



MANHUNT

RAUS AUS UNSEREM WALD!

Version 0.1 alpha

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

Anmerkungen, Rückmeldungen, Fragen und Anregungen bitte an savage.empedeia@gmx.de.

INHALT

Einblicke

Das Leben vor 10.000 Jahren	1
Das Leben heute	1

Regeln

Rassen	2
Fertigkeiten	2
Handicaps	2
Talente	2
Magie	3
Ausrüstung	3

Hintergrund

Unser Wald	5
Unsere Nachbarn	6
Viel Feind, viel Ehr'	8

Einblicke

DAS LEBEN VOR 10.000 JAHREN

Damals war die Welt noch rein und schön. Wir waren gerade erst erwacht und außer uns gab es niemanden. Keine stinkenden kleinen Zwerge, die die Erde aufgruben und noch stinkendere Dinge daraus hervorholten.

Keine neugierigen kleinen Halblinge, die die Welt mit großen, naiven Augen betrachten und nicht bemerken, wie sie mit ihren haarigen kleinen Füßchen die Natur zertrampeln.

Keine brutalen und grobschlächtigen Orks, die plündernd und brandschatzend durch die Lande ziehen und keinen Stein auf dem anderen lassen. Wieviele unserer Brüder und Schwestern sind ihren Äxten zum Opfer gefallen, seit sie aus den schwarzen Bergen herunter kamen?

Und es gab auch keine Menschen, niemanden, der sich über alle anderen stellte, niemanden, der meinte, ihm gehöe die Zukunft, die Welt, einfach alles. Wie ein Geschwür machten sie sich auf der Welt breit und vertrieben alles, was ihnen begegnete.

Damals konnte man Monate über die Erde wandern, ohne Spuren von anderen zu entdecken. Unberührte Natur, weite, grüne Wiesen, Wälder so groß, daß ein einzelner Verstand kaum ausreichte, ihre Weite zu erfassen. Tiere und Pflanzen, wie es sie heute kaum noch gibt. Herrliche, weite Welt.



DAS LEBEN HEUTE

Viel hat sich geändert, seit diese guten alten Tage vorbei sind. Zuerst kamen die Zwerge, sie brachen einfach aus der Erde, die sie schon mit Tunneln und Gewölben durchzogen hatten. Und sie verstanden die Natur nicht, Wälder fielen ihren Beilen zum Opfer, aus saftigen Wiesen wurden Geröllwüsten, sie gruben die Erde auf und hinterließen nichts als Zerstörung.

Dann kamen die Orks, häßliche Kreaturen mit gemeinen Fratzen, die nur die Zerstörung kennen. Wo die Zwerge den Tod hinterließen, weil sie es nicht besser wussten, hinterließen die Orks verbrannte Erde, weil sie Spaß daran hatten.

Ich weiß nicht, wann die Halblinge kamen, denn sie hielten sich lange Zeit bedeckt. Aber irgendwann waren sie da, stellten viele Fragen und steckten ihre kleinen Knubbelnasen in alles – und am allerliebsten in Dinge, die sie nichts angingen. Immerhin scheinen sie Gefallen an unseren Liedern und Legenden zu finden, aber das macht sie nicht wirklich besser.

Als letztes kamen die Menschen, die von Anfang an meinten, daß die Welt ihnen gehörte, ihnen alles offen stünde. Sie sind die schlimmsten, denn es ist ihre Natur, sich breit zu machen. Zwerge gehen wieder unter die Erde, Orks ziehen durch eine Gegend und lassen sich dann Jahre nicht mehr dort erwischen, aber die Menschen – sie kommen um zu bleiben.

Aber damit ist Schluß! Wir schlagen zurück, wir lassen uns unseren Wald nicht nehmen, wir weichen nicht mehr länger zurück. Wir haben genug Bäume sterben sehen, nun sterben hier nur noch Menschen!

REGELN

RASSEN

Lichtelfen



Lichtelfen sind die Philosophen und Magister des Waldes, zumeist Meister der Arkanen Künste. Sie sind die Erstgeborenen unter den Elfen, sie sind die ersten, die die Welt bereisten. Leider sind nicht mehr sehr viele von ihnen übrig, da zu viele von ihnen ablehnten, in die sicheren Wälder zu fliehen. Stattdessen blieben sie in ihren Elfenbeintürmen und wurden von der Welle der jungen Völker hinfert gespült.

