



Prolog

Kampagnenhintergrund

Vor einigen Jahren konnte der äußerst mächtige Magierleichnam Tar-Baphon – auch bekannt als der Wispernde Tyrann – aus seinem Gefängnis entkommen. Vor Jahrtausenden hatte er die Orks von Belkzen für seine Eroberungsfeldzüge in seine Dienste gezwungen, so dass ihre Nachfahren wussten, dass er dies erneut versuchen würde. Heute ist es egal, ob die damaligen Orks ihm freiwillig gedient haben oder nicht. Da für ihn die orkischen Soldaten nur ersetzbares Kanonenfutter gewesen sind, hat Tar-Baphon im Laufe von Generationen den Großteil von Belkzens Bevölkerung, Traditionen und Geschichtsüberlieferungen ausgelöscht. Doch wenigstens eine Lektion wurde von einer Orkgeneration an die nächste weitergegeben und grub sich tief in ihr Denken ein: Man kann dem Wispernden Tyrannen nicht vertrauen!

Als Tar-Baphon also aus seinem Kerker, dem Galgenkopf, ausbrach und Belkzens Bewohnern befahl, unter seinem Banner zusammenzuströmen, stieß er auf eisernen Trotz. Seine Boten wurden ohne ihre Köpfe zu ihm zurückgeschickt und die Schriftstücke mit seinen Forderungen waren in ihre Halsstümpfe gestopft worden. Voll Zorn entsandte der Leichnam eine untote Strafexpedition, um Belkzen für diese Frechheit zu bestrafen. Doch in der Schlacht der Neun Zerschmetterten Schädel konnten die Orkstämme die Invasoren vernichten.

Mit der Geduld eines uralten Untoten wartet der Wispernde Tyrann seitdem auf den richtigen Moment, um seine Orks wieder zu unterwerfen und auf Kurs zu bringen. Diese Gelegenheit ergab sich vor einem Jahr, als die Götter selbst in den Krieg der Unsterblichen zogen. Unter den Gefallenen dieses Konfliktes war unter anderem das halbe Pantheon der belkzener Orkgötter. Die sterblichen Orks Uirch und Mahja Feuerhaar forderten die unheiligen Götter Lanischra (Gott der Versklavung) und Sezelian (Gott des Feuers und der Rache) heraus, triumphierten und stiegen ganz nach orkischer Tradition zu Göttern auf. Auch der verstorbene Kriegsherr Grask Uldeth besiegte und ersetzte Zagresch (Gott der Gewalt und des Todes), während Verex (Gott der Plünderer) dem Zorn Rovagugs zum Opfer fiel.

Der teilweise Fall des Pantheons war eigentlich schon Gelegenheit genug, allerdings stellte Tar-Baphon fest, dass Belkzen noch einige andere Schwächen aufwies. Der Gott Zagresch war nicht völlig vergangen, existierte nun aber als körperloser, von Zorn angetriebener Geist. Einige seiner Priester konnten seine Essenz in einem Fleischkonstrukt, dem Kadavermann, verankern – doch natürlich ist selbst dieser mächtige Leib kein Vergleich zu seiner verlorenen Göttlichkeit. Zagresch giert nach dem, was er verloren hat. Er ist nicht subtil genug, um es allein zu schaffen, doch Tar-Baphon hat ihm bereits Rat und Tat im Gegenzug zu seiner Zusammenarbeit angeboten. Der verzweifelte Zagresch hat dem zugestimmt. Auf Tar-Baphons Weisung hin hilft er nun, nekromantische Energie durch ganz Belkzen zu leiten und die

dadurch entstehenden Untoten im Interesse des Wispernden Tyrannen zu befehligen. Er glaubt, Tar-Baphon werde ihm im Gegenzug helfen, seine Göttlichkeit zurückzuerlangen. Das ist eine nützliche Annahme. Für den Leichnam ist er allerdings nur eine Marionette. Sowie er keinen Nutzen mehr erbringt, will Tar-Baphon seine Essenz verschlingen, um selbst der Göttlichkeit näherzukommen.

Der zweite wichtige Verbündete in den Plänen des Leichnams ist Paskis, die Anführerin des Stammes des Ungebrochenen Horns. Die ambitionierte Orkin dient Tar-Baphon gern, hat dieser ihr doch versprochen, dass nach der Eroberung als seine Statthalterin über Belkzen herrschen soll. Ihre erste Aufgabe ist, die Bündnisse zu sabotieren, die Ardax geschlossen hat, bzw. zu schließen hofft. Dafür will Tar-Baphon ihr helfen, Urgir zu übernehmen.

Als letztes Element seiner Pläne für Belkzen will der Leichnam auf das gewaltige Potenzial der nekromantischen Energien zugreifen, welche durch die Region zu strömen beginnen. Solange Zagresch ein Gott war, hat er diese Energien weitestgehend durch die Opfergaben seiner Gläubigen unterdrückt, doch nach seiner Niederlage ist dieser Schutz nun fort. Nach Jahrtausenden voll zahlloser Kämpfe ruhen in Belkzens Erde die Überreste Unzähliger, die ein blutiges Ende genommen haben. Da Zagresch nun besiegt ist, hat Tar-Baphon sich entschieden, dass weitere diplomatische Geplänkel bei den Orks Zeitverschwendung sind. Die Zeit der Nekromantie ist gekommen – denn warum soll er sich bemühen, lebende, widerpenstige Orks zu rekrutieren, wenn er ebenso gut gehorsame Untote haben kann?

Während andere derzeit Belkzens Untergang planen, will Ardax Weißhaupt Belkzen dem Handel mit anderen Ländern öffnen und Allianzen schmieden. Er konnte schon viele Stämme von seinen Ideen überzeugen und hat nun fremde Würdenträger zur mehrwöchigen Flutversammlung eingeladen, um im Rahmen von Festivitäten und Jagd Bündnispartner zu finden.

