

IM FINSTERKAMM

Die Helden:

Die Schelmin Ravichandra, der tulamidische Magier Akim, die zwergischen Brüder Rolgor und Gorim - ein Medicus und ein Geode - der bornländische Großwildjäger Kolja und sein Hund Ivan, die Swafnir-Geweihte Solva.

DER WEG IN DEN FINSTERKAMM

Die Helden treffen in Eslamsroden ein, wo sie erfahren, dass die Orks im Finsterkamm immer weiter nach Süden stoßen. Zudem macht die gefürchtete Räuberbande 'Die Wölfe vom Lichthag' die Gegend unsicher; ein Kopfgeld ist auf die Anführerin *Alena Koblenbrandt* ausgesetzt. Akim beleidigt einen Praiosgläubigen woraufhin eine Schlägerei auf dem Marktplatz ausbricht, was den Medicus Rolgor freut. Nach und nach werden die Helden von dem Händler *Linnert Kupferpfann* angesprochen. Die Gemahlin von Firumar von Kaldenmoor auf Dohlentrut hat Geburtstag und rechtzeitig zum Fest soll er einige Köstlichkeiten zum Wehrturm im Finsterkamm liefern. Er bezahlt die Gruppe als Geleitschutz und heuert die Schelmin als Gauklerin für das Fest an.

Sie reisen von Eslamsroden über das Dörfchen Hundsgrab, wo Kolja eine Prügelei mit einem eifersüchtigen Schustergesellen hat. In Hundsgrab erfahren die Helden weitere Geschichten über die Orks und dass die Gharrachai im Finsterkamm leben, jedoch die meiste Zeit untereinander zerstritten sind. Junker *Leomar von Erlental*, der Herr über die umliegenden Landschaften, soll in Weiden gegen Orks kämpfen. Währenddessen presst der Vogt das Volk mit hohen Steuern.

DURCH DEN BELDENFORST

Im dichten Beldenforst beginnt es zu regnen. An einem Abend begegnen die Helden einigen Bannstrahlern aus Waldrast, die den grausamen Mord an einem Holzfäller untersuchen. *Gisbert von Schwarzenstein*, ein Ordenskrieger, erzählt ihnen, dass sie die Schnitter hinter den blutigen Morden vermuten. Ein Geheimbund, der vorgibt Rondra zu verehren, in Wahrheit aber dem Orkgott Tairach huldigt und ihm Blutopfer darbringt. Die Bannstrahler laden den Händler und die Gruppe ein mit ihnen gemeinsam zu rasten. Gisbert berichtet von einer Prophezeiung, die *Nasar*, der

Zusätzliche Informationen

basiert auf dem Abenteuer 171 "Blut auf uraltem Stein"

Zeit: Travia 1010 BF / 17 Hal

Bereiste Region: Finsterkamm in der Markgreifenschaft Greifenfurt

Bereiste Orte: Eslamsroden, Hundsgrab, Dohlentrut

Belohnung: 250 AP und 15 S

Kontakte:

- Linnert Kupferpfann, ein Händler
- Gisbert von Schwarzenstein, Bannstrahler aus Waldrast
- Firumar von Kaldenmoor, Burgherr auf Dohlentrut
- Zajran Khorrach, rondragläubiger Einsiedler im Finsterkamm
- Rhushuk Geisterklaue, Schamane des Gharrachai-Stammes

Spez. Erfahrung: Götter/Kulte aufgrund erster Begegnung mit Orks und Informationen über die Schnitter

blinde Ordensmeister der Greifenfurter Bannstrahler, ihnen mitgegeben hat: *"Die Löwin deckt, was dem Stier gehört. Hinter dem Pelz verbirgt sich die Fratze, die das Licht und die Wahrheit verböhnt."*

Am nächsten Tag trennt man sich von den Ordenskriegern Praios' und folgt dem Weg tiefer in die Wälder des Lichthags und den schroffen Bergen des Finsterkamms hinauf. Ivan wird unruhig, kurz darauf wird die Gruppe von Räufern überfallen. Der rote Storko und ein paar seiner Handlanger fordern die Helden auf sich zu ergeben. Kolja entdeckt einen Bogenschützen in einem der Bäume und schießt ihn herunter. Solva stellt sich dem Roten Storko entgegen, die Schelmin versteckt sich derweil und der Kampfmagier schleudert seine Ignifaxius auf die Räuber. Gorim verscheucht einen der Banditen mit seinem Bösen Blick. Schließlich fliehen die meisten humpelnd, Storko wird von der Swafnir-Geweihten niedergestreckt. Nur der junge *Peraimian*, den Rolgor zuvor betäubt hatte, bleibt übrig. Angsterfüllt gesteht er gleich alles, fleht um Gnade und erzählt von Alena, Wolfhard und den anderen. Unter anderem hat er mit angehört, dass sie die Orks mit falschen Fährten aufgestachelt und wütend gemacht haben. *"Wenn's hinterm Jungfernteiß raucht, brauchen wir uns das Gold nur mehr*

beim Hof abzuholen", hat er belauscht, weiß aber selbst nichts mit den Worten anzufangen, da er noch nicht so lange bei der Bande dabei ist. Der junge Räuber gelobt Besserung und schleppt sich eilig davon, sobald die Helden ihn gehen lassen.

