

UNTER HIMMELSBRÜDERN

Die Helden werden von Gregorius Kridolgi angesprochen, der einige tapfere Gesellen sucht, um seinen Bruder Urbanek aus vermeintlicher Sklaverei zu befreien. Dazu muss die Gruppe an Bord des Himmelschiffs Sestras Stern in die Nähe der Insel Hammerfall reisen, die von Orks zum Eisabbau und als Strafkolonie genutzt wird. Urbanek ist jedoch kein einfacher Sklave, sondern verbüßt hier seine gerechte Strafe für Diebstahl und Betrug. Die Kridolgis stahlen die seltene Erde der für die Orks heiligen Insel Eisbrand und versuchen nun das dort verborgene Artefakt aus dem Tempel des Kriegsherrn zu bergen.

Aufgabe der Gruppe ist es nun zu Urbaneks Zelle vorzudringen, ihn zu befreien und gemeinsam zur kleinen Wolkenjolle Netter Mann zu fliehen, auf der Gregorius bereits wartet. Allerdings hintergehen die Kridolgis ihre Helfershelfer und verschwinden. Die Helden bleiben ohne Fluchtmöglichkeit auf der Insel zurück und werden zur Rechenschaft gezogen. Schlussendlich verfolgt die Spielgruppe die Brüder ...

Sie können das Szenario ohne Zusammenhang spielen oder es mit der globalen Handlung aus *Sundered Skies* verbinden, um einen alternativen Einstieg in die Plot-Point-Kampagne zu erhalten. In „Unter Himmelsbrüder“ haben die Helden die Möglichkeit an eine eigene Wolkenjolle heranzukommen. Somit könnten Sie in „Schnitzeljagd“ von Tomas Hawke angeworben werden und besäßen bereits ein Schiff. Dadurch wirkt das Ende des offiziellen Plot-Points weniger aufgesetzt und gewollt.

IN DEN GASSEN VON TREFFPUNKT

Die Helden befinden sich in Treffpunkt. Sie können einkaufen, sich umsehen und neue Kontakte knüpfen. Hier bietet sich die Gelegenheit vor dem eigentlichen Abenteuer ein Kurzscenario einzubauen, um vom eigentlichen Einstieg abzulenken.

EIN ÜBERFALL

Eines Abends wird die Gruppe von angetrunkenen Orks überfallen. Gregorius Kridolgi eilt zur Hilfe und steht den Helden bei. Er hat sie kurz zuvor beobachtet und ihm ist bewusst, dass die Charaktere auch ohne ihn die Orks aufmischen. Allerdings will Gregorius einen guten Eindruck hinterlassen, um bei späteren Verhandlungen ein leichtes Spiel zu haben.

Orks (6): (siehe *Sundered Skies* Seite 219). Einer der Orks ist eine Wildcard. Da die Orks angetrunken sind, erhalten sie auf alle Eigenschaftsproben -1, erhalten aber +2 auf Mumm-Proben.

ZWEI BRÜDER

Gregorius stellt sich als fahrender Händler vor und gibt sich von den Helden beeindruckt. Er lädt sie in eine nahe Taverne ein und bietet ihnen einen Auftrag an. Die Charaktere sollen ihm helfen seinen Bruder Urbanek zu befreien, der von Orks gefangen wurde und nun als Sklave sein Dasein fristet. Gregorius erklärt er habe die Sklavenjäger zwar verfolgen können, doch er sei unfähig seinen Bruder alleine zu retten. Deswegen habe es ihn nach Treffpunkt getrieben. Und durch Zufall sei er an die Gruppe geraten.

Der Plan Gregorius' sieht vor mit einem Kauffahrer nach Felsengard zu fahren, einer kleinen Siedlung. Dort liegt die Wolkenjolle der Kridolgis vor Anker, die Netter Mann. Mit ihr geht es dann zum Lager der Sklavenjäger. Die Charaktere dringen in das Gefängnis ein, befreien Urbanek und fliehen mit ihm.

GREGORIUS KRIDOLGI [WILDCARD]

Gregorius Kridolgi ist ein Illusionist, er setzt seine Magie deswegen gegen den Verstand seiner Gegner ein, was über vergleichende Eigenschaftsproben abgehandelt wird (siehe *Savage Worlds Gentlemen's Edition* Seite 162). Dabei nutzt Gregorius die Ausprägungen des Baumeisters.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W8.

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W6, Mumm W6, Schießen W8, Seefahrt W6, Wahrnehmung W6, Zaubern W10

Charisma: +0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

Handicaps: Gierig

Talente: Alleskönner, Arkaner Hintergrund (Magie)

Ausrüstung: Rippenklinge (Stä+W4; Relikt; Parade +2; Knochen; Verschleiß); Steinschlosspistole (5/10/20; 2W6+1; PB: 1), elfischer Trank *Sprinten*, elfischer Trank *Spinnengang*

Beute: Plunder

Zaubersprüche (20 Machtpunkte): Eigenschaft stärken/schwächen, Unsichtbarkeit, Geschoss, Panzerung

AN BORD DER SESTRAS STERN

Gregorius Kridolgi hat für die Reise nach Felsengard eine Passage an Bord der Fregatte Sestras Stern genommen. Es handelt sich dabei um eine Kauffahrer, der die bewohnten Inseln in der Umgebung mit wichtigen Gütern versorgt. Insgesamt drei weitere Inseln liegen auf dem Weg der Sestras Stern, bevor sie Felsengard erreicht. Kapitän der Fregatte ist Tamara Sestra, die auch Eigentümerin des Himmelschiffs ist.

Schon bald werden die Charaktere bemerken, dass Tamara und ihre Matrosen alle zur Sestra-Sippe gehören. Es handelt sich um Cousins, Cousinen, Neffen und Nichten der Kauffahrerin. Trotz derber Scherze hält die Mannschaft fest zusammen und gehorcht Tamara ohne zu Murren. Sie vertrauen ihrer Kapitänin.

Himmelsmatrosen (12): (siehe *Sundered Skies* Seite 211). Alle haben das Handicap „Loyal (die Sippe hält zusammen)“.

TAMARA SESTRA [WILDCARD]

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6.

Fertigkeiten: Heimlichkeit W4, Kämpfen W6, Klettern W6, Mumm W6, Seefahrt W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Umhören W6

Charisma: +0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

Handicaps: Loyal (die Sippe hält zusammen)

Talente: Anführen, Ass

Ausrüstung: Knochenmesser (Stä+W4+1, Verschleiß, Relikt, +1 Schaden)

Beute: Güter

TIEFFALL

Nach einer Woche erreicht die Sestras Stern die Insel Tieffall. Dabei handelt es sich um riesigen Felsbrocken, der vor zehn Jahren nach unten stürzte und sich auf dieser Position stabilisierte. Er wird von einigen Bergleuten bewohnt, die sich wie Maulwürfe in den Felsen graben und Blei abbauen, dass sie gegen andere Güter eintauschen. Tamara Sestra ankert für einen Tag, dann geht es weiter.

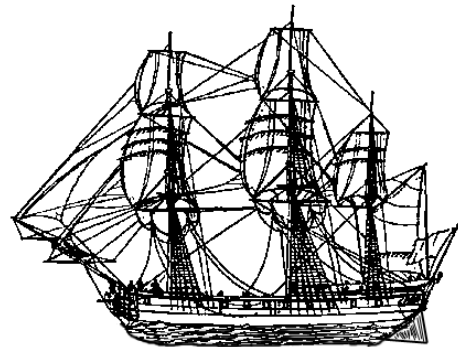
Die Bergleute haben sich in ihren Löchern und Gängen wohnlich eingerichtet. Die Charaktere können gerne bei ihnen übernachten, dann erwarten die Frauen und Männer Tiefenfalls einige spannende Geschichten, um sich die Zeit zu vertreiben. Wer will kann versuchen sich bei den geschwätzigen Bergleuten umzuhören (+1). Sie wissen über die Orks von Hammerfall jedoch nur, dass diese ihr Geld mit dem Verkauf von Wasser machen, dass sie durch den Abbau von Eis gewinnen.

WEINGOLD

Nach einer weiteren Woche geht die Himmelsfregatte an der Insel Weingold vor Anker. Auch diese Insel scheint nur ein lebloser Felsbrocken in der Leere zu sein, allerdings misst er beinahe einhundert Meter im Durchmesser. Von seiner Unterseite wachsen lange Ranke hinab und sind Öffnungen im Felsen zu sehen, daneben Strickleitern, Tawe und große Körbe.

Bei den Ranken handelt es sich um Weingold, ein efeuartiges Gewächs, das hervorragend Flüssigkeit speichert. Allerdings ist diese Flüssigkeit sauer und ungenießbar. Die Bewohner von Weingold haben sich jedoch darauf spezialisiert die Ranken mehrmals zu vergären und so einen bekömmlichen Perlwein herzustellen. Zum Abernten kriechen die Weinpflücker durch Kamine und Schächte nach unten, um mittels Leitern und Tawe die Ranken zu schneiden. Dabei sind morsche Stricke und eisige Windböen eine stete Gefahr.