Intelligent: W6 statt W4 in Verstand.

Mächtig: +10 Machtpunkte.

Nachtsicht: Wie das gleichnamige Monster-Merkmal (SW:GE213).

Zwei linke Hände: Wie das gleichnamige Handicap (SW:GE37).

Schattenelfen



Schattenelfen sind kleiner als der durchschnittliche Waldelf, aber schnell und geschickt. Innerhalb der Elfengesellschaft ist ihr Ansehen nicht besonders hoch und sie sind gezwungen, sich den Respekt der anderen hart zu erarbeiten.

Geschickt: W6 statt W4 in Geschick.

Schattentanz: Bewegungsweite 10'

Nachtsicht: Wie das gleichnamige Monster-Merkmal (SW:GE213).

Außenseiter: Wie das gleichnamige Handicap (SW:GE30).

Waldelfen



Waldelfen stellen mit Abstand den größten Teil der verbliebenen Elfenbevölkerung, da sie schon immer im Wald lebten und auch am meisten Erfahrung darin haben, im Wald zu überleben. Sie sind geschickte Jäger und sozusagen auf den Bäumen

zu Hause.

Scharfschütze: Wie das gleichnamige Talent (SW:GE52).

Auf dem Baum geboren: Klettern W6 frei.

Du entkommst mir nicht: Spuren lesen W6 frei.

Nachtsicht: Wie das gleichnamige Monster-Merkmal (SW:GE213).

Für unser Volk: Waldelfen würden alles für das Elfenvolk tun und erhalten das Handicap Loyal (SW:GE34) anderen Elfen gegenüber.



FERTIGKEITEN

Fahren und Fluggeräte lenken entfallen.



HANDICAPS

Alt, Analphabet, Arm, Feind, Gesucht, Kind, Klein, Kränklich und *Zweifler* entfallen.



TALENTE

Ass, Bastler, Heiliger/Unheiliger Krieger, McGyver und *Volles Rohr!* entfallen.



MAGIE

Arkaner Hintergrund (Superkräfte), Arkaner Hintergrund (Wunder) und Arkaner Hintergrund (verrückte Wissenschaft) entfallen.



Arkaner Hintergrund (Magie)

Magier (SW:GE142) erhalten Zugriff auf folgende Mächte:

Ablenken (149)	Arkane entd./verb. (149)
Bannen (149 ff.)	Barriere (150)
Beschwören (150 ff.)	Flächenschlag (153)
Geschoss (153 ff.)	Licht (156)
Marionette (156)	Panzerung (157)
Sprachen verstehen (158)	Strahl (158)
Teleport (159)	Unsichtbarkeit (160)



Arkaner Hintergrund (Psionik)

Psioniker (SW:GE142 ff.) erhalten Zugriff auf folgende Mächte:

Ablenken (149)	Bannen (149 ff.)
Beschleunigen (150)	Eigenschaft st./schw. (151)
Element manipulieren (151 ff.)	Geschoss (153 ff.)
Licht (156)	Marionette (156)
Panzerung (157)	Schnelligkeit (157)
Schock (157)	Telekinese (158 ff.)
Unsichtbarkeit (160)	Waffe verbessern (160 ff.)

Arkaner Hintergrund (Schamanismus)

Arkane Fertigkeit: Erdenwut (Konstitution)

Anfängliche Machtpunkte: 10

Anfängliche Mächte: 3

Die Kräfte der Natur zu nutzen erfordert Ausgeglichenheit und die Fähigkeit, die Stimmen der Natur zu hören und zu deuten. Um die Mächte der Natur zu rufen, ist es nötig, Gesten der Natur nachzuahmen: Flügelschlag, das Wiegen der Bäume im Wind, ein fließender Tanz, um dem Fluß des Wasser zu huldigen oder ähnliches.

Wider die Natur: Versucht der Schamane, tote oder untote Gegenstände oder Wesen zu bezaubern oder befindet er sich außerhalb des Waldes, erhält er einen Malus von -1 auf alle Erdenwut-Würfe. Befindet er sich sogar außerhalb der Natur (in einer Stadt, in einer Zwergenmine, etc.), erhält er sogar -2.

