zusammenstellt um die verschollenen Männer zu finden.
- Jeldrik winkt ab, er hätte keine Kapazitäten um eine Gruppe Fahnenflüchtiger zu suchen.

Falls die Abenteurer nicht von selbst ihre Hilfe in dieser Angelegenheit anbieten, kann entweder Jeldrik oder die Frau direkt auf sie zugehen und sie um Hilfe bitten. Der Spielleiter sollte hierbei selber entscheidend worauf seine Gruppe eher eingehen würde. Jeldrik bietet ihnen für eine erfolgreiche Suche 15 Lunare. Irmina hat kein Geld, welches sie ihnen geben könnte, ist aber verzweifelt genug ihren eigenen Ehering als Belohnung auszusetzen, wenn ihr Ehemann wohlbehalten zurückgebracht wird.

Nachforschungen:

Dorfplatz:

- Noch auf dem Dorfplatz können sie versuchen mehr Informationen von Irmina oder Jeldrik zu erhalten.

- Jeldrik kann ihnen nicht viel mehr mitteilen als er schon getan hat. Gerbrand ist vor 5 Tagen nicht zur Wachablösung erschienen, genau wie 3 weitere Männer, deren Namen Jeldrik nicht kennt. Das hin und wieder Männer einfach verschwinden ist nichts Ungewöhnliches. Manche fliehen vor ihrer Verantwortung, manche wollen auf eigene Faust Rache nehmen an den Orks.

- Irmina sagt das Selbe wie schon zuvor. Darauf angesprochen warum Gerbrand verschwunden ist, antwortet sie ausweichend, dass sie es nicht wisse. Eine **Empathieprobe** gegen 15 lässt erkennen, dass sie definitiv etwas verbirgt. Darauf angesprochen schaut sie nervös zu Jeldrik hinüber und sagt, sie könne dort nicht offen reden und sie sollen sie bei ihr zuhause treffen.

Haus von Irmina und Gerbrand:

Bei sich zuhause will Irmina immer noch nichts sagen. Stattdessen zeigt sie nur auf die Kellertür und sagt sie sollen es selber sehen. Sie scheint extrem aufgewühlt zu sein. Ihre Stimme zittert und sie hat Tränen in den Augen.

Im Keller des Hauses bietet sich den Abenteurern ein schreckliches Bild. Das erste was man bemerkt ist der bestialische Gestank der aus dem Keller aufsteigt. Ein süßlich-ranziger Geruch nach verfaulendem Fleisch. Ein Orkpriester ist mit den Händen an einen Deckenbalken gekettet. Auf den ersten Blick sieht er tot aus, doch seine Brust hebt sich noch flach und unregelmäßig. Seinem Aussehen nach ist er schon eine ganze Zeit in diesem Keller. Seine Haut ist eingefallen als hätte er seit Wochen nichts gegessen. Eines seiner Augen fehlt und dort wo es einmal war tummeln sich fette Maden. Sein linkes Bein ist nur ein blutiger Klumpen und noch zahlreiche andere Dinge deuten auf eine schreckliche Misshandlung hin.

- Selbst wenn einer der Abenteurer die Sprache der Orks spricht, kann der Priester keine Antworten mehr geben. Er ist dem Tode zu nahe.

- Im Keller können neben den wahrscheinlichen Folterwerkzeugen, ein kleines Notizbuch finden. Es ist mit blutigen Fingerabdrücken besudelt doch die Schrift ist noch gut zu entziffern und scheinbar nicht älter als der Ork sich in diesem Keller befindet. (Notizen siehe Anhang)

- Irina sagt den Abenteurern nun alles was sie weiß:

- Die anderen Männer die noch verschwunden sind, sind Leif, Rister und Finn. Sie hätten sich immer bei ihnen im Keller getroffen um Pläne zu schmieden, Irina oder die Frauen der anderen wurden aber nicht eingeweiht.

- Kjell Varstein ist ein gelehrter aus Zwingard. Er arbeitet für Madira Karjnaris, die "Königin" der Termark, die ihren Amtssitz ebenfalls hier in Garstal hat.

Die übrigen Männer:

Nachforschungen über die anderen Männer bringt nicht viel zu Tage. Die Frauen von Rister und Finn sind ebenfalls besorgt um ihre Männer, wussten aber nichts von dem gefangenen Ork oder dem Plan ein Artefakt in der Blutgrasweite zu finden. Die Nachforschungen über Leif ergeben, dass seine Frau und seine Kinder vor einigen Jahren von Orks entführt wurden und nur ihre

Köpfe auf Spießen wieder zurückgekommen sind. Seit diesem Vorfall frönt Leif dem Alkohol und neigt zu Gewaltausbrüchen.

Der Rauch:

Im Verhörprotokoll ist die Rede von Rauchsäulen die aus der Blutgrasweite aufsteigen. Wollen sich die Abenteurer selbst ein Bild davon machen, gibt es einen Aussichtsturm im Gebirge. Dieser liegt etwa eine halbe Tagesreise von Garstal entfernt. Von dort sehen sie tatsächlich am Horizont Rauch aufsteigen. Dieser könnte, wie auch der Großteil der Bevölkerung behauptet, tatsächlich von einer großen Siedlung der Orks stammen. Eine weitere kursierende Theorie ist, dass es sich um ein Moorfeuer handelt.

Der Palast der “Königin”

Der Palast Madira Karjnaris ist seines Namens nicht würdig. Es handelt sich um ein etwas größeres Bauernhaus auf einer kleinen Anhöhe in Garstal. Das einzige was es wirklich von den normalen Häusern abhebt, ist dass es aus Stein und nicht aus Holz ist. 2 Mitglieder der Stadtwache bewachen den Eingang. Sie beäugen die Abenteurer skeptisch, verwehren ihnen aber nicht den Eintritt. Auf Nachfrage erfahren sie, dass Kjell Varstein sich seit Tagen im Studierzimmer befindet und Bücher und Aufzeichnungen wälzt.

Kjell ist eindeutig fehl am Platz in der Termark. Er ist nobler gekleidet als jede andere Person die den Abenteurern bisher begegnet ist. Kjell ist ein Gnom aus dem Norden Zwingards. Auf Nachfrage gibt er gerne preis, dass er die Orks und deren Geschichte studiert und sich deshalb auf Gerbrands Angebot eingelassen hat. Er hatte noch nie die Gelegenheit einen leibhaftigen Ork zu befragen. Die Gewalt der Gruppe hat ihn schockiert und er hat nur weitergemacht, weil er Angst vor den Konsequenzen hatte. Die Ausführungen des Orks haben ihn nichtsdestotrotz fasziniert. Daraufhin hat er sich daran gemacht die Aufzeichnungen der zugegeben dürftigen Bibliothek Garstals zu wälzen. In den Aufzeichnungen ist tatsächlich auf einige Anmerkungen gestoßen, die auf die Existenz irgendetwas hindeuten, was sich in etwa in dem Gebiet befindet welches auch der Ork genannt hat. Um was es sich genau handelt, konnte er aber auch keine Antwort finden.

