



Die Seelenfresser

Die Seelenfresser

Hintergrund

Das Abenteuer ist für 4-6 Charaktere des 5-8 Kreises gedacht. Es spielt größtenteils in Cara Fahd nach der Neugründung des Ork Königreiches.

Durch Zufall kommen die Charaktere hinter die Mächenschaften der sogenannten Seelenfresser. Wesen, die aus einer anderen Welt stammen und früher einmal ebenfalls Namensgeber waren. Doch durch den Einfluss der Dämonen haben sie sich in vampirartige Untote verwandelt, die nur überleben können, indem sie die Lebenskraft von ihren bedauernswerten Opfern aussaugen. Aber in ihrer Welt gibt es kaum noch Lebende von denen sie sich ernähren könnten. Also suchten sie den Astralraum nach neuen Weidegründen ab.

Ein Geisterbeschwörer aus Cara Fahd stieß bei seinen Reisen durch die Niederwelten auf das Land Norn, von wo die Seelenfresser kommen. Damit nahm das Schicksal seinen Lauf...

Die Seelenfresser sind hochbegabte Zauberer, besonders die Macht der Illusionen machen sie sich zunutze. Sie waren aber nicht zahlreich genug, um in Cara Fahd einzumarschieren und die Orks niederzuwerfen. Sie brauchten Verbündete und mussten die Orks gegeneinander aufbringen.

Einer von ihnen schaffte es, das Vertrauen von Krathis Gron zu erlangen. Er erzählte ihr von seiner Herkunft und von den schrecklichen Dämonen, die sein Land heimsuchten. Norn brauchte Hilfe. Als Gegenleistung versprach er ihr ein Allheilmittel, das sogenannte Ambria. Es würde den Alterungsprozess aufhalten und alle Krankheiten und Verletzungen heilen. Die Kostprobe, die er mitbrachte, war vielversprechend und nach langem Zögern sagte Krathis Gron ihm dann doch Hilfe zu.

Der erste Schritt die Orks zu schwächen und gegeneinander aufzubringen war getan. Denn wie die Seelenfresser vermuteten schickte Krathis Gron "Cara Fahds Streiter" in das Land Norn. Diese legendäre Heldengruppe wurde von Krathis Gron gegründet und ihre Mitglieder waren die besten Adepten der einzelnen Orkstämme. Sie waren das Symbol der Einheit. Sie machten sich auch weit über die Grenzen Cara Fahds einen Namen mit ihren Heldentaten; der Kampf gegen die Theraner, gegen die Dämonenwolken, die Untoten aus Oivane und die Vertreibung der Dis Anhänger des "Eisernen Legats", sind nur einige ihrer legendären Taten.

Unter der Führung eines Seelenfressers betraten sie das Land Norn, um sich den Dämonen entgegenzustellen, doch sie kamen nicht wieder zurück.

Auch kein Bewohner Norns ließ sich mehr bei Krathis Gron blicken und so glaubte sie, das Land wäre dem Ansturm der Dämonen zum Opfer gefallen.

Doch die Seelenfresser blieben nicht untätig. Sie nahmen mit Moschtug Kontakt auf; dem Anführer der Fäuste von Fahd. Er war schon immer der schärfste Kritiker von Krathis Gron und sah sich als rechtmäßiger Herrscher über Cara Fahd an. Sie versprachen ihm den Thron und machten ihn durch Ambria gefügig. Um ihn im Auge zu behalten, und jeglichen Aufstand schon im Keim zu ersticken, schickten sie die "Roten Ritter". Diese acht mächtigen Adepten waren keine anderen als die ehemaligen "Cara Fahds Streiter". Süchtig nach Ambria, das ihre Sinne und





Gefühle betäubte, wurden sie den Seelenfressern hörig. Sie bekamen verzauberte Rüstungen, die ihr Äußeres verbargen. Einmal, damit man sie nicht wiedererkannte, aber auch, damit keiner ihren fortschreitenden Verfall bemerken konnte.

Jeder Zweifler, der gegen ein Bündnis zwischen den Nornern und Moschtug war, wurde in einem Zweikampf gegen einen von ihnen getötet und so verstummten schnell die Misstöne. Moschtug fühlte sich immer jünger und kräftiger, während sein Äußeres aber immer kränklicher und älter aussah.

Die Seelenfresser hetzten Moschtug gegen die Nicht-Orks in Cara Fahd auf. Sie mussten aus dem Land der Orks vertrieben werden. Doch damit sie nicht wieder zurückkommen oder gar Rache an den Orks ausüben könnten, sollte Moschtug sie nach Norn deportieren.

In den darauffolgenden Monaten überfielen die Fäuste Fahds viele Dörfer und Karawanen. Sie verschleppten alle Nicht-Orks und die Orks, die sich ihnen in den Weg stellten. Krathis Gron bekam Wind von der Sache und stellte Moschtug zur Rede. Sie glaubte ihm nicht, dass das "Eiserne Legat" zurück sei und diese Tskrang, Menschen und Zwerge Sympathisanten der Dis Questoren waren.