Um so mehr lieben die Bewohner Weingolds Wein, Wollust und Gesang. Viele von ihnen verehren Festival und Sangespriester haben auf der Insel einen hohen Stellenwert. Es gilt als Ehre von einem Priester Festivals beglückt zu werden und mit ihm oder ihr gar ein Kind zu zeugen.



SESTRAS BUCHT

Nach einer weiteren Woche erreicht das Himmelschiff die Insel Sestras Bucht. Es handelt sich dabei um eine kleine Insel, die halbmondförmig geformt ist. Stetige kalte Winde peitschen über die Oberfläche und haben die Steine glatt poliert. Außer einem in die Leere ragenden Anlegesteg aus Stein und Metall gibt es keinen Hinweis auf Leben.

Tatsächlich stammen Tamara Sestra und ihre Mannschaft von hier und kehren regelmäßig mit Versorgungsgütern zu ihrer Sippe zurück. Diese lebt in kleinen und großen Trichtern, Kratern und Gruben, die mit großen Steinen abgedeckt sind. Die Steine sind so ausbalanciert, dass sie sich mit ein wenig Druck einen Spalt öffnen. Man muss allerdings den genauen Trick kennen und die Sippe hütet sich davor, Außenstehende einzuweißen.

Neben den Einkünften durch Tamaras Handelsfahrten, schürft die Sippe in ihren Erdlöchern nach Silber. Die ganze Insel ist mit Adern durchzogen, doch diese versiegen stets nach wenigen Metern und die Arbeit muss an anderer Stelle fortgesetzt werden.

Die Sestras Stern wird hier eine Woche ankern. Tamaras Vater Amadej ist erkrankt und die Kapitänin will derzeit an seiner Seite wachen. Vermutlich wird er die nächsten Tage an der Krankheit sterben und somit wäre Tamara neues Oberhaupt der Sippe. Auf diese Ehre würde die Kauffahrerin gerne verzichten, denn sie liebt ihren Vater sehr.

FELSENGAARD

Eine weitere kleine Insel in den Himmeln. Auch Felsengaard gleicht einem gewaltigen Steinbrocken. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass auf der Oberfläche gigantische Monolithe und riesige Obelisken aufgestellt wurden. Sie bilden einen scheinbar unwillkürlichen Irrgarten aus eckigen und runden Formen. Tatsächlich sind die Steine so angeordnet, dass sie den einfallenden kalten Wind abwehren oder umleiten, so dass im Zentrum eine relative Windstille herrscht.

Zwischen den Zentralsteinen wurden Netze und Segeltücher gespannt, um Schatten zu spenden. Darunter befinden sich niedrige Häuser aus Stein mit Schieferdächern. Hier lebt eine große Gemeinschaft Bergleute, die den Schiefer der Insel bricht und verarbeitet. Neben Schindeln stellen sie auch Pfeil- und Bolzenspitzen her, kleine Schiefermesser, Schneidebretter und andere Gebrauchsgegenstände. Das Leben ist karg, doch die Leute kommen zurecht.

Einige der Insulaner haben sich auf das Harpunieren von Behemoths spezialisiert. Drei Wolkenjollen liegen an Felsengaard vor Anker, mit denen die Tiere in der Leere gejagt werden. Jede Jolle besitzt nur ein Geschütz, das am Bug befestigt ist. Es handelt sich um eine Ballista, mit der Explosiv-Harpunen verschossen werden. In den letzten Wochen ist allerdings niemand mehr rausgefahren und die Vorräte neigen sich dem Ende zu. Die Jäger haben Angst vor einem gewaltigen und überraschend bössartigen Behemoth, den sie die Alte nennen. Die Kreatur tauchte vor einem halben Jahr zum ersten Mal auf, als die Jäger ein einsames Behemoth-Kalb harpunierten. Vermutlich handelt es sich bei der Alten um die Mutter des Kalbs. Die Alte macht nun ihrerseits Jagd auf die Schiffe der Jäger und hat vor sechs Wochen eine Wolkenjolle zerstört. Niemand an Bord überlebte das Unglück.

NETTER MANN

In Felsengaard liegt die Himmelsjolle der Kridolgis vor Anker. Die Netter Mann. Gregorius Kridolgi nimmt die Charaktere mit an Bord. Hier soll alles weitere besprochen werden. Die Sestras Stern wird zwei Tage vor Anker liegen, bevor sie Kurs nach Treffpunkt setzt. Durch Gregorius Wolkenjolle sind die Charaktere von der Fregatte unabhängig und können weiter ihr Ziel verfolgen.

An Bord der Netter Mann fällt sofort ins Auge, dass die Wolkenjolle vor allem als Wohnschiff hergerichtet wurde. Die Gebrüder Kridolgi haben unter Bord zwei kleine Kabinen geschaffen, so dass die Besatzung nur +6 beträgt, statt +7. Die Kabine von Gregorius ist vollgepackt mit Büchern, Schriftrollen, Karten, merkwürdigen Tränken und allerlei Krimskrams. In der Kabine von Urbanek befinden sich dagegen etliche unterschiedliche Karten der Himmel, Navigationswerkzeuge und Regale mit Lederbeutel, die Erde enthalten. Allerdings ohne Beschriftung, aber sicherlich bestimmten Inseln zugehörig.

Gregorius Kridolgi nimmt eine der Karten aus der Kabine seines Bruders und zeigt sie den Helden. Die Karte ist eine Seitenansicht von Hammerfall, der Zielinsel. Sie misst ungefähr eine Meile im Durchmesser. In ihrem Zentrum befindet sich ein großer Turm aus Metall. Dort befinden sich die vermeintlichen Sklavenlager der Orks und das Ziel der Gruppe.

Der Plan Gregorius' sieht vor die Insel von unten anzufliegen, um den Augen der Orks zu entgehen. Der Turm auf der Insel geht mittig durch Hammerfall und so ist es möglich, die Insel auch von unten zu betreten – aus der sicheren Deckung. Damit umgehen die Helden einer frühzeitigen Entdeckung. Die Flucht wird ebenfalls von unten durchgeführt.

NETTER MANN

Beschl./Max.: 4/10; **Manövrierf.:** +2; **Robustheit:** 13 (2); **Besatzung:** 1+6; **Geschütze:** 2; **Laderaum:** 1

HAMMERFALL

Der Flug nach Hammerfall dauert eine Woche und geht in Richtung der Traufe. Kalte Nebel und eisige Sturmböen sind tägliche Begleiter. Außerdem besteht die Gefahr eines Eissturzes. Je näher die Netter Mann Hammerfall kommt, um so kälter wird es.

Hammerfall ist ein lebensfeindlicher Felsbrocken in den oberen Regionen der geborstenen Himmel. Die Insel war lange Zeit unbewohnt und von einem dicken Eispanzer umhüllt, bis orkische Piraten das Eiland entdeckten und für sich in Anspruch nahmen. Erst war die Insel nur ein willkommenes Versteck, dann wurden die Orks sesshaft und begannen Geschäfte zu treiben. Sie bauen den Eispanzer Hammerfalls Stück für Stück ab und verkaufen das somit gewonnene Trinkwasser. Da die Insel oft in einen eisigen Nebel gehüllt wird, lagert sich stets aufs neue Feuchtigkeit ab und gefriert. Somit verfügen die Orks von Hammerfall über eine regenerative Handelsware.

Da die Lebensbedingungen auf der Oberfläche der Insel tödlich kalt sind, haben sich die Orks in einem Turm niedergelassen, der sich im Zentrum der Insel befindet. Er ist ein wuchtiges Gebilde aus Metall – vierzig Meter hoch und genau so viele Meter im Durchmesser. Insgesamt ist er beinahe zweihundert Meter lang und führt mittig durch Hammerfall. Da die Insel aber eine geringere Dicke besitzt, ragt der Turm unten wieder heraus. Scheinbar ist sein Ende einst weggebrochen, denn der Abschluss ist ebenso scharfkantig, wie die ihn umgebenden Felsen.

Ein weiteres Merkmal sind die gigantischen Eisschichten und Eiszapfen, die sich unter Hammerfall gebildet haben. Auch hier lagert sich die Feuchtigkeit der Nebel ab und gefriert, doch die Orks ziehen die Eisgewinnung an der Oberfläche vor. Das ist sicherer. Einzig die Turmenden sind frei von Eis, eine weitere Besonderheit von Hammerfall.

Von unten an den Turm zu navigieren ist eine gefährliche Sache. Zum Steigen muss das Ende scharf angeflogen werden und es besteht die Gefahr eines plötzlichen Eissturzes oder einer Kollision. Sollte Hammerfall oder seine Unterseite in Nebel getaucht sein, birgt der Anflug weitere Risiken. Allerdings fühlen sich die Orks sicher und erwarten keinen Angriff von dort. Auf der Oberfläche würde jeder Ankömmling über die karge Felslandschaft gehen müssen, wäre der Entdeckung durch Wachen oder Arbeiter ausgesetzt und stände schlussendlich vor verschlossenem Eingang.