Wenn sie sich gerade im Palast der Königin aufhalten können sie dort auch eine Audienz erhalten. Im Gegensatz zu Jeldrik, der alle Mythen als Unfug abtut, hat die Königin tatsächlich ein offenes Ohr für die Geschichte der Abenteurer. Sie bietet ihnen 50 Lunare wenn sie wirklich auf diese sagenumwobene Waffe stoßen und sie erfolgreich zurück bringen. Sie erhofft sich davon die Angriffe der Orks ein für alle Mal zurückzuschlagen und so ihre Macht in der Termark zu festigen.

Abreise:

Haben die Abenteurer alle Informationen eingeholt die sie meinen zu benötigen und Vorräte eingekauft haben, können sie in die Blutgrasweite aufbrechen.

AKT 2:

Zusammenfassung: Die Abenteurer stellen sich den Gefahren der Wildnis und reisen zu der gesuchten Schmiede auf der Suche nach Überlebenden und der Waffe gegen die Orks.

Ziele des Spielleiters: Die Blutgrasweite als einen Ort voller Gefahren darstellen und den Abenteurern ein Gefühl der Unsicherheit vermitteln.

Ziele der Spieler: Den Gefahren trotzen und unbeschadet am Ziel ankommen.

Weg zur Schmiede:

Die Reise durch die Blutgrasweite ist beschwerlich und dauert 5-7 Tage. Soll die Reise ausgespielt werden, gelten folgende Werte:

Schwierigkeit: 25 Versorgung: 25.

Ereignisse(1W10):

1-3 Feinde

4-6 Hindernisse

7-9 Keine Vorkommnisse

10 Reiseglück

Beispielhafte Ereignisse(2W10):

Feinde:

1-8 1W6+2 Orkspäher (vgl. GRW S.275)

9-12 1-3 Geier Überfall bei Nacht

Traumgeier

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	2	3	3	1	2	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	3/13	7	11	21	0	18	21
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmal		
Körper	17	1W10+2	8	3-1W6	Scharf 2		

Typus: Tier, Vogel

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 6, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 8, Beherrschungsmagie 13

Zauber: Beherrschung I : Verstummen, II : Schlaf

Meisterschaften: -

Merkmal: Fliegend, Hitzeresistent 2, Unbeherrschbar

Beute: Federn (9 Lunare; Jagdkunst gegen 25)

13-16 1-3 Orkischmutierte Wölfe

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	5	5	5	0	6	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	16	10	2	24	2	22	17
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmal		
Körper	19	1W6+6	8	5-1W6	Scharf 2		

Typus: Hundartig, Tier

Fertigkeiten: Akrobatik 14, Athletik 15, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit 16, Jagdkunst 14
Wahrnehmung 13, Zähigkeit 11

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen, Umreißen [Schwierigkeit 17]), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Merkmal: Dämmerlicht, Feigling, Erschöpfungsresistenz 1, Kälteresistenz 1, Schmerzresistenz, Schwächlich

Beute: -

17-18 2 Zornbast-Hyänen

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	4	3	7	0	7	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
7	11	14	2	24	2	24	17
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmal		
Körper	19	2W6	8	7-1W6	Kritisch 2, Wuchtig		

Typus: Hundeartig, Reittier, Tier

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 16, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 8, Jagdkunst 10
Wahrnehmung 9, Zähigkeit 16

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen), Jagdkunst (I: Unermüdlicher Verfolger)

Merkmal: Dämmerlicht, Erschöpfungsresistenz 1, Hitzeresistenz 1, Schmerzresistenz, Unbeherrschbar

Beute: Struppiges Fell (3 Lunare; Jagdkunst gegen 20), Zähne (1 Lunar)

19 Steppenbär

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	4	8	0	9	1	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	12	16	6	28	1	33	21
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmal		
Körper	2W10+2	22	9	6-1W6	Scharf 3		

Typus: Bärenartig, Tier

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 16, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 18

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen, Umreißen [Schwierigkeit 25]), Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmal: Furchterregend (10), Schmerzresistenz, Unbeherrschbar

Beute: Fell (20 Lunare; Jagdkunst gegen 20)

20 Wollnashorn

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	2	9	0	9	0	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	11	17	4	27	5	31	19
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmal		
Körper	21	2W10+4	14	8-1W6	Scharf 3,		

Typus: Großwild, Tier

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 19, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 22

Meisterschaften: Handgemenge (I: Vorstürmen, Umreißen [Schwierigkeit 25]; II: Verbessertes Umreißen), Athletik (II: Muskelprotz)

Merkmal: Unbeherrschbar

Beute: Leder (10 Lunare; Jagdkunst gegen 25)

Hindernisse:

2-11 Eine Erdspalte hindert die Abenteurer an der Weiterreise. Sie müssen einen Weg finden den Spalt zu überwinden oder den Umweg drumherum in Kauf nehmen.

12-16 Die Abenteurer geraten in Treibsand. Sie müssen sich gegenseitig heraus retten. Besonders problematisch, sollten die Abenteurer auf Reittieren unterwegs sein.

17-19 Die Abenteurer geraten in einen Sandsturm. Sie müssen Schutz suchen.

20 Ein Orklager ist im Weg. Die Abenteurer müssen unbemerkt einen Weg herum finden.

Reiseglück:

2-10 Das Wetter ist angenehm und der Weg leicht zu finden. Die Abenteurer kommen schnell und problemlos voran.

11-14 Die Abenteurer finden eine leicht plünderbare Nahrungsquellen zum Beispiel ein Vogelnest mit Eiern oder einige Früchte.

15-18 Die Abenteurer finden am Rande ihres Weges einige Heilkräuter.

19-20 Die Abenteurer finden eine alte verrottete Karawane mit 2W10 Lunaren.

Folgende Ereignisse sollten auf jeden Fall auf der Reise geschehen. Sie sollen die Bedrohlichkeit der Blutgrasweite hervorheben und den allgemeinen Ton für die Reise setzen. Außerdem ist die Begegnung mit den Orkspähern wichtig um den Kampf beim Verlassen der Schmiede zu erklären.