Krathis Gron befand sich in einer verzweifelter Lage. Die Fäuste von Fahd waren für die innere Sicherheit in Cara Fahd zuständig und hatten mit Abstand die größte Armee unter den Stämmen, da die Krathis Gron treuen Metallfäuste und die zerbrochenen Hauer während des Krieges gegen die Theraner große Verluste hinnehmen mussten. Ein Bürgerkrieg würde Cara Fahd entzweien und das Land wohl zerstören.

Sie besann sich also auf die uralte Tradition des Blut Duells und schickte einen Kämpfer ins Feld, der ihre Befehle gegen Moschtug durchsetzen sollte. Sollte er gewinnen, würde Moschtug mit den Überfällen aufhören und alle Gefangenen freilassen. Sollte Moschtug gewinnen, würde sie ihm freie Hand gewähren.

Für Krathis Gron kämpfte Tarjak Sturmwolke der Sohn von Charok Rothand dem Häuptling der zerbrochenen Hauer. Er galt als der beste Schwertmeister im Lande und war außerdem auch noch ein talentierter Steppenreiter. Sein Meister war kein geringerer als Smildanach Wirbelwind der ehemalige Anführer von "Cara Fahds Streiter"...

Und genau der trat auch gegen ihn an. Verstärkt durch seine verzauberte Rüstung und dem Ambria hatte Tarjak keine Chance gegen seinen alten Meister und starb durch Smildanachs Klinge.

Cara Fahd

Da sicherlich nicht jeder das "Cara Fahd" Quellenbuch sein eigen nennen kann oder die "War" Kampfgänge gespielt hat, möchte ich noch einmal kurz näher auf die Ereignisse eingehen, die im Zusammenhang mit der Gründung des Orkkönigreiches Cara Fahd stehen und für dieses Abenteuer wichtig werden könnten.

Die durch die Passionen gesegnete Krathis Gron hat das geschafft, was viele Orks für unmöglich hielten und wovon sie nur geträumt haben. Eine Neugründung des alten Orkkönigreiches Cara Fahd. Viele Orks in Barsaive ob Brenner oder Stadork hörten ihren Ruf und folgten ihr nach Cara Fahd, um das alte Königreich wieder aufzubauen und zur alten Stärke zu verhelfen.

Sie gründeten die Hauptstadt Krallengrat an den Ausläufern der Delarisberge und fingen an das wilde Land wieder urbar zu machen. Doch es gab auch einige Orks die skeptisch waren, was Krathis Gron als ihre Königin betraf, besonders unter den Stammeshäuptlingen, die ein Verlust ihrer Autorität befürchteten.

Ihr schärfster Kontrahent war Moschtug der Häuptling der "Fäuste von Fahd", die Cara Fahd schon immer als ihr Gebiet ansahen. Getäuscht und aufgewiegelt durch theranische Spione versuchte er ein Bündnis zwischen Orks





und Zwerge zu verhindern und wollte eigenhändig die Theraner angreifen und aus Barsaive vertreiben, um Krathis Gron in der Beliebtheit den Rang abzulaufen.

Doch dieser Plan schlug fehl. Moschtug musste einsehen, dass er von den Theranern nur benutzt wurde und hat Krathis Gron zähneknirschend als rechtmäßige Königin über Cara Fahd anerkannt.

Damit sich Krathis der Loyalität der Stammeshäuptlinge sicher sein konnte und ihnen zeigen konnte, dass sie nur gemeinsam mit ihnen das Reich regieren wollte, gab sie jedem eine Klinge von Cara Fahd. Diese mächtigen magischen Gegenstände sind noch ein Überbleibsel des alten Orkkönigreiches und dürfen nur von den Herrschern Cara Fahds getragen werden.

Doch Krathis Gron hatte nicht nur mit inneren Problemen zu kämpfen. Die Theraner bedrohten alle freien Völker Barsaives, und das neue Orkkönigreich war ein Dorn im Auge der Theraner. So beschloss Krathis Gron sich den anderen Völkern unter der Führung der Zwerge anzuschließen und die Theraner ein für allemal aus Barsaive zu vertreiben. Doch die Schlacht um die Triumph, um Oivane und um Himmels Spitze forderte ein großen Blutzoll unter den Orks. Das junge Orkkönigreich war geschwächt. Auf einmal waren Moschtugs "Fäuste von Fahd", die sich nicht am Krieg beteiligten, mit Abstand der größte Stamm in Cara Fahd. Dadurch wuchs der Einfluss von Moschtug, und damit lebten auch wieder seine eigenen Pläne den Thron zu besteigen auf.

Einführung

Die Charaktere begleiten eine Karawane, die von Throal zur Hauptstadt Cara Fahds - Krallengrat - unterwegs ist. Die drei Wochen seit dem Aufbruch verliefen ohne große Zwischenfälle.

Zwischen Kratas und Krallengrat befindet sich ein Handelsposten, den die Karawane angesteuert hat. Hier haben die Charaktere das erste mal seit Wochen wieder die Möglichkeit in einem Bett zu schlafen, ein Bad zu nehmen, und eine richtige Mahlzeit zu genießen.

