

# DER STURM

Ein Abenteuer für ROLEMASTER & ABOREA auf der Spielwelt ABOREA und bis zu sechs parallele Spielrunden (Multi-Abenteuer)

Sebastian Witzmann, Juli 2013

# EINLEITUNG

Das Abenteuer ist für drei bis sechs Spielgruppen entworfen. Ort der Handlung ist eine Friedfeste – namens Gyрма, auch die Ruhe genannt -, die in auf der halben Strecke eines Passes liegt. Der Pass verbindet die Region Padovas mit den Kernlanden Trions (endet in Patagor) und führt quer über das Ghalgrat Gebirge. Er ist auf der offiziellen Karte von Palea eingezeichnet. Der Titel des Abenteuers ist zweideutig, da zum einen ein Blizzard die Region plötzlich einschließt und zum anderen eine Armee von Orks die Friedfeste erstürmen. Das Ganze bettet sich in die Geschichten rund um die Kampagne Abenteuer in Trion ein. Es greift Elemente davon auf und gibt Aufschluss auf die Geschehnisse, die parallel zu denen der Kampagne verlaufen. Zeitlich spielt es zwischen „Der kalte Tod“ und dem Finale der Kampagne.

Das Abenteuer ist sehr anspruchsvoll und kann tödlich verlaufen.

Alle SC sind Teil der Besatzung der Feste. Auch im Winter werden Patrouillen eingesetzt, die insbesondere die Festung selbst schützen und aufklären sollen – im Sommer, wenn der Pass von Händlern und Reisenden genutzt wird, gehört die Sicherung dieser zur Hauptaufgabe. Die Gruppen bilden allesamt Patrouillen (bis zu fünf) – bis auf eine, die innerhalb der Festung Gyrra verbleibt (womit wir dann maximal sechs Spielgruppen hätten).

Jede der Patrouillen wird auf dem Weg einen fantastischen Ort entdecken, zusammenhängende Geheimnisse aufspüren können und mit Kräften der Orks konfrontiert. Von ihnen wird entschieden abhängen, in welcher Stärke der Angriff der Orks auf die Friedfeste erfolgt und ob die Verteidiger vorbereitet oder unvorbereitet sind.

Die Gruppe, die innerhalb Gyrmass spielt, wird das Geheimnis der Festung lüften und einen Verräter aus den eigenen Reihen stellen können. Am Ende wird sie aber auch an der Auseinandersetzung mit den Orks teilhaben, wenn diese versuchen die Festung zu stürmen.

### Hinweis zur Vorbereitung für die Spielleiter

Jeder Spielleiter sollte das gesamte Abenteuer gelesen haben – auch die Teile der anderen Gruppen, um die möglichen Interaktionen besser einschätzen zu können. Geschehnisse die andere Gruppen beeinflussen könnten, sollte der Spielleiter den betroffenen anderen Spielleitern mitteilen.

## Vorgehen

Das Abenteuer ist für 8 Stunden ausgelegt. Alle zwei Stunden sollte eine Pause von 15 Minuten eingerichtet werden, damit die SLs sich abgleichen können. Die Pausen sollten von Anfang an angekündigt werden.

Es ist absolut erforderlich, dass die SLs den Zeitablauf im Griff haben. Notfalls können drückende Ereignisse eingesetzt werden, die weiter unten aufgeführt sind und die Gruppen auf „Spur“ bringen können.

Alle Spieler sollten vorgefertigte Spieler-

charaktere erhalten, damit man direkt mit dem Spiel beginnen kann. Es werden die aus „Der kalte Tod“ eingesetzt (Stufe 6). Einleitung/Hintergründe sind im Anhang vorformuliert. Jeder Spieler wird diese erhalten. Einige – insbesondere die Zauberer - verfolgen auch eigene Ziele. Trotzdem sollte der SL eine allgemeine Einleitung zu Beginn der Spielrunde geben. Diese sollte nicht mehr als fünf Minuten brauchen. Die Gruppen sollten direkt ins Abenteuer fallen. Zusammen mit dem üblichen Vorgeplänkel – wer nimmt welchen SC, Durchlesen der Hintergrund-Informationen, Einleitung durch SL – beginnt das eigentliche Spiel spätestens nach 30 Minuten.

## Regeln

Das Abenteuer ist sowohl auf Rolemaster, als auch ABOREA Regeln ausgelegt. Daher können die Spielgruppen mit unterschiedlichen Regelsystemen arbeiten. Es ist sogar ein Transfer der SC unterhalb der Gruppen möglich – der jeweilige SL sollte dann aber beide Regelsysteme handhaben können.

## Aufbau des Abenteuers

Im Folgenden werden zunächst alle Orte beschrieben und die NSCs/Kreaturen dort. Im Anschluss daran der Blizzard und der Sturm der Orks (Zeitablauf). Im Anhang befinden sich die Einleitungen für die Spieler und die SCs.

## ORTE

## Überblick über die Orte

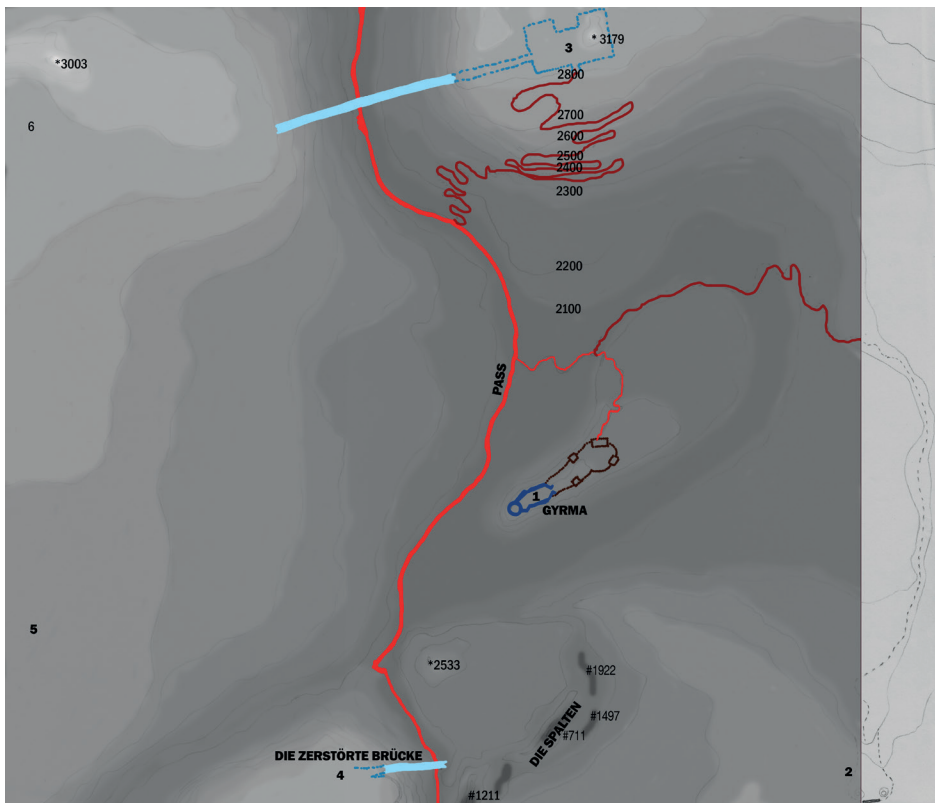
Gyrma stent auf einer Anhöhe (auf knapp 2276m) mitten auf einer Hochebene (2046m). Der Pass führt in weniger als 60m an Gyrma vorbei. Eine Stichstraße führt von der Passstraße aus ein wenig nach Westen und schlängelt sich dann die Anhöhe bis zur Friedfeste hoch.

Sowohl im Süden, als auch im Norden stehen zwei gigantische Brücken weit über der Passstraße (knapp 850m über dieser!), die älter als die lokale Geschichtsschreibung der Trioner ist („sie waren schon immer da“). Sie südliche ist zerstört. Beiden enden jeweils in einer Steilwand.

Im Südosten, in einer Beuge der Hochebene, liegt im Hang ein riesiges Portal.

Rund um die Hochebene erheben sich zunächst kleinere Berge (bis zu 3300m), aber in der Ferne sind die Giganten des Ghalgrat bei klarem Wetter zu erkennen, die viele Tausend Meter höher in den Himmel ragen.

| Nr | Ort                        | Gruppe |
|----|----------------------------|--------|
| 1  | Die Friedfeste Gyrma       | A      |
| 2  | Das Portal                 | B      |
| 3  | Das nördliche Tunnelsystem | C      |
| 4  | Das südliche Tunnelsystem  | D      |
| 5  | Der Tempel Syrac           | E      |
| 6  | Die alte Mauer             | F      |



## DIE WILDNIS UND DER PASS (FÜR ALLE)

Im Sommer prägt die Hochebene der in verschiedenfarbigen Rot strahlende Stein, der gleichmäßig in eine Richtung geschliffen scheint. Hier und da wachsen Moose und unverwüsthliche Kleinpflanzen. Murmeltiere, Steinböcke, riesige Greifvögel und giftige Schlangen gehören zu den normalen Bewohnern der Region. Im Winter hingegen ist alles weiß. Der Schnee erreicht manchmal bis zu 6m Höhe. Tiefe Schneelöcher, Verwehungen und abstürzende Lawinen gehören zum üblichen Programm.

Es ist kein Zuckerschlecken zur Winterbesatzung zu gehören.

Schützen vor und Wachen sollen die Wächter der Friedfeste über die größeren Gefahren. Im Sommer vor Trollen, Riesen, Orks, Goblins, Berglöwen, anderen Monstern (und was für welchen!) und insbesondere vor Wegelagerern.

Im Winter schützen sie die Feste und sich. Einzig die sonderlichen Orte haben sie auch fest im Blick: Das Portal, das südliche und nördliche Höhlensystem und den Tempel und die Lirca-Schlucht.

Am beliebtesten ist der Wachdienst in der Feste. Und so manchen Abend wird um diesen gewürfelt.

Die Pfade zu den Wachorten sind wohl bekannt und werden einmal täglich abgelaufen. Einige sind kräftezehrender, andere leichter - der leichteste wohl der zum Portal (den man aber aus gutem Grund sonst am meisten fürchtet).

Die Wächter haben zur besseren Orientierung Stöcke in den Boden gerammt - in einigem Abstand (ca. 10m) - die wenigstens zwei Meter lang sind und die meiste Zeit über den Schnee ragen und gut sichtbar sind. Am Ende sind sie angeschwärzt, damit sie im Weiß besser auffallen.