Schamanen erhalten Zugriff auf folgende Mächte:

Ablenken (149)	Angst (149)
Bannen (149 ff.)	Beschwören (150 ff.)
Fesseln (152)	Gestaltwandel (154)
Graben (155)	Heilung (155)
Heilungsritual (156)	Schock (157)
Schutz vor Naturgew. (158)	Tierfreund (160)
Verschleierung (160)	Waffe verbessern (160 ff.)



AUSRÜSTUNG

Elfen sind meisterliche Handwerker, immerhin haben sie auch eine Ewigkeit Zeit, ihre Künste zu perfektionieren. Daher verwenden sie in den allermeisten Fällen schönere, oftmals aber zudem auch effektivere Waffen und Gegenstände.

Jede Waffe, die ein Elfenschmied oder -bogner erschafft, trägt den Namen desjenigen, für den sie erschaffen wurde neben dem Namen des Herstellers. Für jeden Menschen, Ork, Zwerg, Halbling oder Untoten, den der Träger der Waffe in Verteidigung des Waldes erschlägt, wird eine Rune hinzugefügt, um die Seele der Beute zu würdigen und den Ruhm des Jägers zu mehren.

Rüstungen für Elfen

Typus	Panzerung	Gewicht	Kosten	Anmerkungen
Leder	+1	12	75	Schützt Torso, Arme, Beine
Verstärktes Leder	+2	20	125	Schützt Torso, Arme, Beine
Elfenkettenhemd	+3	25	600	Schützt Torso, Arme
Lederhelm	+1	2	25	50% Chance gegen Kopftreffer zu schützen
Ledervollhelm	+2	5	100	Schützt Kopf
Elfenbuckler	-	5	45	+1 Parade
Elfenschild	-	10	100	+3 Parade, +2 Panzer gegen Fernkampf

Nahkampfwaffen für Elfen

Typus	Schaden	Gewicht	Kosten	Anmerkungen
Elfendolch	Stä+W4	1	50	+1 Parade, Reichweite 2/4/8, FR 1
Elfenlangdolch	Stä+W6	3	150	+1 Parade
Elfensäbel	Stä+W6+1	4	250	-
Elfenschwert	Stä+W8+1	6	500	-
Elfenbihänder	Stä+W10+1	10	650	Zweihändig, -1 Parade
Elfenkurzspeer	Stä+W6	4	50	+1 Parade
Elfenspeer	Stä+W8	6	150	Zweihändig, +1 Parade, Nahkampfreichweite 1

Fernkampfwaffen für Elfen

Typus	Schaden	Gewicht	Kosten	Anmerkungen
Elfenwurfdolch	Ges+W6	1	45	Reichweite 4/8/16, FR 1
Elfenkurzbogen	2W6	2	300	Reichweite 12/24/48, FR 1
Elfenbogen	2W6	3	350	Reichweite 15/30/60, FR 1
Elfenlangbogen	2W6+1	6	500	Reichweite 20/40/80, FR 1
Gewöhnlicher Pfeil	+0	0.2	0.25	Verwendung nur im Notfall
Menschentöter	+1	0.2	0.5	Elfen-Standartpfeil
Erdpfeil	+1	0.3	5	PB 2
Feuerpfeil	+W4	0.3	10	Zusatzschaden basiert auf Feuerzauberei
Wasserpfeil	+1	0.3	10	Zusätzlich zum Schaden Wirkung wie Netz (SW:GE76) für drei Runden
Windpfeil	+1	0.3	10	Doppelte Reichweiten

Rüstungen Für Beute

Typus	Panzerung	Gewicht	Kosten	Anmerkungen
Leder	+1	17	50	Schützt Torso, Arme
Kettenhemd	+1	25	200	Schützt Torso, Arme, Beine
Kettenarmlinge	+1	10	150	Schützt Arme
Kettenschurz	+1	10	175	Schützt Beine
Plattenkürass	+3	30	500	Schützt Torso, Hals
Topfhelm	+2	3	100	50% Chance gegen Kopftreffer zu schützen
Vollhelm	+3	10	200	Schützt Kopf, Hals
Buckler	-	10	30	+1 Parade, +1 Panzer gegen Fernkampf
Ritterschild	-	15	75	+2 Parade, +2 Panzer gegen Fernkampf
Kriegsschild	-	20	350	+2 Parade, +4 Panzer gegen Fernkampf

Waffen Für Beute

Die anderen Völker verwenden sämtliche mittelalterlichen Waffen (SW:GE79 ff.), mit Ausnahme von: *Katana*, *Bullenpeitsche*, *Bogen* und *Englischer Langbogen*. Darüber hinaus sind lediglich gewöhnliche *Pfeile* (bzw. Bolzen) verfügbar. Sollte ein Angehöriger einer anderen Rasse eine Elfenwaffe nutzen, so wird er

diese im Normalfall einem getöteten Elfen abgenommen haben. Der Name des elfischen Besitzers ist dann auf der Waffe eingraviert.