- Begegnung mit Gnureißer. Kaum haben die Abenteurer die Steppen betreten werden sie Zeugen eines spektakulären Ereignisses. Sie beobachten eine Herde Antilopen auf der Flucht. Während die Abenteurer noch überlegen vor was sie flüchten, stoßen 4 Gnureißer aus dem Himmel und reißen je eine Antilope aus der Herde mit der sie wegfliegen. Gnureißer sind große echsenartige Flugwesen. Sie haben rasiermesserscharfe Klauen und spitze Zähne. Sie haben Flügel ab Vorder- und Hinterbeinen. Dieses Ereignis soll den Spielern klar machen was für ein wildes und auch gefährliches Land die Blutgrasweite ist.

- Kurz bevor die Schmiede erreicht wird sollten die Helden auf einen großen Trupp Orkspäher treffen. Es sollten 8-15 Späher sein (eher 8 bei wenigen Helden und mehr mit wachsender Heldenanzahl, besonders wenn die Helden Reittiere haben.) Die Späher werden den Kampf recht schnell als hoffnungslos abtun (Spätestens nach dem der zweite Späher gefallen ist). Dann werden die Späher versuchen in alle Richtungen zu flüchten. Es sollte schwierig für die Abenteurer sein alle Späher an der Flucht zu hindern.

- In der Nähe der Schmiede können vermehrt Orkspuren gefunden werden. Die Orks wollen aufgrund der Sage nicht, dass sich jemand der Schmiede nähert. Sie selbst trauen sich aber nicht hinein wegen dem Nithalas der den Eingang bewacht und so patrouillieren hier regelmäßig Orkspäher um den Stämmen von neuen Ereignissen zu berichten.

Akt 3:

Zusammenfassung: Die gesuchten Männer sind auf die legendäre Schmiede gestoßen wurden aber von deren Wächter getötet. Die Abenteurer arbeiten sich hinab in die Tiefen der Schmiede und erfahren mehr über die Geschichte dieses Ortes. Am Ende finden sie die gesuchten Waffen.

Ziele des Spielleiters: Die Schmiede als mysteriösen und geheimnisvollen Ort darstellen. Die Spieler neugierig machen, was passiert ist.

Ziele der Spieler: Die Schmiede erkunden und die Waffe bergen.

Schmiede:

Mitten in der Steppe wirkt die Schmiede wie ein Fremdkörper. Die Schmiede ist ein kreuzförmiges Gebäude. In der Mitte ein 30 Meter langes Hauptgebäude und an den Seiten, jeweils ein Seitenarm mit nur der halben Höhe und einer Breite von 5 Metern. Es besteht aus eckigen, grob behauenen Steinen. Jeder hoch wie ein ausgewachsener Mensch. Fenster gibt es keine. Die einzige Unregelmäßigkeit ist der runde Schornstein an der Seite des Gebäudes, der sich 20 Meter in die Luft erhebt und aus dem eine stetige Rauchsäule aufsteigt. Ein Steinernes Portal bildet den Eingang. Dieses liegt zertrümmert und nach Innen eingebrochen dar. Der Grund für den Rauch den man bis nach Garstal sieht, wird bereits klar, bevor man die Schmiede überhaupt erreicht. Aus dem Boden selbst züngeln Flammen hoch, die dunkelgrauen Rauch in den Himmel aufsteigen lässt. Es ist klar, dass dieses Feuer keinen natürlichen Ursprung hat. Es lässt sich weder ersticken, noch mit Wasser löschen und es benötigt keinen Brennstoff. Die Schmiede scheint sich direkt im Zentrum des Gebiets zu befinden in dem die Flammen sind.

Begeben sich die Abenteurer zum Eingang, schlägt ihnen heiße Luft entgegen. Im gesamten Erdgeschoss herrscht die Hitzestufe 1, im unteren Stockwerk die Hitzestufe 2 (Vgl. GRW S. 174)

Raum 1 :

- Der Raum, der scheinbar als Eingangshalle dient, zeigt eindeutige Zeichen, dass er von einem Meister seines Fachs errichtet wurde. Die Hohe Gewölbedecke ist mit aufwendigen Mustern versehen, der Boden ist gefliest, nur dort wo die Flammen aus dem Boden brechen sind keine Fliesen. Hier wurden die Flammen scheinbar aufwendig eingefasst in einen Ring aus schwarzen Steinen. 3 Wege führen Raus aus dem Raum. Zur linken und zur Rechten, jeweils eine Tür, die aber nicht mehr in den Angeln hängen. Sie führen in Raum 2 und 3. Gerade vor erhebt sich ein Torbogen der in einen weiteren Raum führt. Über dem Bogen ist eine Inschrift in den Stein gemeißelt.

- Es ist auffallend, dass die Flammen hier viel niedriger sind als draußen. Das liegt an dem Nithalas der sich von der magischen Energie der Flammen ernährt. **Wahrnehmungsprobe.** An der Decke des Raumes, direkt über dem Eingang, sitzt der Nithalas. Er bewacht die Schmiede bereits seit Grimgak sie gebaut hat und ihn zu genau diesem Zweck hergebracht hat. Die Flammen die in dem Raum sind züngeln in seine Richtung und er scheint sie in sich aufzusaugen. Kommen die Abenteurer in den Raum greift der Nithalas sie an. War die **Wahrnehmungsprobe** erfolgreich sehen die Abenteurer den Angriff kommen und können regulär ihre Initiative auswürfeln. Bei fehlgeschlagener Probe greift der Nithalas aus dem Hinterhalt an. (Vgl. GRW S. 158) Er erhält auf seine Heimlichkeitsprobe einen stark positiven Umstand (+4) da er an der Decke hängt. Wenn der Nithalas besiegt wurde, züngeln die Flammen im Raum wieder so hoch wie die Anderen.

Feuer Nithalas

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	7	3	8	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	10	15	17	27	3	29	18
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmal		
Biss	23	3W6+3	12	7-1W6	Durchdringung 1 Kritisch 1		
Klauen	21	2W6+2	8	7-1W6	Kritisch 2		

Typus: Monster, Nithalas

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 18, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 20, Feuermagie 19

Zauber: Feuer I: Feuerstrahl; Feuer II: Flammenherrschaft, Metall erhitzen; Feuer III: Flammenkegel, Flammenschild

Meisterschaften: Handgemenge (I: Abdrängen, Umreißen [Schwierigkeit 26], Schmerzhafter Hieb), Feuermagie (I: Flammenherz)

Merkmal: Dämmersicht, Furchtimmunität, Kollos 2 (Biss, Klauen), Hitzeresistenz 3, Resistenz gegen Feuerschaden 5

Beute: Leder (25 Lunare; Jagdkunst gegen 25)

- In dem Raum können drei Menschen gefunden werden, die scheinbar erst vor wenigen Tagen getötet wurden. Sie scheinen von dem Nithalas überrascht und getötet worden zu sein. Ihre Waffen befinden sich noch in ihren Scheiden. Auch wenn sie übel zugerichtet sind, lässt sich leicht erkennen, dass es sich um die gesuchte Gruppe handelt. Zumindest um 3 der 4 Mitglieder.

