

<T14>Die Rückeroberung von Nierthalf

<F9>Diese kurze Abenteuerskizze illustriert, wie man mit einem alten Szenario eine neue Geschichte erschaffen kann. Die meisten Gruppen werden im Laufe von *Klingensucher* nur etwa die Hälfte der Zwergenbinge Nierthalf zu Gesicht bekommen haben, und es wäre ja schade, wenn der Rest ungenutzt bliebe.

Die Seitenangaben und die Raumnummern im Text beziehen sich auf die Beschreibung von Nierthalf im Band *Klingensucher*.

<F10>

Und immer noch keine Ruhe ...

Nachdem der Angriff auf Irensrod erfolgreich zurückgeschlagen worden ist (davon gehen wir einfach mal aus), geht es im Grenzland ans Aufräumen nach dem „grausigen Orcsturm“. Letzte Widerstandsnester der Orcs müssen zerschlagen werden, und das Volk ruft nach Rache für die vielen Toten, die der Angriff gekostet hat. Die Anführer, die die Abenteurer seit den Ereignissen in Thame kennen, sind da meist besonnener. Sie sind sich allerdings einig, dass vor allem die Zwergenbinge Nierthalf zurückerobert werden muss. Ein befestigter Brückenkopf des Feindes so nahe an menschlichem Siedlungsgebiet kann nicht geduldet werden. Auch wenn Nierthalf von den Zwergen aufgegeben worden ist: es darf nicht in den Händen der Orcs bleiben. Der albische Zwergenkönig hat sich bereit erklärt, die Binge wieder in Besitz zu nehmen und als Außenposten zu halten, wenn denn erst mal die Orcs daraus vertrieben sind.

Und wem wird diese Aufgabe übertragen: Natürlich den heldenhaften Klingenträgern, die sich dort ja schon auskennen. Nervan bleibt es überlassen, seinen Schutzbefohlenen die neue Aufgabe schmackhaft zu machen. Er kann sie dabei so weit beruhigen, dass sie sich nicht auf eine offene Feldschlacht mit den Orcs einlassen oder eine Belagerung wie den Kampf um Irensrod mit umgekehrten Vorzeichen organisieren müssen. Das würde einen zu hohen Blutzoll für die vom „grausigen Orcsturm“ gebeutelten Truppen der Nordmarken bedeuten. Statt dessen stellen Nervan und die anderen Anführer sich vor, dass die Abenteurer allein oder mit einer kleinen Truppe heimlich in die Binge eindringen und dort so viel Angst und Schrecken verbreiten, dass die Orcs den Ort von alleine räumen. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten, von denen Nervan die erste vorschlägt:

<F10H>Die Abenteurer müssen den Anführer der Orcs und mindestens 30 seiner Krieger ausschalten sowie den heiligen Hügel (Raum 39) entweihen. Dabei schadet es nichts, wenn auch Schamanen und Priester außer Gefecht gesetzt werden. Von einem solchen Schlag werden die Orcs sich nicht so schnell erholen und ohne Anführer wieder in den Tiefen der Nebelberge verschwinden.

Die Abenteurer können auch die Angst der Orcs vor dem Verbotenen Bereich (Raum 48 ff) ausnutzen und sie mit Magie und Mummenschanz Glauben machen, die Geister der Zwerge oder die Ungeheuer der Tiefe hätten sich gegen sie erhoben. Ihr Aberglaube treibt die Orcs dann zur Flucht. Allerdings müssen die Abenteurer auch bei dieser Strategie zuerst den neuen Anführer ausschalten, denn ohne ihr Wissen handelt es sich dabei um einen verderbten menschlichen Zauberer, der sich nicht so leicht ins Bockshorn jagen lässt.

Vielleicht fällt deinen Spieler aber auch noch etwas ganz anderes ein; wenn ihr Plan plausibel ist, dann gibt ihnen eine Chance, aber sie müssen sich schon anstrengen, und der Einsatz passender Fertigkeiten muss gelingen ...

<F10>

Die Abenteurer können die Aufgabe alleine angehen. Wenn sie möchten, begleiten sie allerdings 5 Zwergenveteranen unter ihrem Anführer **XXX**, die bei der Verteidigung von Irensrod mitgeholfen haben. Das steigert die Kampfkraft der Gruppe beträchtlich, erhöht aber die Chance für eine vorzeitige Entdeckung. Zwerge sind nicht gerade für unauffälliges Vorgehen bekannt. Sie machen eher Lärm und lassen sich manchmal sogar zu einem überstürzten Angriff auf ihre Erzfeinde, die Orcs, hinreißen. Als Spielleiter kannst du das mit erhöhten Entdeckungschancen in Nierthalf berücksichtigen. Vielleicht entscheiden sich die Abenteurer ja auch, die Zwerge nur zur Bewachung des Lagers, das sie in der Nähe von Nierthalf einrichten müssen, mitzunehmen und sie nur dann im Kampf einzusetzen, wenn es unumgänglich ist.