Die SC

Die SC beginnen die Kampagne auf der 3. Stufe. Zu den Möglichkeiten siehe auch den Leitfaden zum Abenteuerpfad. Sie könnten einheimische Unterstützer von Ardax' Plänen sein, diesen kritisch gegenüberstehen oder auch Orks aus anderen Ländern wie z.B. Garund sein, die ferne Verwandte besuchen. Sie könnten im Auftrag anderer Länder, Organisation und Machtgruppen nach Belkzen kommen. Oder sie könnten schlussendlich eigene Interessen verfolgen. Die meisten Organisationen sind nicht bereit, wichtige Leute oder ihre besten Diplomaten zu riskieren, schließlich stehen die belkzener Orks im Ruf, ein raues und brutales Volk zu sein. Die SC dagegen sind ersetzbar, können aber mit den nötigen Befugnissen ausgestattet werden. Sollten die Verhandlungen ein Erfolg werden, so könnten sie jedoch zu unersetzbaren Verbindungsleuten werden, die in der Gunst der Orks und ihrer Auftraggeber gleichermaßen stehen.

1. Akt: Die Belebende Flut

2. Akt: Der Aschesturm

3. Akt: Das Schicksal des Zerstörers

Epilog: Fortführung der Kampagne

NSC-Galerie

Die Orks von Belkzen

Der Flutfrieden

Religionen

Die Quahs des Mondes und der Sonne

Stadtführer zu Wyvernstich

Abenteuer-aufhänger in Belkzen

Neue Archetypen

Neue Talente

Neue Ausrüstungs-gegenstände

Neue Zauber

Neue Tiergefährten

Bestiarius

Orkische SC gehören wahrscheinlich einem der Stämme an, die Ardax' Vorhaben unterstützen. Sie könnten inoffiziell auch den Auftrag haben, auf die fremden Würdenträger ein wenig aufzupassen und ihnen den Weg zu weisen. Oder sie sind Repräsentanten ihres Stammes, schließlich strebt Ardax auch an, alle Stämme unter einem Banner zu vereinen.

Dieser Abenteuerpfad spricht somit eine breite Vielfalt an Spielstilen an. Gesellschaftliche Herausforderungen, die Gefahren der Wildnis und natürlich Kämpfe warten auf die SC. Obendrein ist Belkzen ein raues, gefährliches Land, in dem Druiden, Waldläufer und andere SC mit Schwerpunkt auf Natur- und Überlebenskunde auf ihre Kosten kommen!

Zeitlicher Überblick

Die folgenden Ereignisse der Vergangenheit spielen eine Rolle in dieser Kampagne:

Datum	Ereignis
-5102 AK	Orks erreichen erstmals die Oberfläche Golarions, nachdem die Zwerge während der Himmelsqueste sie aus ihrer Heimat vertrieben und vor sich her getrieben hatten. Von gelegentlichen Scharmützeln abgesehen, gehen sich die Angehörigen der beiden Völker dank des verfügbaren Territoriums weitestgehend aus dem Weg.
-5088 AK	Nachdem die Riesen mit Unbehagen die orkische Expansion beobachtet haben, ziehen sie eine Armee zusammen, um die Störenfriede zu zermalmen. Trotz großer Verluste siegen die Orks; das Gefecht geht als Die Erste Schlacht in ihre Geschichte ein.
-4213 AK	Zwergische Prospektoren gründen Jerengoff am Rand der Kodarberge.
-3709 AK	Orks plündern Jerengoff. Die Stollen und Tunnel werden zur Bergbaustadt Hornbrunn.
-3708 AK	Unter dem legendären Kriegsherrn Belkzen belagern und erobern Orks die zwergische Himmelszitadelle Koldukar und nennen sie um in Urgir. Urgir wird zu einer Bastion orkischer Macht. Belkzen stirbt oder verschwindet etwa zehn Jahre später (die Angaben variieren).
-3500 AK	Im Laufe einiger Jahrhunderte verlieren die Orks langsam Boden an ihre Nachbarn und werden in die heute als Belkzen bekannte Region zurückgedrängt.
-3500 AK	Für die nächsten 7.000 Jahre gibt es kaum Aufzeichnungen; nur wenige wichtige Ereignisse sind verlässlich in den Überlieferungen wiedergegeben. Wahrscheinlich kam es zu großen Schlachten, Heldentaten, kurzfristigen Vereinigungen der Stämme und kulturellen Triumphen, jedoch wurde der Großteil der mündlichen Überlieferungen während der Knechtschaft unter dem Wispernden Tyrannen ausgelöscht.
3203 AK	Der Wispernde Tyrann eint die zerstrittenen Orkstämme unter seinem Banner und nutzt sie als Armee bei seinen eigenen Eroberungszügen. Gefallene werden reanimiert, um selbst im Tod weiterzudienen. Die Orks ziehen zwar begeistert in den Krieg, bereuen aber schnell das Bündnis mit dem gnadenlosen Leichnam. Leider fehlt es ihnen nun an Stärke und Einheit, um erfolgreich zu rebellieren. Generationen von ihnen leben und

sterben ganz nach den Launen des Leichnams, der die Ressourcen von Belkzen plündert und die orkische Kultur verheert.

3828 AK Der Kreuzzug des Lichts besiegt den Wispernden Tyrannen und beendet so die Jahrhunderte orkische Knechtschaft. Allerdings hassen die Kreuzfahrer die Orks, nachdem Zahllose durch diese Soldaten des Tyrannen zu Tode gekommen sind. Die Kreuzfahrer gründen ein Jahr später Finismur, um über den Kerker des Leichnams zu wachen, aber auch als Bollwerk gegen orkische Expansion.