## DIE FRIEDFESTE GYRMA

Die Festung hat eine wesentlich längere Geschichte als den derzeitigen Besatzern bekannt ist. Sie beginnt in Urzeiten, als wundersame Kreaturen hier einen sonderbaren Stein verehrten, den sie als ein Artefakt eines Gottes verstanden. Dieser Stein scheint äußerlich härter als Granit und doch meint man etwas lebendiges ihm zu entnehmen. Ab und an leuchtet er schwach und in bewegten Farbwechseln zwischen Rot, Dunkelblau und sattem Grün. In der Nähe des ca. einem Meter großen und halben Meter durchmessenden Steins fühlt man ein Prickeln über die Haut wandern und wenn die Lichter erscheinen, meint man, dass eine unsichtbare Faust um das Herz schließe. Es brechen in der Folge Kämpfe um das Artefakt aus, Riesen, Frostfeen und viele andere Zauberwesen behaupten sich lange als Hüter und Verehrer.

Als der Zwergenstamm Sorogs die Region beherrscht, besetzt er auch den Stein. Sie glauben, dass es das erste gefundene legendäre Herz eines Berges ist. Schon seit Jahrtausenden suchen sie nach dem Beweis für ein solches Herz, von dem sie glauben, dass jeder Berg eines haben muss. Dass dieses so nah an der

Oberfläche liegt, führen sie auf den Willen der Götter zurück. Die haben den „Kargen Einen“ entkront - als Strafe für ein gotteslästerliches Dasein.

Die Zwerge befrieden „Das Herz des Kargen Einen“ - Muchal Koragg. Eine fünf Fuß dicke Ringmauern schützten das Artefakt und ein steiler Aufgang über zehn Meter, flankiert und einem Wehrgang, endet in einem drei Meter durchmessenden Vorraum.

Die Tür zum Abgang ist verborgen [SG magisch, äußerst schwer].

Im Laufe der Geschichte, als die Region destabilisierte, nachdem die Zwerge verjagt wurden, nutzen viele die strategisch günstige Lage auf der Hochebene. Manche nur als Sommerhort, andere ganzjährig als Zuflucht. Kreaturen, wie Menschen - alle wechseln einander ab. Der Vorraum als massives Monument ist dabei die Basis für alle folgenden Aufbauten. Der Turm als erstes, dann die Steinmauern auf der Anhöhe. Erst die Trioner Wachmannschaften errichten die erweiterte Holzpalisade und die Holzbauten im unteren Bereich.

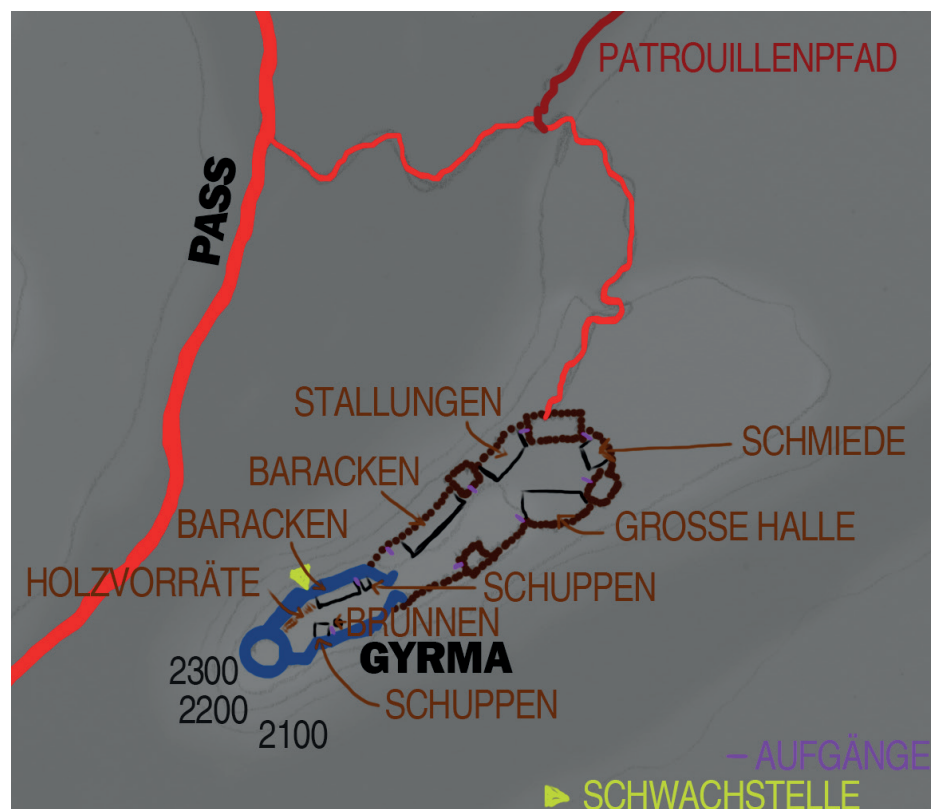
Wer aufmerksam Gyрма durchsucht, wird Zeitzeugen der meisten Besatzer finden können.

### Zeugnisse der Besatzer

- Rille um den Muchal Koragg - Erbaut 7 AZ auf magische Weise (Eisfeen) [SG äußerst schwer]
- Hort des Muchal Koragg - Erbaut 1111 AZ (Zwergisch) [SG sehr schwer]
- Bildnisse im Vorraum zum Hort - Geschaffen 1204 AZ (13 Jahre bevor die Zwerge vertrieben wurden): zeigen Anbetungsrituale für den zwergischen Gottes Barros [SG sehr schwer]
- Erste Ebene des Turms - gigantische Steinblöcke, wahrscheinlich Arbeit von

Bergtrollen um 1355. [SG sehr schwer]

- Zweite Ebene des Turms - aufgebaut von unbekanntem Menschengeschlecht um 17 NZ. [SG schwer]
- Wandbildnisse im Turm (Erdgeschoss) - Volk der Mergossen (Bewohner der Täler im Süden) um 35NZ, zeigen Szenen in denen um den Turm aufs Blut gekämpft wird (Menschen gegen Menschen, später auch Menschen gegen Riesen - ein Stein wird dabei geworfen und landet mitten im Festungshof ... er liegt tatsächlich dort) [SG schwer]
- Oberste Ebene des Rundturmes, erbaut von Rilltählern (Bewohner eines großen nördlich gelegenen Tals) um 112 NZ - verwendeten gerillte Steine und Rundsäulen zur Zierde innen. Zerstörten die Wandbildnisse auf der zweiten Ebene. [SG schwer]
- Festungsmauer - errichtet von den Rilltählern bis auf 2m Höhe und der Innenteil. Seitlich verlaufende Steinstufen zum Wehrgang mit typischem Rillensteinen - ca. 122 NZ. [SG schwer]
- Obere Festungsmauer, Verstärkungen außen und am Eingang Bollwerke - errichtet von Padoveranern ca. 470 NZ. Es ist deren östlichste Wacht und die Mauer im Osten trägt auf dem Boden am Wehrgang eine Inschrift (die von einigen Brettern verdeckt wird): „Hier stehen wir nun, sichern das Land und wollen noch weiter. Ruhm dem Reiche Padova.“ [SG sehr schwer]
- Holzwall, errichtet vom siebten Quaron um 815 NZ. [SG schwer]
- Eine Steintafel in der großen Halle, die nah des Feuers im Boden eingelassen ist, stellt klar „ATRITOR CLAUDIUS EMERUS SALDOR \*781 +833 - BESCHÜTZER DER STURMLANDE, EHRWÜRDIGER TRAVESTI UND SCHÜTZLING ESTHIONS“ - der Legende nach fiel er im Kampf gegen eine Horde Bergtrolle. [SG schwer]



## GOTT BAROS

Er ist der Gastgeber im Totenreich aller guten Zwerge, die ehrenhaft, widerständig gestritten haben (Kristallhallen in den es an nichts mangelt). Seine Waffe ist die Zweihandaxt. Schutzpatron der Zwerge Sorogs. [SG schwer]

Der Schutzraum in der Tiefe wird derzeit als Vorratskammer genutzt. Lediglich an einer Seite lagern keine Lebensmittel, sondern Werkzeuge - denn alle Lebensmittel hielten sich dort nie. Wenn man den Koch fragt, dann wird er sagen, dass die Wand schon immer verhext war. Es ist eben diese, die zum Abgang und zum Muchal Koragg - dem „Herz des Kargen Einen“ führt.

### Das Herz des Kargen Einen (Muchal Koragg)

Der Stein hat sonderbare unnatürliche Effekte, neben den wechselnden Farben:

- Man altert in seiner Gegenwart schneller, wenn auch fast nicht feststellbar (5%),
- Wunden schließen sich schneller (30%) - allerdings verheilen sie nicht, sondern mutieren zu Gewülsten (Blutungen stoppen „nur“),
- man verspürt aber keinen Schmerz,
- Magie scheint unwirksam (Fehl Schlag zu 80%) und
- man neigt zu größenwahnsinnigen Plänen (Geist verwirrt, man neigt zu Machthunger).

Der Stein ist extrem schwer (476kg), liegt aber „lose“ auf.

Den Angreifern (Orks) **wissen** von dem Muchal Koragg und sie wollen ihn.

### Aktueller Zustand

Die Festung ist immer wieder in Stand gesetzt worden. Allerdings hat sie seit vielen Jahrhunderten eine Schwachstelle an der Nordmauer, die nur einem kleinen Kreis bekannt ist. Leider lässt sich diese auch nicht „flicken“, es gibt zwar an der Stelle eine Verstärkung an der Innenseite (die auch hinter einem Holzvorbau versteckt wird), aber das Problem steckt tief in der Mauer. Würde man an der richtigen Stelle angreifen, würde die Mauer dort zusammenfallen und eine Bresche von 3-5 Metern Breite schaffen.

Diese Stelle kennt der Verräter und wird versuchen sie den Angreifern bekanntzugeben.

In der Feste sitzen 4 Vetri (ein Vetri besteht aus 10 Scundor und einem Paritan). Ansonsten gibt es noch Gäste, die den Winter hier verbringen werden (die fünf Zauberer).

Einige der Scundor haben permanent andere Aufgaben, wie der Koch, der Baumeister, der Stallmeister, etc. Allerdings verfügen sie, wie alle Scundor, über eine Grundausbildung und der ein oder andere auch über Kampferfahrung.

### Patrouillen

Die Patrouillen bestehen aus verschiedenen SC / NSC. Es werden in der Regel ein Waldläufer sein, mehrere Krieger, ein Zauberer (als Gast). Extrem selten sind Elfen und Zwerge - in der Regel alles Menschen. Doch auch die wären

als „Gast“ oder Ausnahme denkbar. (Sie gelten auch in der Bevölkerung von Trion als „Gäste“!) Des Weiteren ist ein Barde mit dabei (siehe Die Gäste).

### Die Gäste

Ein Barde ist auf Grund des schnellen Wintereinbruchs in diesem Jahr hier „gestrandet“. Er ist vom Festungsherrn zwangsverpflichtet, bis er weiterziehen kann.