Die Navigation unter Hammerfall ist schwierig. Alle Proben auf Seefahrt werden um -1 erschwert. Ziehen Sie bei einem Erfolg zwei Karten aus dem Aktionsdeck, bei einer oder mehr Steigerungen nur eine Karte. Sollte es eine Bildkarte sein, kommt es zu einem Eissturz. Ein Joker bedeutet plötzlich auftretender dichter Nebel, der die Sicht und alle darauf basierenden Eigenschaftsproben um -2 erschwert. Die Karten können kombiniert werden und bei zwei Jokern zählt ein Joker als einfache Bildkarte.

Die Spitze des Turms ist geborsten. Metallstreben und -zacken ragen gesplittert und verbogen in die Luft. In diesem Wirrwarr aus Zerstörung sind genug Lücken und Spalten zu erkennen, durch die man ins Innere des Turms klettern kann. Um die geborstene Spitze zu erklimmen und zu passieren ist eine Kletter-Probe +2 nötig. Es gibt genug kleine Vorsprünge und Risse, um sicheren Halt zu finden.

Bevor die Helden die Netter Mann verlassen, übergibt ihnen Gregorius Kridolgi ein Paket mit Ausrüstung für seinen Bruder. Dazu gehört ein Satz warmer Höhenkleidung mit gefütterten Stiefeln, Lederrüstung, Silberdolch, Silberkurzschwert und ein hölzernes Amulett, das einen stilisierten Vogel zeigt. Gregorius trägt um den Hals ebenfalls solch ein Amulett.

Sobald die Helden Urbanek gerettet haben, sollen sie zum Einstiegspunkt zurückkehren und ein Signal geben. Gregorius will sich mit der Netter Mann hinter einer Felsenspitze verbergen um sicherzugehen, dass niemand die Wolkenjolle entdeckt und auf eine Rettungsmission schließt.

DER TURM

Das Metall des Turms glänzt feucht, doch es besitzt keinen Eispanzer. Berührt jemand das Metall kann er feststellen, dass es sich wärmer als die Umgebungsluft anfühlt – sicherlich drei bis fünf Grad über dem Gefrierpunkt. Mit einer Probe auf Wahrnehmung ist außerdem eine leichte Vibration des Metalls festzustellen. Bei einer Steigerung kann der Held sogar bemerken, dass die Quelle der Vibration aus Richtung Maschinerie kommt.



GEBORSTENE SPITZE

Anfangs ist es noch schwer sich einen Weg durch die Zerstörung zu bahnen, doch nach zehn Meter lichten sich die Trümmer langsam und weichen aus dem Zentrum des Turms zurück. Um weiter nach oben zu steigen müssen die Helden an den Seitenwänden emporklettern, um eine metallene Zwischendecke zu erreichen. Diese weist an einigen Stellen Risse und klaffende Löcher auf, so dass es hier ein Weiterkommen gibt.

Ziehen Sie für jeden Tag den die Helden in der geborstenen Spitze verbringen eine Karte. Bei einem Joker haben sich einige halbstarke Orks in die Tiefe begeben, um ihren Mut zu testen. Um sich hier unten zu verbergen muss eine Probe auf Heimlichkeit +4 abgelegt werden. Die Trümmer bieten sehr viel Deckung und überall gibt es Ecken und Nischen, die niemand richtig einsehen kann.

Orks (5): (siehe *Sundered Skies* Seite 219).

MASCHINERIE

Über der geborstenen Spitze befindet sich die Maschinerie. Es handelt sich um eine zwanzig Meter hohe Halle, in der sich seltsame Geräte, Pumpen, Hebel, Ventile, Zahnräder und Kolben befinden. Die Anlage sieht kompliziert aus und ist derzeit stillgelegt. Es sind auch keine Heizkessel zu erkennen, die für ein Funktionieren der Maschinen die nötige Energie liefern könnten.

Die Orks haben nie verstanden, um was es sich hier handelt und lieber die Finger davon gelassen, als eine Katastrophe zu riskieren. Sie sind mit dem Eishandel und der Ausschachtung der oberen Ebenen vollkommen ausgelastet.

Eine Untersuchung der Maschinerie bringt mehrere Paneele mit zwergischen Schriftzeichen zutage. Es handelt sich jedoch um alte Schriftzeichen, wie sie vor dem Bersten der Himmel gängig waren. Jeder der Zwergisch beherrscht kann eine Probe auf Wissen ablegen, um die Schrift zu entziffern.

Es handelt sich um Anweisungen, wie die Maschinen zu bedienen sind. Dabei gibt es nur zwei Möglichkeiten: Sperren und Entsperren. Derzeit steht die Maschine auf sperren. Mit einigen Drehungen an den Ventilen und Zahnrädern kann – laut Anweisung – der Zustand auf Entsperren gestellt werden. Sollte einer der Helden die Maschine in Bewegung setzen, beginnt sich die Mechanik tatsächlich zu bewegen. Die Vibration im Metall wird stärker und von weiter oben ist ein gewaltiger Stoß zu bemerken, der den Turm erschüttert. Schon hallen die ersten Rufe herab – die Orks bemerken, dass gerade etwas Ungewöhnliches geschieht.

Jede weitere Runde ist ein erneuter Stoß zu bemerken, der von einem metallischen Kreischen begleitet wird, dass von allen Seiten zu kommen scheint. Und jedes Mal kommt dieses Kreischen ein Stück näher – allerdings nur zehn Runden lang. Das Gute an der Sache: Die Orks brauchen länger als diese zehn Runden, um die Maschinerie zu erreichen. Mit jeder Runde erzittert auch der Turm stärker.

Schaltet nun jemand den Turm auf Sperren, so hält die Maschine wenige Sekunden inne, dann ist erneut das Kreischen zu hören und Stöße zu bemerken, gefolgt von einem dumpfen Knirschen. Die Geräusche entfernen sich wieder nach oben und das Zittern nimmt langsam ab. Dieser Zustand hält solange an, bis genau so viele Runden gesperrt, wie vorher entsperrt wurden. Dann schalten sich die Maschinen wieder ab.

Von der Maschinerie aus ist es den Helden unmöglich zu erkennen, was über ihnen geschieht. Tatsächlich sind jede Runde etliche spitze und viele Meter lange Stahlbolzen aus dem umgebenden Erdreich in den Turm zurückgefahren und in Ruhestellung eingerastet. Die Orks haben nie verstanden, wofür diese Stacheln gut sind und im Laufe der Jahre einige entfernt, um daraus Metall zu gewinnen. Sie sind ahnungslos, dass diese Stacheln den Turm an seiner Position halten.

Vor dem Bersten hatten die Stacheln eine andere Funktion. Zu diesem Zeitpunkt ragte der Turm tief ins Erdreich hinein. Die gesamte Maschinerie und Mechanik wurde durch Erdwärme gespeist. Um diese zu gewinnen, rammt die Erbauer des Turms die Stacheln tief ins Erdreich und luden den Energiespeicher auf, der durch die gesamte Außenwand gebildet wird.

Die Zeiten, in denen der Turm sich vollständig durch Erdwärme speisen konnte, sind schon lange vorbei. Hammerfall ist der Kälte der oberen Region ausgesetzt und auch der untere Teil des Turms ragt aus dem Erdreich hinaus. Die Energie reicht gerade noch aus, um die wichtigsten Funktionen des Turms am laufen zu halten und sein Einfrieren zu verhindern.

Wird der Turm entsperrt, zieht sich ein Stachel nach dem anderen aus dem Erdreich zurück. Sobald der letzte Stachel eingefahren ist verliert der Turm seinen Halt und rutscht knirschend und bebend aus der Insel, um in die Leere zu stürzen. Eine sehr gefährliche Sache, denn das ganze Konstrukt dreht sich dabei einmal um seine Längsachse und rauscht in die vertikale – bevor es zum Stillstand gelangt. Immerhin besteht es aus Metall und hat sich Jahrhunderte aus dem umliegenden Erdreich gespeist. Der Turm ist voll des geheimnisvollen Materials, dass auch Himmelschiffe und Inseln am schweben hält. Doch bis der Turm stoppt und sich stabilisiert, kann noch Einiges geschehen.

Jeder Held muss eine Geschicklichkeits-Probe -4 ablegen, um sich irgendwo festzuhalten und ein Herumwirbeln zu verhindern. Ein Misserfolg bedeutet 4W6 Schaden, ein Erfolg immerhin noch 2W6 Schaden. Einzig mit einer Steigerung kann Schaden verhindert werden.

Ziehen Sie für jeden Tag, den die Helden in der geborstenen Spitze verbringen, eine Karte. Bei einer Bildkarte haben sich einige halbstarke Orks in die Tiefe begeben, um ihren Mut zu testen. Um sich hier unten zu verbergen muss eine Probe auf Heimlichkeit +2 abgelegt werden. Die Maschinerie bietet viel Deckung und überall gibt es Gerätschaften und Nischen, die niemand richtig einsehen kann.

Orks (8): (siehe *Sundered Skies* Seite 219).

