

## **Blut auf uraltem Stein (Von Orks und Menschen)**

- Aurelia di Tiamant [2. Zeichen] (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD)
- Ragnar Hallarsson [3. Zeichen] (Thorwaler Söldner aus Brabak – Dennis D.)
- Baalzor´Nagai [5. Zeichen] (Magier aus Andergast – Christian Z.)
- Cordovan von Fasar [1. Zeichen] (Magier aus Fasar – Sascha G.)
- Lorion Sturmklang (Halbelf aus Donnerbach – Ralf N.)
- Luxtoschgart groscho Xandamasch (Zwerg aus Xorlosch – Michael SD.)

Zeitraum: Tsa 1021 BF

Ort: Zorgan, Greifenfurt, Finsterkamm

Meisterpersonen:

- Abbadi da Merinal [4. Zeichen]
- Raidri Conchobair – Markgraf von Winhall [7. Zeichen]
- Fürstin Sybia von Aranien
- Spektabilität Khorena saba Merisa
- Kurelian der Spährenlenker
- Meister Lancorion
- das Ehepaar Krück vom Grafenhaupt
- Darrag und Jovina Hopfner
- Braumeister und Vater von Jovina Gerwulf Hopfner
- Bürgermeister Perwal Svellter
- der Magistrat
- Ingerimmgeweihter Woltan
- und viele weitere Greifenfurter Bürger
- Ritter Firumar und Rovena von Kaldenmoor zu Dohlentruz
- der Eremit Zajran Khorrach
- die Wölfe vom Lichthag (Räuberbande)

29. Firun 1021 BF

Cordovan verfasst noch einen von den Gezeichneten gesiegelten und unterschriebenen Brief an das Königreich Nostria. Die örtliche Akademie erhält von Cordovan noch eine Mappe mit einer Ausarbeitung über den Borbaradianismus. Danach verlassen die Helden Andergast in Richtung Steineichenwald – zu der Spähre und den wartenden Lenker Kurelian. Die Gefährten reisen mit der Spähre nach Zorgan, um dort Fürstin Sybia von Zorgan aufzusuchen. Luxtoschgart erkrankt während der Reise an der gefährlichen Limbuskrankheit.

Die nächsten Tage:

In Zorgan besuchen die Helden die Fürstin von Aranien und die Spektabilität der Zauberschule von Zorgan. Bei dem Gespräch mit der Fürstin erhalten die Gezeichneten weitreichende Zugeständnisse und Unterstützung. Aranien stellt 100 Kämpfer und 12 Schiffe mit Nachschub bereit, wenn das Mittelreich seine Truppen von der Grenze abzieht. Aranien braucht jeden Kämpfer für den Bürgerkrieg, der vor kurzem im Osten des Landes ausgebrochen ist. Ihre Tochter Dimiona führt diese Rebellion an. Die Helden versprechen Fürstin Sybia, sich im Mittelreich dafür einzusetzen. In der Zauberschule versorgen die Gezeichneten die Spektabilität mit Thesispapieren zur Bekämpfung von Dämonenwesen (Bewegung stören, Pentagramma, allgemeine Magiekunde über Borbaradianismus).

#### 10. Tsa

Die Spähre bringt die Helden nach Greifenfurt. Kurelian verabschiedet sich von den Gezeichneten und wünscht ihnen viel Glück! Im Greifenfurter Land herrscht zur Zeit kalter Winter. Ragnar droht die völlige Starre! Die Helden suchen kurz den verlassenen (und zum Teil stark vernachlässigten) Turm von Cordovan auf und stapfen dann durch den Schnee im dunkeln nach Greifenfurt. Im Grafenhaupt gibt es ein freudiges Wiedersehensfest mit der Familie Krück – hier verbringen die Helden dann die Nacht.

#### 11. Tsa

Es hat sich schnell herumgesprochen, dass die Helden in der Stadt sind. Sofort tauchen mehrere Delegationen auf, um den Helden ihre Aufwartung zu machen. Nachdem sich die Helden in das Buch der Stadt eingetragen, mit der Kanzlerin, Magistrat und dem neuen Bürgermeister Perwal Svellter gesprochen haben – trifft man sich endlich mit dem Schmied Darrag (und Freund von Cordovan). Darrag und seine Frau Jovina können erst heiraten, wenn der Brautvater Gerwulf Hopfner wieder aufgetaucht ist. Vor einigen Wochen ist er zur Feste Drohlentruz aufgebrochen, um dort sein Bier zu verkaufen. Er gilt als verschollen. Die Helden versprechen den Brautvater zu finden und decken sich mit Ausrüstung und Winterkleidung ein. Abbadí und Raidri bleiben in der Stadt.

#### 12. Tsa

Die Helden brechen in Richtung Finsterkamm auf. Die Firunskälte macht den Helden zu schaffen – Ragnar droht trotz seiner dicken Winterkleidung zu erfrieren. Die Auswirkungen des 3. Zeiches wirken schwer.

#### 13. Tsa

Die Helden schlagen ihr Lager in einem Bauernhaus auf. Bauer Raul und Bäuerin Nana (Kinderlos, viele Knechte und Mägde) nehmen die Helden für diese Nacht auf und bewirten ihre Gäste traviagefällig.