Umschlossen von Varisias Schoantis, Finismur, Ustalav und den Gefolgschaften der Kelliden erkennen die belkzener Orks, dass sie keine Freunde haben und dazu verdammt sind, in einem öden Landstrich zu hausen. Dies hätte ein Wendepunkt für die Orks sein können, hätten andere ihnen gegenüber Mitgefühl gezeigt. Stattdessen entwickeln die Orks eine auf Raubzügen und Plünderungen basierende Kultur, um sich zu holen, was sie zum Überleben brauchen. Dies verschlechtert natürlich die Beziehungen zu den Nachbarn noch mehr und macht sie zu gefürchteten Gruppierung der ganzen Region.

4043 AK Während die Erinnerungen an den Wispernden Tyrannen zu verschwimmen beginnen und abstumpfen, bleiben Hass und Abneigung in den Nachbarregionen sehr lebendig. Perfekte Bedingungen für den Drachen Kazavon, die Orks zu einer neuen Armee zu vereinen, um die Region zu erobern. Auch wenn sie weniger ausgebeutet werden als unter Tar-Baphon, kämpfen und sterben erneut Orks für einen nichtorkischen Despoten. Dies sorgt später erst für Unmut.

4063 AK Finismur und seine Verbündeten besiegen Kazavon. Die Orks ziehen sich nach Belkzen zurück und schwören, nie wieder vor einem fremden Herrscher das Knie zu beugen. Schließlich ist ihnen daraus bisher nichts Gutes erwachsen. Im Laufe jahrhundertelanger Überfälle und immer wieder größeren Offensiven überrennen die Orks mehrere befestigte finismurer Verteidigungslinien und erobern schließlich Gebiete südlich des Flusses Esk, um sie zu halten.

4237 -4624 AK Grask Uldeth wird Häuptling des Stammes der Leeren Hand und Stadtherr von Urgir.

4692 AK Aus den Finsterlanden kommend erreicht der Haskodar-Stamm Hornbrunn und beginnt gegen den Stamm des Einen Auges um die Kontrolle über die Stadt zu kämpfen. Die Haskodar gewinnen schrittweise an Boden, während andere Orkstämme die Fehde aus der Ferne beobachten.

4701 AK Nachdem Grask Uldeth seine Macht konsolidiert und sich mit anderen einflussreichen Stämmen verbündet hat, beginnt er mit Reformen, um Belkzen sicherer für Fremde zu machen, die Kämpfe zwischen den Stämmen einzuschränken und den Handel zu fördern. Die meisten Orks halten davon zunächst gar nichts, lassen sich nach und nach aber von den Vorteilen und Gewinnen überzeugen, die ein verlässlicher Handel mit sich bringt.

Prolog

1. Akt: Die
Belebende Flut

2. Akt: Der
Aschesturm

3. Akt: Das
Schicksal des
Zerstörers

Epilog:
Fortführung
der Kampagne

NSC-Galerie

Die Orks von
Belkzen

Der Flutfrieden

Religionen

Die Quahs des
Mondes und
der Sonne

Stadtführer zu
Wyvernstich

Abenteuer-
aufhänger in
Belkzen

Neue
Archetypen

Neue Talente

Neue
Ausrüstungs-
gegenstände

Neue Zauber

Neue
Tiergefährten

Bestiarium

4724 AK Während der Unruhen, die als der Krieg der Unsterblichen in die Geschichte eingegangen sind, werden mehrere Gottheiten gestürzt oder vernichtet, von denen die meisten in Belkzen wichtige Rollen gespielt haben. Gorum wird zerschmettert und seine Essenz im sogenannten Götterregen über den Kosmos verstreut. Ferner fordern drei sterbliche Orks drei der Orkgötter heraus und besiegen sie, wodurch sie fast das halbe Pantheon ersetzen.

4724 AK In Belkzen ist es kein Geheimnis, dass Gorum und ein guter Teil der Orkgötter gestürzt wurden. Die Macht, die sie einst ihren Dienern verliehen haben, schwindet, und viele Priester konvertieren oder sterben. Der Glauben an die neuen Gottheiten – Mahja Feuerhaar, Uirch und Grask Uldeth – beginnt sich auszubreiten. In diesen frühen Monaten ist der Glauben aber noch fragil, sind die überlebenden Diener ihrer Vorgänger verbittert und Belkzens Bewohner müssen sich erst noch an die Veränderungen gewöhnen.

4724 AK Das laufende Jahr.

Zusammenfassung der Kampagne

Die Kampagne besteht aus drei Akten:

DIE BELEBENDE FLUT (STUFEN 3-5)

von Brian Duckwitz

Die SC sind eher unbedeutende Würdenträger und geschäftstüchtige Abenteurer, die an einem einmonatigen Fest zu Beginn der Zeit des Regens und der Fülle teilnehmen, die in Belkzen als der Flutfrieden bezeichnet wird. Die SC beteiligen sich zu Beginn an Herausforderungen, kurzen Expeditionen und mischen sich unter die anderen Teilnehmer, was ihnen bei den Orks Ansehen einbringt. Zusammen mit Ardax Weißhaupt, dem mächtigsten Stammesführer Belkzens, beobachten sie das Einsetzen des Regens und das Heranpreschen der Fluten, die gefeiert werden. Aus Freude wird aber Schrecken, als sich Tausende von Untoten erheben. Die SC führen in einem kämpfenden Rückzug andere Würdenträger nach Osten zur Festung der Hirnmatscher. Jedoch stehen sie dort vor verschlossenen Toren und will man sie nicht hineinlassen. Die SC müssen einen Weg finden, den Herrn der Festung, K'zaard, zu besiegen und Einlass zu erlangen, ehe die Untoten sie einholen!