TURM UNTER

Sollte der Turm aus seiner Verankerung gleiten und sich unter Hammerfall fangen, verändert das natürlich auch die Mission. Da sich die Orks im Turm aufhielten, hat es dort viele Opfer gegeben. Nur die zähen Orks haben überlebt und sind nun wütend. Sich gegen sie zu wehren und gar zu beschwichtigen, ist eine schwere Aufgabe. Zu allem Übel kann Gregorius Kridolgi mit seiner Wolkenjolle nun bequem im Inselkern aufsteigen und seinen Bruder Urbanek auflösen. Die Brüder greifen die Gelegenheit beim Schopf und verschwinden wieder nach unten. Die Helden sind auf sich alleine gestellt.

Die orkischen Himmelschiffe Hammerfalls sind nur mit Wachmannschaften ausgestattet. Es dauert eine Stunde bis sich die Matrosen einen Überblick verschafft haben und von unten mit einer Rettungsmission beginnen. Eine Stunde, in denen die Orks im Turm versuchen herauszufinden, was geschah. Das die Helden mit dem Unglück in Verbindung stehen, ist keinesfalls offensichtlich. Aber Fremde im Turm sorgen natürlich für Misstrauen.

Sobald der Turm unter Hammerfall schwebt, dringt durch Risse, Spalten und geplünderte Stachelvorrichtungen das Glühen in den Turm. Trotzdem herrscht genug Dunkelheit, um den Wahn zu verhindern. Allerdings gibt es nur zwei Ausgänge: Entweder durch die geborstene Spitze oder am ehemaligen Oberteil durch das verschlossene Tor.

NOTAUSGANG

Im Turm von Hammerfall gibt es zwei Notausgänge. Die Orks haben die Wände des Turms an einigen Stellen aufgebrochen und niedrige Tunnel bis nahe Oberfläche und Unterfläche getrieben, allerdings noch eine hauchdünne Steinschicht stehen lassen, um die Stollen zu verbergen. Mit einem heftigen Stoß, also einer Stärke-Probe oder Ähnliches, können die Abdeckungen durchstoßen werden.

Die Tunnel sind eiskalt und das Erdreich gefroren und rutschig. Da die Enden eine starke Schräge aufweisen, kann man sich hier nur mit einer gelungenen Geschicklichkeits-Probe sicher fortbewegen. Misslingt die Probe gerät man ins Rutschen und nimmt 2W6 Schaden durch den stellenweise scharfkantigen Boden.

Im unteren Notausgang ins Rutschen zu kommen kann tödlich enden, da automatisch die Steinschicht durchbrochen wird. Ein Held muss eine Probe auf Geschicklichkeit -2 ablegen um noch einen sicheren Halt zu ergreifen, ansonsten stürzt er in die Leere.

LAGER

Ein weiterer Stollen wurde von den Orks ins Erdreich getrieben. Er ist vollgepackt mit Waren und Lebensmitteln. Wachen stehen am Lagereingang, um einen Diebstahl zu verhindern.

Beute: Güter; **Fracht:** 40; **Wert (Räder):** 4W10x1000; **Relikt:** Keins

Orks (3): (siehe *Sundered Skies* Seite 219).

QUARTIERE

Die Quartiere der Gefangenen und Sklaven befinden sich in einem weiteren Stollen der Orks. Auch hier herrscht eisige Kälte, doch das ist den Orks egal. Der Zugang zu den Quartieren wird durch eine stabile Holztür gesichert und es sind auch stets Wachen am Durchbruch. Hier in den Quartieren hält sich auch Urbanek Kridolgi auf und hofft auf die Rettung durch seinen Bruder. Er wird über das Erscheinen der Helden sehr erfreut sein, aber nur wenig zu seiner Situation oder den Grund seiner Gefangenschaft sagen. Immerhin ist ihm unbekannt, was die Helden eigentlich wissen.

Außer Urbanek befinden sich noch siebzehn weitere Gefangene im Stollen. Sie verhalten sich erst einmal ruhig und lauern auf ihren eigenen Vorteil. Sollten die Helden einzig Urbanek retten wollen, ziehen sie sich den Unmut der anderen Gefangenen zu. Das kann zu einem Kampf führen oder auch, dass die Gefangenen lieber nach den Wachen rufen, als hier alleine zu versauern.

Sollten die Helden Urbanek das Paket von Gregorius ausgehändigt haben, ist ihm die Entwicklung der Situation vollkommen egal. Durch den Besitz des hölzernen Amuletts, kann er jederzeit zum seinem Bruder teleportieren. Das macht er in einem unbeobachteten Augenblick oder falls sich die Situation zuspitzt. Dazu muss er das Amulett einfach zerbrechen und schon steht er auf der Netter Mann. Die Helden sind den Kridolgis, ebenso wie die anderen Gefangenen, herzlich egal. Gregorius hatte nie vor die Helden zu entlohnen oder als unliebsame Zeugen am leben zu lassen. Sobald die Kridolgitbrüder verschwunden sind, müssen die Helden alleine zurechtkommen – auf einer einsamen Insel, ohne Himmelschiff und umgeben von grimmigen Orks.

Gefangene (17): (siehe *Himmelsmatrosen* in *Sundered Skies* Seite 211).

Orks (5): (siehe *Sundered Skies* Seite 219).

URBANEK KRIDOLGI [WILDCARD]

Urbanek Kridolgi ist ein rauer Bursche. Die unten angegebenen Werte beinhalten die Ausrüstung, die ihm die Helden mitbringen sollen. Urbanek setzt bevorzugt zwei Klingengewaffen ein und sucht den Nahkampf - solange er überlegen scheint. Ansonsten nutzt er auch die Gunst der Stunde, um zu fliehen.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6.

Fertigkeiten: Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W6, Schießen W6, Seefahrt W8, Spuren lesen W8, Wahrnehmung W6.

Charisma: +0; Bewegungsweite: 8; Parade: 6; Robustheit: 6 (1)

Handicaps: Gierig

Talente: Glück, Beidhändigkeit, Beidhändiger Kampf, Fechten mit zwei Waffen

Ausrüstung: Silberdolch (Stä+W4; Verschleiß), Silberkurzschwert (Stä+W6; Verschleiß), Lederrüstung (+1; Torso, Arme, Beine), Spurstiefel (Relikt; Verleiht das Talent Flink)

Beute: Keine

WOHNBEREICH

Jenseits der Maschinerie ist der Turm nur eine leere Hülle. Die wenigen Einbauten wurden von Orks herausgerissen und verwertet. In jahrelanger, mühsamer Arbeit wurden sogar einige der Stacheln aus der Turmhülle entfernt und vier größere Spalten ins Metall geschlagen, um weitere Ressourcen zu gewinnen. Doch diese Arbeit ist mühsamer als der Abbau von Eis zur Wassergewinnung, da das Metall des Turms unheimlich widerstandsfähig ist.

Aus Stein, Holz und Metall haben die Orks im Inneren des Turms Stiegen und Leitern gefertigt, die an der Wand entlang nach oben führen. Wacklige Seilbrücken und schmale Planken wurden zu einem chaotischen Netz verbunden, um von einer Seite des Turms auf die Andere zu gelangen. Nester und Kabinen sind an freien und scheinbar stabilen Stellen befestigt, um für ein wenig Privatsphäre zu sorgen. Doch viele der Orks haben ihr Lager irgendwo im Offenen aufgeschlagen und leben ein öffentliches Leben. Chaos, Lärm, Gestank und Aggressionen prägen den Tag der Turmbewohner. Licht wird von Behemoth-Lampen und Fackeln gespendet.

Dieses Leben findet in einer Ruhe- und einer Wachphase statt. In der Wachphase sind die Orks am aktivsten. Sie bringen ihre Quartiere in Ordnung, gehen mit den Gefangenen raus, um das Eis von den Steinen hacken, treffen sich für geschäftliche Entscheidungen und sprechen die Fahrten der Himmelschiffe ab. Die Ruhephase ist ruhiger und wird durch Feierlichkeiten und Schlaf geprägt. Obwohl die Orks nach Außen roh und einzelgängerisch wirken, sind sie dennoch soziale Wesen.

Sich im Wohnbereich unauffällig zu bewegen oder gar zu verstecken ist eine schwierige Sache und wird mit einem Malus von -4 auf entsprechende Eigenschaftsproben belegt. Selber Ork zu sein oder sich als einer der Bewohner zu verkleiden, kann dabei allerdings helfen. Ab und zu halten sich Besucher im Turm auf, ausschließlich Orks. Anderen Rassen wird auf Hammerfall misstraut.

Anführer der Orks ist Blutsturz, ein wilder Kerl. Er regiert seine Leute mit eiserner Hand. Einige Bewohner murren zwar, aber bisher hat sich noch jeder Blutsturz unterworfen und dessen Führung anerkannt.

Blutsturz: (siehe *Ork* in *Sundered Skies* Seite 219, allerdings als Wildcard).

Orks (60): (siehe *Sundered Skies* Seite 219).

EMPFANGSHALLE

Über dem Wohnbereich befindet sich eine weitere abgeschottete Ebene, die eine große Halle bildet und deren Decke mit geschwungenen Metallträgern abgestützt wird. Der Anblick dieser Halle ist imposant und zeugt von einer großen Handwerkskunst, die sich bei genauerer Untersuchung als zwergische Schmiedearbeit erweist. Zudem finden sich an wichtigen Verbindungsstellen kleine Zahnräder, die Symbole des Baumeisters.