HINTERGRUND

UNSER WALD

Die große Jagd

Nicht einmal 200 Jahre ist es her, daß die Versammlung der Elfen beschloß, nicht einfach nur die Flüchtlinge aufzunehmen, die von den jungen Völkern vertrieben wurden, sondern den Wald aktiv und mit allen gebotenen Mitteln zu schützen.

Die große Jagd wurde ausgerufen, Jagd auf alle, die keine Elfen waren und wagten, unseren Wald zu betreten. Keine Gnade, keine Rechtfertigung, keine Ausrede sollte jenen helfen, die sich in unser Reich wagten. Und genau so halten wir es heute und bis in alle Ewigkeit.



So ziehen also die Jagdgesellschaften durch den Wald und helfen unserem Volk, wo es nötig ist, sie ziehen durch den Wald und töten Eindringlinge, wo es möglich ist. Es ist eine Bürde, die wir zu tragen haben, doch sie birgt auch große Ehre in sich. Die größten Jäger, die erfolgreichsten Verteidiger unseres Waldes werden in unseren Liedern und Legenden ein Leben bis in alle Ewigkeit führen.

Und Du bist dabei. Du bist Teil einer Jagdgesellschaft, die sich anschickt, unsterblich zu werden. Das mag angesichts unseres ewigen Lebens nach nichts besonderem aussehen, aber Du hast die Gelegenheit, dich ewig als Held in des Gedächtnis unseres Volkes zu brennen – nutze diese Gelegenheit gut!

Anmerkung: Von hier an könnten Anregungen oder Informationen lauern, die dem Spielleiter vorbehalten sind, bis er der Meinung ist, sie den Spielern enthüllen zu wollen. Wenn Du dir also nicht den Spaß nehmen möchtest, ist dies der letzte Text, den Du als Spieler lesen solltest. Bist Du der Spielleiter oder stehst auf Spoiler und Cheating – go on!



Baumwehr, unser Bollwerk im Südwesten

Aus dem Südwesten kamen die Untoten, schon deshalb war es das Bestreben der Gärtner, unsere Grenze im Südwesten zu stärken. Und sie haben ihre Sache wirklich sehr gut gemacht, Baumwehr ist ein Beispiel an elfischer Kunst.

Es ist den Gärtnern nicht nur gelungen, einen lebenden Wall zu erschaffen, nein – der Wall ist lebendig! Die Bäume höchstselbst scheinen begriffen zu haben, daß es gilt, den Wald und das Elfenvolk vor der größten Bedrohung zu schützen, die sich ein denkendes Wesen vorstellen kann. Und sie verteidigen sich, den Wald und uns mit Ästen, Zweigen und wenn es sein muß sogar Blättern.

Möglicher Ansatz: Die Untoten rüsten auf, sie bauen in unmittelbarer Nähe zu Baumwehr einiges merkwürdiges Kriegsgerät. Die Jagdgesellschaft wird ausgesandt, um herauszufinden, was das für Kriegsmaschinen sind und sie gegebenenfalls zu sabotieren.

Smaragdquell, Ursprung des Wassers

Mitten im Wald liegt der Hügel des Erwachens und aus ihm entspringt der Smaragdquell, der unser Volk schon seit ewigen Zeiten nährt. Er steht für das Leben und die Reise, die unser Leben nimmt, er ist ein spiritueller Ort, der unsere Existenz umrahmt.

Und in Smaragdquell leben die Elfen, die sich noch immer wie in den alten Zeiten geben, die sich noch nie Veränderungen anpassen mussten: Die Seeelfen. Sie bleiben von allem unberührt, ursprünglich, wird ihr Fluß bedroht, schlagen sie unbarmherzig und ohne jegliche Scheu zurück.

Möglicher Ansatz: Die Quelle, die uns alle nährt, ist bitter geworden. Niemand unter den Seeelfen kann sich den Wandel erklären und so bitten sie die Jagdgesellschaft um Mithilfe.