- Eine Inschrift über dem Torbogen zum Raum 4. Diese Inschrift ist auf Zwingardisch und wurde von Grimgak hier eingefügt um ihn täglich an sein Ziel zu erinnern, wenn er nach unten zu den Schmieden ging. Hier steht:

„Möge Kashrok mich auf meinen Wegen leiten und mir gnädig sein.“

Um die Inschrift zu finden müssen die Abenteurer eine **Wahrnehmungsprobe** gegen 20 schaffen.

Falls die Abenteurer nicht wissen wer Kashrok ist können sie mit einer **Geschichten und Mythen-Probe** gegen 15 erfahren das Kashrok der zwergische Gott des Feuers und der Schmiedekunst ist.

Raum 2:

- Dieser Raum ist die Schlafkammer von Grimgak. Hier befindet sich ein steinernes Bett und erstaunlicher Weise eine nicht brennende Holzkommode. Dieser Raum ist verglichen mit den anderen Räumen deutlich kühler. Auch brennt hier rein gar nichts. Die Hitzestufe des Raumes ist 0. Der Raum ist deutlich einfacher gestaltet als die Haupthalle. Die Steine sind nur glatt behauen und nicht weiter verziert.

- Eine **Arkane Kunde-Probe** gegen 25 lässt die Gruppe erkennen das in diesem Raum sehr viel Magie angewandt wurde. Der Raum wird so kühler gehalten und auch vor dem magischen Feuer der überall sonst in der Schmiede tobt geschützt.

- Sollten die Abenteurer die Kommode untersuchen finden sie einige Sätze Kleidung in Zwergengröße. Eine **Arkane Kunde-Probe** gegen 20 offenbart, dass diese Kleidung Hitzeschutz besitzt und beim Tragen die Hitzestufe um 1 senkt. Da die Kleidung für Zwerge ausgelegt ist müssten je zwei Sätze Kleidung für Varge, große Menschen und Albe zusammen und umgenäht werden. Da dies nur rudimentär passieren muss reicht eine **Handwerksprobe** gegen 15 dafür aus.

Raum 3:

- Dieser Raum ist die ursprüngliche Küche. Heute wird sie vom Nithalas als Vorratskammer benutzt. Es findet sich ein Herd der offenbar um eine der Flammen herum errichtet wurde und ein großer Steintisch. Außerdem stehen mehrere Fässer und Kisten in einer Ecke. Diese sehen aus als wären sie Uralt und das Holz könne bei der ersten Berührung einfach zu Staub zerfallen. Auf dem Tisch liegt eine Steinplatte. Sie ist etwa so groß wie ein Blatt Papier. Bis auf eine abgeplatzte Ecke ist sie noch intakt. Auf ihr ist eine Nachricht auf Basargnomisch eingeritzt worden. (Vgl. Anhang Nachricht 1)

- Den Großteil des Raumes nimmt ein Berg von Leichen ein. Sie sind in den unterschiedlichsten Stadien der Verwesung. Von den untersten ist nichts als Knochen und Staub übrig. Es handelt sich ausschließlich um Orks die dem Nithalas als Nahrung dienten. Ganz oben liegt aber eine menschliche Leiche. Ihr fehlt ein Großteil des Rumpfes der einfach herausgerissen wurde. Das Gesicht ist unberührt, so dass man Anhand der Beschreibung von Irmina merkt, dass es sich um ihren Mann handelt.

Raum 4:

- Der Raum hinter dem imposanten Torbogen ist recht klein und karg. Hier befindet sich nichts außer einem Amboss. Bemerkenswert ist, dass keinerlei Schmiedewerkzeuge zu finden sind, wie man es erwarten würde. Außerdem befindet sich in dem Raum noch eine weitere Holztür, dieses Mal in Takt, die den Weg zu einer Treppe versperrt die in die Tiefe hinab führt. Der Raum ist genauso prunkvoll gestaltet wie die Eingangshalle. Neben der Tür liegt eine weitere Steintafel mit einer Nachricht darauf. Die Steintafel ist allerdings beschädigt und es fehlt die gesamte obere Hälfte. (Vgl. Anhang Nachricht 4)

- Die hölzerne Tür ist verschlossen. Die Abenteurer können das Schloss mit Hilfe von einer **Schlösser und Fallen** gegen 25 benötigte Fortschrittspunkte 3. Sollten die Abenteurer keine Schlösser knacken können, gibt es noch die Möglichkeit die Tür gewaltsam zu öffnen. Die Tür hat eine Härte von 3 und Haltbarkeit 11. Auf Grund der Witterung und des Alters der Tür, hat sie bereits den Zustand Angeschlagen (Vgl. GRW S.180). Wird die Tür geöffnet kommt den Abenteurern ein Schwall heißer Luft entgegen und es offenbart sich eine Treppe nach unten.

Erstes Untergeschoss:

Hier finden sich vermehrt Fallen um Eindringlinge fernzuhalten und auch erste Besonderheiten der Forschungs- und Schaffensarbeit von Grimgak. Ausserdem ist die Hitzestufe ab hier 2. Mit jedem weiteren Raum wir die Schmiede nun höhlenartiger.

Raum 5:

Dieser Raum ist eine schmale Treppe nach unten. Es ist recht eng, so dass die Abenteurer hintereinander gehen müssen. Die Treppe ist direkt in den Stein hinein gehauen.

- Die Abenteurer dürfen nacheinander **Wahrnehmungsproben** ablegen gegen 15. Sie erkennen, dass eine Stufe stark abgesenkt ist. Bei genauerer Untersuchung, fallen Schießscharten in den Wänden auf Höhe der Stufe auf.

Raum 6:

Der Raum ist nicht so prunkvoll gestaltet wie die Halle im Erdgeschoss, doch steckt immer noch viel handwerkliches Geschick und Mühe in der Bearbeitung des Fels. Die Wände weisen saubere Rechte Winkel auf und der Boden ist glatt und eben. Im Eingangsbereich dieses Raumes ist ein kleiner Wagen, etwa bis zur Hälfte gefüllt mit Eisenbarren und ein Amboss. Flammen durchbrechen auch hier stellenweise den Boden und erleuchten den Raum in einem schaurigen roten Licht. Ansonsten ist der Raum leer, bis auf eine unverschlossene Tür, die in Raum 7 führt.