Im Zentrum der Halle ist ein Mosaik aus unterschiedlich gefärbten Metallstücken eingelassen, das ebenfalls das Symbol des Baumeisters darstellt. Begibt sich ein Held ins Zentrum des Zahnrades, verspürt er bei einer gelungenen Wahrnehmungs-Probe eine feine Vibration, die seinen Körper durchdringt. Bei einer Steigerung ist er in der Lage, diese Vibration später wiederzuerkennen. Das ist aber nur dann von Bedeutung, falls Sie das Symbol des Baumeisters in einem späteren Szenario als Teleporter einsetzen möchten, und sich den Helden auf den Empfänger einstimmen lassen. Für dieses Szenario hat die Vibration keine Bedeutung – außer Sie möchten es unbedingt. Nur zu, es ist schließlich Ihre Spielleitung.

Von der Halle aus führen breite Metallstiegen weiter nach oben, zur Wachmannschaft. Und hier befindet sich das bewachte Eingangsportal von Hammerfall, das nur von Innen geöffnet werden kann.

EINGANGSPORTAL

Das Eingangsportal aus Hammerfall ist ein schweres Doppeltor aus Metall, das von Innen mit drei schweren Riegeln verschlossen werden kann. Ist das Portal geschlossen, sind im Inneren große Schriftzeichen zu erkennen. Wie in der Maschinerie, handelt es sich hier ebenfalls um alte zwergische Schriftzeichen. Helden die Zwergisch sprechen und denen eine Wissens-Probe gelingt, können die Schrift entziffern:

„Und so schmiedete der Baumeister im Weltenfeuer die himmlischen Bande und Funken stieben Sternen gleich auf, um auf die Welt hinabzuregnen und sich in ihr Inneres zu graben. Leben regte sich in jedem einzelnen Funken und das Geschlecht der Zwerge ward geboren. Da hielt der Baumeister inne und wand seinen Kopf hinab, um zu den Zwergen zu sprechen und ihnen zu verkünden:

Solange ich die himmlischen Bande im Weltenfeuer zu schmieden vermag, solange sollen die Lebensfunken von eurem Geschlecht künden. Ihr seid fortan die Hüter des Feuers und die Former der Erde auf ewiglich.“

WACHMANNSCHAFT

Im Grunde handelt es sich um eine kleine Gruppe gelangweilter Orks, die hier oben ausharrt und darauf wartet, dass sie jemand alarmiert und sie den kleinen Raum verlassen dürfen. Dann stürmen sie herab, sichern das Eingangsportal und sehen wichtig aus – bisher kam das nie vor. Seitdem die Orks den Turm übernahmen, fand nie ein Angriff statt. Somit ist der Wachdienst eine langweilige Sache. Nur Würfelspiele und derbe Witze lockern die Stimmung auf.

Orks (8): (siehe *Sundered Skies* Seite 219).

MISSLUNGENE FLUCHT

Wie bereits im Abschnitt Quartiere beschrieben, wird Urbanek versuchen zu fliehen. Er und sein Bruder sind hinterhältige Gauner. Sie betrügen mit Leidenschaft, wollen keine Zeugen ihrer Geschäfte haben und überlassen es den Orks, die Helden aus dem Weg zu räumen. Sollten die Helden Urbanek seine Ausrüstung ausgehändigt haben oder der Turm rutschte aus der Insel, sind die beiden Brüder auf und davon.

Natürlich kann die Sache auch anders verlaufen. Die Helden sind eventuell dermaßen misstrauisch, dass Urbanek keine Möglichkeit zur Flucht hat. Oder sie treiben selbst ein falsches Spiel. In dem Falle halten sich die Kridolgis zähneknirschend an die Abmachung, setzen die Helden irgendwo ab und verschwinden. Dann endet das Szenario einfach – oder sie lassen die wütenden Orks die Helden erwischen, um mit dem Szenario weiterzumachen. Immerhin war die Rettung nur der erste Abschnitt von „Unter Himmelsbrüdern“.

Im zweiten Abschnitt sollen sich die Helden auf die Seite der Orks schlagen und nun gegen die Kridolgis vorgehen. Je größer der Verrat der Brüder, um so privater wird die Sache. Haben sie also keine Scheu die Helden inmitten der schlimmsten Situation zu verraten, ihnen eventuell sogar noch Ausrüstung zu stehlen und Falschgeld anzudrehen – falls überhaupt im Vorfeld einige Räder den Besitzer wechselten. Bauen Sie die Brüder ruhig als Feindbild Nummer Eins auf, dann sind die Helden und deren Spieler motiviert genug, um sich die Gauner vorzuknöpfen.

ÄRGER AM HALS

Im Idealfall sind die Kridolgis verschwunden und haben die Helden alleine zurückgelassen. Von Hammerfall ohne Hilfe zu fliehen ist beinahe unmöglich. Man kann sich zwar als blinder Passagier auf eines der Himmelschiffe schleichen, aber das ist sehr riskant und schlimmer, als sich freiwillig zu stellen oder den orksischen Kriegern zu ergeben. Und diese sind - je nach Situation – zu Recht mehr oder weniger verärgert über die Taten der Helden. Doch selbst falls der Turm aus der Insel rutschte, so versuchen die Bewohner erst einmal herauszufinden was passierte. Denn immerhin, hey, die Orks haben nun einen schwebenden Turm!

Der Anführer der Orks, Blutsturz, legt es also darauf an die Helden gefangenzunehmen und zu verhören. Wurde Blutsturz im Verlauf des Szenarios getötet, so ist nun ein anderer Orks stolzer Anführer – was auch hilfreich sein kann.

Blutsturz hört sich genau an was die Helden zu sagen haben. Dabei bevorzugt er ein offenes und ehrliches Wort. Packen die Helden also aus, so beeindruckt das die Orks. Anführer und Ratgeber ziehen sich kurz zurück. Nach wenigen Minuten machen sie den Helden ein Angebot, damit diese ihre Ehre wiederherstellen und den Schaden reparieren können.

Die Helden sollen den Urbaneks hinterherreisen, die Männer stellen und zurück nach Hammerfall bringen – Tod oder Lebendig. Falls das den Helden gelingt, so sind sie rehabilitiert und gelten für die Orks als freie Frauen und Männer, die es zu respektieren gilt. Blutsturz hat auch eine genaue Vorstellung, wohin die schurkischen Brüder wollen, denn Urbanek war kein einfacher Sklave, sondern ein verurteilter Verbrecher.

Auf Hammerfall bewahren die Orks Erde einer Insel namens Eisbrand auf. Als die geborstenen Himmel entstanden soll der Kriegsherr dort einst seine Spur im Fels gelassen haben und die Orks errichteten ihm zu Ehren einen Tempel, in dessen Herzen ein mächtiges Artefakt angebetet wurde. Doch eines Tages kam es zu einer Katastrophe und eine Woge aus Kälte und Eis schlug über die Insel hinweg. Innerhalb eines

Blinzeln gefroren Insel und Tempel. Die Orks mieden seit diesem Tag Eisbrand und die wenigen Überlebenden der Katastrophe – Priester die an jenem Tag unterwegs waren – schlossen sich anderen Orkgruppen an. Das ist schon lange her und Eisbrand geriet in Vergessenheit. Doch die Orks von Hammerfall kennen die Sage, denn ihre Sippe wurde von einem der überlebenden Priester gegründet. Zu seinem Erbe gehörte unter anderem Erbreich von Eisbrand.

Einen Teil dieser Erde stahl Urbanek. Die Orks fanden den Dieb jedoch auf Felsengard und brachten ihn nach Hammerfall. Ihnen war unbekannt, dass Urbanek noch einen Bruder hat. Sie hielten den Dieb für einen Einzelgänger.

Die Helden können sich nun dafür entscheiden die Kridolgis zu jagen oder, als Gefangene der Orks, ihr restliches Leben als Eiskratzer zu verbringen. Natürlich besteht immer die Möglichkeit einer Flucht oder die Orks zu hintergehen, aber die Sippe ist auch ziemlich rachsüchtig und besitzt gute Kontakte. Immerhin stellen sie für andere Inseln die Wasserversorgung sicher.

AUF DEN SPUREN DER GAUNER

Die Verfolgung der Kridolgi-Brüder wird vor allem von den Orks übernommen. Sie machen die Himmelsfregatte Bleischlag fertig und stechen dann mit den Helden an Bord in Leere. Blutsturz selbst übernimmt das Kommando. Obwohl sich die Helden an Bord frei bewegen dürfen, bleiben sie entwaffnet und werden stets von einigen Orks im Auge behalten. Zum Schlafen steht ihnen eine kleine Kammer zur Verfügung, der Proviant besteht aus Wasser und Behemothspeck. Das essen übrigens auch die Orks, allerdings gibt es dazu einen starken Schnaps zur Verdauung.