Vor einigen Tagen sind fünf Zauberer angekommen, die offiziell als weiße Gelehrte vorgestellt wurden. Lediglich der Festungsherr hat das vollständige Gesandtschaftsreiben erhalten. Darin bittet der Zirkel der Weißen Zauberer von Padova um freundliche Aufnahme seiner Abgesandten. Sie sind hier um die Gegend zu erforschen und werden als Gegenleistung sich in den Dienst gerne stellen - bis zum Frühjahr. Der Festungsherr Baritor Emarigon, der Grimmige (oder auch der Unbarmherzige Trinker), hat sie aufgenommen, ihnen Quartiere zugewiesen und vier von ihnen ständig im Patrouillendienst eingebunden (da sie dort auch „Forschen“).

Tatsächlich haben die fünf Zauberer klare Aufträge vom Zirkel: Das heimliche Finden, Erforschen und Bergen des Artefaktes, welches hier oder in der Nähe vermutet wird. Das Erforschen der Region, wo viel wertvolles Wissen vermutet wird. Ihr offizieller Titel „Adepten des Lichts“.

### Der Verräter

Einer der fünf Zauberer ist der Verräter. Er ist schon lange Diener eines unbekannten Herrn - ein mächtiger schwarzer Zauberer, der ihm Macht und Wissen versprochen hat. Er hat bereits von ihm etwas erhalten (das Verdecken eines Verbrechens) und steht nun in der Schuld Meisters. Der Verräter sollte ein NSC sein - kann aber auch ein eingeweihter SC sein (doch das ist sehr schwierig und sollte nur unter aller größter Vorsicht passieren).

Der Verräter heißt Eoryn, wird aber von allen „Lima Mehrauge“ genannt. Ihm werden seherische Eigenschaften zugeschrieben. Er ist, wie die anderen vier, ein „Adept des Lichts“. Er wird in der Feste zurückbleiben und „forscht“ in den oberen Etagen des Turmes. Auf Nachfrage wird er die Bildnisse dort erläutern können.

Er wird die Mauerstelle „markieren“ (Farbe an der Außenwand herabschütten oder ähnliches) und vorab versuchen eine Botschaft mit der genauen Mannstärke, dem Wachplan und einer Beschreibung der Schwachstelle in der Mauer zu senden. Dazu wird er sich eines Tieres bemächtigen, von dem er glaubt, dass es die Nachricht erfolgreich übermitteln kann. Auf Grund des Blizzards kann er nicht auf einen Vogel zurückgreifen. Es wird ein Landtier sein müssen. Dazu muss er aber aus der Festung herauskommen. Eigentlich kann er sich frei bewegen (auch wenn alle Bewegungen durchs Tor von den Wachposten bemerkt werden), aber auf Grund des Wetters sind die Tore verschlossen und er wird einen Vorwand brauchen. Er wird nach vier Stunden (Realzeit) die Gelegenheit zur Nachrichtenübermittlung erarbeitet haben, sofern er nicht vorher enttarnt wird.

Eoryn meint, dass sein Meister etwas aus dieser

Feste erlangen will. Die strategische Position der Feste selbst hält er für zu unbedeutend. Mehr weiß er allerdings nicht. Er hat nur klare Anweisungen den Angreifern leichtes Spiel zu machen.

Er wird zudem versuchen möglichst viele vor dem Angriff auszuschalten und während des Angriffs zu schwächen. Dazu bedient er sich einfacher Schlafzauber und Tarnzauber.

Er ist eitel, von sich eingenommen und machthungrig. Seit er in der Festung weilt, plant er auch seinem Meister näher zu kommen, als ihm gut täte...

### Ablauf

1. Unbemerkt Färben der Mauer (2h)
2. Unbemerkt Absenden der Nachricht (4h)
3. Unbemerkt Einschlafen von Personen (6h)
4. Offen im Kampf Partei ergreifen (7h)

*Zeitangaben beziehen sich auf Realzeit.*

## DER VERRÄTER (SG10)

ROLEMASTER: TP 72, RK (DB) 6 (40), Nahkampf +42, Fernkampf +51, MP 82, Magier-Basisanspruchlisten bis Stufe 12, Offene Listen (teilweise) bis Stufe 8, Zauberstab mit Spruchverdoppler, Armreif mit Stein (Wert 800 GF).

ABOREA: TP 40, Ini +0, Stab, KB 3 RK 1, Zauberstab Blitz, Schwarze Magie 6, Weiße Magie 3, Elementare Magie 4, MP 66, Armreif mit Stein (Wert 800 GF).

### Der Barde Tymon

Sofern kein SC: Tymon ist ein verspielter Träumer. Zumindest kann man das meinen. Tatsächlich hat er ab und an lichte Momente der Ernsthaftigkeit, in denen er gerissen und geschickt vorgeht. Sein letztes Engagement auf der Burg eines eitlen Barons hat er nur knapp lebendig verloren, als er der Ziehtochter zu nahe gekommen war. Sie hätte ihm beinahe die Lage des versteckten Raumes offenbart, ein Wissen, dass viele Trionthaler wert gewesen wäre. Nun muss er sein Glück in den Kernlanden suchen. Doch fürs Erste sitzt er hier fest. Den Schnee ist er schon überdrüssig - dabei hat der Winter gerade einmal begonnen. Er hat das Gefühl wahnsinnig zu werden. Der Festungsherr hat ihn zwangsverpflichtet - in seiner Freizeit stromert er überall herum. Das ganze Militärgelände geht ihm sowieso gegen den Strich.

### Der Festungsherr Baritor Emarigon - Der Grimmige

Baritor schiebt sein 12. Jahren hier Dienst. Es ist ein Strafdienst - so empfindet er es. Er kann hier keinen Ruhm sammeln, aber ist ständiger Gefahr ausgesetzt. In der Regel liegt die Sterblichkeit bei gut eins zu zehn pro Jahr. Er müsste seiner Rechnung nach längst fällig sein. Schon seit Jahren schaut er deswegen gerne tief ins Glas. Seine Wachsamkeit ist längst geschwunden; er hat stets schlechte Laune und meint seinen Lebenszweck nur noch in der Weitergabe der Last an seine Untergebenen. Er fährt gerne ohne Grund Doppelschichten und lässt selbst Schneegespenschen stundenlang jagen.

### Ein typischer Scundor

Der Scundor ist der reguläre Soldat Trions. Er wird 6 Monate grundausbildet und dann 12 Monate spezialisiert (teilweise). Er muss mindestens 4 Jahre dienen (und diese Dienstperioden können viermal verlängert werden - sprich 20 Jahre). Er erhält zwei Trionthaler (TT) Sold pro Monat. Normalerweise erhalten sie von ihrem Atritor noch üppige Belohnungen, aber hier oben auf der Friedfeste ist nichts in Sicht was Geld und Ruhm verspricht. Die meisten fühlen sich hierher strafversetzt.

Ein Scundor ist im Schwertkampf, dem Kurzbogen und der Triste (eine Art Speer) ausgebildet.

Die Einheiten im trionischen Heer sind durchnummiert. Die Besatzer der Friedfeste stellen sich einzeln vor als: „[Vorname Nachname], Scundor, 6. [bis 10.]Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon“.

#### Weitere Namen und Charakteristika

- *Feilor* (Koch), gutmütig, stumm (Zunge fehlt / Strafe für Diebstahl von Wein - vor Armeezeit)
- *Gerron* (Wachposten am Tor), arrogant aber dienstbeflissen
- *Sylma* (Stallmeister), einfach und tumb
- Berengar (Schmied), tüchtig und angeblich harter Brocken
- *Ulric* (Baumeister), Trunkenbold und pflichtvergessen
- *Meridor* (Turmwache), krank und übereifrig, kaum glaubwürdig
- *Laron* (Proviantmeister), Betrüger und Dieb, spielt viel Karten, drückt sich vor allem

#### Merkwürdige Geschehnisse

1. Nach dem Mittagessen klagen einige über Bauchschmerzen und Übelkeit. Tatsächlich hat Laron, der Proviantmeister, die Anweisungen von Feilor nicht beachtet und die Zutaten an der verbotenen Wand im Lagerraum gelagert, wo sie verdarben. Feilor ist es nicht aufgefallen.
2. Gegen frühen Nachmittag spürt man Vibrationen in der Mauer (aber an der stabilen Seite, nahe der verdeckten Inschrift). Das Beben ist natürlich Ursprungs und harmlos.
3. SOFERN NICHT SC: Der Barde Tymon wird im Lagerraum entdeckt. Er meint Stimmen gehört zu haben, die ihn dort hin gerufen haben. Man verdächtigt ihn gestohlen zu haben. Beweise dafür finden sich nicht. Tymon macht einen verwirrten Eindruck.
4. Ein Sack mit teuren Farbpigmenten ist verschwunden. Daraus kann man mehrere Liter Farbe anrühren (rote). Später kann man auch Behältnisse finden, in denen die Farbe angefertigt wurde (Eoryn, der Verräter). Er hat sonst kaum Spuren hinterlassen. Aber mit sehr großem Aufwand kann man Farbtropfen an einem Aufgang finden (der hinaus führt zur Wehrmauer, von dort aus noch 4m nach links - dort ist die Schwachstelle).
5. Das Schlupfloch (in der Holzpalisade ein schmaler Notdurchgang zur Steilwand hin) steht offen. Karled, der nach dem verdorbenen Essen Durchfall hat, öffnete in der Not das Tor um unbemerkt austreten zu können. Dabei stürzt der die Steilwand hinab. Seine Leiche findet man tief im

Schnee, nachdem sie mehrfach gegen Felsen beim Fall geschlagen ist. Kein schöner Abgang.

6. Das Heulen von Wölfen ist in einer kurzen Windpause zu hören. Das ist ungewöhnlich um diese Zeit. Dahinter stecken die Orks. Um mehr zu erfahren müsste man die Berge erklimmen - das hat was von Wahnsinn.
7. Der Blizzard selbst - er kommt plötzlich (damit beginnt das Abenteuer) und ohne Vorwarnung. Er scheint unnatürlichem Ursprungs. Magie kann man aber nicht feststellen.

#### Ergebnisse

Wenn die SC erfolgreich sind und den Verräter enttarnen, haben sie einen Feind im Inneren weniger. Verhindern sie die Markierung, müssen die Orks Tor für Tor vorgehen um in die Kernfestung vordringen zu können.

Die SCs werden beim Angriff die Mauer verteidigen. Kommt die Gruppe vom Portal nicht zur Hilfe, müssen sie sich entweder aufteilen und auch die untere Burg verteidigen oder aber später auch Feinde im Rücken haben.

*Der genaue Ablauf des Angriffs ist weiter unten beschrieben.*

Das Lüften der Geheimnisse ist optional.

#### Wege zurück „auf Spur“

Der Festungsherr kann die SC beauftragen einem der merkwürdigen Ereignisse nachzugehen. Er sollte dies insbesondere bei den vermeintlichen Diebstählen tun (hat der Barde die Farbe geklaut?).

Jeder der namentlichen NSCs kann aber auch um Hilfe bitten.