Während sie sich den Staub aus den Klamotten und der Kehle waschen, können sie einen Streit zwischen einem Zwerg und einer Zwergin mitbekommen. Sie sind anscheinend aus Cara Fahd geflohen und wissen nun nicht wohin. Sie erzählen von willkürlichen Überfällen der Orks auf Siedlungen der Menschen, Zwerge und Tskrang. Sie würden irgendwohin verschleppt werden.

Die Bewohner des Handelsposten können das bestätigen. Ähnliche Berichte sind ihnen auch zu Ohren gekommen. Auch Karawanen werden seit einiger Zeit vermisst. Die Reise durch Cara Fahd war noch nie so unsicher.

Der Karawanenführer wird sich davon natürlich nicht abschrecken lassen und seine Reise nach Krallengrat fortsetzen wollen.

Ereignis 1

Kurz nachdem die Karawane die unsichtbare Grenze von Cara Fahd überschritten hat, werden sie auch schon von einer Patrouille der Fäuste von Fahd angehalten.

Sie verlangen Wegzoll. Da der Karawanenführer dieses Spiel schon kennt, beschwert er sich nur halbherzig und bezahlt dann. Die Charaktere werden von den Orks eingehend betrachtet, und der Anführer scheint auch den Karawanenführer über die Karawane und ihre Begleiter auszufragen. Besonders interessiert scheint er an den begleitenden Adepten zu sein.

Ereignis 2





Nun kommt es darauf an, wie mächtig die Charaktere sind. Glauben die Orks, dass die Karawane vor einer Übermacht Orks kapitulieren würde, dann überfallen sie die Karawane nachts. Wenn ihnen die Charaktere aber zu mächtig erscheinen, dann lassen sie die Karawane ziehen.

Möglichkeit 1:

Das Nachtlager wurde aufgeschlagen und das Essen zu sich genommen. Nachdem die Wachen eingeteilt worden, kehrt Ruhe im Lager ein.

Plötzlich werden alle durch lautes Hufgetrappel und Kampfschreie wach. Das Lager wurde von gut 50 Orksöldnern umstellt. Einige von ihnen reiten auf Tundrabestien und viele scheinen Adepten zu sein. Ein Zauberer ist auch dabei.

Mit einer Wahrnehmung (7) erkennt man einige aus der gestrigen Patrouille wieder. Der Anführer Sulfa Langhauer fordert alle auf sich zu ergeben. Keinem wird etwas passieren. Sie werden nur aus Cara Fahd herausgebracht ohne die Karawane natürlich.

Sollte es zu einem Kampf kommen, werden die Orks versuchen keinen zu töten, sondern nur bewusstlos zu schlagen. Allen Opfern wird die Ausrüstung abgenommen, und sie werden aneinander gekettet.

Was wertvoll oder nützlich ist, wird auf ein Wagen geladen und mitgenommen. Die anderen Wagen werden in Brand gesteckt.

Auf Nachfrage was das denn alles soll, kriegt man nur unwirsch zu hören, dass man in Verdacht stünde mit dem "Eisernen Legat" zusammenzuarbeiten. Diese Aussagen kommen nur sehr halbherzig rüber und können die Orks wohl selbst nicht davon überzeugen.

Möglichkeit 2:

Die Karawane ist noch ca. 3 Tage von Krallengrat entfernt, als zwei Pferde plötzlich zu scheuen beginnen und davonrasen. Bevor sie wieder beruhigt werden können, gerät ein Wagen ins schlingern und stürzt einen Hügel runter. Alle Personen auf dem Wagen konnten vorher abspringen, doch der Wagen wurde dabei stark beschädigt und die beiden Pferde brachen sich die Hälse.

Der Karawanenführer hofft in einem naheliegenden Dorf Hilfe zu bekommen. Doch das Dorf ist verlassen. Die Bewohner scheinen aber nichts mitgenommen zu haben. In dem Dorf findet man alles, um den Wagen zu reparieren. Selbst zwei Ersatzpferde können von der Koppel geholt werden.

Kurze Zeit später kommt eine Gruppe Orks der Metallfäuste in das Dorf. Sie erzählen den Charakteren, was vermutlich hier vorgefallen ist.

Der Karawanenführer will es darauf aber nicht beruhen lassen. Er ist ein grundehrlicher Händler und ist niemanden etwas schuldig. Er möchte die Bewohner für die Materialien und die Pferde entschädigen, die er sich geliehen hat.

Die Orks begleiten die Karawane die letzten drei Tage nach Krallengrat. Währenddessen sollen die Charaktere die Bewohner ausfindig machen und ihnen die Entschädigung vom Händler geben.

Das Kaer

Fünf Tagesreisen entfernt befindet sich ein verlassenes Kaer, welches als Gefängnis umfunktioniert wurde.

Ob als Gefangene oder auf der Suche nach den Dorfbewohnern, früher oder später werden die Charaktere auf das Kaer treffen.

Das Kaer dient als Zwischenstation, bevor die Gefangenen durch ein Portal nach Norn gebracht werden.