#### 14. Tsa

Im Dorf Hundsgab vergnügen sich die Helden im Gasthaus "Krug an der Wand" (Baal nimmt an einem Wettrinken teil, Luxtoschgart würfelt lieber um sein Glück). Hier erkundigen sich die Helden über einen umherziehenden Braumeister.

#### 15. Tsa

Die Helden erreichen einen kleinen Wald. Baal hat vom gestrigen Trinken einen Werwolf und ist von dem lauten Gerede der Helden genervt. Er wirkt einen Zauber (Silentium). Vor dem Wald stoppen die Helden und verlassen den Weg. Die Gruppe geht in den Wald (parallel zu dem Weg) und stößt dort am Wegesrand auf überraschte Räuber – die hier wohl an der Straße Reisende auflauern. Ragnar stürmt vor und köpft deren Anführer. Die anderen fliehen aus dem Wald in Richtung Gebirge. Die Helden nehmen die Verfolgung auf und entdecken im Wald das Lager der Räuber (aufgebaute Zelte, ein Braten über dem Feuer). Die Gefährten bleiben die Nacht über hier und entdecken im Lager unter anderem ein Brandeisen mit einem delitantischem geschmiedeten Praiossymbol.

#### 17. Tsa

Am Fuß eines Berges können die Räuber von den Helden gestellt werden. Völlig ausgehungert und entkräftet ergeben diese sich sofort. Nachdem sie die Räuber verhört haben (der Braumeister ist in der Gewalt der Räuber und muss Bier brauen, die Räuber haben die örtlichen Orks aufgehetzt und nun drohen diese das Kloster Arras de Mott zu zerstören), dürfen die Räuber weiterziehen. Nur der Jungräuber Perainian bleibt als Gefangener bei den Helden.

Abends erreicht die Gruppe die kleine Motte Drohlenutz und lassen sich zum Burgherren führen. Die Helden platzen dabei mitten in einem Tsatagfest und werden eingeladen mitzufeiern. Die Helden berichten von ihrer Suche und bisherigen Erkenntnissen. Der Räuber wird solange im Verließ eingesperrt. Leider kann Ritter Firumar zu Dohentutz nicht helfen. Ihm stehen nur ein halbes Dutzend Waffenknechte zur Verfügung. Er gibt den Helden den Rat den Angriff der Orks zu verhindern. Seine Jägerin Alrike kennt einen Erimiten in den Bergen, der mit den Orken verhandeln könnte. Ein verrückter Eremit zwar – aber die Orken achten ihn. Wenig später stößt die Jägerin Alrike zu dem Fest und erklärt sich bereit die Helden zu dem Erimiten zu führen. Da die Zeit drängt, brechen die Helden noch in der Nacht auf.

#### 18. Tsa

Die Helden erreichen nach einer gefährlichen Nachtwanderung durch das Gebirge in den frühen Morgenstunden den Erimiten und rondragläubigen Zajran. Nachdem er sich die Geschichte der Helden angehört hat, erklärt er sich bereit einen Kontakt zu den Orken herzustellen. Er brüllt in die Berge Schmähungen gegenüber Brazoragh und lockt so die Orken zu ihm. Die Helden müssen den ganzen Tag warten und erst in der Dunkelheit tauchen über 100 Orks unter dem jungen Schamanen Sharkhush Morchai auf. Die Gezeichneten sprechen mit ihm über Borbarad und dass sie von den Räufern getäuscht wurden: einige Orks wurden von den Räufern getötet und mit Praiossymbolen (zeigen dem Ork das Brandeisen aus dem Lager) verehen worden. Die Orken dachten gleich an die Praioten von Arras de Mott und planten deren Vernichtung. Der Schamane und die Helden schließen einen Pakt. Die Orks bekommen ihre Rache, indem die Helden sie zu dem Lager der Räuber führen. Dafür sehen die Orken vom Angriff auf Arrs de Mott ab und schließen sich den Gezeichneten im Kampf gegen Borbarad an. Die Helden akzeptieren und 15 Orks vom Stamm der Tordochai schließen sich den Helden an. (Ragnar und Luxtoschgart sprechen mit Zajran, dass er die Räuber vorher warnen soll) Der Eremit Zahjran begleitet die Gruppe.

#### 19. Tsa

Drohlenutz. Die Helden holen den Jungräuber aus dem Kerker und dieser führt die Gruppe zum Lager der Wölfe vom Lichthag. Die Jägerin Alrike bleibt auf der Burg. Untterwegs erklärt der Jungräuber dem Erimiten den Standort des Lagers. Zahjran setzt sich abends von der Gruppe ab und warnt die Räuber vor dem bevorstehenden Angriff.

#### 21. Tsa

Lager der Wölfe vom Lichthag. Die Orks stürmen das Lager der Räuber und schlachten alle (bis auf 2 die entkommen konnten) ab. Nur 2 der Orks gehen zu Tairach. Die Helden lassen den entsetzten Jungräuber wieder laufen. Danach holen sie den Braumeister aus der Hütte der Räuber. Zufrieden reisen die Orken ab. Die Helden bestatten derweil die Toten Räuber.

#### 26. Tsa

Ankunft in Greifenfurt. Die Helden übergeben den geretteten Brautvater Gerwulf an Darrag und Jovina. Am nächsten Tag soll der Traviabund gefeiert werden. Die Kopfgeldprämie von 100 Goldstücken für die Vernichtung der Wölfe vom Lichthag (ausgelobt vom Magistrat) übergeben die Helden dem örtlichen Waisenhaus.