#### DAS PORTAL

Das Portal liegt südlich der Feste und einige Hundert Meter höher. Der Pfad dort hin ist schwierig - auch ohne Blizzard. Zu Beginn des Spieles sind Spieler in der Nähe und auf dem Weg zum Portal. Sie werden dort im Schutz wahrscheinlich bis zum Ende des Blizzards bleiben wollen.

Das Portal wurde um 1102 AZ fertiggestellt und stellt einen der großen Zugänge zu den Hallen Sorogs dar. Diese gingen 1217 AZ verloren. Heute haust der Legende nach das Böse tief im Berg. Manche flüstern, dass es ein Drache sei. Jedenfalls aber Orks, Goblins und vieles mehr.

Seit vielen Jahren schon gehört das Portal zu den festen Kontrollpunkten. Noch nie hat sich das Tor geöffnet. Von außen ist es nicht zu öffnen, glaubt man, und man will es auch gar nicht wissen.

Das Portal ist ein 12 Meter hohes und 16 Meter breites doppelflügeliges Tor aus einem unbekannten Stein (Esckrag, „doppelharter Stein der leicht ist“ - äußerst schwer), über und über mit Verzierungen und Keilschriften. Sie zu lesen ist äußerst schwer, es sind Schutzsprüche und Ehrungen an die zwergischen Götter - insbesondere an deren Schutzgott Baros. Das Tor wird durch eine aufwendige Mechanik mit Gegengewichten bewegt. Es ist von innen verschlossen - kann aber auch von dort geöffnet werden.

#### GRUPPEN AUSSERHALB

##### DER FESTE

Die Gruppen außerhalb Gyrmass sollten idealerweise zurückweichen können und bei der Verteidigung mithelfen können.

Unter anderem finden sich aber hier auch Hinweise auf das „Herz des Kargen Einen“ (Muchal Koragg), dass „im Norden auf der Ebene im Trutz liegt“. Um das herauszufinden muss man sich mit den Inschriften auseinandersetzen [sehr schwer].

Links und rechts von dem Portal stehen Statuen von Zwergen (18m hoch), die drohend über dem Eingang zweihändige Äxte gehoben haben. Es ist alles in allem eine kalte und ehrfürchtige Installation.

Hinter dem Portal befinden sich riesige Hallen, Gangsysteme und Treppen in die Tiefe. Dort lauern tatsächlich Tausende von Kreaturen - allesamt unter der Kontrolle eines schlafenden Drachen.

In der riesigen Portalhöhle, die kurz nach dem Eingang sich weitere zehn Meter öffnet und beim Portal dann eine Gesamthöhe von exakt 22m und Breite von genau 33m hat.

In den Wänden versteckt [sehr schwer] und getarnt finden sich steile Treppen, die zu versteckten Emporen führen. Von dort aus streben mehrere künstliche und natürliche Höhlensysteme aus. Die Emporen erlauben das Bewachen der Höhle zur rechten und zur linken. Die Emporen und Treppen sind bisher unbekannt.

**Auf eine Karte wird bewusst verzichtet. Auf Grund des umfangreichen Höhlensystems sollte dieses beschrieben werden, von den Spielern aufgezeichnet und dann als Grundlage herangezogen werden.**

Nach einer Stunde Realzeit spätestens erschleichen die ersten Orkspäher die Empore. Sie sind die Vorboten des Schamanen.

Die Späher haben den Weg zur Portalhöhle mit geheimen Kreidezeichen markiert (sie sind allerdings leicht zu entziffern). Dies kann der entscheidende Hinweis für die SC sein, wie man einen Hinterhalt legen kann.

#### ORKSPÄHER (SG4)

ABOREA: TP 12, Ini +2, Kurzbogen - Grätenpfeile, Einhand-Axt, Schaden +1 (leicht vergiftet: Stufe 1), KB 4, Rüstung 1

ROLEMASTER: TP 65, RK (DB) 5 (40s), Nahkampf +80, Fernkampf +95, Grätenpfeile mit Gift Stufe 1 (Wundbrand), Einhand-Axt, Kurzsword

Im Höhlensystem selbst kann man den Pickelhäuten, die darauf folgen (nach spätestens drei Stunden Realzeit), gut Hinterhalte legen und so einen Vorteil erarbeiten. Werden die Emporen nicht entdeckt, dann werden die Späher später kurz vor dem Eintreffen der Pickelhäute die

Gruppe mit grätigen Pfeilen beschießen. In der Höhle gibt es vor diesem Beschuss kaum Deckung (außer den Statuen).

#### Die Statuen

Die Statuen können betreten werden. Es gibt Geheimtüren [äußerst schwer]. In den Statuen befinden sich Notverpflegung (verrottet), in einer ein Skelett eines Zwergen in vollem Harnisch (prachtvoll), Schatullen mit Phiolen (intakt!, Heiltränke nach Ermessen) und Hörner (über die Alarm geblasen werden kann, enden in den Mündern der Steinkrieger).

#### Die Pickelhäute und der Schamane

Nach 4 Stunden Realzeit trifft der Schamane ein. Im Voraus sind sechs Pickelhäute und vier Späher (falls noch lebendig). Im Folgen weitere vier Pickelhäute, die aber als seine Leibgarde fungieren. Dazu kommen sechs verschüchterte Orks mit schwerem Gerät. Sie planen das Portal zu verschließen (von außen). Dazu wollen sie die Statuen davor zum Einsturz bringen und dann die gesamte Höhle. Dazu haben sie ein wundersames Material mit, das die Steinstruktur erschüttern wird. Gleiches wird beim Angriff auf die Mauer später eingesetzt. Die SCs können hier daher wertvolle Informationen über die Kampfstärke und Mittel der Gegner erfahren.

#### PICKELHAUT (SG8)

ABOREA: TP 60, Ini +1, Keule mit Dronen, Schaden +1, KB 6, Rüstung 3, bei einem kritischen Treffer wird ein Sekretgift abgesondert, dass für 10min. ein Malus von -3 verursacht (nicht kumulativ)

ROLEMASTER: TP 220, RK (DB) 17 (20), Waffe +120, Rammen (groß) +90, bei einem kritischen Treffer wird ein Sekretgift abgesondert, dass für 10min. ein Malus von -30 verursacht (nicht kumulativ)

#### SCHAMANE (SG12)

ABOREA: TP 72, Ini +0, MP 40, Schamanenmagie Rang 9, MP x 2 - wenn Kette (siehe unten)

ROLEMASTER: TP 86, RK (DB) 6 (40), Nahkampf +58, Fernkampf +71, MP 73, Animisten Basissprachlisten bis Stufe 10, Offene Listen (Gesetz der Barrieren) bis Stufe 8, weitere möglich, optional. Orkische Schamanenkette (MPx2) - wirkt nur bei Orks

#### Warnen

Falls sich einer auf dem Weg zurück macht (Interaktion zwischen den Gruppen!), um die Festung zu warnen oder gar hin und her zu pendeln, dann muss er sich mit den Gefahren des Blizzards (siehe auch unten: Der Rückweg) und einem ausgehungerten Schnee Leoparden auseinandersetzen.

#### SCHNEELEOPARD (SG4)

ROLEMASTER: Grund-BW 40, Spu/+30, ÜS/SS, M/-, TP 70G, RK 3(DB50), 50MRa100/80MBi>/60MKr<

ABOREA: TP 20, Ini +2, Krallen oder Maul, Schaden +1, KB8, Rüstung 1

#### Der Rückweg

Die Gruppe sollte idealerweise der Festungsbesatzung zur Hilfe eilen. Der Rückweg ist allerdings nicht ganz einfach: Der Blizzard hat den Schnee stellenweise über die Wegmarkierungen gehäuft. Die Erfahrung und ein wenig Umsicht werden aber sicherlich zum Erfolg führen. Raubtiere werden der großen Gruppe auf jeden Fall aus dem Weg gehen - gleich wie verzweifelt sie sind.

#### Ergebnisse

Bei Erfolg werden die SC wichtige Hinweise auf die Mittel und Stärken der Angreifer haben. Außerdem werden sie die Festungsbesatzung bei der Verteidigung unterstützen. Sie haben den kürzesten Weg und werden die untere Festung verteidigen können (Tor).

Bei einem Misserfolg wird der Schamane die Angreifer beim Sturm später unterstützen!

*Der genaue Ablauf des Angriffs ist weiter unten beschrieben.*

Das Lüften der Geheimnisse ist optional.

#### DAS NÖRDLICHE TUNNELSYSTEM

Im Norden gibt es einen Seiteneingang zu den Hallen Sorogs, der aber beim Angriff in östlicher Richtung kontrolliert zum Einsturz gebracht wurde. Die Stelle ist im Vorraum zur Brücke zu entdecken [leicht]. Die Geschichte dazu ist nicht sehr leicht herauszufinden [äußerst schwer].

Es ist ein Komplex, der in den Fels getrieben

wurde und aus zwei Ebenen besteht. In der unteren Ebene gibt es drei Räume. Die Brückenhalle, an deren Westende die Brücke aus dem Fels tritt und über einen Abgrund führt und an dem Balkon der Halle endet. Ein weiterer Raum diente ehemals der Verteidigung der Brückenhalle - gegen Eindringlinge von der Brücke aus kommend und vom Eingang des Komplexes her. Der dritte Raum könnte einst als Truppenunterbringung gedient haben. In ihm befindet sich eine Geheimtür, die eine Wendeltreppe verbirgt, die viele Dutzend Meter in die Höhe führt zur zweiten Ebene. Dort endet sie in einem Raum mit Feuerstelle, großen Mengen Schnee und einem Ausguck von der Spitze herab auf die Umgebung (derzeit alles weiß).

Alles wurde im 995 AZ herum fertiggestellt.

#### Die Brücke

Die Brücke ist sechs Meter breit und führt von einem Balkon der Halle aus über einen Abgrund (der in der Halle ist!) bis zu einer Öffnung in der Westwand. Dort führt der Weg weiter bis zum Austritt aus dem Berg. Dort - wieder als Brücke -läuft er in vielen Hundert Meter Höhe quer von einer Steilwand zur nächsten, wo er in einem verlassenem Posten endet und sich zu einem gigantischen natürlichen Höhlensystem verzweigt.

Am Ende der Brücke und überall in den Seiten sind stilisierte Zwerge eingearbeitet, die allesamt wehrhaft und grimmig nach Westen drängen.

Die Bodenplatten der Brücke sind so verlegt, dass es den Anschein macht, als wenn alles Richtung Osten „fließt“.