Daten Zwerge

----- Verhandlungen mit den Orcs

Die Orcs haben in den kleinen Krieg, den sie und ihrer Hintermänner in den Nordmarken angezettelt haben, verloren. Da könnte man doch auf die Idee kommen, Friedensverhandlungen aufzunehmen und das Problem ohne weitere Waffengewalt aus der Welt zu schaffen. Das wäre sicher eine Möglichkeit, wenn es sich einfach um ein barbarisches Volk handeln würde - menschlich oder auch nicht.

Orcs sind aber etwas Besonderes. Sie sind vor Jahrtausenden durch gewalttätige und unheilige Magie aus gefangenen Elfen erschaffen worden, um billige und willige Kämpfer für die damals tobenden mythischen Schlachten zu bekommen. Orcs sind einfach nur böse und gemein. Sie können nichts dafür, denn so sind sie erschaffen worden, aber das hilft ihren Opfern auch nichts. Schwächere Gegner sind begehrte Ziele zum Ausrauben, Ausbeuten und Quälen. Nur wenn man ihnen mit Stärke begegnet, dann kuscheln sie und geben Ruhe - zumindest solange, bis ein Anführer auftaucht, vor dem sie noch mehr Angst haben.

Man kann daher nicht mit Orcs verhandeln. Man kann ihnen nur zeigen, wer der Stärkere ist, und sie damit zum Rückzug oder zur Unterwerfung zwingen. So halten die Orcstämme es auch untereinander, wenn sie nicht von einer äußeren Macht wie dem Balmorrgu zusammen geschweißt werden.

Nierthalf nach dem Orcsturm

Seit dem letzten Besuch der Abenteurer in Nierthalf ist wenigstens ein Jahr vergangen, und seither hat sich in der Anlage einiges geändert. Die Änderungen werden in diesem Abschnitt vorgestellt. Anschließend folgen neue Beschreibungen der Räume, die jetzt anders wesentlich anders aussehen.

Wachen: Alle Orcwachen vor und in der Zwergenbinge sind verdoppelt. Der Anführer der Orcs rechnet durchaus mit einem Gegenschlag der Menschen, die unter dem Orcsturm gelitten haben. Die Orcs sind dagegen weniger vorsichtig, und die Wachsamkeit der Posten lässt meist genauso zu wünschen übrig wie beim ersten Besuch der Abenteurer in Nierthalf.

Torfeste und Mauer: Mittlerweile haben die Orcs die Verschanzungen, mit denen sie die Lücken in der alten Zwergenmauer gefüllt haben, fertig gestellt (Klingensucher, S. 73ff). Hier haben die Abenteurer nur die Wahl, sich durch die Torfeste den Weg frei zu kämpfen, oder heimlich über die Mauer zu klettern. Das ist aber nicht so einfach, da die Orcs ja auch im Dunkeln gut sehen, vor allem die warmen Körper ihrer Feinde. Drei der Wachen beobachten einigermaßen aufmerksam die Umgebung, wobei einer der Weg zur Torfeste, die beiden anderen die Mauer links und rechts der Plattform im Auge behalten. Ohne magische Hilfe ist es schwer vorstellbar, dass sie eine ganze Gruppe von Abenteurern, die über die Mauern klettern, nicht bemerken. Natürlich können die Abenteurer wieder durch den Seiteneingang eindringen, was wohl am einfachsten ist.

Anführer:

Neuer Anführer statt Borbarac: Totenbeschwörer

Wolfsrudelführer Numgrud und Schamane/Priester ersetzen durch andere Orcs mit gleichen Daten, wenn sie ins Gras gebissen haben.

Schätze - was in Klingensucher geplündert wurde, ist nicht mehr da - allerdings haben die Orcs während des Orcsturms einiges zusammenraffen können, bevor sie vor Irensrod eins auf die Nase bekommen haben. Also können Wertgegenstände da sein.

Unten wenig Änderungen - einzigartige Viecher, die die Abenteurer beim ersten Mal erledigt haben (Hügel troll), sind weg

Verbotener Bereich - kein Grund einzudringen.

In Festhalle (31) gedrückte Stimmung - untote Orcwachen, großer „Stein“ = Steintroll zusammengerollt

Bote von Lehrmeister, der andeutet, dass es mit dem Riesenprojekt noch dauert (bis der Koloss aus lauter Untoten erwacht)

Totenbeschwörer mit gebundenen Geistern, wenn möglich

Änderungen: Gefangene im Kerker (12a-d) - Menschen aus dem Orcsturm evtl. sogar Bekannte aus Morvill, die für tot gehalten wurden

31a-33 ebenfalls bearbeiten

Nebenqueste: Wie kann man den heiligen Hügel entweihen?