DER ASCHESTURM (STUFEN 6-8)

von David Schwartz und Shay Snow

Von Berichten über die Initiative und den Einfallsreichtum der SC beeindruckt, lädt Ardax sie nach Urgir ein, um einen Beitrag zur Landesverteidigung zu leisten. Nachdem die SC sich eingerichtet und Beiträge zur Planung geleistet haben,

machen sie sich auf, um die Sturmschreier des Rull aufzusuchen, einen Orkstamm, der vielleicht helfen kann, die übernatürlichen Ahnenstürme zu verstehen, die das Land heimsuchen. Ebenso gilt es, die unersetzlichen Auerochsenherden zu beschützen, die in ein Tal voller Untoter ziehen. Zusammen mit verbündeten Spähern erreichen die SC die Sturmschreier und helfen ihnen, die Herden umzuleiten, damit die Orks nicht verhungern müssen.

Bei der Rückkehr nach Urgir müssen die SC erfahren, dass viele Stämme Ardax' Ruf ignorieren oder sich ihm klar widersetzen. Er schickt sie zur Schmiedestadt Hornbrunn, um Kontakt mit den beiden Stämmen dort wiederherzustellen und die Arbeiten wieder beginnen zu lassen, damit Ardax' Streitkräfte sich dem Feind vollständig gerüstet entgegenstellen können. Einer der Stämme hat allerdings Belkzen verraten und nekromatische Hilfe erhalten, um den anderen Stamm zu unterwerfen. Die SC müssen Hornbrunn infiltrieren, den Loyalisten helfen und die Verräter zu Fall bringen.

Dann treffen orkische Flüchtlinge aus dem Nordwesten auf der Flucht vor eindringenden Schoantis ein. Die SC brechen auf, um die Schoantis aufzuhalten, und erfahren, dass man einen gemeinsamen Feind hat. Gemeinsam stoßen die SC und die Schoantis in einen der Ahnenstürme vor, überwinden seine okkulten Gefahren und besänftigen seinen Zorn.

DAS SCHICKSAL DES ZERSTÖRERS (STUFEN 9-11)

von Kendra Leigh Speedling

Dank Ardax' Anführerstärke und den Beiträgen der SC stehen die Stämme von Belkzen zusammen gegen den Ansturm der Untoten und bereiten sich darauf vor, die Feinde zu zermalmen. Zusammen mit anderen Spähern eilen die SC gen Norden nach Wyvernstich, einer Festung rebellischer Orks, die Belkzen an Tar-Baphon verraten haben. Unterwegs gilt es, einen zweiten Ahnensturm ruhezustellen, den Stamm, um den die Treibsandsee bereisen kann – den Stamm des Ertränkenden Sandes – aus den Händen von Wyvernreitern zu befreien und schließlich Wyvernstich zu infiltrieren und die Bemühungen der Verräter von innen heraus zu sabotieren. Als Ardax' Armee eintrifft, schließen sich die SC der Schlacht an und besiegen den Feind.

Hinter den Kulissen arbeitet der gestürzte Todesgott Zagresch mit Tar-Baphon zusammen, um seine einstige Göttlichkeit zurück zu erlangen, indem er eine Untotenapokalypse auslöst. Da aber die Orks ihm einen Strich durch diese Pläne gemacht haben, beginnt der verzweifelte Zagresch, die zahllosen Gespenster und Ahnenstürme in sich aufzusaugen. Er hofft, durch den Verzehr von genug Seelen doch noch siegen zu können. Die SC spüren ihn in den Großen Hauern auf, kämpfen sich durch seine verbliebenen Kultangehörigen und vernichten den Todesgott, ehe Tar-Baphon hinzustoßen und Zagreschs restliche Göttlichkeit für sich selbst rauben kann!

Reich der Mammutherren

Belkzen

75 KILOMETER

Sarkorisnarbe

Neu-Thassilon

• WYVERNSTICH

Die Dreckssee

Große Hauer

Scharfe Hügel

• TIEFENTOR

Kodargebirge

• STURMWARTE

Ustalav

• DAS MAHNMAL

• HORNBRUNN

• SCHATTENFELD

FLUTVERSAMMLUNG •

SPALTSCHÄDELFESTUNG •

FREISTATT •

Varisia

• URGIR

Irrsinnberge

Die Grablande



--- Fluchtroute



1. Akt: Die Belebende Flut

Prolog

1. Akt: Die
Belebende Flut

2. Akt: Der
Aschesturm

3. Akt: Das
Schicksal des
Zerstörers

Epilog:
Fortführung
der Kampagne

NSC-Galerie

Die Orks von
Belkzen

Der Flutfrieden

Religionen

Die Quahs des
Mondes und
der Sonne

Stadtführer zu
Wyvernstich

Abenteuer-
aufhänger in
Belkzen

Neue
Archetypen

Neue Talente

Neue
Ausrüstungs-
gegenstände

Neue Zauber

Neue
Tiergefährten

Bestiarium

Kapitel 1: Die Flutversammlung 10

Die SC versammeln sich zu einer wochenlangen Feier anlässlich der bevorstehenden Regenfälle, mit denen die Saison des Flutfriedens in Belkzen beginnt. Die SC müssen sich den Respekt ihrer Gastgeber durch Jagden, Kraftproben, unerwarteten Rettungsmissionen und vielem mehr verdienen.

Kapitel 2: Die Albtraumflut 32

In diesem Jahr bringen die Fluten kein Leben, sondern reanimieren unzählige Leichen, die aus dem Schlamm gegraben wurden! Die SC werden in Richtung der Grenze von Belkzen evakuiert, doch je größer die Gefahr wird, desto mehr müssen sie das Kommando übernehmen und ihren Konvoi in Sicherheit bringen.

Kapitel 3: Die Belagerung von Spaltschädel 50

Ihr Gastgeber hat den SC versprochen, dass sie beim Stamm der Hirnmatscher in der Nähe der Grenze Unterschlupf finden würden, aber die Siedlung ist halb verlassen und die Festung fest verschlossen! Die SC müssen die Festung Spaltschädel infiltrieren und ihren verräterischen Anführer ausschalten, damit der Konvoi Schutz finden kann. Dabei decken die SC den Verrat anderer Stämme auf – und sogar deren Vorwarnung vor der aktuellen Apokalypse der Untoten.