- Mit einer erfolgreichen **Schlösser und Fallen-Probe** gegen 20 oder einer erfolgreichen **Wahrnehmungsprobe** gegen 25 findet man eine nicht ausgelöste Trittfalle. Es handelt sich um eine Bolzenfalle. Um den Bolzen auszuweichen muss eine **Akrobatikprobe** gegen 30 erfolgreich absolviert werden. Bei einem Treffer verursachen die Bolzen 3W6+4 Schaden mit Durchdringung 6. Wurde die bereits ausgelöste Falle im vorherigen Raum entdeckt, erhalten die Abenteurer einen leicht positiven Umstand (+2) zum Erkennen der Falle. Die Falle kann entweder umgangen oder auf Wunsch mit einer erweiterten Probe gegen 20 entschärft werden. Es sind 3 Fortschrittspunkte notwendig.

- Wurden bei der Probe zum Erkennen mindestens 3 Erfolgsgrade erzielt wird zusätzlich auch die zweite Falle entdeckt, die deutlich besser verborgen ist. Treten die Abenteurer einfach über die erste Falle hinweg treten sie unweigerlich in die zweite. Bei dieser handelt es sich um eine Feuerrune die zwischen den Schießscharten verborgen ist. Tritt man auf den Auslöser fliegt demjenigen ein brennendes Geschoss entgegen (Vgl. Kometenwurf, GRW Seite 234) Dem Geschoss kann mit einer **Akrobatikprobe** gegen 30 ausgewichen werden.

- Falls das Geschoss sein Ziel verfehlt, fällt einem aufmerksamen Abenteurer dem eine **Wahrnehmungsprobe** gegen 25 gelingt auf, dass das Geschoss nicht an der Wand zerschellt wie es sollte, sondern wenige Zentimeter dahinter.

- Tatsächlich ist die Wand auf der gegenüberliegenden Seite der Falle gar keine Wand. Es handelt sich um eine Illusion. Dahinter liegt ein schmaler Durchgang der in Raum 10 führt und durch den der Raum 7 komplett umgangen werden kann.

Raum 7:

- Der Raum ist mit grob behauenen Natursteinen ungleichmäßig gepflastert. Mit einer **Schlösser und Fallen-Probe** gegen 30 kann die Gruppe feststellen, dass der Boden nach wenigen Schritten eine Fuge aufweist die die gesamte Breite des Raums durchzieht. Wagen sich die Abenteurer auf den Boden oder suchen gar keine Falle, bricht der Boden von der Rückseite des Raumes ausgehend unter ihnen ein. Die Steine sinken langsam hinab, bevor sie in einem Meer aus Flammen verschwinden. Den Abenteurer bleiben im Prinzip 3 Alternativen. Entweder sie beeilen sich sehr und springen über den sich bildenden Abgrund zum Ausgang. **Akrobatik oder Athletik Probe** gegen 30. Sie können sich auch Stein für Stein über die sich langsam senkenden Platten vorarbeiten. Hierbei muss eine Erweiterte Probe gegen **Akrobatik oder Athletik** mit einer Schwierigkeit von 20 durchgeführt werden. Zum Überqueren des Grabens werden 6 Fortschrittspunkte benötigt. Eine Probe dauert 30 Sekunden und nach 2 Minuten ist der hinterste Stein versunken und der Graben damit nicht mehr überquerbar. Ist dies der Fall müssen sie zurück. Dafür ist keine eigene Probe notwendig. Die 3. ist es einfach einen Schritt zurück zu machen und einen anderen Weg zu finden (siehe Raum 6)

Raum 8:

- Dieser Raum hat schon etwas deutlich höhlenartiges. Es ist einfach nur ein in etwa Kreisförmiger Raum der schnell und ohne Sorgfalt in den Fels geschlagen wurde. Durch mehrere Löcher im Gestein kann man deutlich Feuer lodern sehen. Am Ende des Raumes befindet sich eine steinerne Tür. Auch hier befindet sich ein Amboss. Wieder ist keinerlei Werkzeug zu finden. Ein Durchbruch führt in einen Gang der in etwa in die Richtung führt aus der die Abenteurer gerade kommen. Es handelt sich um den Ausgang des Geheimganges (Raum 10).

- Sobald die Gruppe sich der Tür nähert bilden sich aus den flammenden Löchern zwei Feuerschinnns (Vgl. GRW S. 269) auf. Sie versperren den Abenteurern nicht nur den Weg zur Tür, sondern greifen sie auch so gleich an. Sollte die Gruppe besonders Kampfstark oder -schwach sein, sollte die Anzahl der Dschinnns erhöht oder gesenkt werden.

- Die Tür lässt sich nur schwer und mit viel Kraft aufdrücken. Es führt ein Tunnel weiter tief hinab.

Raum 9:

- Der Tunnel führt steil weiter hinab in den Fels. Die Deckenhöhe ist knapp unter 2 Metern. Große Menschen, Alben und Varge müssen den Kopf einziehen. Er sieht aus wie in aller größter Eile in den Stein getrieben. Der Tunnel endet abrupt mit einer Ziegelmauer die den Durchgang versperrt. Am Fuß der Wand liegen zwei weitere Steintafeln. Eine der Tafeln ist beschädigt, die andere noch komplett. (Vgl. Anhang Nachricht 5 und 6)

Zahlenrätsel: 3 Reihen der Mauer sind dunkler als die restlichen. Der erste Stein jeder dieser Reihen ist mit einem Symbol versehen. Das Symbol der ersten Reihe ist ein Amboss. Diese Reihe hat 8 Steine. Das Symbol der zweiten Reihe sind zwei Personen die ein Geschwisterpaar darstellen sollen. Diese Reihe hat 10 Steine. Das Symbol der dritten Reihe ist ein Kreuz. Diese Reihe hat 13 Steine.

Wurden alle Steine in der richtigen Reihenfolge gedrückt, rotieren die Ziegel Stein für Stein zu den Seiten weg und offenbaren den Durchgang in das letzte Gewölbe.

Lösung:

1. Reihe: Der Dritte Stein. Begründung: Im Dungeon wurden insgesamt 3 Ambosse gefunden.
2. Reihe: Der Vierte Stein. Begründung: In Nachricht 1 wird erwähnt, dass Grimgak 3 Brüder hat. Zusätzlich wird in Nachricht 5 noch 1 Schwester erwähnt. (Hinweis: Die Lösung 5 sollte auch vom Spielleiter zugelassen werden, wenn die Spieler davon ausgehen, dass die Gesamtzahl der Geschwister gesucht wird.)
3. Reihe: Der achte Stein. Begründung: In Nachricht 4 wird der Todestag seiner Brüder erwähnt. Gesucht ist aber nicht der Tag, sondern der Monat. Der Hitzemonat ist der 8 Monat im Jahr. (Vgl. GRW S.314) (Hinweis: Sollte den Spielern das Kalendersystem Lorakis nicht bekannt sein, sollte der SL ihnen einen Hinweis zum Kalendersystem geben, ohne dass eine Probe nötig wäre. Es kann davon ausgegangen werden, dass jeder Bewohner Lorakis den Kalender kennt.)