Ein schmaler Pfad schlängelt sich einen Hügel hoch und endet auf einem großen Felsvorsprung. Dahinter kann man ein gähnendes Loch erkennen, welches den Eingang des Kaers markiert.

Auf dem Felsvorsprung lagern einige der Fäuste, welche das Kaer bewachen und rechtzeitig vor etwaigen Angreifern warnen sollen.

Das Kaer an sich ist ziemlich klein und besteht hauptsächlich nur aus einer großen Halle, von der einige Gänge in kleinere Höhlen abgehen. Überall in der Halle wurden Gebäude aus dem Fels gehauen. Alle Gebäude, die nicht zu stark beschädigt waren, wurden zu Gefängniszellen umfunktioniert, indem man einfach eine stabile Tür eingesetzt und die Fenster vergittert hat.

Insgesamt gibt es noch fünf kleinere Höhlen, die durch Gänge mit der Haupthalle verbunden sind. Sie werden für verschiedene Zwecke genutzt.

Höhle 1:

Diese Höhle dient als Lagerraum. Es gibt verschiedene Unterteilungen. Man findet hier Holztüren, Eisenstäbe, Werkzeug, Trockenproviant, Wasserfässer, Bierfässer, Waffen und Rüstungen und alle möglichen Ausrüstungsgegenstände, die man bei den Gefangenen gefunden hat.

Höhle 2:

Diese Höhle steht den Nornern zur Verfügung. Hier halten sich die Seelenfresser und der Rote Ritter auf, die mit der Überführung der Gefangenen nach Norn beauftragt worden. Zwar brauchen sie durch das Ambria keinen Schlaf mehr, doch trotzdem ziehen sie sich ab und zu hierhin zurück, um ihre Illusionen zu erneuern oder das Ambria zu genießen.

Höhle 3:

In dieser Höhle hat man ein Labor eingerichtet, welches zur Ambria Gewinnung genutzt wird. Außerdem werden hier auch die Ingredienzien für das Ambria gelagert. In einem weiteren Bereich wurde eine Vielzahl von Tischen aufgestellt, auf welche die Gefangenen festgebunden werden, um ihnen ihre Lebenskraft auszusaugen.

Das Gros der Gefangenen wird zwar nach Norn gebracht, doch einige werden auch vor Ort getötet, damit die Seelenfresser in Cara Fahd, die Roten Ritter, Moschtug und einige von Moschtugs Vertrauten mit dem Ambria versorgt werden können.

Höhle 4:

Diese Höhle diente früher wohl als Versammlungshalle. Am Ende der Halle auf einer kleinen Empore stehen die beschädigten Statuen von Lochost und Thystonius.

Dazwischen wabert das ovale Portal, welches nach Norn führt. Man erkennt auf der anderen Seite ein karges Land mit verdorrten Bäumen, und im Hintergrund sieht man eine zerfallene Stadt. Hat man Ambria getrunken, verändert sich allerdings das Bild. Die Landschaft wird wunderschön, und die Dächer der Häuser scheinen golden in der Sonne zu schimmern.

Höhle 5:

Aus dieser Höhle wurde ein Grab gemacht. Alle Toten werden hierhin gebracht und versinken in der Erde.





Der Elementarist der Roten Ritter hat mit Hilfe der Seelenfresser ein Erdelementar beschworen und in diese Höhle gebannt. Der Elementar ist dafür verantwortlich, dass die Leichen in der Erde verschwinden.

Auch im Inneren des Kaers gibt es einige Orks der Fäuste, welche für die Bewachung der Gefangenen zuständig sind. Sie lagern auf dem ehemaligen Marktplatz in der Haupthalle.

Wichtige Personen:

- Okessa** - Ork Schamane des 6. Kreises / Okessa ist der Anführer der Orks im Kaer und ein enger Vertrauter von Moschtug. Er ist selbst Ambria süchtig und tut alles was notwendig ist, um nicht die Kontrolle über die Gefangenen und die Orks zu verlieren.
- Vorf** - Elf, Seelenfresser / Vorf ist der Anführer der Seelenfresser im Kaer. Er muss dafür Sorge tragen, dass der stetige Strom von Lebenden nach Norn nicht abbricht.
- Uglar Nachtschatten** - Ork Geisterbeschwörer des 8. Kreises / Uglar ist einer der Roten Ritter, und wurde damit beauftragt die Herstellung des Ambrias zu überwachen, und den reibungslosen Ablauf der Gefangenenübergabe zu gewährleisten.

Das Portal:

Dieses 3 m hohe und 1,5 m breite Portal ist ein benannter Zauber der Seelenfresser und verbindet Norn mit Barsaive. Es zu neutralisieren ist überaus schwierig. Das Portal ist wie ein Kreis 8 Zauber zu behandeln, doch um ihn zu neutralisieren muss man vorher den Namen des Zaubers herausfinden.

Der Name lautet "Prolemanta", was so viel heißt wie Heimweg. Doch diesen Namen kennen nur die Seelenfresser.

Ambria

Das Ambria besteht größtenteils aus der Lebenskraft seiner Opfer. Die anderen Bestandteile sind ähnlich denen eines Heiltranks.