KRIEG DER UNSTERBLICHEN

Ein Konflikt, der als Krieg der Unsterblichen bekannt ist, erschütterte vor kurzem die Pantheons des Multiversums. In den daraus resultierenden Konflikten sind zahlreiche Götter umgekommen oder wurden ersetzt, darunter auch viele, die in Belkzen verehrt werden. Neben mehreren Orkgöttern wurde auch der Kriegsgott Gorum vernichtet und seine Essenz verteilte sich in der Realität in einem Phänomen, das als Götterregen bekannt ist.

Dieser Abenteuerpfad spielt ein Jahr nach den schlimmsten Verlusten des Krieges der Unsterblichen. In dieser Kampagne geht es nicht um den göttlichen Krieg selbst, sondern um die Folgen in Belkzen, einschließlich der ehemaligen Priester der gefallenen Götter und der Verwundbarkeit der Region, nachdem die Hälfte ihrer Schutzherren zerstört oder ersetzt wurde.

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Der 1. Akt „Die Belebende Flut“ ist für vier Charaktere ausgelegt.

3 Die SC beginnen dieses Abenteuer auf Stufe 3.

4 Die SC erreichen am Ende von Kapitel 1 die Stufe 4.

5 Die SC erreichen am Ende von Kapitel 2 die Stufe 5.

Die SC sollten zum Abschluss des 1. Aktes die 6. Stufe erreicht haben.



Kapitel 1: Flutversammlung

Obwohl die Orks von Belkzen nicht dafür bekannt sind, miteinander auszukommen, geschweige denn mit Externen, gibt es eine bemerkenswerte Ausnahme von diesem Stereotyp: den Flutfrieden. Jedes Jahr, vom späten Frühjahr bis zum Frühsommer, schmilzt der angesammelte Schnee und das Eis in den Großen Hauern schnell. Sturzfluten fließen die Berge und Wadis hinunter auf die Flutstraße und verwandeln sie vorübergehend in ein Flussbett. Der plötzliche Wasserzufluss führt zu einem explosionsartigen Pflanzenwachstum, das die Auerochsen aus ihren Winterquartieren in das jetzt grüne Gebiet lockt. Die Auerochsen sind für das Überleben der Belkzen-Orks von entscheidender Bedeutung; sie dienen als Hauptquelle für Fleisch und Häute. Die Orks von Belkzen bezeichnen dieses jährliche Phänomen einfach als Sintflut.

Dutzende und Aberdutzende von Ork-Horden errichten Lager in der Nähe der Flutstraße. Diese Lager reichen in ihrer Größe von zehn bis über tausend Individuen. Anders als im Rest des Jahres legen die Orks jedoch alle Konflikte bei-

seite, solange sie hier sind. Sie helfen anderen Stämmen nicht unbedingt, aber sie halten sich ihnen fern und lassen jeden Stamm die Ressourcen sammeln, die er kann.

Ardax Weißhaupt, der einflussreichste Ork-Anführer in Belkzen, möchte, dass der Flutfrieden mehr bringt als nur eine Vereinbarung, dass Orks sich nicht gegenseitig töten. Da Tar-Baphon kürzlich versucht hat, die Kontrolle über Belkzen zurückzugewinnen, weiß er, dass es eine engere Zusammenarbeit zwischen den Stämmen geben muss, um zu verhindern, dass sie einzeln vom Leichnam ausgeschaltet werden. Zu diesem Zweck hat Ardax Würdenträger aus mehreren Stämmen sowie zahlreiche Außenstehende persönlich an einen Ort eingeladen, den er Flutversammlung nennt. Ardax hofft, dass diese Zeit des Friedens eine produktive Möglichkeit sein kann, neue Bündnisse zu schließen und alte zu stärken.

Die SC sind Teil von Ardax' größerem Plan. Ob sie nun von Orks abstammen oder nicht und ob sie aus Belkzen stammen oder nicht, ist Ardax egal. Für ihn ist es wichtig, dass sie über

DIE FLUTVERSAMMLUNG

1 FELD = 3 M

Der Bund von Belkzen

Prolog

1. Akt: Die Belebende Flut

2. Akt: Der Aschesturm

3. Akt: Das Schicksal des Zerstörers

Epilog: Fortführung der Kampagne

NSC-Galerie

Die Orks von Belkzen

Der Flutfrieden

Religionen

Die Quahs des Mondes und der Sonne

Stadtführer zu Wyvernstich

Abenteuer-aufhänger in Belkzen

Neue Archetypen

Neue Talente

Neue Ausrüstungs-gegenstände

Neue Zauber

Neue Tiergefährten

Bestiarium



Erfahrung, Fertigkeiten und tatsächlichen oder potenziellen Einfluss verfügen. Bevor du das Abenteuer beginnst, solltest du mit jedem Spieler mindestens einen Grund festlegen, warum sie in Ardax' Lager eingeladen wurden. Es bietet sich an, dass der SC einem anderen Stamm der Orks angehört, aber sie könnten genauso gut aus dem nahe gelegenen Ustlav stammen. Ardax könnte auf für beide Seiten vorteilhafte Allianzen mit den Bewohnern von Finismur angespielt haben, und so wie der Regen aus den Bergen im Norden fließt, können auch Reisende aus dem Reich der Mammutherren kommen.

VERBINDUNG ZU DEN CHARAKTEREN

Als Charaktere der 3. Stufe verfügen die SC bereits über einige bedeutende Erfahrungen, sind aber noch weit von den einflussreichen, mächtigen Charakteren entfernt, die sie am Ende dieses Abenteuerpfads sein werden. Wie im *Der Bund von Belkzen – Spielerleitfaden* beschrieben, vertreten die SC verschiedene Interessen aus der gesamten Region der Inneren See. Erarbeite mit deinen Spielern, wer der Schutzherr jedes einzelnen SC ist (es müssen nicht dieselben sein) und warum diese Schutzherrn ein Interesse an Belkzen haben.