Waldmitte, unsere Hauptstadt

Waldmitte, unmittelbar unterhalb des Gipfels des Erwachens, ist das Zentrum unseres Lebens. Hier finden all unsere Versammlungen statt, hier begegnen sich Magister und Jäger, Handwerker und Künstler. Waldmitte hält unser Volk zusammen und bestimmt unsere Schlagrichtung.

Die heißen Quellen und Lavaschlünde versorgen unsere Schmiede mit der Hitze, die sie für ihr Werk brauchen, während der ewige Wind und der entspringende Smaragdquell denjenigen Kühlung verschaffen, die sich leichteren Künsten verschrieben haben.

Möglicher Ansatz: Bei einer aufgebrachten Gruppe Abenteurer wurden Elfenwaffen gefunden, doch sie wurden für keinen bestimmten Träger erschaffen oder von ihrem Schöpfer signiert. Es ist an der Jagdgesellschaft herauszufinden, woher die Waffen stammen und wie sie in die Hände der Abenteurer gelangen konnten.



Wildes Dickicht, Grenze zur Feisten Schwarte

An unserer Ostgrenze befindet sich das Wilde Dickicht, wo die wilden Tiere hausen. Schon immer war es ein Ort, an dem sich die Jäger beweisen konnten, denn dort finden sich die blutrünstigsten und gefährlichsten Raubtiere, die man sich nur denken kann.

Waren diese Raubtiere einst eine Bedrohung, sind sie nun ein Segen. Denn sie halten die Neugier der Halblinge im Zaum, die sich nur selten in das Wilde Dickicht wagen, geschweige denn, daß es ihnen gelänge, es zu durchqueren. Wären sie nur nicht so reiselustige kleine Gesellen, die auch auf anderen Seiten in unseren Wald vordringen...

Möglicher Ansatz: Die Bestien des Wilden Dickicht scheinen gereizt, immer wieder greifen sie die Siedlungen in der Nähe des Dickicht an. Doch diesmal scheinen die Angriffe nicht zufällig und von Hunger getrieben, sondern ganz so, als würde irgendjemand oder irgendetwas eine gemeinsame Richtung vorgeben. Die Jagdgesellschaft sollte besser herausfinden, was dahinter steckt, bevor die Bestien zu einer Bedrohung für den gesamten Wald werden.

UNSERE NACHBARN

Anubien, das Reich der Untoten



Der Todlose Agrippa, die wandelnde Leiche eines einstmals sehr mächtigen menschlichen Magiers, herrscht über das Reich Anubien. Sein Pakt mit dem Bösen gewährte ihm schier unglaubliche Kräfte, doch bescherte sie ihm auch die unmenschliche Form, in der er nun über die Welt zu wandeln gezwungen ist.

Anubien war einst ein blühendes, friedfertiges und geschätztes Reich, das sich nicht in die Angelegenheiten der Elfen einmischte. Doch alles änderte sich, als der Erzmagier Agrippa die Macht an sich riß. Binnen Jahresfrist wurde kein einziges Kind mehr lebend geboren und die Gestorbenen des Reiches kehrten zurück, um Agrippas Willen durchzusetzen.

Heute ist Anubien mit seinen untoten Armeen die größte Bedrohung unserer Existenz. Nicht von ungefähr verwendeten die Gärtner Jahrhunderte darauf, Baumwehr zu erschaffen und lebendig zu machen, denn nur das pure Leben ist stark genug, dem Untod zu trotzen.

Möglicher Ansatz: Mehrfach hat es Scharmützel mit untoten Elfen gegeben. Doch woher haben der Todlose und seine Schergen die Leichen, um die armen Verstorbenen in willige Diener ihrer schmutzigen Sache zu wandeln?

Belganahr, das Reich der Menschen



Nicht zuletzt das Geltungsbedürfnis und die Machtgier des regierenden Lordkanzlers Gaumont macht unsere Nachbarn im Südosten so gefährlich. Wie kaum ein Reich sonst steht die Republik Belganahr für das Bedürfnis der Menschen, sich auszubreiten und neues Land für das eigene Volk zu besetzen.