Um Ambria zu gewinnen wird dem Opfer eine Phiolen in die Brust gerammt, an deren Spitze statt des Pfropfens ein Kristallsplitter befestigt ist. Dieser Splitter ist aus lebendigem Kristall und ähnelt denen der Blutamulette.

Durch den Splitter wird nun die Lebenskraft in flüssiger Form in die Phiolen gesaugt. Um eine Flasche Ambria herzustellen, wird die Lebenskraft von 12 Personen benötigt.

Der Rest wird mit einer Mischung aus Heiltrank, tödlichem Gift und berausenden Drogen aufgefüllt.

Eine Flasche reicht für ca. 2 Wochen. Nach bereits drei Schlucken ist man süchtig und kann sich nur schwer wieder vom Ambria trennen.

Um selbst zu einem Seelenfresser zu werden, dauert es allerdings eine gewisse Zeit.

Wirkung

Vorteile:

- stoppt den Aterungsprozess





- macht Schlaf überflüssig
- wie Heiltrank nur * 10 Stufen
- heilt Wunden und Krankheiten
- * 3 Stufen auf Stärke, Geschicklichkeit und Zähigkeit für ein paar Stunden nach jedem Schluck

Nachteile:

- langsam aber sicher stirbt man und wird selbst zu einem Seelenfresser. Das äußere Erscheinungsbild verändert sich immer mehr zu einem Untoten.
- - 3 Stufen auf Wahrnehmung, Willenskraft und Charisma

Besonders für Zauberer ist die Einnahme von Ambria eher von Nachteil, bis sie selbst zu Seelenfressern werden. Doch durch die berauschte Wirkung bekommen sie gar nicht mit, wie sehr ihre Zauberkraft oder ihre Wirkung auf andere sich verändert hat.

Um Ambria zu gewinnen muss wie gesagt die mit dem Kristallsplitter versehene Phiole in den Körper eines Opfers gerammt werden.

Dann wird eine Spruchzaubereprobe (20) gegen die MWSK fällig, und je nach Erfolgsgrad entscheidet sich, wie viel Ambria gewonnen werden konnte.

- Außergewöhnlicher Erfolg = Opfer ist tot und sämtliche Lebenskraft konnte gewonnen werden
- Hervorragender Erfolg = Stufe 50 Schaden. Wenn Opfer tot, dann siehe oben, sonst konnte Lebenskraft nur teilweise abgesaugt werden
- Guter Erfolg = Stufe 30 Schaden. Wenn Opfer tot, dann siehe oben, sonst konnte Lebenskraft nur teilweise abgesaugt werden
- Durchschnittlicher Erfolg = Stufe 15 Schaden. Wenn Opfer tot, dann siehe oben, sonst konnte Lebenskraft nur teilweise abgesaugt werden
- Schlechter Erfolg = Nichts ist passiert
- Patzer = Die Kristallspitze ist abgebrochen und kann nicht wieder verwendet werden

Norn

Das Land der Seelenfresser ist schon seit Jahrhunderten zerstört und korrumpiert. Hier gibt es kein richtiges Leben mehr, und die Hoffnung die Dämonen aus Norn zu vertreiben wurde schon längst begraben.

Die Seelenfresser leben in einer Scheinwelt, die sie sich durch das Ambria erschaffen haben. Diese Scheinwelt wollen sie aber auf keinen Fall aufgeben, und deshalb ist Ambria für sie lebenswichtig.

Die prächtige Stadt der Norner ist in Wahrheit nur eine Ruinenstadt. Die wunderschöne Blumenwiese ein verdorrter Acker. Durch das Ambria wird einem nur etwas vorgegaukelt.

In der Nähe der Stadt befindet sich eine verlassene Mine. Dorthin werden die Gefangenen, bewacht durch Seelenfresser, gebracht. Sie werden dort zu Hunderten in gut gesicherte Höhlen gepfercht und können nur auf ihren Tod warten.

Ein Teil der Mine wird für die Ambria Gewinnung genutzt und ist so ähnlich aufgebaut, wie das Labor im Kaer.





Die Mine wird durch Seelenfresser und einen Roten Ritter gut bewacht. Der Rote Ritter ist Errin Weitblick ein Orkscout des 8. Kreises.

Auch das Portal, was auf einem Hügel nahe der Stadt liegt, wird rund um die Uhr durch einige Seelenfresser bewacht.

Die Fäuste von Fahd

Das Lager der Fäuste befindet sich in der Nähe der Stadt Krallengrat. Soweit das Auge reicht sieht man nur Zelte, Lagerfeuer und Reittiere. Mittendrin hat es sich Moschtug bequem gemacht und befiehlt von dort aus über sein Stamm. Spöttisch hat er es abgelehnt in der Hauptstadt zu leben, wie ein Stadtork.

Falls die Charaktere Moschtug aus früheren Abenteuern kennen, wird er sie bestimmt zu ihm durchlassen. Dann können sie sich selbst von seinem derzeitigen Zustand überzeugen.

Mit einfachen Worten können sie ihn aber sicherlich nicht dazu bringen sein Bündnis mit den Nornern zu überdenken, oder gar auf das Ambria zu verzichten.