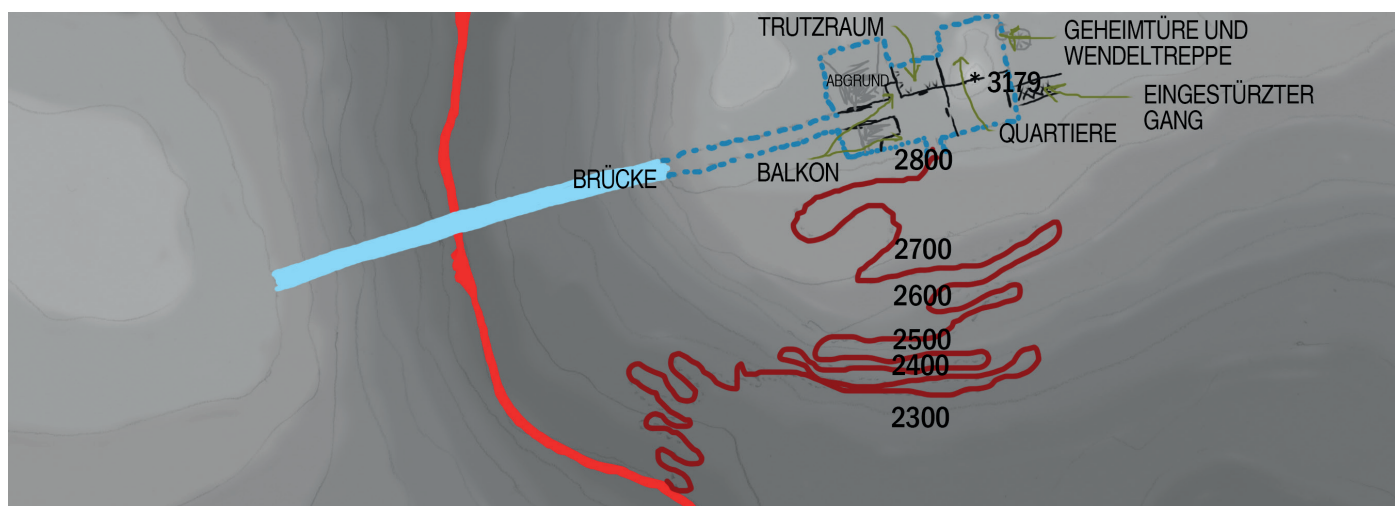
#### Brückenhalle

Hier endet auf einem Balkon die Brücke. Der Raum wird sonst von dem gähnenden Abgrund dominiert. An den Wänden finden sich verdeckte Schießscharten, die vom Trutzraum aus bedient werden.

Die Halle ist rund 8 Meter hoch. Der Abgrund geht einige Hundert Meter weit hinab. Die Halle ist rund 24 Meter breit.

#### Trutzraum

Der Trutzraum ist bis auf Tierskelett leer. Die Schießscharten in Richtung Brückenhalle und Eingang des Komplexes sind etwas erhöht installiert und können einen Zwergen „fassen“.



Für größere ist es recht unbequem (-1 ABOREA, -10 Rolemaster).

*Bei der Verteidigung der Brücke werden die Pfeilvorräte eine große Rolle spielen.*

### Unterkünfte

Die mutmaßlichen Truppenunterkünfte sind vollständig leer. Etwas Unrat findet man hier und da. In einer Ecke befindet sich die Geheimtür [sehr schwer].

### Wachturm

Der Wachturm ist über eine elendlange Wendeltreppe zu erreichen, die steil und niedrig ist. Nichts für jemanden mit Platzangst. Am Ende der Treppe steht der fast runde Raum, der rundherum Ausgucke hat. Diese sind teilweise zugeschnitten. Unterhalb der Ausgucke finden sich Inschriften (siehe weiter unten). Im Raum befindet sich sonst ein gigantisches Horn (zum Alarmblasen), was aber nur noch in Stücken von der Decke an Ketten hängt. Hier liegen fünf Zwergenskelette (sofern man sie zusammensetzt). Etwas hat sie furchterlich auseinandergerissen. Sie trugen einst Vollplatte, aber die prachtvolle Arbeit ist verbogen, aufgerissen und zerfetzt. Die Zwerge hat jedenfalls kein schöner Tod ereilt.

Zu jeder Himmelsrichtung hin finden sich Keilschriften. Die Richtung Gyrra führt das „Böse Herz des Kargen“ an. Dort steht ferner „Verborgen unter Stein das Böse Herz des Kargen liegt. Eine Feste schützt das Leuchten.“ Zu den anderen Richtungen findet man:

- Norden: DYRNAS BRI -- Das Grüne Tal des Streits. Der bewegte Gletscher Hirnagg.
- Osten: SOROGS ETRAHL -- Des Königs Thron.
- Süden: MUCHAL KORAGG -- Verborgen unter Stein das Böse Herz des Kargen liegt. Eine Feste schützt das Leuchten.
- Südsüdwest: SQUARIN -- Südtrutz der Hallen
- Südwesten: OARAKA -- Halle zum Wohlgefallen der Götter.
- Westen: MINDEREN -- Wildgebiet der Anderen. Unbekannte Vorkommen und Erweiterungsgebiet zwei.

Im Wachturm finden sich versteckte Vorräte aus Zwergenzeiten. Verrottete Nahrungsmittel und eine Schatulle mit intakten Phiolen (Heiltränke nach Ermessen). Außerdem gibt es einen guten Vorrat an Armbrustbolzen (124 Stück).

### Orkverbände

Auf Grund des Blizzards wird die Gruppe hier Unterschlupf suchen müssen. Schon bald erscheint ein Orkspäher. Er ist leise und leicht unterwegs und sollte durch sein Erscheinungsbild (geruhtes Gesicht, graue Bemalung) den Eindruck eines Spähers erwecken. Er wird nach spätestens einer Stunde Realzeit auftauchen. Wenn er die SCs entdeckt, wird er zunächst zurückschleichen und dann einem weiteren nachgezogenen Späher Bericht erstatten. Der wird die Armee warnen, die sich dann von Anfang an mit Turmschilden rüsten wird (zweite Reihe). Wird der eine Späher aufgebracht, dann wird eine halbe Stunde später der nächste folgen. Die Armee taucht dann nach zwei Stunden Realzeit auf. Ab dann folgt ein langsames Erobern der Brücke.

Im Ergebnis sind die Orkverbände wahrscheinlich zu groß, als das man die Stellung halten könnte. Irgendwann muss man sie aufgeben und sich zur Festung zurückziehen. Es wird aber entscheidend sein, wie viele Orks man zuvor getötet hat.

Die Orks werden auch irgendwann einen vorschieben, der laut in gebrochener Menschengesprache markerschütternd schreit: „Gebt auf Menschen. Dann wir gehen weiter. Ihr leben. Kämpft und wir essen euch lebendig.“

### ORKS (SG3)

ABOREA: TP12, Ini +0, Kurzbogen - Grätenpfeile, Einhand-Axt, Kurzsword, Schaden +1 (leicht vergiftet: Stufe 1), KB 3, Rüstung 2

ROLEMASTER: TP 50, RK (DB) 17 (40s), Nahkampf +70, Fernkampf +60, Grätenpfeile mit Gift Stufe 1 (Wundbrand), Einhand-Axt, Kurzsword

#### Turmschild

- 1. Reihe normale Orks
- 2. und 3. Reihe Turmschilde (wenn gewarnt, sonst erst nach einer Stunde Realzeit Turmschilde)
- 4. bis 8. Reihe Orks
- 9. - 12. Reihe Pickelhäute
- Ork-General
- 13. - 15. Reihe Orks

Die Orks sind keineswegs dumm, sie werden sehr gut geführt. Sie haben auch ein „Wundermittel“ dabei, womit sie das Portal schließen und die Mauer aufbrechen wollen.

Ihre Pfeile sind grätig und teilweise vergiftet.

Die Pickelhäute sind harte Gegner.

Eine Reihe besteht aus 5 Kreaturen.

Damit sind es in Summe 55 Orks plus den Orkgeneral und zwei Späher. Des Weiteren noch 20 Pickelhäute.

### ORKGENERAL (SG14)

ABOREA: TP 140, Ini +1, Säbel +2 (mag.), Schaden +3 (vergiftet: Stufe 2, 3 Wunden), KB 16, Rüstung 5 - wird in der Regel von der Schamanin vorher magisch aufgeladen

ROLEMASTER: TP 180, Spt/+10, RK 1 (15), 142 Krummsäbel (vergiftet, Stufe 2, 3 Schläge) - wird in der Regel von der Schamanin vorher magisch aufgeladen

### Warnen

Falls sich einer auf dem Weg zurück macht (Interaktion zwischen den Gruppen!), um die Festung zu warnen, dann muss er sich mit den Gefahren des Blizzards (siehe auch unten: Der Rückweg) auseinandersetzen. Hin und her wird keiner pendeln können - denn der Weg ist zu lang um ihn mehr als einmal in der Zeit zu gehen.

### Rückzug zur Feste

Die Gruppe sollte idealerweise der Festungsbesatzung zur Hilfe eilen. Der Rückweg ist allerdings nicht ganz einfach: Schnelle Einheiten

der Orks sind ihnen wahrscheinlich auf den Fersen. Die Erfahrung und ein wenig Umsicht werden aber sicherlich zum Erfolg führen. Raubtiere werden der großen Gruppe auf jeden Fall aus dem Weg gehen - gleich wie verzweifelt sie sind.

Zurück bei der Feste wird diese wahrscheinlich schon attackiert. Man wird nun denen in den Rücken fallen und sich verzweifelt in einen Zweifrontenkrieg einlassen müssen.

### Ergebnisse

Bei Erfolg werden sie im perfekten Fall den gesamten Nachschub aufgerieben haben und dann auch noch den Angreifern bei der Feste in den Rücken fallen.

Im wahrscheinlichen Fall werden sie herabsteigen, und in der Zange zwischen Belagerern und Nachschub geraten und dort um ihr Leben kämpfen. Hier haben wir die höchstmögliche Interaktion, denn die Einheiten innerhalb der Feste könnten nun versuchen diese zu entlasten.

Im Falle des Misserfolgs werden die Verteidiger der Burg eine böse Überraschung erleben: Es treffen Verstärkungsgruppen der Orks ein!

### ANDERE ORTE

*Derzeit gibt es nur drei Gruppen; die Ausformulierung der anderen Orte erfolgt, wenn weitere SLs verfügbar werden.*

[Das südliche Tunnelsystem]

[Der Tempel Syrracs]

[Die alte Mauer]

## ZEITABLAUF

Das Abenteuer beginnt wie ein Paukenschlag mit dem herabstürzenden Blizzard. Auch wenn die SC für den Winter gut gerüstet sind (mehrere Lagen Kleidung, Pelze, Fettcremes, etc.) ist ein Blizzard etwas völlig anderes.

### Effekte des Blizzards

- Whiteout - alles ist weiß. Auftreten von Übelkeit durch Orientierungsverlust. Natürlich nur draußen in der Wildnis möglich. Widerstandswürfe und Magie sind hier probate Mittel.
- Wegfinden - Die Markierungen könnten nur schwer erkennbar sein und teilweise auch verschüttet. Magie hilft Wunder - oder gute Fertigkeiten.
- Eiswind - Kälteschäden bei langer Zeit im Wind möglich. Fettcreme schützt, idealerweise aber vermeiden des Windes. -10 auf alles im Wind (-1 ABOREA). Kälteschäden in steigender Intensität möglich. Magie kann hier sinnvoll zum Schutz eingesetzt werden.
- Wenn der Sturm am heftigsten ist (nach 4 Stunden Realzeit)
- Sichtweite liegt bei ca. 4 Metern.
- Bewegungen sind verlangsamt, wenn man reist. Höhenmeter sind schwerer zu überwinden. Klettern sollte man ganz unterlassen (Mauer hingegen geht).