Der Rest der Reise verläuft ohne Zwischenfälle, der Weg steigt stärker an und am Abend des fünften Tages gelangt die Gruppe zu einer steilen Anhöhe. Auf der Spitze sieht man den gedrungenen Wehrturm, der von kreischenden Dohlen umkreist wird.

DOHLENTRUTZ

Auf Dohleltrutz wird die Gruppe gleich freudig von allen begrüßt. Ritter *Firumar von Kaldenmoor*, der Hausherr, lädt alle zum großen Fest ein. In der Stube gibt ihm Linnert eine Saphirhalskette, die er in seinem Umhang eingenäht hatte: das Geburtstagsgeschenk für Gemahlin *Rovena*. Aufmerksame Helden beobachten, dass der Händler selbst Interesse an Rovena hat. Weitere Ritter aus anderen Wachttürmen sind zur Feier gekommen, die am nächsten Tag stattfindet. Nur einmal sind vom Ausguck des Turmes Kundschafter Orks in den Wäldern zu sehen. Die Helden dürfen den Rittern ihre Geschichte über den siegreichen Kampf gegen die Räuber zum Besten geben. Firumar ist sehr besorgt über die Pläne der 'Wölfe von Lichthag', leider weiß niemand wo oder was der Jungfernteiß ist.

Zum Fest führt Ravichandra einige Kunststücke auf, alle speisen gut und Musik wird aufgespielt. Da kommt die Jägerin Alrike wieder, die einige Steinböcke über den Jungfernteiß bis auf Klostergrund verfolgt hatte. Es stellt sich heraus, dass ein Bergrücken als Jungfer bezeichnet wird, da er aussieht wie eine liegende Frau. Hinter dem Jungfernteiß liegt das Kloster Arras de Mott, wo einige Praois-Geweihte leben. Die Gruppe kommt darauf, dass dies anscheinend das Ziel der Orks ist. Allerdings ist es bereits kurz vor Vollmond, wo Häuptling Khargash am liebsten seine Angriffe unternimmt, und das Kloster liegt zu weit weg um es rechtzeitig warnen zu können. Die Helden überlegen, dass man die 'Schwarzpelzen' vermutlich davon abbringen kann, wenn sie erfahren, dass Räuber sie dazu angetrieben haben. Leider kann niemand von ihnen Orkisch. Firumar weiß Rat.

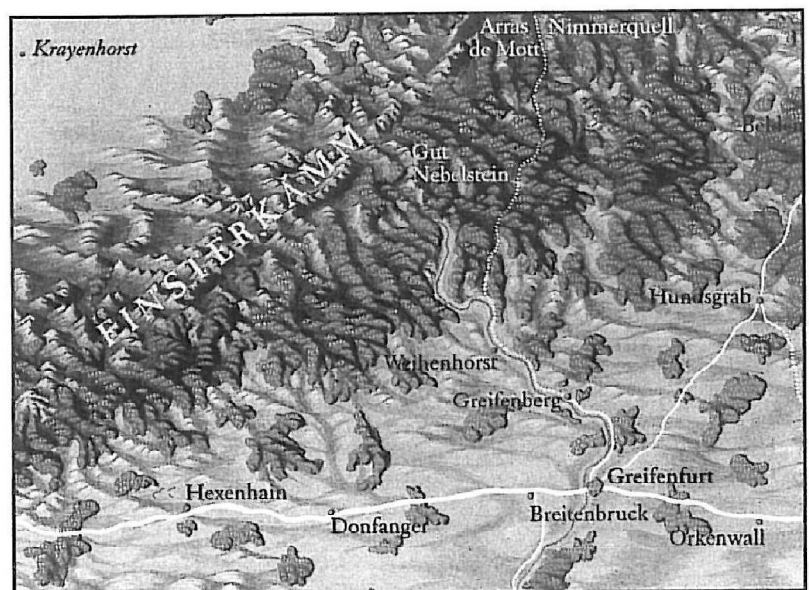
Eine gute halbe Tagesreise entfernt lebt ein Einsiedler namens Zajran, er ist rondragläubig und die Orks haben Respekt vor ihm. Alrike bietet an die Gruppe hinzuführen und so brechen alle im ersten Dämmerlicht auf.

DIE HÖHLE DES BERGLÖWEN

Die Jägerin legt eine hohe Geschwindigkeit vor, in der einbrechenden Dunkelheit schlagen sich die Helden durch die Wildnis des Finsterkamm. Bei einer kurzen Rast werden einige Wölfe auf sie aufmerksam, die Akim jedoch mit einem Feuerball vertreibt.