Zahlreiche Nationen, Unternehmen und Gilden könnten von einer engeren Beziehung zu den Orks profitieren, und diese Schutzherrn bevorzugen Agenten, die kompetent, aber entbehrlich sind; schließlich sind die Geschichten über die Gefahr, die von Belkzen ausgeht, nicht übertrieben! Die SC

haben eine gewisse Autorität oder Einfluss, aber nicht so viel, dass sie für ihre Schutzherrn wichtige Geschäfte abschließen könnten. Stattdessen sind sie anwesend, um Informationen zu sammeln, Kontakte zu knüpfen und den Grundstein für eine mögliche Zusammenarbeit zu legen. Ardax weiß, dass die SC keine bedeutenden Würdenträger sind, dennoch geht er respektvoll und gewissenhaft mit ihnen um, da er weiß, dass es einige Zeit dauern wird, Beziehungen aufzubauen und Belkzens zweifelhaften Ruf zu überwinden.

WER IST BEI DER FLUTVERSAMMLUNG?

Im Lager befinden sich etwa 50 Besucher. Etwa 35 davon sind Würdenträger verschiedener Organisationen aus ganz Avistan, darunter viele Vertreter aus den Ork-Stämmen von Belkzen. Die anderen sind Mitglieder des Gefolges von Ardax, die hier sind, um für Frieden zu sorgen, das Lager in stand zu halten und die Besucher davon abzuhalten, sich in der unerbittlichen Wildnis umzubringen. Einige dieser Würdenträger werden im Folgenden zusammengefasst, und der SL kann gerne weitere hinzufügen, um die Möglichkeiten für das Rollenspiel zu erweitern – insbesondere, wenn die Spieler Interesse an bestimmten Gruppen zeigen. Darüber hinaus werden die wichtigsten NSC Davorr, Grothlyn und Kestrel auf den Seiten 14-15 detailliert beschrieben; sie spielen während des gesamten Abenteuers eine bedeutende Rolle, und die SC können sich mit ihnen über das Einfluss-Untersystem anfreunden (*Kern: SL, S. 187–189*).

EREIGNISSE IN KAPITEL 1

Dieses Kapitel enthält zahlreiche Ereignisse und wichtige NSCs, die hier organisiert sind, damit du sie leichter nachverfolgen kannst. Einträge mit der Kennzeichnung Wichtig sind für die Geschichte von Bedeutung und sollten nicht übersprungen werden.

Ereignisse: Sowohl das Treffen mit Ardax (Seite 30 als auch die Rastlosen Toten (Seite 31) sind wichtige Ereignisse im Lager.

Missionen: Dies sind längere Expeditionen außerhalb des Lagers, darunter Auerochsenjagd und Bocksprung (Wichtig, Seite 17), Vermisste Kinder (Seite 19) und Fliegende Räuber (Seite 23).

Nebenmissionen: Dies sind kurze Szenen, die im und um das Lager herum stattfinden, darunter Betrunkene Hantel (Seite 25), Rätselkiste (Seite 26), Köstlicher Streit (Seite 27) und Wörter-Ringen (Seite 29).

Wichtige NSC: Es gibt drei wichtige NSC, auf die die SC Einfluss nehmen können, was sich auf spätere Ereignisse in diesem Abenteuer auswirken kann. Dazu gehören Davorr (Seite 14), Grothlyn (Seite 15) und Kestrel (Seite 16).



Ardax

Stamm des Blutigen Handschuhs: Dieser Stamm, der seit langem für sein Engagement für Gorum bekannt ist, ist nach der Zerstörung ihres Gottes zersplittert und orientierungslos geworden. Sie entsandten eine Würdenträgerin, Krik Urblin (orkische Kriegerin), mit einem Gefolge von vier Arbeitern. Krik ist offen und charmant, wenn auch mit einem dunklen Sinn für Humor. Sie steht in freundschaftlicher Rivalität zu den besuchenden Rittern von Finismur und tauscht Kriegsgeschichten mit ihnen aus; deren Vorgänger und ihre Vorfahren kämpften oft entlang der Grenze von Finismur gegeneinander, aber die Erschaffung der Grablande hat den beiden Gruppen geholfen, sich auf einen gemeinsamen Feind zu konzentrieren.

Stamm des Totenschädels: Die Totenschädel, die bereits starke Verbündete von Ardax und seinem Stamm der Leeren Hand sind, haben zwei Würdenträger und fünf Arbeiter zur Flutversammlung geschickt. Taschki (orkische Händlerin) und Lakon (orkischer Metallarbeiter) sind aus Respekt vor Ardax hier. Taschki ist sich nicht sicher, was Ardax' Versuch angeht, die Stämme zusammenzubringen, aber sie ist trotzdem bereit, neue Handelsbeziehungen aufzubauen. Lakon schert sich nicht um Politik und Machtspiele, sondern interessiert sich nur für Taschkis und sein eigenes Handwerk. Die Arbeiter verbringen ihre Tage damit, an Projekten für Lakon zu arbeiten (und zu feiern, was zu dem Ereignis Fliegende Räuber auf Seite 23 führt).

Stamm der Leeren Hand: Ardax ist der Anführer dieser Gruppe, und alle in diesem Akt erwähnten Späher und Wachen gehören ebenfalls dazu, ebenso wie die Orks, die für die allgemeine Instandhaltung des Lagers und das Kochen zuständig sind. Sie sind der mächtigste Stamm in Belkzen, was zum Teil auf die Kontrolle über die Hauptstadt Urgir zurückzuführen ist.

Handelsgesellschaft Goldenes Rad: Die Handelsgesellschaft Goldenes Rad ist ein relativ kleines Handelskonglomerat, das Handelsrouten in und um Nirmathas im Süden betreibt.

