

Ausgangssituation

Gegner

- Wieviele und welche Orks (→ KS 82) sind anwesend ?
 - Wurden beim Kampf um Irensrod Ork-Angreifer und/oder wichtige Ork-Persönlichkeiten (z.B. Häuptling / Schamane) getötet ?
 - bei direkter Verfolgung sich zurückziehender Orks weniger Gegner,
 - bei späterem Angriff erfolgte zwischenzeitlich Regeneration (dafür verm. wieder alter Schlendrian bei Wachen)
- Was wurde aus Thalion (→ FM 158) und seinen Helfershelfern (→ FM 153) ?
- Falls Erzvampir Rimbold (→ FM 161) überlebt hat, könnte er nach Nierthalf geflohen sein ...

Partner

- Unterstützung durch Zwerge ? Sind Priester etc. dabei ?
- Geister der Verteidiger (Marzim → KS 113)
- Rachedurstige Dörfler / Herdtruppen ?

Motivation / Anlass

- Rache für tote Dörfler / Vorbeugung gegen Wiederholung der Überfälle
- Strategische Überlegungen („Stachel im Fleisch“)
- Zwergenehre (Marzim → KS 113)
- Haben die Orks beim Rückzug von Irensrod vielleicht etwas oder jemanden geraubt ?
- Weitere interessante Schriften in der Bibliothek (53 → KS 114) ?
- Gerüchte über Schätze (Ork wurden während Kampf um Irensrod belauscht) ?
- Was könnte noch in den versiegelten Minen sein (Info von Zwergen) ?
- Was ist am Ende des großen Sees (38 → KS 101) ? → weiterer Zugang, Schatz, Gefahr ?

Mögliche Strategien der Gruppe

- Verhandlung / Drohung (aber: „keine Verhandlungen mit Orks“ → DiRi)
- „Aberglaube“ (→ DiRi)
- Erstürmung
 - Massenschlacht mit Herdtruppen und/oder Zwergenhilfe
→ wie kann man das interessant ausspielen ?
 - weitere Zwergentunnel (z.B. alte, nur den Zwergen bekannte Geheimgänge) ?
 - Ablenkungsangriff durch Verbündete am Torhaus / Haupteingang, zugleich Kommando-Aktion der Helden am Nebeneingang ?
- Aushungern / Belagern
 - langwierig / langweilig → wie kann man das interessant ausspielen ?
 - mit Kommandoaktion der Helden verbinden ?
- „Nadelstiche“ – mögliche Ziele:
 - Ork-Führung (Häuptling / Wolfsreiter / Priester / Schamane)
 - Waffenkammer (8 → KS 91)
 - Vorräte (26/27 → KS 95)
 - Felder / Sklaven befreien (KS 76)
 - Pilzfarm (35 → KS 101)
 - Heiliger Hügel / Kultstätte (39 → KS 103)
 - Anwesende Monster (z.B. Trolle aus Kerker: 12a-d → KS 92) freisetzen oder neue mitbringen
 - Wie könnten „Stinkbomben“ für Orks aussehen ?