Die Fregatte ist insgesamt eine Woche unterwegs, dann verlangsamt die Bleischlag die Geschwindigkeit. Kalter Nebel ist aufgezogen und Blutsturz erklärt, man müsse in diesen hohen Regionen vorsichtig sein. Eisbrand liegt nahe der schwindenden See und es gibt unzählige stürzende und schweben Eisfragmente, die das Schiff beschädigen können. Sicherlich wäre es sinnvoll gewesen mit einem kleineren Schiff die Reise anzutreten, aber Orks sind *Dumm* – das steht so auch im Kampagnenbuch.

Nach zwei weiteren Tagen langsamer Fahrt stoppt die Bleischlag ihre Fahrt. Blutsturz erklärt den Helden, dass sie nun auf sich alleine gestellt sind. Der Ork zeigt eine grobe Richtung in den kalten Nebel an und erklärt dort läge Eisbrand. Die Insel ist von einem Feld schwebender Eisberge und -schollen umgeben. Die Himmelsfregatte ist zu groß um näher heranzufahren, deswegen muss der Rest des Weges mit einem Floß zurückgelegt werden. Mit diesem Gefährd können die Helden der schmalen Rinne im schwebenden Eis folgen, danach geht es zu Fuß weiter. Die Bleischlag wird zwei Wochen vor Anker liegen, danach kehren die Orks zurück – ob mit oder ohne die Helden. Eisbrand selbst kann man, zügig reisend, innerhalb von sechs Tagen erreichen.

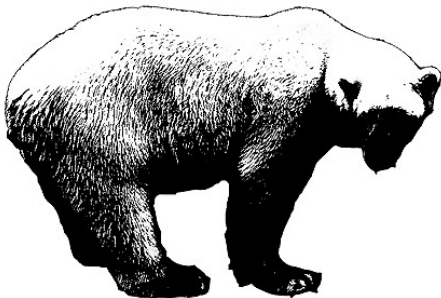
Die Helden bekommen ihre Waffen, Proviant für zwei Wochen, einige Luftpaddel und Stecken, um sich vom Eis abzustoßen oder entlangzuziehen. Außerdem festes Tuch, um auf dem Floß einen Schutz gegen das Glühen zu errichten. Dann geht es mit dem wackligen Ding los. Das Floß ist ein unhandliches Gerät, gerade man zwei Meter breit, vier Meter lang und träge – aber wenigstens schwebt es in der Leere. Sich auf dem Himmelsfloß aufzuhalten und darauf gar zu schlafen, kann allerdings tödlich enden. Die Helden müssen aufeinander achten. Durch den wackligen Untergrund erhalten sie auf alle Eigenschaftsproben die mit Gleichgewicht in Verbindung stehen einen Malus von -1.

WACKLIGES HIMMELSFLOSS

Beschl./Max.: 1/1; **Manövrierf.:** -1; **Robustheit:** 6 (2); **Besatzung:** 1+5; **Geschütze:** Haha!; **Ladeplatz:** 1

Mit jedem Reisetag wird die Fahrinne ein wenig schmaler. Zudem stürzen gelegentlich kleine Eisbrocken hinab, kommt es zu einem Schneegestöber oder streift ein Himmelsbär auf der Suche nach Nahrung übers Eis. Dazu die unerbittliche Kälte, die mit jedem weiteren Kilometer zunimmt und sicherlich keines natürlichen Ursprungs ist. Die Helden müssen sich warm anziehen!

Ziehen Sie für jeden Tag der Reise eine Karte. Jede Bildkarte bedeutet ein Ereignis, dass an jenem Tag stattfindet: Joker (Eissturz), König (Kollision), Dame (Schneesturm) und Bube (Himmelsbär). Die ersten drei Karten erfordern, dass eine neue Karte gezogen wird um die Größe der Gefahr zu bestimmen (siehe *Sundered Skies* Seite 204).



Nach vier Tagen wird die Fahrinne immer schmaler und schon bald können die Helden vor sich die Netter Mann ausmachen. Die Kridolgis haben die Wolkenjolle an einem großen Brocken festgemacht und sind zu Fuß weiter. Mit dem Floß kämen die Helden nur noch wenige Kilometer näher an Eisbrand heran. Auch sie müssen die letzten beiden Tage zu Fuß reisen. Das Himmelsfloß der Brüder bietet jedoch eine gute Möglichkeit sich auszuruhen und anderen Proviant in die Finger zu bekommen, als Wasser und Behemothspeck.

Die Eisberge und -schollen sind nun viel näher aneinander. Der Weg ist beschwerlich, aber gangbar. Dennoch driften manchmal Schollen ein Stück auseinander, muss ein kleiner Graben übersprungen, eine Eiswand erklertet werden oder stürzt unvermittelt eine scheinbar tragende Scholle unter dem Gewicht der Helden in die Tiefe. Nach zwei Tagen erreichen die Helden ihr Ziel: Den Tempel des Kriegsherrn auf Eisbrand!

HIMMELSBÄR

Himmelsbären sind gewaltige Bären mit weißem Fell, die auf der Suche nach Nahrung die oberen Sphären der geborstenen Himmel durchstreifen. Eis und Kälte sind ihr Element. Um in dieser lebensfeindlichen Umgebung zu existieren, haben sie besondere Fähigkeiten entwickelt. Auf den ersten Blick ähneln sie vielleicht einem normalen Bären und es schaut lustig aus, wie sie so durch die Leere paddeln – aber sobald ein Himmelsbär nahe genug kommt, schlägt er erbarmungslos zu.

Attribut: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+4, Verstand W6(T), Willenskraft W8.

Fertigkeiten: Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W8

Charisma: +0; **Bewegungsweite:** 8; **Parade:** 6; **Robustheit:** 10

Beute: Keine

Besondere Merkmale:

Schweben: Um in der Leere die offenen Distanzen zwischen den Schollen zu überwinden, können Himmelsbären unbeholfen herumschweben. Dabei paddeln sie mit ihren Pfoten, was lustig aussieht - bis sie an ihre Beute heran sind. Schwebend können sich Himmelsbären 4" bewegen.

Größe +2: Himmelsbären werden bis zu 2,5 Meter groß und wiegen knapp unter einer halben Tonne.

Klauen: Stä+W6

Umarmung: Himmelsbären ergreifen ihre Opfer und nageln ihre Beute fest, um sie mit Klauen und Zähnen zu zerreißen. Trifft der Himmelsbär mit einer Steigerung, hat er seinen Gegner festgenagelt. Das Opfer kann erst auf seiner eigenen Aktion in dieser Kampfrunde versuchen der Umarmung zu entkommen, was eine Steigerung auf einer vergleichenden Stärke-Probe erfordert. Solange diese Probe dem Opfer misslingt, hält die Umarmung an.

Sprung: Um ihre Opfer aus der Luft zu fangen oder kleinere Distanzen zwischen Schollen schnell zu überwinden, verfügen Himmelsbären über eine außerordentliche Sprungstärke. Legen sie mindestens 6" in einer Runde zurück, können sie anschließend 1W4+2" springen. Diese Fähigkeit kann auch zum Angriff eingesetzt werden. Dann erhält der Himmelsbär +2 auf seinen Angriffswurf, seine Parade sinkt jedoch - bis zu seiner nächsten Aktion - um -2.

IN DEN TEMPELMAUERN VON EISBRAND

Glückwunsch, herzlich willkommen zum dritten und letzten Abschnitt des Szenarios. Nun geht es daran den alten Tempel zu erkunden und die Kridolgis zu erwischen. Nach solch einer gefährlichen Reise erwarten die Helden sicherlich eine bombastische Tempelanlage mit weitläufigen Kellern, die es zu erforschen gilt. Pustekuchen! Die Orks haben auf Eisbrand den Kriegsherrn angebetet und keine Bauwerke errichtet. Es gibt im Zentrum von Eisbrand zwar einige markante Punkte, aber keine imposanten Bauwerke.

DAS DORF IM EIS

Die Priester und deren Anhänger mussten irgendwo auch leben. Dazu haben sie ein kleines Dorf errichtet. Es besteht aus zwei Dutzend niedrige Steinkuppeln, die wirt angeordnet sind. Eis und Schnee haben sie fest in ihrem Griff und es bedarf einiger Arbeiten, um sich an den Eingang zu graben und ins Innere zu gelangen.

Der Anblick darin ist schrecklich. Das Eis kam tatsächlich überraschen und schnell, denn die Orks wurden in ihrem alltäglichen Leben überrascht. So sieht man Orks die im Gebet vertieft sind, andere Orks wetzen ihre Waffen oder bessern Rüstungen aus, zwei weitere Orks hat es mitten im Liebespiel erwischt. Die Szenerie wirkt gespenstisch – alles ist tiefgefroren. Versuchen die Helden hier Beute zu machen, müssen sie die Gegenstände erst einmal aus dem Eis schlagen. Und dann ist die Beute nur Plunder.

Die Kridolgis haben bereits zwei der Hütten betreten. Ihre Spuren sind deutlich zu sehen. Aber selbst die Brüder haben erkannt, wie wertlos die Beute in den Hütten ist.