Sie schickten das Ehepaar Arion Prent (menschlicher Kaufmann) und Korai (menschliche Juwelierin), um sich Ardax' Vorschläge anzuhören. Angesichts der vielen Schwierigkeiten, die der Handel in Belkzen auch nach den Reformen, die Grask Uldeth vor Jahren durchgeführt hat, mit sich bringt, hat die Handelsgesellschaft Goldenes Rad keine großen Hoffnungen für das Treffen. Dennoch sind Arion und Korai ehrgeizig. Sie wissen, dass sie nicht viel verlieren können, wenn Ardax' Pläne scheitern, aber viel gewinnen können, wenn sie erfolgreich sind, insbesondere da sie von Anfang an in das Unternehmen einsteigen können.

Oprak: Ardax bemühte sich sehr, Vertreter der Hobgoblinnation Oprak einzuladen, da er der Meinung war, dass Orks und Hobgoblins eine gemeinsame Basis in ihrer gemeinsamen historischen Verunglimpfung durch menschliche Nachbarn finden könnten. Da Generalin Azaersi zumindest darin eine gewisse Weisheit sah, diese Beziehung zu erkunden, sandte sie zwei Vertreter mit einem kleinen Gefolge von Wachen. Die Würdenträger sind Unterhauptfrau Nix (weibliche Hobgoblinkommandantin) und Leutnant Knarr (nichtbinärer Hobgoblin-Soldat). Die Hobgoblins sind höflich, aber unverbindlich in ihren Gesprächen mit Ardax. Sie sind jedoch aufrichtig daran interessiert, mehr über den Flutfrieden zu erfahren und neue Kontakte im Lager zu knüpfen. Sie sind förmlich, militaristisch und neugierig.

Mitarbeiter der Flutversammlung: Ein Dutzend Arbeiter sind täglich im Lager beschäftigt. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, alle zu verpflegen, das Lager zu reinigen und kleinere Probleme mit Wildtieren zu lösen. Sie sind alle kompetent in ihrer Arbeit, aber etwas unorganisiert. Die Person, die einem Anführer am nächsten steht, ist Zensch (nicht-binärer Ork-Koch), der sich selbst als oberster Verwalter sieht. Selbst wenn sie mit der Arbeit beschäftigt sind, machen diese Orks gerne eine Pause, um etwas zu trinken oder bei einem gutmütigen Wettbewerb mitzufiebern.

WIE ALLES ANFÄNGT...

Die SC beginnen ihr Abenteuer, als sie im späten Frühjahr (Ende Gozran bis Anfang Desnus) im Lager von Ardax ankommen, etwa drei Wochen vor der Sintflut. Lies den folgenden Text vor oder umschreibe ihn.

Eine trockene, felsige Fläche erstreckt sich in alle Richtungen. Die einzigen sichtbaren Pflanzen sind struppige Büsche, die sich an den Rand einer flachen, staubigen Straße klammern, die sich sanft nach Norden krümmt. Östlich der Straße erhebt sich das Land zu einem niedrigen Plateau, das bis auf ein weitläufiges Lager kahl ist. Dahinter sind in der Ferne schneebedeckte Berge zu sehen. Im Lager stehen zwei Dutzend Zelte in einem länglichen Kreis um ein großes Lagerfeuer in der Mitte. Die Zeltwände bestehen größtenteils aus Fellen auf Holzrahmen, und an ihren Spitzen flattern bunte Banner. Im gesamten Gemeinschaftsbereich bilden gespaltene Baumstämme grobe Bänke, und mindestens vierzig Orks und Dromaari unterhalten sich oder tragen freundschaftliche Wettkämpfe der Fähigkeit und Kraft aus.

ABLAUF DES 1. KPITELS

Die SC erhalten jeweils Platz, um ihre eigenen Zelte aufzustellen, oder, falls sie keine eigenen mitgebracht haben, führt sie ein unerschütterlicher Ork namens Balax (männlicher Ork-Späher) zu einem von mehreren Auerochsenhaut-Zelten, die sie sich mit anderen in der gleichen Situation teilen können. Diese Zelte sind zwar nicht luxuriös, aber sie verfügen jeweils über mehrere Paletten mit Bettzeug aus Auerochsenhaut und eine dicke Decke aus Auerochsenhaar. Wenn sich jemand über diese Zustände beschwert, zuckt Balax mit den Schultern und bemerkt, dass es unwahrscheinlich ist, dass sie hier echte leibliche Genüsse finden. Er fährt fort und erklärt, dass das Essen und die Getränke köstlich, reichlich vorhanden und kostenlos sind.

Die SC sind in der Nähe voneinander untergebracht und ihnen wird gesagt, dass sie völlig frei herumwandern und das Lager erkunden können. Dies ist eine gute Gelegenheit für die Spieler, ihre Charaktere einander vorzustellen und ein wenig Zeit mit Rollenspiel zu verbringen. Auf der Flutversammlung ist viel los, obwohl noch keine der offiziellen Aktivitäten begonnen hat.

Sobald die SC und die anderen Würdenträger in ihren Quartieren untergebracht sind, versammelt Ardax alle am Lagerfeuer und richtet das Wort an sie. Lies den folgenden Text vor oder umschreibe ihn.

Ein muskulöser, weißhaariger Ork in einem gut verarbeiteten Mantel aus Auerochsenleder und Knochen springt auf eine der Bänke aus gespaltenen Baumstämmen. Seine Stimme durchdringt die Geräusche des Lagers und alle Augen richten sich auf ihn. „Willkommen zur Flutversammlung“, sagt er. „Für diejenigen unter euch, die ich noch nicht persönlich kennengelernt habe: Ich bin Ardax. Ich habe euch nach Belkzen eingeladen und freue mich, euch zu sehen.“

„Ihr seid während des Flutfriedens angekommen. Für diejenigen, die neu in Belkzen sind: ist dies eine Zeit des Überflusses, in der die vielen Stämme, aus denen unsere glorreiche Nation besteht, sich auf Frieden einigen. Bald kommen die Fluten“, sagt er und zeigt nach Norden. „Wenn sie kommen, wird die Straße im Westen zu einem Fluss. Danach sprießen die beschleunigten Pflanzen am Ufer, gefolgt von den Auerochsenherden.“

Ardax lächelt leicht. „Ich beneide diejenigen von euch, die das zum ersten Mal sehen dürfen. Es ist wirklich herrlich.“

Mehrere Orks im Lager nicken zustimmend.