Der Blizzard endet gegen Mitte des Ork-Ansturms - nach 7 Stunden Realzeit.

## Übersicht über Zeitablauf - alle Gruppen

| Realzeit | Gruppe              | Ereignis                                                                       |
|----------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1h       | B                   | Späher auf Empore                                                              |
| 1h       | C                   | Späher auf der Brücke                                                          |
| 1,5h     | C                   | Eventuell zweiter Späher                                                       |
| 2h       | A                   | Färben der Mauer                                                               |
| 2h       | C                   | Armee auf der Brücke ( <i>Cliffhanger</i> )                                    |
| 2h       | alle                | PAUSE                                                                          |
| 3h       | B                   | Pickelhäute im Höhlensystem                                                    |
| 4h       | B                   | Schamane trifft mit Pickelhäuten in der Portalhöhle ein ( <i>Cliffhanger</i> ) |
| 4h       | alle                | PAUSE                                                                          |
| 6h       | A                   | Einschläfern von Teile der Kräfte ( <i>Cliffhanger</i> )                       |
| 6h       | alle                | PAUSE                                                                          |
| 6,15h    | A (& evtl. B)       | Angriff auf Tor erfolgt                                                        |
| 6,45h    | A (& evtl. B)       | Angriff auf Mauer                                                              |
| 7h       | alle                | Blizzard endet                                                                 |
| 7h       | A (& evtl. B und C) | Verräter greift offen in Kampf ein                                             |
| 7h       | A (& evtl. B und C) | Verstärkungen treffen ein                                                      |
| 8h       | alle                | Ende                                                                           |

### Die Armee

Aus Südwesten kommt die angreifende Armee mit 62 Orks, 12 Pickelhäuten und einem Anführer, sowie einem Schamanen (mit dem „Mittel“).

Sie wird sich höchstwahrscheinlich unentdeckt nähern können. Es erfolgt wahrscheinlich ein Ablenkungsangriff auf das Tor (Holztor) der unteren Burg.

Eine kleinere Einheit wird indes sich zu der Mauer hocharbeiten und dort den Einfall vorbereiten.

Werte siehe oben.

### Verteidigung

Die Verteidigung des Tores werden in aller Regel NSCs vornehmen. Es braucht nicht ausgewürfelt zu werden. Sie werden das Tor halten können, sofern keine Verstärkung eintrifft. Sollten entweder Einheiten vom Portal oder von anderen Orten hinzustoßen, fällt das Tor.

Sollte eine Gruppe der Spieler (B wahrscheinlich) das Tor mit verteidigen, dann werden sie es auch dann halten. Die Kämpfe der SC sind exemplarisch. Gehen zu viele verloren (sterben zu viele SC), dann fällt auch das Tor.

Fällt das Tor, werden die Angreifer das Steinbollwerk versuchen zu erreichen. Sie hier noch aufzuhalten ist extrem schwer. Aber mit vereinten Kräften und vielen gewonnenen Einzelkämpfen möglich - aber unwahrscheinlich.

Die Mauer kann, einmal zerrüttet, kaum gehalten werden. War es Gruppe A nicht möglich das zu verhindern, dann fällt die ganze Feste wahrscheinlich. Sollten nicht alle bereits bei der Explosion sterben, können sie noch in einem verzweifelten Kampf versuchen die Bresche zu halten. Sie müssen extrem gut sein, um diese halten zu können. Sollte dann noch ein Einfall von den Toren her passieren, ist es ein Desaster.

Im Idealfall hat Gruppe C den Nachschub ganz vernichtet oder stark dezimiert. Sie fallen dann als Letztes den Belagerern in den Rücken.

Gruppe A hat die Zerstörung der Mauer verhindert und verteidigt die Mauer und hilft von dort den wahrscheinlich eingekesselten Gruppe C.

Gruppe B hat die Schamanin und ihre Einheiten zerstört, ist zeitig zur Feste zurück, hat diese gewarnt und die Verteidigung des Tors übernommen.

### Optional: Die Fahne

Die Fahne des Großkönigreiches gibt, solange sie sichtbar und intakt ist, einen Moralbonus von +1/+10 für alle Scundor. Der Verräter weiß um die Wirkung der Fahne und wird diese zerstören wollen. Auch die Schamanen wissen darum.

### Interaktionen zwischen den Gruppen

Gerade zum Finalkampf hin braucht es eine Abstimmung der SLs untereinander. Dabei sind aber nur wesentliche Dinge auszutauschen:

- Was hat Gruppe A, B und C erreicht (6h Pause ideal zum Austausch)?
- Ist Gruppe B am Tor?
- Hilft Gruppe A der Gruppe C mit Fernkampfmitteln?
- Ist Gruppe C da?

Alles andere ist optional (wie „Warnen“ etc.).

## ENDE

Ist der Angriff abgewehrt, die Angreifer geflüchtet, dann treffen alle drei Gruppen aufeinander. Die SL werden sie alle zusammensetzen und ein SL wird federführend den ranghöchsten Offizier spielen. Der wird eine bedeutende Rede halten:

„Dieser Angriff kam mit Plan und war kein Werk triebgetriebener Kreaturen. Niemals würden sie im Winter angreifen, niemals in einem Sturm. Die Verteidigung der Feste und des Reiches war bedeutend. Ich bin mir sicher, dass wir einen mehr als gewichtigen Beitrag geleistet haben und das die Namen eines jeden fortan an den Feuern der Trioner besungen werden.“ Ein wenig mehr als das, aber so in der Richtung.

Es wird nach Ermessen Erfahrungspunkte geben.

Bitte dann noch auf die Bedeutung des Abenteuers im Zusammenhang der Kampagne OHNE Spoiler hinweisen.

Die Spieler sollten sich nun frei austauschen können und so entdecken, wie sie sich gegenseitig unterstützt oder behindert haben.

## ANHANG

| Gruppe A    |              |       |
|-------------|--------------|-------|
| Hintergrund | Beruf        | Stufe |
| Aufklärer   | Schurke/Dieb | 6     |
| Schwert     | Krieger      | 6     |
| Schwert 2   | Barbar       | 6     |
| Sanitäter   | Heiler       | 6     |
| Gelehrter   | Zauberer     | 6     |

| Gruppe B    |                         |       |
|-------------|-------------------------|-------|
| Hintergrund | Beruf                   | Stufe |
| Aufklärer   | Waldläufer/Schurke/Dieb | 6     |
| Schwert     | Krieger                 | 6     |
| Schwert 2   | Barbar                  | 6     |
| Sanitäter   | Heiler                  | 6     |
| Gelehrter   | Zauberer                | 6     |

| Gruppe C    |                         |       |
|-------------|-------------------------|-------|
| Hintergrund | Beruf                   | Stufe |
| Aufklärer   | Waldläufer/Schurke/Dieb | 6     |
| Schwert     | Krieger                 | 6     |
| Schwert 2   | Barbar                  | 6     |
| Sanitäter   | Heiler                  | 6     |
| Gelehrter   | Zauberer                | 6     |

Optional in einer Gruppe

|           |       |   |
|-----------|-------|---|
| Spielmann | Barde | 6 |
|-----------|-------|---|

Man kann auch einen Waldläufer/Dieb/Schurke zu Schwert 2 machen.

### Allgemeine Informationen zu Trion

Das Großkönigreich Trion ist ein stolzes und extrem großes Reich. In seiner Dimension liegt aber zugleich seine Schwäche - denn an den Rändern des Reiches ist der Arm der Reichsordnung nur noch kurz. Dazu kommt, dass nicht alle immer friedlich dem Großkönigreich beigetreten sind. Manche haben sich der Größe des Reiches gebeugt, andere darin Schutz gesucht und es gibt viele weitere Motive. Viele haben sogar ihre Souveränität behalten und befinden sich in einer Art ewigen Bündnisses mit Trion. Das Großkönigreich unterteilt sich offiziell in Provinzen.

Trotzdem kann man wohl sagen, dass die meisten stolze Reichsmitglieder sind. Derzeitiger Großkönig ist Izma der Zweite.

### Allgemeine Informationen zum Militär

Ein Teil des Militärs des Großkönigreiches sind die Fußsoldaten - die Scundor. Das Heer ist in Quarien unterteilt, wobei ein Quarion aus vierzig Decundi und die aus jeweils zehn Vetri bestehen. Ein Vetre zählt zehn Scundor - angeführt von einem Paritan. Die Grundausbildung dauert 6 Monate und einige werden danach noch spezialisiert. In der Regel dient man vier Jahre und erhält einen Monatssold von 2 Trionthalern.

### Allgemeine Informationen zu Gyrma, der Friedfeste

Gyrma ist eine gewaltige Steinfestung, deren dominanter Part ein Rundturm ist. Zwei Bollwerke bilden den Eingang. Von dort beginnend lagert der Steinfeste ein Holzfort vor, wo die meisten Gemeingebäude liegen. Es gibt Stallungen, Quartiere, eine große Halle und eine Schmiede. Innerhalb der Steinmauern liegen die Holzvorräte, ein kleiner Brunnen, zwei kleine Schuppen, eine kleine Baracke und der Turm. Im Turm befinden sich unten ein Lagerraum und dann darüber drei weitere Etagen. Im Erdgeschoß ist ein Gruppenraum und die Waffenkammer, darüber liegen die kleinen Quartiere des Festungsherrn und der Offiziere und im obersten Bereich gibt es eine weitere Waffenkammer, einen Kartentisch und einen Rundwehrgang.