Epilog

Wie die Charaktere aus dieser Sache herauskommen, hängt wohl davon ab, wie mächtig sie sind. Sind sie einem Kampf gegen die Seelenfresser und die "Roten Ritter" gewachsen?

Vielleicht gibt es aber auch einen mutigen Charakter, der Moschtug zu einem Blut Duell herausfordert und es dann mit dem Anführer der "Roten Ritter" Smildanach Wirbelwind aufnimmt.

Sollten sie außerstande sein alleine einen Kampf gegen die Seelenfresser zu gewinnen, könnten sie versuchen Orks der anderen Stämme auf ihre Seite zu ziehen.

Für viele sind die Taten von den Fäusten ein Verbrechen, und die zerbrochenen Mauer wollen den Tod von Tarjak Sturmwolke rächen.

Wenn die Orks erfahren, wer die "Roten Ritter" in Wirklichkeit sind, und was aus ihnen geworden ist, werden sie wohl schon von alleine auf der Seite der Charaktere sein.

Ein Indiz dafür könnten Tarjaks letzte Worte sein, bevor Smildanachs Schwert sein Herz durchbohrte. Es war eine ängstliche ja fast erschütternde Frage: "Meister...seid ihr das?!?"

Einige der Zuschauer konnten Tarjak diese letzten Worte rufen hören. Es gibt aber auch einige Orks bei den "Fäusten von Fahd", die überhaupt nicht einverstanden sind mit dem Handeln von Moschtug. Die Charaktere könnten sie z.B. im Kaer treffen, wo sie ebenfalls ihr Leben als Gefangene fristen müssen. Diese Orks könnten wissen, wer die "Roten Ritter" in Wirklichkeit sind, oder dass mehr hinter diesen Elfen und Menschen aus Norn steckt, als sie einem Glauben machen wollen.

Krathis Gron wird gegen einen offenen Kampf sein, aber auch sie kann den Charakteren helfen. Der Waffenschmied von "Cara Fahds Streiter" kennt diese Gruppe wie kein anderer. Wenn die Charaktere schon wissen, wer die "Roten Ritter" in Wahrheit sind, kann er ihnen wichtige Informationen oder Gegenstände geben, die ihnen im Kampf gegen die Ritter helfen können.

Vielleicht suchen die Charaktere aber nicht die gewaltsamen Auseinandersetzung mit den "Roten Rittern" und den Seelenfressern, sondern wollen lieber den Fäusten und vor allem Moschtug die Augen öffnen, wer die "Roten Ritter" und was die Seelenfresser in Wirklichkeit sind.

Dvilgaynon die enge Vertraute von Krathis Gron ist in der Lage ein Portal nach Norn zu erschaffen. Dadurch wäre man nicht mehr auf das Portal in dem Kaer angewiesen. Außerdem könnte sie auch ein Gegenmittel brauen,





welches das Ambria neutralisiert. Dadurch könnte man Moschtug wieder zu einem klaren Verstand verhelfen, und vielleicht hilft das sogar auch bei den "Roten Rittern"?

Für welchen Weg sich die Charaktere auch immer entscheiden, eins steht fest, die Seelenfresser und die "Roten Ritter" werden alles in ihrer Macht stehende tun, um die Charaktere aufzuhalten.

Sollten sie sie im Kampf nicht besiegen können, werden sie versuchen die Charaktere ebenfalls vom Ambria abhängig zu machen.

Doch auch nach neuen Verbündeten gucken sie sich schon um. Der aussichtsreichste Kandidat ist Zarass Eiskalt Oberhaupt von "Zarass Stürmern". Zarass ist ebenfalls unzufrieden mit der Politik von Krathis Gron, und sie macht sich überhaupt nichts aus dem Schicksal der Nicht-Orks in Cara Fahd. Nur ihre Abneigung gegenüber Moschtug hat sie bisher davon abgehalten sich auf seine Seite zu schlagen.

Doch sollte es gelingen sie Ambria süchtig zu machen, werden es Krathis Gron und die Charaktere mit zwei rebellischen Stämmen zu tun haben.

Namen

Nun sind die Namen der wichtigsten Personen aufgelistet, auf welche die Charaktere während des Abenteuers treffen können.

"Ort" gibt an, wo sie sich normalerweise aufhalten.

"Rote Ritter" / "Cara Fahds Streiter":

- Smildanach Wirbelwind** - Ork Schwertmeister des 10. Kreises, Anführer der "Roten Ritter" und "Cara Fahds Streiter".
Ort: Lager der "Fäuste von Fahd", immer in der Nähe von Moschtug und Lamphada

- Boran Stahlfaust** - Ork Krieger des 9. Kreises, Boran passt auf Kiehma auf, und versucht Zarass auf die Seite der Seelenfresser zu ziehen.
Ort: Lager von "Zarass Stürmer"

- Ubadai Silberfeder** - Ork Schütze des 8. Kreises, Ubadai ist hauptverantwortlich für die Überfälle auf die Nicht-Orks und organisiert die Gefangenentransporte ins Kaer.
Ort: Mit den Fäusten unterwegs oder im Lager

- Nuada Donnerhuf** - Ork Steppenreiter des 9. Kreises, Nuada ist die rechte Hand von Smildanach und genießt das größte Ansehen bei den Fäusten und besonders bei Moschtug. Er hat auch bisher die meisten Blut Duelle gegen Widersacher Moschtugs ausgetragen.
Ort: Meistens im Lager der Fäuste. Ab und zu aber auch an Überfällen beteiligt.