„Aber das ist noch Wochen entfernt. Bis dahin bitte ich euch nur, die Waffenruhe zu respektieren und die anderen im Lager kennenzulernen. Einige sind weit gereist, während andere ihr ganzes Leben hier verbracht haben. Wenn ihr umsichtig und vorsichtig seid, könntet ihr Verbündete finden und Freundschaften schließen, die zu fruchtbaren Bündnissen führen können.“

Ardax hält einen Moment inne, dann wird seine Stimme noch lauter. „Genießt vorerst unsere Gastfreundschaft!“ Der Ork springt geschickt vom Baumstamm und beginnt mit einer Gruppe in der Nähe zu sprechen.

Die SC können das Lager erkunden, einige der Leute dort treffen und das Essen und die Getränke genießen, die die Orks zur Verfügung stellen. Das Essen ist einfach und deftig, die Getränke stark. Dies ist eine gute Gelegenheit für die SC, sich weiter zu unterhalten und mehr über ihre neuen Gefährten zu erfahren. Sie können einige der NSC treffen, die im Abschnitt „Einflussnahme auf Würdenträger“ beschrieben werden, aber keine der anderen Aktivitäten beginnt vor dem nächsten Tag.

Dieses Kapitel von „Die Belebende Flut“ ist ein Abenteuer im Sandkastenstil, das den SC eine Reihe von sozialen Möglichkeiten bietet, die durch Expeditionen in die umliegende Wildnis unterbrochen werden. Die SC haben reichlich Freiheit zu wählen, was sie tun und wann, mit Ausnahme einiger Nebenquests, die eine implizite Zeitachse haben. Dies bietet der SL auch Flexibilität, wann (und in welcher Reihenfolge) sie einige dieser Nebenquests präsentiert. Standardmäßig wird davon ausgegangen, dass die Sintflut (und Kapitel 2) in etwa drei Wochen beginnt, aber du kannst das an das Tempo deines Abenteuers anpassen. Außerdem müssen die SC in diesem Kapitel nicht jede einzelne Aufgabe oder Begegnung absolvieren. Die Spieler können ein oder zwei Begegnungen auslassen und trotzdem genug EP sammeln, um zu Beginn von Kapitel 2 auf Stufe 4 zu gelangen.

Es gibt jedoch einige Quests und Ereignisse, die als Wichtig gekennzeichnet sind, weil sie für die Gesamtgeschichte wichtig sind. Stelle sicher, dass du alle präsentierst, auch wenn die Reihenfolge nicht so wichtig ist.

Das Kapitel ist standardmäßig in einer grob chronologischen Reihenfolge organisiert, aber keine Sorge, wenn die Reihenfolge durch die Aktionen der Spieler durcheinandergerät. Die Randspalte Ereignisse Kapitel 1 kann dir helfen, den Überblick darüber zu behalten, was die SC getan und nicht getan haben.

Ruf nachverfolgen

Ardax hofft, dass diese Veranstaltung Außenstehende davon überzeugen wird, mit Belkzen zusammenzuarbeiten, aber er entscheidet auch, welche Verbündeten seine Zeit wert sind. Ebenso sollten die SC jeweils Gründe haben, Ardax zu beeindrucken, wahrscheinlich aufgrund der besonderen Hintergründe, die im Spielerhandbuch dieses Abenteuerpfads beschrieben werden. Vielleicht wurden sie hierhergeschickt, um beim Aufbau einer Allianz oder Handelsroute zu helfen, oder vielleicht gibt es innerhalb der Grenzen von Belkzen antike Ruinen, die ihr Schutzherr erkunden möchte. In jedem Fall ist es wichtig, zu verfolgen, welchen Eindruck die SC auf Ardax machen.

Ardax' Einschätzung der SC wird in Rufpunkten gemessen. Es ist möglich, dass Ardax den SC gegenüber freundlich oder sogar hilfsbereit eingestellt ist, weil sie soziale Fertigkeiten wie Diplomatie einsetzen, während er gleichzeitig von ihnen unbeeindruckt ist. Das Gegenteil ist auch der Fall: Ardax könnte unfreundlich sein (mit etwas Glück ist er nicht feindselig!), aber er könnte von ihren Handlungen und Leistungen sehr beeindruckt sein.

Rufpunkte sammeln: Die SC beginnen das Abenteuer mit 0 Rufpunkten, die sich für jeden Ork- oder Dromaar-SC um 1 erhöhen (maximal 3 Rufpunkte). Die SC können zusätzliche Rufpunkte erhalten, indem sie bestimmte Begegnungen abschließen und NSC beeinflussen, wie in diesen Einträgen beschrieben. Die SC könnten außergewöhnliche Taten vollbringen, die nicht ausdrücklich erwähnt wurden, aber Ardax' Aufmerksamkeit und Respekt erregen würden. Wenn dies der Fall ist, könntest du ihnen 1 oder 2 Rufpunkte verleihen, aber vermeide es, auf diese Weise mehr als 3 Rufpunkte pro Tag zu vergeben.

Belohnung für den Ruf: Am Ende von Kapitel 1 werden die gesamten Rufpunkte der SC ermittelt. Ardax trifft sich kurz mit den SC, um seine wachsende Wertschätzung auszudrücken, begleitet von einem oder mehreren Geschenken,