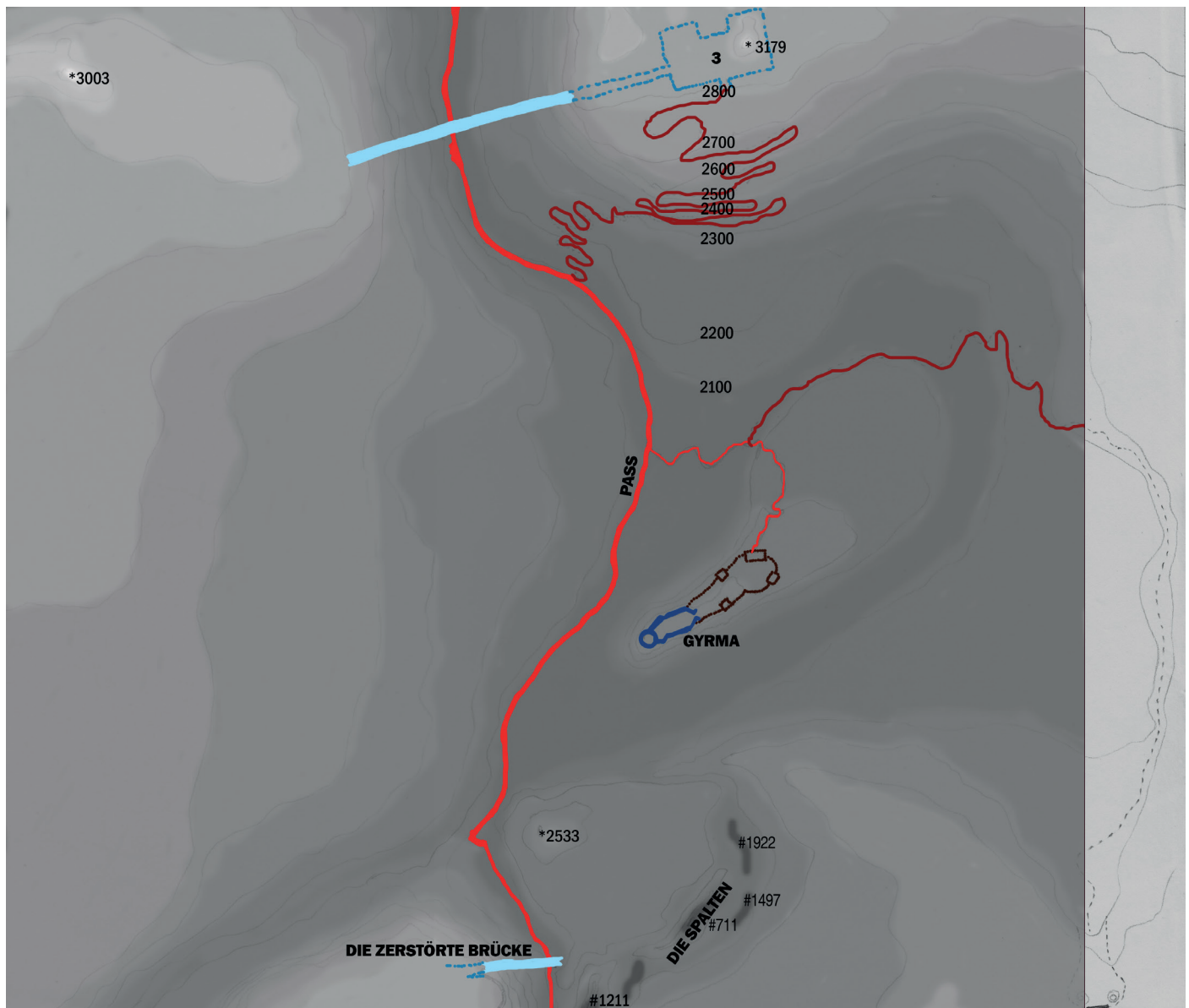
Um den hinteren Teil der Steinfeste - nah am Turm - fällt das Gelände steil ab. Aber auch der Rest der Festung und des Holzforts liegen auf einer Anhöhe. Diese befindet sich fast zentral auf einer Hochebene auf über 2000 Metern Höhe.

Die Festung schützt und wacht über einen Pass, der im Sommer extrem wichtig für die Verbindung der Zentrallande von Trion mit seinem westlichen Reichsanhängsel Padova ist. Jetzt ist Winter.

Auf Gyrma sind 4 Vetri - also 40 Scundor stationiert. Dazu kommen einige andere, wie auch die Gruppe Gelehrter, die vor einigen Tagen eingetroffen ist und ein Spielmann, der vom Wintereinbruch überrascht nun hier überwintert. Der Festungsherr Emarigon, der Grimmige, hat die Gäste im Dienstplan integriert.

### Der Pass

Der Pass verläuft hier in einer Schlucht, bevor er sich auf der Hochebene öffnet. Über die Schluchten führen - in enormer Höhe - Brücken, deren Enden in Höhlensysteme aus einer anderen Zeit enden. Die südliche Brücke ist zerstört. Einst muss hier ein anderes Reich existiert haben, das dies alles errichtet hat. Dazu gehört auch das Portal, hinter dem dunkle Kreaturen lauern sollen - gut, dass Gyrma hier wacht.



## AUFKLÄRER GRUPPE A

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 6. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Du hast noch ein Jahr und Deine erste Dienstperiode ist beendet. Bisher hast Du in den Kernlanden Dienst gehabt - bist aber nun frisch hierher versetzt worden. Es ist Dein erster wirklich riskanter Einsatz und zu allem Überduss ist es ein Winterlager.

Du hast nach der Grundausbildung noch eine Spezialistenausbildung von einem Jahr als Aufklärer absolviert. Doch alles, was Du bisher vollbringen musstest, ist die Jagd nach Banditen gewesen.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge böartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet.

Alle Pfade auf der Karte sind Dir bestens bekannt. Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

---

## AUFKLÄRER GRUPPE B

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 8. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Du bist gerade mit Deiner Spezialistenausbildung fertig gewesen, als man Dich der Einheit zugeteilt hat und diese direkt zur Friedfeste Gyrma versetzt wurde. Du bist kurz vor dem Wintereinbruch noch rechtzeitig mit Deiner Einheit hier eingetroffen. Die meisten hier sind Frischlinge, so wie Du, aber es gibt auch ein paar alte Hasen, wie den Festungsherrn, der schon ewig hier zu sein scheint.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge böartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet.

Alle Pfade auf der Karte sind Dir bestens bekannt. Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

---

## AUFKLÄRER GRUPPE C

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 9. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Seit Mitte des Sommers bist Du schon in Gyrma stationiert. Im Sommer ist es hier nicht viel ansehnlicher, aber wenigstens nicht so abartig kalt. Der Schnee ist schon über einen halben Meter an einigen Orten und Du hast gehört, dass er sogar mehrere Meter hoch stehen kann. Im Sommer hast Du als Frischling in der Regel erst einfache Aufgaben bekommen. Dazu gehörte auch die Reparatur der Wegstangen - Holzstäbe, die am oberen Ende angeschwärzt sind, und die Patrouillenpfade markieren.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge böartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet. Allerdings haben andere Patrouillen ein schweres Gefecht mit ein paar Orks im Spätsommer bestehen müssen und kurz nach Deiner Ankunft gab es ein Scharmützel mit Banditen, 2 Kilometer nördlich den Pass hinab. Insgesamt sind schon drei Deiner Kameraden in der Zeit gefallen, einer an den Folgen einer Pfeilwunde durch einen Orkpfeil, einer ist einen Abhang hinabgestürzt und einer verstarb an einem schweren Durchfall (der zwar auch einen weiteren erwischt hat, der den aber glücklich überlebt hat).

Alle Pfade auf der Karte sind Dir bestens bekannt. Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

---

## SCHWERT GRUPPE A

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 10. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Du hast noch ein Jahr und Deine erste Dienstperiode ist beendet. Bisher hast Du in den Kernlanden Dienst gehabt - bist aber nun frisch hierher versetzt worden. Es ist Dein erster wirklich riskanter Einsatz und zu allem Überduss ist es ein Winterlager.

Du hast nach der Grundausbildung noch eine Spezialistenausbildung von einem Jahr als Aufklärer absolviert. Doch alles, was Du bisher vollbringen musstest, ist die Jagd nach Banditen gewesen.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge böartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet.

Alle Pfade auf der Karte sind Dir bestens bekannt. Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

## SCHWERT GRUPPE B

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 8. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Du bist gerade mit Deiner Spezialistenausbildung fertig gewesen, als man Dich der Einheit zugeteilt hat und diese direkt zur Friedfeste Gyrma versetzt wurde. Du bist kurz vor dem Wintereinbruch noch rechtzeitig mit Deiner Einheit hier eingetroffen. Die meisten hier sind Frischlinge, so wie Du, aber es gibt auch ein paar alte Hasen, wie den Festungsherrn, der schon ewig hier zu sein scheint.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge bössartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet.

Alle Pfade auf der Karte sind Dir bestens bekannt. Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

---

## SCHWERT GRUPPE C

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 9. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Seit Mitte des Sommers bist Du schon in Gyrma stationiert. Im Sommer ist es hier nicht viel ansehnlicher, aber wenigstens nicht so abartig kalt. Der Schnee ist schon über einen halben Meter an einigen Orten und Du hast gehört, dass er sogar mehrere Meter hoch stehen kann. Im Sommer hast Du als Frischling in der Regel erst einfache Aufgaben bekommen. Dazu gehörte auch die Reparatur der Wegstangen - Holzstäbe, die am oberen Ende angeschwärzt sind, und die Patrouillenpfade markieren.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge bössartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet. Allerdings haben andere Patrouillen ein schweres Gefecht mit ein paar Orks im Spätsommer bestehen müssen und kurz nach Deiner Ankunft gab es ein Scharmützel mit Banditen, 2 Kilometer nördlich den Pass hinab. Insgesamt sind schon drei Deiner Kameraden in der Zeit gefallen, einer an den Folgen einer Pfeilwunde durch einen Orkpfeil, einer ist einen Abhang hinabgestürzt und einer verstarb an einem schweren Durchfall (der zwar auch einen weiteren erwischt hat, der den aber glücklich überlebt hat).

Alle Pfade auf der Karte sind Dir bestens bekannt. Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

---

## SCHWERT 2 GRUPPE A

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 6. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Du bist ein Strafversetzter. Anders kann man sich nicht fühlen, wenn man hier her verlegt wird. Erst hat man Dich wilde Tiere in den Wäldern vor Patagor vertreiben lassen, dann durftest Du in der brütenden Hitze Gefangene beaufsichtigen bei Ihrer Arbeit im Steinbruch von Patagor und nun bist Du im eiskalten Gebirge im Winter. Du bist seit wenigen Wochen hier.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge bössartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet.

Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet. Heute gehörs mal nicht der Patrouille an - und bei dem Wetter dankst Du den Göttern dafür.

---

## SCHWERT 2 GRUPPE B

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 8. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Du bist gerade mit Deiner Spezialistenausbildung fertig gewesen, als man Dich der Einheit zugeteilt hat und diese direkt zur Friedfeste Gyrma versetzt wurde. Du bist kurz vor dem Wintereinbruch noch rechtzeitig mit Deiner Einheit hier eingetroffen. Die meisten hier sind Frischlinge, so wie Du, aber es gibt auch ein paar alte Hasen, wie den Festungsherrn, der schon ewig hier zu sein scheint. Man hat Dich regelrecht zwangsrekrutiert - anders kannst und willst Du das nicht nennen. Nachdem schon Dein Bruder im „Dienst für Izma“ in einem fernen Land verreckt ist, will man Dich nun auch umbringen, oder?

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Siehste. Es gibt in diesem Gebirge bössartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet. Doch es kann nur eine Frage der Zeit sein, bis Du auf etwas Größeres triffst. Du wirst jedenfalls nicht kampflös sterben.

Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

## SCHWERT 2 GRUPPE C

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 9. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Seit Mitte des Sommers bist Du schon in Gyrma stationiert. Im Sommer ist es hier nicht viel ansehnlicher, aber wenigstens nicht so abartig kalt. Der Schnee ist schon über einen halben Meter an einigen Orten und Du hast gehört, dass er sogar mehrere Meter hoch stehen kann. Im Sommer hast Du als Frischling in der Regel erst einfache Aufgaben bekommen. Du bist die Hochebene und den Pass in südliche Richtung abgelaufen. Es ist schon ein Ärger mit der Wehrpflicht für die ehemals so freien Bürger Ravens. Fern von der Heimat darfst Du nun Frondienste leisten.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge bössartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gemen oder mal einem Berglöwen begegnet. Allerdings haben andere Patrouillen ein schweres Gefecht mit ein paar Orks im Spätsommer bestehen müssen und kurz nach Deiner Ankunft gab es ein Scharmützel mit Banditen, 2 Kilometer nördlich den Pass hinab. Insgesamt sind schon drei Deiner Kameraden in der Zeit gefallen, einer an den Folgen einer Pfeilwunde durch einen Orkpfeil, einer ist einen Abhang hinabgestürzt und einer verstarb an einem schweren Brechanfall oder so (der zwar auch einen weiteren erwischt hat, der den aber glücklich überlebt hat).

Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

---

## GELEHRTER GRUPPE A

Vor ein paar Tagen bist Du mit vier weiteren aus Patagor angekommen. Der Weg war sehr beschwerlich und Du hast viele Tage gebraucht um zu regenerieren. Noch immer macht Dir die dünne Luft, die soziale Atmosphäre und die Kulisse zu schaffen. Aber Du bist ein Adept des Lichts, Weißer Magier des Ewigen Zirkels und hast eine Mission: Hier auf der Hochebene vermutet der Zirkel ein uraltes und mächtiges Artefakt, was Ihr „Das Herz des Berges“ nennt. Leider konnte der Zirkel den genauen Standort nicht besser ermitteln, aber hier irgendwo muss es versteckt sein. Die anderen Adepten aus der Gruppe kanntest Du vorher noch nicht. Die Beweggründe für die Zusammenstellung der Gruppe sind noch für Dich unerklärlich - wie so vieles, was der Zirkel entscheidet.

Bei der Gelegenheit soll die Gegend erforscht werden - es gibt hier noch viele Geheimnisse, deren Wissen wertvoll ist.

Bisher habt ihr noch nichts erreicht, dafür blieb einfach keine Zeit. Aber heute könnt Ihr endlich mit den Nachforschungen beginnen. Der Festungsherr hat Euch „freundlich“ aufgenommen und als „Gelehrte“ vorgestellt. Ein paar Deine Mitstreiter sind heute mit auf Patrouille und werden endlich die wundersamen Orte besuchen. Du aber wirst hier die Augen offen halten. Es sollte nur nicht zu auffällig sein. Dabei bist Du auch noch als „Gast“ hier in vielen Sachen involviert „Wer hier ist, hilft auch mit.“, hieß es knapp.

---

## GELEHRTER GRUPPE B

Vor ein paar Tagen bist Du mit vier weiteren aus Patagor angekommen. Du bist ein Adept des Lichts, Weißer Magier des Ewigen Zirkels und hast eine Mission: Hier auf der Hochebene vermutet der Zirkel ein uraltes und mächtiges Artefakt, was Ihr „Das Herz des Berges“ nennt. Leider konnte der Zirkel den genauen Standort nicht besser ermitteln, aber hier irgendwo muss es versteckt sein. Bei der Gelegenheit soll die Gegend erforscht werden - es gibt hier noch viele Geheimnisse, deren Wissen wertvoll ist.

Eigentlich bist Du seit zwei Tagen schon bereit die ersten Nachforschungen aufzunehmen, aber ein paar Deiner Mitstreiter schwächelten. Die anderen vier kanntest Du vorher nicht. Einem Adepten sind die Ziele und Gründe des Zirkels selten in Gänze bekannt.

Bisher habt ihr noch nichts erreicht, dafür blieb einfach keine Zeit. Aber heute könnt Ihr endlich mit den Nachforschungen beginnen. Der Festungsherr hat Euch „freundlich“ aufgenommen und als „Gelehrte“ vorgestellt. Du bist heute mit auf Patrouille und wirst endlich die wundersamen Orte besuchen. „Wer hier ist, hilft auch mit.“, hieß es knapp. Dir soll es recht sein. Auch wenn Du voller Misstrauen bist, denn dieser Pöbel von Magieunkundigen ist nur schwer zu kontrollieren - und Kontrolle ist für Dich sehr wichtig.

---

## GELEHRTER GRUPPE C

Vor ein paar Tagen bist Du mit vier weiteren aus Patagor angekommen. Der Weg war sehr beschwerlich und Du hast ein paar Tage gebraucht um zu regenerieren.

Du bist ein Adept des Lichts, Weißer Magier des Ewigen Zirkels und hast eine Mission: Hier auf der Hochebene vermutet der Zirkel ein uraltes und mächtiges Artefakt, was Ihr „Das Herz des Berges“ nennt. Leider konnte der Zirkel den genauen Standort nicht besser ermitteln, aber hier irgendwo muss es versteckt sein. Bei der Gelegenheit soll die Gegend erforscht werden - es gibt hier noch viele Geheimnisse, deren Wissen wertvoll ist.

Die anderen vier kanntest Du vorher nicht. Einem Adepten sind die Ziele und Gründe des Zirkels selten in Gänze bekannt. Ein Zustand, der nie auf viel Gegenliebe bei Dir gestoßen ist.

Bisher habt ihr noch nichts erreicht, dafür blieb einfach keine Zeit. Aber heute könnt Ihr endlich mit den Nachforschungen beginnen. Der Festungsherr hat Euch „freundlich“ aufgenommen und als „Gelehrte“ vorgestellt. Du bist heute mit auf Patrouille und wirst endlich die wundersamen Orte besuchen. „Wer hier ist, hilft auch mit.“, hieß es knapp. Du bist Gast und ordnest Dich gerne unter. Schließlich bist Du auf der guten Seite. Man hilft, wo man kann und wo es die Gesetze zulassen.

## HEILER GRUPPE A

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 6. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Bisher hast Du in den Kernlanden Dienst gehabt - bist aber nun frisch hierher versetzt worden. Bisher warst Du in der Nähe von Patagor eingesetzt und als Feldsanitäter bist Du schon recht erfahren. Auch Banditen hinterlassen schreckliche Wunden und Krankheiten gibt es noch und nöcher. Zudem hast Du schon allerhand Verletzungen und Wunden durch Tiere verarzten müssen.

Du hast nach der Grundausbildung noch eine Spezialistenausbildung von einem Jahr als Sanitäter absolviert. Alles in allem gehörst Du schon zu den erfahrenen und guten Leuten.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge bössartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Du bist bereit dein ganzes Wissen einzusetzen, damit diese Zahl nicht zutrifft.

---

## HEILER GRUPPE B

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 8. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Du bist gerade mit Deiner Spezialistenausbildung als Feldsanitäter fertig gewesen, als man Dich der Einheit zugeteilt hat und diese direkt zur Friedfeste Gyrma versetzt wurde. Du bist kurz vor dem Wintereinbruch noch rechtzeitig mit Deiner Einheit hier eingetroffen. Die meisten hier sind Frischlinge, so wie Du, aber es gibt auch ein paar alte Hasen, wie den Festungsherrn, der schon ewig hier zu sein scheint.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge bössartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher hast Du eher Krankheiten hier versorgen müssen und Verstauchungen von übermütigen Kletterpartien.

Du warst bisher noch nicht bei einem Außeneinsatz dabei. Weder zur Brücke, noch zum Portal. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

---

## HEILER GRUPPE C

Du bist [Vorname Nachname ], Scundor, 9. Vetre, 3. Quarion unter Großparitan Baritor Emarigon.

Seit Mitte des Sommers bist Du schon in Gyrma stationiert. Im Sommer ist es hier nicht viel ansehnlicher, aber wenigstens nicht so abartig kalt. Der Schnee ist schon über einen halben Meter an einigen Orten und Du hast gehört, dass er sogar mehrere Meter hoch stehen kann.

Man munkelt, dass ein Einsatz in Gyrma mit einer Chance von 1 zu 10 tödlich endet. Es gibt in diesem Gebirge bössartige Kreaturen, Trolle, Riesen und andere. Doch bisher bist Du höchstens ein paar Gensen oder mal einem Berglöwen begegnet. Allerdings haben andere Patrouillen ein schweres Gefecht mit ein paar Orks im Spätsommer bestehen müssen und kurz nach Deiner Ankunft gab es ein Scharmützel mit Banditen, 2 Kilometer nördlich den Pass hinab. Insgesamt sind schon drei Deiner Kameraden in der Zeit gefallen, einer an den Folgen einer Pfeilwunde durch einen Orkpfeil, einer ist einen Abhang hinab gestürzt und einer verstarb an einer schweren Krankheit. In allen Fällen warst Du nicht zugegen - Du hättest vielleicht mehr ausrichten können. Einen, der auch an dem Durchfall litt, hast Du heilen können. Und es ist nur Deinem beherztem Einsatz zu verdanken, indem Du direkt die Kranken von den gesunden getrennt hast, dass nicht noch mehr passiert ist. Du hast Dir auch später den Orkpfeil angesehen - ein garstiges vergiftetes etwas. Fischgräten scheinen eingearbeitet zu sein und sie formen Widerhaken an der Spitze.

Es gibt noch andere Sanitäter in Gyrma, mehr als an anderen Stützpunkten, aber die Kameraden scheinen eher auf das Verbinden leichter Fleischwunden verständig, während Dich eine Kraft durchströmt, von der Du sicher bist, dass sie direkt von den Göttern stammt.

Du hast sowohl die nördliche Brücke, als auch das Portal im Berg auf Deinen Patrouillen besucht. Beide Orte gelten als Gefahrenpunkte und werden regelmäßig beobachtet.

---

## SPIELMANN GRUPPE A (OPTIONAL)

Dein letztes Engagement ist in einem Fiasko geendet. Die Ziehtochter des Barons war nicht nur ein Quell wertvoller Informationen - sie war zudem auch noch eine Augenweide. Dein Spaß war dem Baron allerdings ein Dorn im Auge und es war ein Wink der Götter, dass Du just nahe der verdeckten Türe standest und das Gespräch belauschen konntest: Fangt den nichtsnutzigen Spielmann und teilt seinen verdammten Leib in vier Teile, verfüttert sie an die Raben - so oder noch schlimmer (Du hast es lieber verdrängt) waren die Anweisungen. Da hast Du trotz des drohenden Wintereinbruchs den Weg über den Pass gewagt - und verloren. Zum Glück hast Du es bis Gyrma geschafft - aber nun bist Du hier gestrandet.

„Wer hier haust, arbeitet auch hier mit.“, hieß es. Na gut, was bleibt Dir auch sonst übrig... „Für Trion!“