DIE ARENA

Im Zentrum der Insel befindet sich die Arena. Sie zu beschreiben ist ganz einfach: Stonehenge in Größe unter Eis. Die Orks haben mittels großen Steinsäulen einfach einen Kreis errichtet, in dessen Zentrum zu Ehren des Kriegsherrn gekämpft wurde. An den Säulen befinden sich viele Haken, an denen Waffen und Rüstungen befestigt sind. Alles ist unter einer Schicht Eis gefroren und entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als normal oder minderwertig. Im Zentrum der Arena stehen archaisch aussehende Orks, die mitten im Kampf schockgefroren wurden.

Auch hier sind die Spuren der Kridolgis zu finden. Wohin sie genau führen ist schwer zu sagen, denn die Brüder haben ordentlich Schnee aufgewirbelt. Offensichtlich suchten sie etwas.

HIMMELSBRÜDER

Nun stellt sich die berechnete Frage, wo Gregorius und Urbanek eigentlich sind. Diese Frage müssen Sie beantworten, denn es gibt unterschiedliche Möglichkeiten.

Die beiden Kridolgis sind erfahrene Gauner und Plünderer. Sie haben zwei Tage Vorsprung. Doch der kann sich verringern oder vergrößern – je nachdem wie schnell oder langsam die Helden vorankommen. Eventuell haben sie die Verbrecher bereits auf dem Hinweg gestellt oder kommen gleichzeitig mit ihnen an.

Gregorius und Urbanek verbringen den ersten Tag damit, sich umzuschauen. Zwei weitere Tage sind für die Suche nach dem Artefakt vorgesehen. Am dritten Tag packen sie ihre Sachen zusammen, sehen was sie noch plündern können und reisen wieder ab. Dadurch können die Helden die Brüder mitten im Suchen erwischen oder auch in dem Augenblick, in dem sie den Tempel verlassen. Das liegt ganz in Ihrer Hand.

Denken Sie daran, dass die Kridolgis keine dummen Selbstmörder sind. Solange sie den Helden zahlenmäßig unterlegen sind, werden sie versuchen einen Kampf zu vermeiden. Zudem sind sie gut ausgerüstet und tragen weiße Höhenkleidung. Das gibt ihnen einen Bonus von +2, um sich zu verbergen. Urbanek ist ein erfahrener Spurensucher und kann Spuren auch verwischen oder eine falsche Fährte legen. Das wird auf vergleichende Proben hinauslaufen.

Es kann auch geschehen, dass die Kridolgis die Helden umgehen und zurück zum Schiff eilen. Eventuell findet somit ein Wettlauf zwischen den Gaunern und den Helden statt. Jemanden auf Eisbrand zurückzulassen wäre ein sicheres Todesurteil. Kein Himmelschiff wird hier zufällig vorbeifahren und die Lebensbedingungen sind hart – vor allem ohne Ausrüstung. Mit einem Floß oder einer Scholle auf gut Glück in die Leere zu treiben ist zwar eine Möglichkeit, aber auch nur eine verzweifelte Möglichkeit.

AM ENDE

Schlussendlich endet alles – mehr oder weniger erfolgreich. Sollten die Helden die Kridolgis erwischen haben, so sind Blutsturz und seine Orks sehr erfreut. Sie nehmen die Helden mit und setzen sie am nächsten Hafen ab. Die Helden könnten aber auch die Wolkenjolle der Brüder für sich als Beute beanspruchen. Damit würden sie über ein Himmelschiff verfügen. Urbaneks Sammlung unbekannter Erdproben wäre somit auch eine Idee für neue Szenarien und Abenteuer. Bei Erfolg sind die Helden zukünftig gern gesehene Gäste auf Hammerfall und stets willkommen.

Haben die Helden versagt, sind die Kridolgis entwischt. Das macht die Orks mehr als wütend. Sollte es den Helden gelingen Blutsturz zu beschwichtigen, dann müssen sie an Bord hart schuffen und werden von ihm am nächsten Hafen abgesetzt. Ansonsten legen die Orks einfach ab und fahren zurück nach Hammerfall. Die Helden müssen selber zusehen, wie sie von Eisbrand runterkommen. Das ist dann ein Abenteuer für sich.

Sie möchten gerne wissen, was es mit dem Tempel und dem Artefakt auf sich hat? Was einst geschah? Es gibt kein Artefakt. So wie der Grund für die Katastrophe im Laufe der Zeit in Vergessenheit geriet, so entstand die Mär von einem Artefakt. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Es gibt keinen großen und globalen Zusammenhang, nur Abenteuer, Spannung und – mit ein wenig Glück und Verstand – ein wenig Beute für die Helden. In diesem Falle die Netter Mann – mit allen Möglichkeiten, die ein eigenes Himmelschiff bietet ...

ALTERNATIVEN

Einige Punkte sind Ihnen zu einfach oder zu gefährlich? Dann ändern Sie diese Punkte einfach. Es ist Ihr Spiel und Ihre Spielleitung. Spielen Sie dieses Abenteuer wie vorgesehen, plündern Sie das Material oder nutzen Sie den Ausdruck, um ein Kaminfeuer anzuzünden. Oder nehmen Sie folgende Änderungen vor, ...

... um die Kridolgis gefährlicher zu machen. Gregorius verfügt über ein Amulett mit sieben Schrumpfköpfen. Murmelt er ein geheimes Befehlswort erscheinen augenblicklich sieben Zombies, die ihm zu Diensten sind.

... um die Kridolgis ungefährlich zu machen. Ernennen Sie einfach einen der Beiden zum eigentlichen Anführer des Duos und machen Sie den anderen Bruder zum Statisten.

... um den Himmelsbären tödlicher zu machen. Der Bär wird zu Wildard und jagt mit seiner Partnerin zusammen.

... um den Himmelsbären harmloser zu machen. Der Bär erlitt einst schwere Verletzungen. Konstitution und Stärke sind um 1 Würfelstufe niedriger

... um doch noch ein Artefakt zu bekommen. Okay, Sie wollen den Helden was gönnen. Dann machen Sie einfach eine der Waffen in der Arena zu einem Relikt (siehe *Sundered Skies* Seite 128) und packen die Fähigkeit drauf, einmal täglich die Wirkung eines Tranks zu aktivieren (siehe *Sundered Skies* Seite 131).

... um das Artefakt zu beschützen. Lassen Sie gefrorene Kämpfer als Eiszombies erwachen. Ersetzen Sie die Schwäche (Kopf) durch die Schwäche (Feuer), so dass die Zombies durch Hitze doppelten Schaden nehmen.

ANHÄNGE

Die Anhänge enthalten grobe Karten von Hammerfall. Die Insel ist darauf im Querschnitt zu sehen, einmal vor und einmal nach dem Turmsturz. Jede Seite enthält einmal einen Ausschnitt für Spieler und einmal einen Ausschnitt für Spielleiter. Im Ausschnitt für Spielleiter ist auch die „Kuppel“ eingezeichnet, die ein Anfliegen von Inseln verhindert. Zudem befindet sich im Anhang eine grobe Skizze des Turms.