Raum 10:

- Der Gang ist gerade groß genug damit ein Zwerg bequem hindurch kommt. Alles was größer ist kann nur auf Händen und Knien hindurch. Im Mittelteil finden sich mehrere Schwerter die kaum als solche zu erkennen sind. Ihre Klingen sind geschmolzen und bilden nur noch einen

unförmigen Klumpen. Zwischen den Waffen liegt eine weitere Tafel mit einer Nachricht. (Vgl. Anhang Nachricht 2) Nach einigen weiteren Metern kommen sie in Raum 8 heraus.

Raum 11:

- Dieser Raum ist die letzte Schmiede von Grimgak, direkt an der Urflamme. In diesem großen Gewölberaum brennt die Urflamme als riesige blau lodernde Feuersäule. Sie hat einen Durchmesser von 5m und zu ihr führt ein schmaler Steinweg. Auf dem Weg steht die versteinerte Leiche von Grimgak, der einen Arm ausgestreckt ein unfertiges Schwert in Richtung Flammensäule hält. Die Temperaturen steigen hier unten erneut sprunghaft an. (Die Hitzestufe steigt auf die Stufe 3, was es fast unmöglich macht länger als ein paar Minuten hier zu verbringen.)

-In einem Waffenständer können die Abenteurer 3 von Grimgak geschmiedete Waffen finden. Außerdem finden sie dort auch die letzte Nachricht die er an seinen Freund schreiben wollte bevor er starb. (Vgl. Anhang Nachricht 3)

Waffen:

1. Streitkolben (vgl. GRW S.183) mit legendärer Kraft: Fluch der Feinde 2 (Orks) (Hinweis: Fluch der Feinde erhöht für jede Stufe den verursachten Schaden gegen den gewählten Gegnertyp um 2 Punkte)
2. Hellebarde (vgl. GRW S.185) mit legendärer Kraft: Fluch der Feinde 2 (Orks)
3. Kurzschwert (vgl. GRW S.183) mit legendärer Kraft: Fluch der Feinde 2 (Orks)

AKT 4:

Zusammenfassung: Entscheidungskampf mit den Orks.

- Beim Verlassen der Schmiede stößt die Gruppe auf eine Horde Orks. Die Orks sind entweder da um die verschollene Spähpatrouille zu suchen oder um auf Grund von übriggebliebenen Spähern die Abenteurer zu eliminieren.

- Die Horde besteht aus 2 Zornbast-Hyänenreitern, 3 Ork Krieger und 1 Priester-Schamanen. Sollte die Abenteurergruppe schon besonders angeschlagen oder nicht sehr kampfstark sein sollte nach Ermessen die Anzahl der Orks angepasst und/oder durch Orkspäher (vgl. GRW S.275) ausgetauscht werden.

Hyännreiter

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	4	2	3	2	3	2	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	8	12	22	1	21	22
Waffe	Wert	Schaden	WGS	Reichweite	INI	Merkmal	
Körper	12	1W6+1	5	-	8-1W6	-	
Reitersäbel	14	1W6+3	8	-	8-1W6	Reiterwaffe 2	
Reiterbogen	14	1W10+4	8	25m	8-1W6	Durchdringung 1, Reiterwaffe 0, Scharf 3	

Typus: Humanoider, Ork

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 11, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit 9, Tierführung 13
Wahrnehmung 11, Zähigkeit 15, Naturmagie 10

Zauber: Natur I: Rindenhaut, Tiere Beruhigen, Tiersinne

Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Umreißen [Schwierigkeit 23], Vorstürmen), Schusswaffen (I: Scharfschütze), Tierführung (I: Reiterkampf)

Merkmal: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 1, Taktiker

Beute: Reitersäbel (7 Lunare), Reiterbogen (10 Lunare)

Zornbast-Hyäne

(Siehe S.6)

Orkkrieger

(Vgl. GRW S.274)

Priester-Shamane

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
6	2	5	4	7	4	6	6
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
6	8	10	41	25	0	26	28
Waffe	Wert	Schaden	WGS	Reichweite	INI	Merkmal	
Körper	14	1W6+2	6	-	5-1W6	-	
						Defensiv 2, Doppelwaffe, Lange Waffe	
Stab	17	1W10+2	9	-	5-1W6		

Typus: Humanoider, Ork

Fertigkeiten: Akrobatik 16, Anführen 24, Arkane Kunde 25, Athletik 16, Entschlossenheit 24, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 18, Heilungsmagie 23, Schicksalsmagie 25, Todesmagie 23

Zauber: Heilung I: Selbstheilung; II: Leichte Heilung; III: Giftbann, Heilung, Lebensband; Schicksal II: Fluch der Schmerzen, Leichtes Ziel; III: Verhängnis; IV: Verdammung; Tod I: Schwächeanfall; III: Lebensraub

Meisterschaften: Stangenwaffen (I: Rückzugsgefecht; II: Entwaffnen), Anführen (III: Das letzte Aufgebot), Arkane Kunde (II: Arkane Verteidigung II); Schicksalsmagie (II: Fluchbringer)

Merkmal: Dämmersicht, Erschöpfungsresistenz 2, Taktiker

Beute: Stab (4 Lunare)

- Die Rückreise kann, muss aber nicht ausgespielt werden. Zurück in Garstal erstatten sie Jeldrik Bericht. Er ist sehr unerfreut über den Tod seiner Männer, aber umso erfreuter über den Tod der Orks. Für jeden Skalp der Ork Reiter und Krieger zahlt er eine Belohnung von 1 Lunar. Für den Kopf des Priester-Schamanen zahlt er sogar 10 Lunare. Der Geschichte von magischen Waffen schenkt er immer noch keinen Glauben, die Königin jedoch zeigt sich bereit für jede der Waffen 50 Lunare zu zahlen. Sollte die Gruppe sich bereit erklären die Waffen ohne Entschädigung der Königin zu überlassen, können sie sich die selbsternannte Königin von Termark als Kontakt aufschreiben. Alternativ kann die Gruppe die Waffen selbstverständlich auch selber behalten.

- Der Bericht bei Irmina ist ein schwerer. Sie wird weinend zusammenbrechen und die Götter verfluchen. Jeglicher Versuch die Frau zu trösten wird fehlschlagen. Allerdings können die Helden ein sinnbildliches Begräbnis organisieren, damit Irmina hoffentlich in Zukunft Frieden findet.

Belohnung:

- Sollten die Abenteurer Bericht über den Verbleib von Grimgak und seinen Gefährten geleistet haben erhalten sie 8 Erfahrungspunkte.