Nach einem schweißtreibenden Aufstieg gelangt die Gruppe beim ersten Sonnenlicht auf ein Felsplateau, wo Zajran seine Morgenübungen absolviert. Zwei Findlinge markieren den Eingang zu einer Höhle und es lässt sich erkennen, dass Plateau und Höhle eine alte Kultstätte der Orks sind. Zajran erklärt ihnen, dass der Ehrbegriff der Gharrachai es ihnen verbietet einen Krieger, der seinen Anspruch auf orkische Art kundtut und schützt, einfach mit einer Übermacht zu vertreiben. Er muss in einem ehrlichen Zweikampf besiegt werden. Viele junge Orks haben ihn bereits herausgefordert, doch bisher war der Einsiedler stets siegreich. Wenn er selbst eine Herausforderung ausspräche, hätten sie jedoch gewiss die Aufmerksamkeit der Orks.

Rolgor bemerkt, dass Zajran noch vom letzten Kampf verletzt ist und so unmöglich gewinnen kann. Er verbindet ihn und nach einigem Überreden lässt der Halbork sich auch von Akim heilen. Anschließend ruft Zajran den Orks zu, so dass bald überall im Wald Trommelschläge zu vernehmen sind.



Als die Sonne bereits wieder hinter den gezackten Bergkämmen versinkt, kommt ein Trupp von Orks mit Fackeln die Hänge hoch. Hinter einer Standarte geht ein großer Hüne der Orks, daneben, in roten Gewändern, der Schamane Rhushuk Geisterklaue. Der Gharrachai-Krieger und Zajran treten nun gegeneinander an. Nach einem harten Kampf kann der Einsiedler den Ork töten und danach ist Rhushuk bereit sich anzuhören was die Helden zu sagen haben.

Da er nicht mit einer der Frauen sprechen will, übernimmt Rolgor die Verhandlungen. Der Schamane glaubt den Schwindel der Räuberbande nicht sofort. Er zeigt der Gruppe die abgezogene Brusthaut eines Gharrachai, wo ein Praiossymbol (eine Sonne mit einem Auge darin) eingebrannt worden ist. Dafür wollen die Orks die 'Greifendiener' im Kloster töten. Die Helden erbitten sich eine Frist von drei Tagen die wahren Schuldigen ausfindig zu machen. Außerdem versprechen sie Kupferwaren, da Kupfer den Orks heilig ist. Rhushuk verlangt von den Helden ihre Worte zu beweisen und ihm aus dem Wolfsversteck das Brandeisen zu besorgen.

DAS WOLFSVERSTECK

Ein Ork führt die Gruppe zu dem Versteck der 'Wölfe'. Es ist tiefe Nacht, am Rande der kleinen Talsenke besprechen die Helden wie sie am besten an das Brandeisen gelangen könnten. Im Lager sind zu viele Räuber, um sie zu bekämpfen. Gorim schlägt schließlich vor zwei Wachposten auszuschalten, um sich hinter die Blockhütte der Anführerin zu schleichen. Ein Fenster böte einen guten Einstieg.

Kolja schleicht sich um das Lager herum bis zu einem der Räuber an einem Ausguck, den er von hinten würgen und betäuben kann. Vom Ausguck entdeckt er, dass es beim Bach eine kleine Höhle gibt, wo die Bande ihre Beute verstaut hat und bereichert sich heimlich daran.

Inzwischen hat die Schelmin Solva in das Ebenbild des Roten Storko verwandelt. So täuscht die Geweihte eine weitere Wache, um ihn dann mit einem Dolchstich in die Kehle zu töten. Gorim schleicht ihr nach, während die großgewachsene Solva in die Hütte klettert. Dort kann sie das Brandeisen entwenden, weckt dabei allerdings die angetrunkene Alena auf. Solva und Gorim können rechtzeitig weglaufen, als der Geode noch Dunkelheit gezaubert hatte.

ZURÜCK BEI ZAJRAP

Beim Felsplateau treffen sie am nächsten Abend wieder auf Rhushuk und übergeben ihm das Brandeisen. Der Schamane glaubt ihnen, sein Zorn über die Räuber wächst. Trommelschläge tragen seinen Befehl durch die Wälder, den Zug auf Arras de Mott abubrechen. Knurrig und mit kehligem Garethi wendet er sich nochmals an die Helden: *"Ihr habt uns vor dem Trug eurer eigenen Leute gerettet, Glatthäute. Die Gharrachai werden nicht vergessen, was geschehen ist – und die, die uns zum Narren gehalten haben, werden mit ihrem Blut auf den Altären Tairachs dafür bezahlen. Und ich werde euch nicht vergessen..."*

Die Orks ziehen sich wieder zurück und die Gruppe kann mit Alrike nach Dohlentruz reisen, wo sie von allen willkommen geheißen und gelobt werden. Linnert zahlt jedem 15 Silbertaler.

Wer der Auftraggeber der Räuber war und warum sie die Orks aufgestachelt haben, bleibt fürs erste im Dunkeln des Finsterkamms...

BELOHNUNG

200 AP für die Verhinderung des Angriffs auf Arras de Mott und 50 weitere AP, da Linnerts Ladung unversehrt auf Dohlentruz ankam.

Spezielle Erfahrung in *Dunkelheit* für Gorim, *Heilkunde Wunden* für Rolgor, *Ringeln* für Kolja, *Schleichen* für Solva, *Ignifaxius Flammenstrahl* für Akim und *Schelmenmaske* für Ravichandra.

Spezielle Gruppenerfahrung in *Götter/Kulte*.