RECHTLICHES

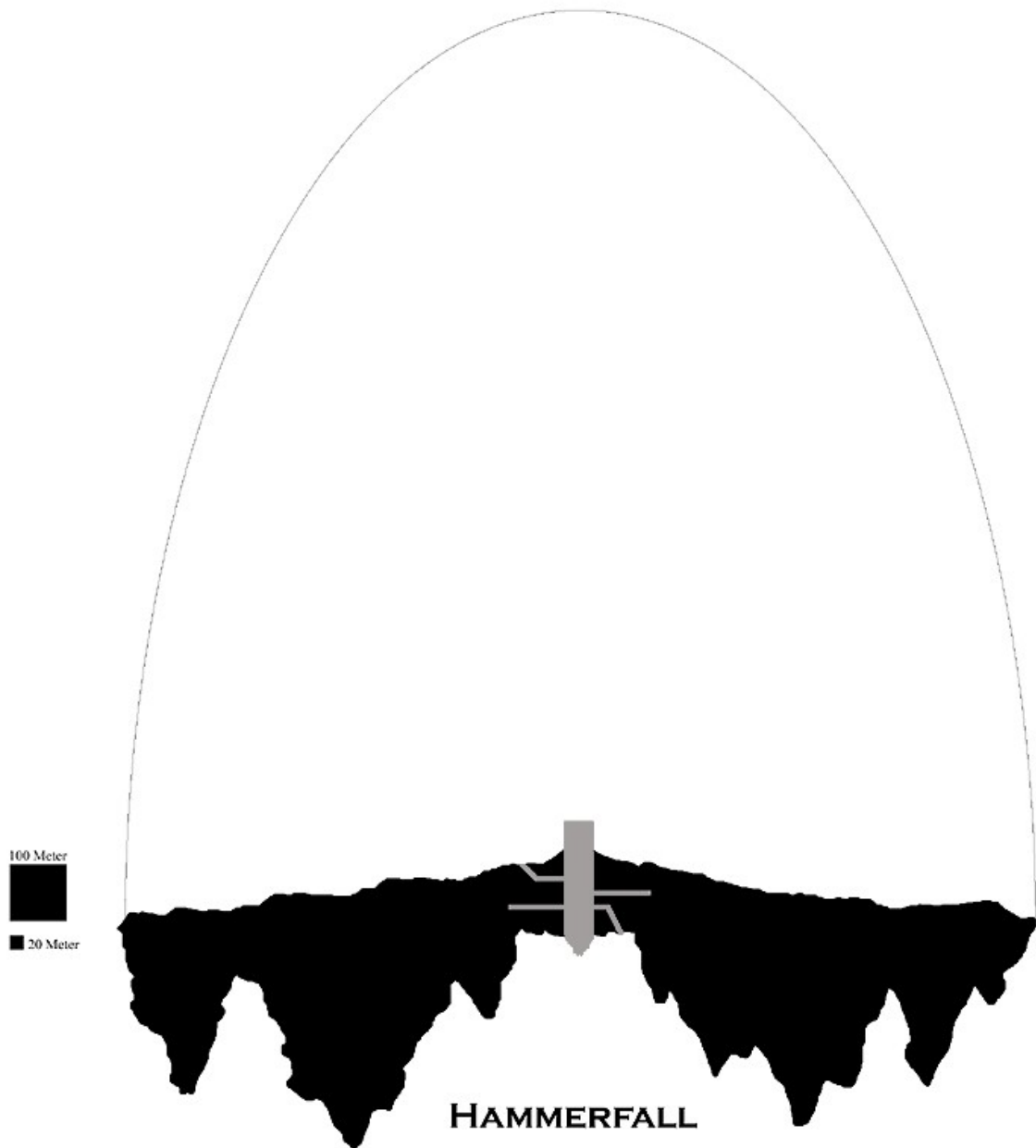


Unter Himmelsbrüdern

(cc) 2009 by Günther Lietz (<http://www.taysal.net>).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). *Savage Worlds* und *Sundered Skies* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.

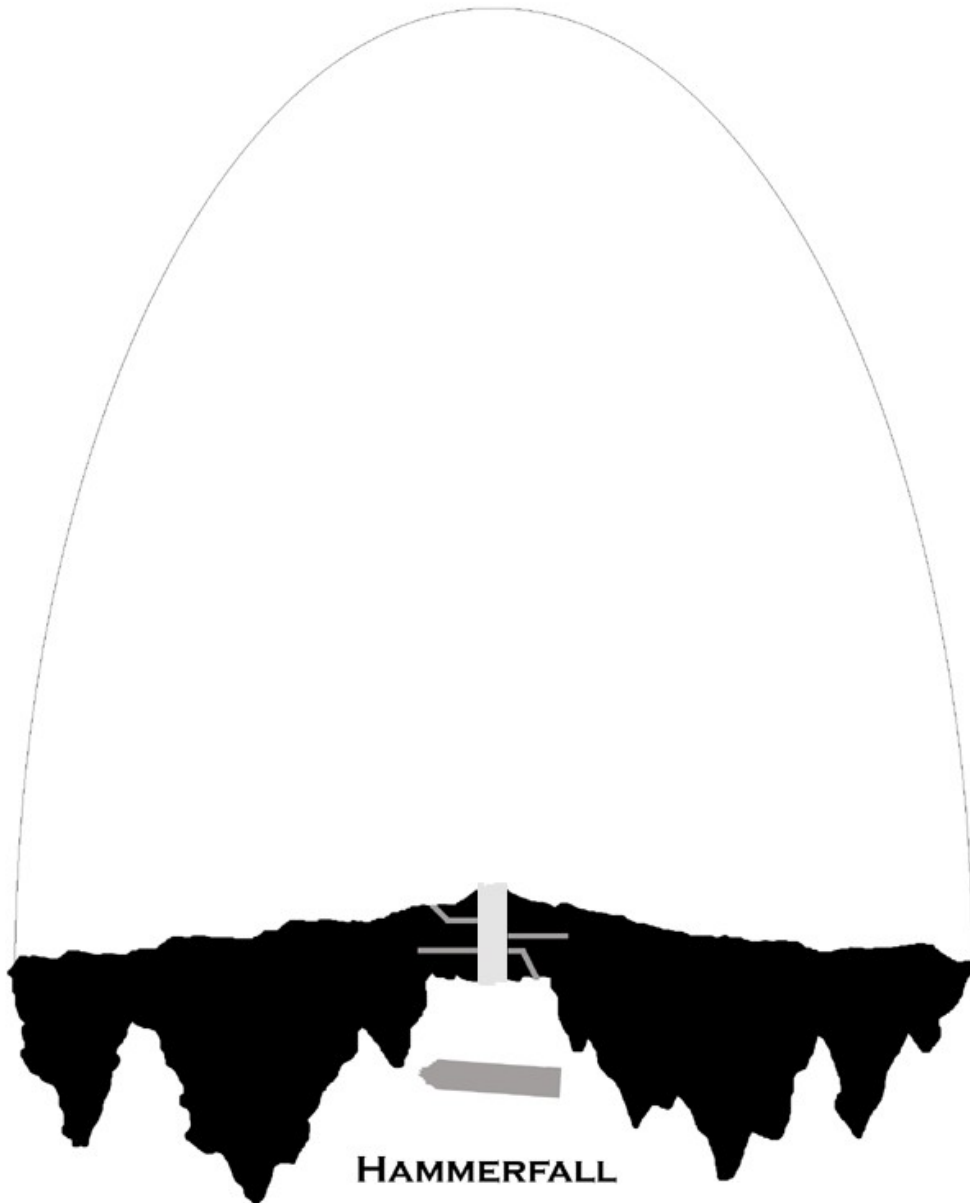


100 Meter
■ 20 Meter

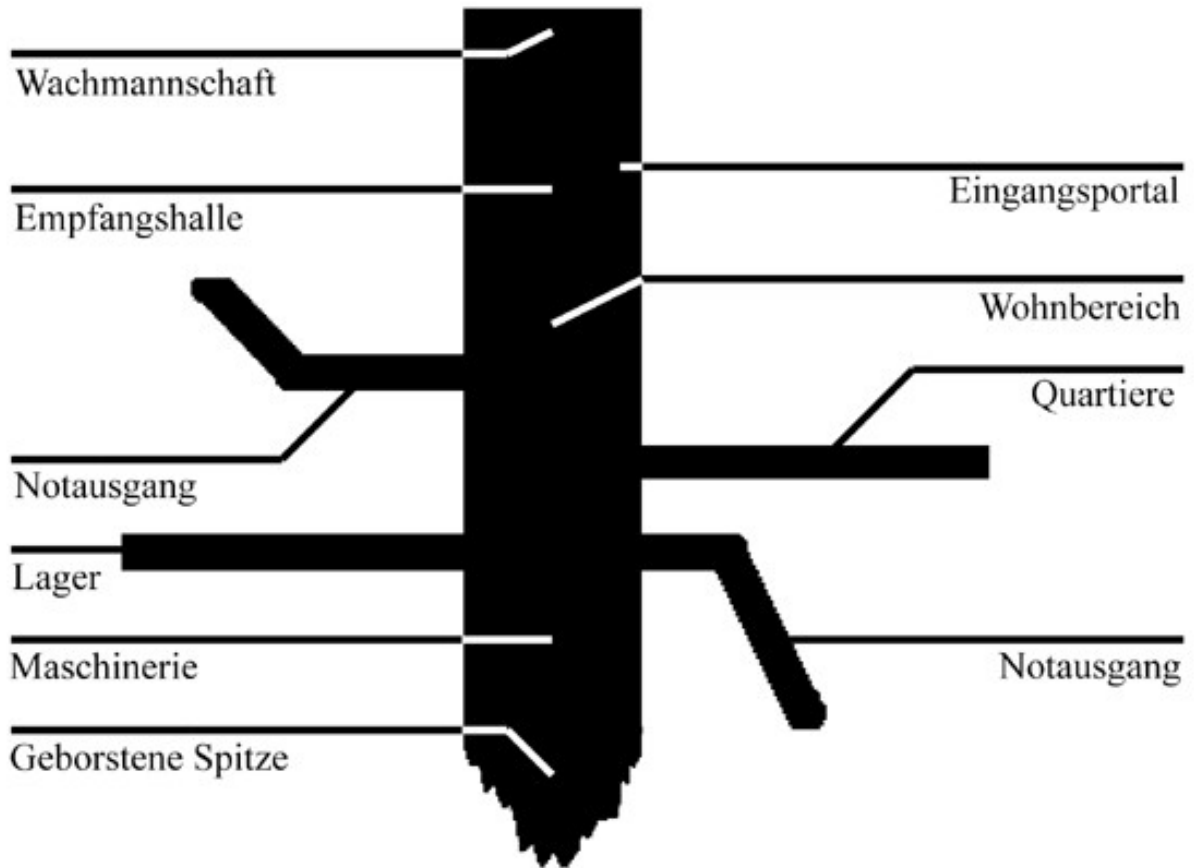


HAMMERFALL

100 Meter
■ 20 Meter



HAMMERFALL



■ 20 Meter
■ 5 Meter

HAMMERFALL-TURM