- Haben die Abenteurer den Orktrupp in Akt 4 besiegt erhalten sie weitere 4 Erfahrungspunkte.

- Wenn die Abenteurer auch noch die Schmiede bis zur Urflamme erkundet haben winken weitere 8 Erfahrungspunkte.

ANHANG

Dramatis personæ:

Jeldrik: Heerführer der Truppen Garstals und selbsternannter Heerführer Termarks, Mensch, Anfang 40, sieht aus wie Ende 40, ca. 2 Meter groß, buschige Augenbrauen und Bart, grau meliert, raue, teils stark vernarbte Haut, Laute und durchdringende Stimme.

Jeldrik führt einen verzweifelten und stolzen Kampf gegen die Orks. Hierbei zählt für ihn hauptsächlich Ergebnisse. Das zeigt sich darin, dass er keine Übersicht über die einzelnen Personen unter seinem Kommando hat. Nur die Anzahl und was sie tun zählt. Er ist vom Krieg genarbt und blind für die einfachen Dinge und Schicksale der Welt geworden.

Grimgak: Magier und Schmied, Zwerg, vor über 300 Jahren geboren in der Blutgrasweite.

Hat sein Leben damit verbracht das ewige Feuer zu bändigen und so Rache für all die Gräueltaten der Orks fordern zu können. Über die Jahre wurde er dabei immer mehr von der Außenwelt abgeschieden. Unfähig die perfekte Waffe zu schmieden, baute er seine Schmiede immer tiefer in den Felsen. Er war verzweifelt und besessen von der Idee die Urflamme zu bändigen und die Orks zu vernichten.

Gerbrand: Soldat in Garstal, Mensch, 38 Jahre alt, blonde Locken, 1,82m groß, Narbe über dem linken Auge.

Gerbrand ist in Garstal geboren und aufgewachsen. Wie sein Vater und dessen Vater ist er bereits mit 15 Jahren Soldat geworden und hat in zahlreichen Schlachten gegen die Orks gekämpft. Er scharte eine kleine Truppe Vertraute um sich, mit dem Ziel eine Lösung zu finden den Krieg zu beenden. Als er und seine Freunde die Chance hatten den Orkpriester zu vernehmen, bat er sein Haus als Versteck an. Um seinen Kindern eine bessere Zukunft zu beschermen hat er die gefährliche Reise auf sich genommen.

Irmina: Frau von Gerbrand, Mensch, 37 Jahre alt, lange blonde Haare.

Irmina ist eine verzweifelte Ehefrau, die um das Leben ihres Ehemann Gerbrand bangt. Alleine mit ihren beiden Kindern versucht sie Jeldrik davon zu überzeugen nach ihrem Mann zu suchen. Sie ist eine liebende Mutter und Ehefrau, die sich nichts sehnlicher wünscht als ein einfaches glückliches Leben. Leider bleibt ihr das durch die Bemühungen ihres Ehemannes verwehrt.

Kjell Varstein: Gelehrter und Orkforscher aus Zwingard, Gnome, 63 Jahre alt, dunkle graues Haar, kleine Hörner und blasse Haut.

Kjell ist nach Termark gekommen um die Orks näher zu untersuchen und ihre Kultur zu verstehen. Leider sind die Auflagen Orks sofort zu töten ihm dabei im Weg. Gerbrand und seine

Vertrauten kamen ihm da gerade recht. Er ist ein ängstlicher, aber sehr wissbegieriger Gnom. Sein Wunsch alles über die Orks zu erfahren, macht ihn blind für die Gefahr die von ihnen ausgeht und lässt ihn sogar das Gesetz brechen.

Madira Karjnaris: Selbsternannte Königin von Termark, Mitte 30, Mensch

Die Königin ist eine strenge Person die danach strebt Termark wieder aufzubauen. Sie versucht wieder eine rein weibliche Erblinie zu schaffen und ihre Herrschaft in ganz Termark wirksam zu machen. Das stößt bei vielen der meist männlichen Machthabern auf einigen Widerstand. Sollten die Abenteurer eine Audienz bei ihr bekommen und von den eventuellen Waffen berichten, so zeigt sie sich sehr interessiert. Waffen, speziell gegen die Orks gefertigt, könnten ihr den Respekt einbringen den sie sich versucht zu erkämpfen.

Leif: Soldat und Freund von Gerbrand, 26 Jahre alt, schwarzes fettiges Haar, groß und muskulös.

Leif ist ein junger Mann der mit Gerbrand zusammen den Krieg beenden möchte. Die grausamen Dinge die er über die Jahre erlebt hat, ließen ihn zu einem emotionalen und gewaltbereiten jungen Mann werden.

Rister: Soldat und Freund von Gerbrand. 34 Jahre alt, Glatze, grauer Bart, drahtig.

Rister galt als Ruhepunkt und Stimme der Vernunft unter Gerbrands Freunden. So versuchte er das Risiko gering zu halten und war nie begeistert von der Idee einen Ork zu verhören. Aber selbst er stimmte der Reise zu, da es endlich einen Grund gab zu kämpfen. Ein Licht am Ende des Tunnels für sein Land und seine Familie.

HANDOUT:

Nachricht 1 (Raum 3 – Freund):

Lieber Grimgak,

Als erstes möchte ich dich fragen ob es wirklich notwendig ist, dass unser Schriftverkehr über diese unhandlichen Steintafeln erfolgt? Ich weiß, dass Pergament brennbar ist, doch scheint mir dies zu viel des Guten.

Gestern Nacht haben die Orks erneut unser Dorf überfallen. Sie haben ein Drittel unserer Herde erschlagen. Zum Glück konnten deine Brüder Durak, Mendri, Rorek und ich sie in die Flucht schlagen. Keiner wurde ernsthaft verletzt, aber die Überfälle häufen sich in letzter Zeit.

Du hast mir noch immer nicht gesagt was du eigentlich draußen in der Wüste suchst, aber ich hoffe inständig, dass du es schnell findest. Wir könnten deine Hilfe gut gebrauchen.

Möge Kashrok deine Wege leiten,

Dein Freund.

Nachricht 2 (Raum 10 – Freund):

Grimgak,

Ich wünschte du würdest mich nicht dazu zwingen. Ich flehe dich an, ich würde dir sogar zu Füßen kriechen, wenn du da wärst. Hilf uns!

Ich weiß nicht ob du meine Nachrichten überhaupt bekommst. Aus deiner letzten Nachricht sprach der Wahnsinn. Es gibt keine Urflamme! Und du wirst in der Wüste keine Waffe finden die die Armeen der Orks vernichten kann.

Am Horizont zieht Rauch auf. Heute Nacht werden sie hier sein und ich weiß nicht ob ich dir erneut schreiben kann. Bitte komm zurück und sei es nur um unseren Leichen die letzte Ehre zu erweisen.