- Errin Weitblick** - Ork Scout des 8. Kreises, Errin sorgt für den reibungslosen Ablauf in





Norn und soll die Gefangenen unter Kontrolle halten.

Ort: In der Mine oder der Stadt von Norn

Elodan "der ewig Lächelnde" - Ork Troubadour des 9. Kreises, Elodan hat viel von seinem früheren Charme verloren. Er ist als eine Art Abgesandter Moschtugs in der Hauptstadt tätig und soll dort neue Verbündete suchen und die Feinde von den Seelenfressern nicht aus den Augen lassen.

Ort: Krallengrat

Uglar Nachtschatten - Ork Geisterbeschwörer des 8. Kreises, Uglar ist verantwortlich für die Gefangenen und die Ambria Herstellung im Kaer.

Ort: Kaer

Ruad Naturquell - Ork Elementarist des 8. Kreises, Ruad besorgt die Ingredienzien, die für die Ambria Herstellung vonnöten sind und bringt sie zum Kaer. Außerdem ist er für den magischen Schutz des Lagers verantwortlich.

Ort: Im Lager der Fäuste. Er ist aber häufig auf Reisen, um die Ingredienzien zu beschaffen oder zum Kaer zu bringen.

Die Kreise der "Roten Ritter" sollten natürlich an die Charaktere angepasst werden. Ich schlage 1 bis 2 Kreise über denen der Charaktere vor. Sie haben eine Gruppenstruktur, durch die sie hauptsächlich ihre Widerstandskräfte und ihre Verwundungsschwelle erhöht haben.

Ihre Rüstungen sind magisch und gewähren ihnen einen körperlichen und mystischen Rüstungsschutz von 15. Sie verursachen keinen Initiativeabzug und erlauben keine Direkttreffer.

Die Seelenfresser:

Lamphada - Elf, Anführer der Seelenfresser in Cara Fahd. Er sorgt dafür, dass Moschtug und die Fäuste nicht aus der Reihe tanzen. Er hat sich auf Illusionsmagie spezialisiert.

Ort: Lager der Fäuste

Vorl - Elf, Anführer der Seelenfresser im Kaer. Er gewährleistet die Versorgung von Norn mit Lebenden. Vorl hat sich auf Geisterbeschwörermagie spezialisiert.

Ort: Kaer

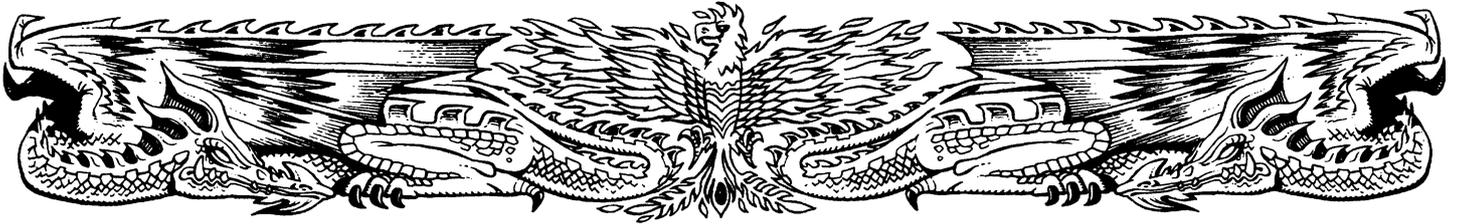
Klehma - Mensch, Klehma versucht Zarass und ihren Stamm auf die Seite der Seelenfresser zu ziehen. Er hat sich auf die Magie der Elemente spezialisiert.

Ort: Lager von "Zarass Stürmer"

Berühmtheiten Cara Fahds:

Krathis Gron - Krathis ist die Königin der Orks. Sie ist eine mächtige Adeptin und





hochrangige Upandal Questorin. Doch sie ist nicht unumstritten in den eigenen Reihen. Es gab schon viele Versuche ihre Autorität zu untergraben, und sogar sie vom Thron zu stürzen. Doch nichts ist mit der jetzigen Situation vergleichbar. Krathis weiß nicht, wie sie sich verhalten soll. Das Schicksal des jungen Orkkönigreiches steht auf Messers Schneide. Eine Intervention von Außenstehenden würde ihr gerade recht kommen.

Ort: In der Hauptstadt Krallengrat

Dvilgaynon

- Dvilgaynon ist eine alte Freundin von Krathis Gron, welche diese aus Cathay mitbrachte. Doch diese zierliche Menschenfrau ist weit mehr, als nur eine Vertraute von Krathis Gron und mächtige Zauberin. Sie ist in Wahrheit ein Großer Drache, doch das wissen die wenigsten. Dvilgaynon könnte den Charakteren eine große Hilfe sein. Sie ist zur Zeit zwar vollauf mit der Untersuchung der Dämonenwolken beschäftigt, doch die Charaktere könnten sie sicherlich davon überzeugen, dass die Seelenfresser ein akuterer Problem darstellen.