Möge Kashrok deiner Seele gnädig sein.

Nachricht 3 (Raum 11 – Grimgak):

Mein Freund,

Es gab eine Zeit da habe ich deinen Unglauben fast geteilt. Fast hätte dein Flehen bewirkt, dass ich meine Aufgabe vergesse, meine Pflicht! Aber kein Schwächling wie du. Ich habe sie gefunden! Die Urflamme. Kashrok selbst wies mir den Weg und nun bin ich am Ziel. Die ersten Waffen sind bereits vollendet. Doch sie sind minderwertig! Kashrok stellt mir eine letzte Prüfung. Ich darf nicht zaudern. Die Urflamme selbst muss meine Esse sein. Ich bin nur ein Werkzeug in den Händen meines Gottes, doch nun bin ich am Ziel. Bald werde ich meine Bestimmung erfüllen!

Nachricht 4 (Raum 4 – Freund, geschrieben am 9. Tag des Hitzemondes im Jahr 679 LZ):

Auch deine Brüder sind tot. Die Orks haben sie erschlagen und dann unsere Häuser angesteckt. Nur mit größter Mühe konnten wir sie zurückdrängen. Grimgak, wir brauchen deine Hilfe. Bitte komm wieder zurück.

Möge Kashrok deine Wege leiten,

Dein Freund.

Nachricht 5 (Raum 9 - Freund):

Wir haben überlebt. Ich habe deine Schwester Skorina heute Nacht zu meiner Frau genommen. Wir setzen damit ein Zeichen in der Dunkelheit. Wir verlassen das Dorf. Es ist keiner mehr übrig. Mit ein wenig Glück schaffen wir es uns bis in die Termark durchzuschlagen. Dort leisten sie den Orks noch Widerstand. Falls du noch lebst, suche nicht nach uns.

Nachricht 6 (Raum 9 – Freund):

Lieber Grimgak,

Spar dir deine Erklärungen. Es ist Wahnsinn was du vor hast. Uns allen wäre mehr geholfen, wenn du einfach zurückkommen würdest. Auch normale Schwerter töten Orks. Was wir brauchen sind Männer die das Dorf verteidigen und kei...

Verhörprotokoll

Tag 1

Wir suchen jemand der uns hilft aus dem Orkischen zu Übersetzen. Ohne Übersetzer ist der Ork nutzlos. Meine Frau und die Kinder sind verunsichert ob es richtig ist was wir hier tun, aber sie werden uns nicht verraten.

Tag 2

Wir haben jemanden gefunden. Kjell Varstein, ein Gelehrter aus Zwingard. Er kann Orkisch, zumindest gut genug um uns zu helfen. Morgen Abend beginnen wir mit dem Verhör.

Tag 3

Der Hurensohn wollte nicht reden! Leif hat ihm ein Auge ausgestochen. Kjell musste daraufhin kotzen, bin mir nicht mehr sicher ob er der Richtige ist. Fürchte leider haben wir da keine Wahl. Der Priester hat uns erzählt, dass es etwas gibt was die Orks seines Stammes mehr fürchten als alles andere. Übermorgen treffen wir uns erneut, hoffentlich erfahren wir da mehr.

Tag 5

Haben die Scheiße aus dem Bastard rausgeprügelt. Hat nur leider nicht viel gebracht. Leif hat dann eine Schmiedezange rausgeholt. Der Kerl ist echt krank, hat dem Ork einen Zahn nach dem Anderen gezogen. Dann hat er endlich angefangen zu reden. Er hat von einer Schmiede erzählt. Eine Schmiede in deren Feuer Waffen geschmiedet wurden. Waffen die jeden Ork niederstrecken könnten, so einfach als würde man auf Trainingspuppen einschlagen. Werden Nachforschungen anstellen und versuchen danach mehr aus dem Bastard raus zu kriegen.

Tag 8

Wir machen Fortschritte. Die Schmiede liegt dort wo wir eine Orksiedlung vermutet haben. Der Rauch der von da kommt stammt also nicht von Orks. Lebt der Schmied der legendären Waffen etwa noch? Könnte er vielleicht eine solche Waffe erneut herstellen? Oder ist die Waffe sogar noch da?

Tag 13

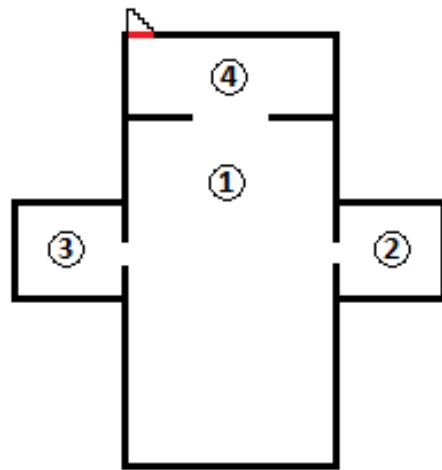
Es ist also entschlossen, wir werden die Schmiede aufsuchen. Eine solche Chance dürfen wir nicht verstreichen lassen. Wir können Jeldrik davon nicht erzählen, einerseits haben wir gegen seine Regeln verstoßen und einen Ork leben lassen und zweitens würde er nie glauben was aus einem Orkmaul kommt. Aber nachdem was Leif mit seinem Knie gemacht hat, kann er nicht lügen.

Tag 17

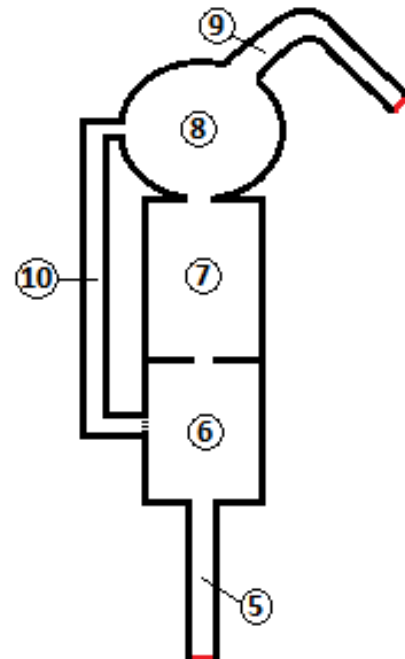
Das ist mein letzter Eintrag. Heute Nacht schleichen wir davon. Meine Frau weiß nichts davon und auch sonst niemand außer uns und Kjell. Aber er wird Stillschweigen bewahren. Unsere Route ist klar und wenn wir erfolgreich sind, wird uns Ruhm und Ehre sicher sein. Aber noch wichtiger, wir können die Orks ein für alle Mal vernichten!

Die Schiede

EG



1. UG



2.UG