Ort: Unterwegs oder in Krallengrat

Charok Rothand

- Dieser alte und weise Ork ist der Häuptling der "zerbrochenen Hauer". Er ist ein treuer Anhänger von Krathis und dem neuen Orkkönigreich. Er musste durch den Krieg viele Verluste in den eigenen Reihen hinnehmen, und das lastet schwer auf seinen Schultern. Besonders der Tod seines Sohnes hat ihn krank vor Trauer und Wut gemacht. Er hat schon immer Moschtug verachtet, doch durch den Tod Tarjaks ist diese Verachtung in Hass umgeschlagen.

Ort: Entweder im Lager der "zerbrochenen Hauer" oder in Krallengrat

Olathir

- Olathir ist wohl der berühmteste Waffenschmied in Cara Fahd. Er hat über all die Jahre hinweg "Cara Fahds Streiter" begleitet und hat ihre Waffen und Rüstungen geschmiedet. Er kennt die Stärken und Schwächen jedes einzelnen wohl am besten. Deshalb hat ihn auch der vermeintliche Tod der Gruppe mit am härtesten getroffen. Er fühlt sich schuldig. Glaubt, dass seine Waffen und Rüstungen versagt haben.

Moschtug

- Moschtug ist ein Orkbrenner, wie er im Buche steht. Er lebt nach den alten Traditionen und ist allem neuen gegenüber ablehnend eingestellt. Seine "Fäuste von Fahd" lebten schon immer auf dem Gebiet Cara Fahds. Deshalb sieht er sich auch als rechtmäßiger Thronerbe an. Da Krathis Gron sich aber einer großen Beliebtheit unter den Orks erfreuen konnte und auch einige große Orkstämme hinter sich hatte,





musste Moschtug zähneknirschend Krathis Gron als Königin anerkennen und seinen Stamm ihr unterordnen.
Doch sein Verlangen nach dem Thron wurde nie weniger.

Zarass Eiskalt

- Zarass ist die Anführerin von "Zarass Stürmern". Ihr Vater Terath steht schon seit Jahren unter dem Sold der Zwerge in Throal. Er beschützt sie vor marodierenden Orkbrennern. Zarass wollte allerdings nicht als Beschützerin der Zwerge fungieren. Als das neue Orkkönigreich entstand sah sie ihre Chance gekommen und schloss sich mit der Hälfte von "Teraths Stürmern" Krathis Gron an. Doch schon bald musste Zarass erkennen, dass auch Krathis verweichlicht war und zuviel Rücksicht auf andere Rassen nahm. Viele uralte Traditionen der Orks missachtete sie. In vielen Punkten stimmt sie mit Moschtug überein. Doch seine Ambitionen selbst König zu werden unterstützt sie keinesfalls.

Werte

Seelenfresser

Attribute

Ge: 9 St: 10 Zäh: 9
Wa: 9 Wi: 11 Cha: 3 (15)

Initiative: 10

Anzahl Angriffe: 3

Angriff: 12

Schaden: je nach Waffe

Anzahl Sprüche: 1

Spruchzauberei: 18

Effekt: siehe unten

KWSK: 12

MWSK: 12

SWSK: 16

Rüstung: je nach Rüstung

Mystische Rüstung: 7 (kann durch getragene Rüstung noch erhöht werden)

Niederschlag: 12

Erholungsproben: 4

Todesschwelle: 64

Verwundungsschwelle: 14

Bewusstlosigkeitsschwelle: 60

Kampflaufleistung: 60

Normale Laufleistung: 120

Legendenpunkte: 1.500

Ausrüstung: unterschiedlich

Beschreibung:

Jeder Seelenfresser ist durch eine Illusion in der Lage sein äußeres Erscheinungsbild zu verschleiern. Er sieht dann aus, wie ein sehr charismatischer Elf oder Mensch. In diesem Fall hat er eine Charismastufe von 15. Sollte man es schaffen diese Illusion zu durchschauen (18), sinkt die Charismastufe auf 3. Dann sieht man das wahre Erscheinungsbild der Seelenfresser. Eine furchtbar magere, verzerrte Fratze, wie bei einem Untoten.





Seelenfresser können jede Art von Rüstungen und Waffen tragen. Ihre hohe Geschicklichkeit erlaubt ihnen dreimal pro Runde anzugreifen. Doch sie kämpfen nur selten mit einem Schwert. Sie benutzen lieber ihre Zauberkraft, um ihre Gegner zu besiegen. Jeder von ihnen hat sich auf eine Magierichtung spezialisiert. Wobei es auch einige mächtige Seelenfresser geben soll, die zwei Richtungen gemeistert haben sollen. Die meisten Seelenfresser sind Zauberer des 6 - 8 Kreises ihrer Disziplin.
Sie zaubern mittels roher Magie, die aber keine negative Auswirkung auf sie hat.