Auch wenn Belganahrs Ritterschaft mit ihren schweren Rüstungen, schweren Lanzen und schweren Schlachtrössern wenig tun kann, um unseren Wald zu bedrohen, ihre Knappen, Plänkler und Späher sind sehr wohl in der Lage, tief ins Unterholz vorzudringen und uns zuzusetzen. Wir sollten also bestrebt sein, ihnen Einhalt zu gebieten, bevor sie unseren Wald auch noch okkupieren.

Möglicher Ansatz: Ein Edelmann Belganahrs versucht seinen Ruf zu mehren, indem er Schöpfungen der Elfen stehlen lässt um sie als teure Geschenke zu verteilen. Die Jagdgesellschaft sollte seine Handlanger erlegen und ihm kräftig auf die Finger klopfen, damit er nicht weiter versucht, sich auf unsere Kosten Beziehungen zu erschließen.

Feiste Schwarte, das Reich der Halblinge



Eigentlich könnten die Halblinge ganz umgänglich sein. Wenn sie doch bloß nicht so aufdringliche kleine Quälgeister wären, die überall herumschleichen, sich in Dinge einmischen und ihrer natürlichen Neugier freien Lauf lassen würden.

Wie gut, daß ausgerechnet das Wilde Dickicht zwischen uns und ihnen liegt. So werden wir wenigstens von den meisten dieser mickrigen Plappermäuler rund um König Veit Blütentanz verschont. Allerdings geben Halblinge hervorragende Kundschafter ab, weshalb einige von ihnen in den Diensten der anderen Reiche stehen. Also sind sie genauso Beute, wie alle anderen, die unsere Wälder betreten, mögen sie noch so fröhlich, freundlich und zuvorkommend sein.

Möglicher Ansatz: Eine andere Jagdgesellschaft ließ einige offenbar harmlose Halblinge am Waldrand laufen, weil sie keine Gefahr für den Wald darstellten. Leider waren die Eindringlinge zu schwatzhaft und haben Dinge verraten, von denen sie besser nicht gewusst hätten. Um ein Exempel zu statuieren, wird die Jagdgesellschaft ausgesandt, die unfreiwilligen Spione hinzurichten.

Glutmine, das Reich der Zwerge

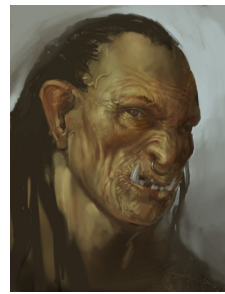
Marmor und Granit für ihre Hallen, Gold, Silber, Mithril und Edelsteine, das scheint alles zu sein, woran die Untertanen des Großkaisers Caesian im Norden interessiert sind. Waren die Zwerge von einst noch begeisterte Bergbauer, die sich an einem gut gegrabenen Schacht erfreuen konnte, hat letztlich die Gier im zweiten Volk gesiegt. Und das macht diese Grubenratten, die so gut wie nie das Tageslicht erblicken, um so gefährlicher.



Wir haben nicht nur einen Krieg mit den Zwergen auszustehen, unsere Konflikte reichen weit zurück. Doch im Gegensatz zu den Zwergen haben wir nicht vergessen, unser Groll ist nicht erkaltet, wir erinnern uns der vielen Elfen, die der Gier der Zwerge zum Opfer fielen. Und wir töten unerbittlich jeden Zwerg der es wagt, seinen Gelüsten in unserem Wald nachzugehen.

Möglicher Ansatz: Mitten im Wald stürzt plötzlich die Erde ein und darunter kommt ein Schacht der Zwerge zum Vorschein, tief in unser Gebiet hinein gegraben. Es ist nun an der Jagdgesellschaft, dem Schacht zu seinem Ursprung zu folgen und jeden Zwerg zu erschlagen, der sich an dieser Ungeheuerlichkeit beteiligt hat.

Die schwarzen Berge, Heimat der Orks



Kaum ein Volk dürfte so viel Spaß am Töten, Verwüsten und Brandschatzen haben, wie die Orks, die alle paar Jahre aus den schwarzen Bergen im Nordwesten zu uns herunter steigen. Von Kriegshäuptling Bozzog Grungbunk und seiner Bande von Orkschlächtern dürfte dieser Tage die größte Gefahr ausgehen, doch glücklicherweise sind sich die Orks nie ganz einig – Händel untereinander verhindern, daß sie gezielt und massiert gegen uns zuschlagen.



Doch eine Bedrohung bleiben ihre marodierenden Horden allemal. Nur wenige ihrer Banden wagen sich in den Wald hinein, doch allein das, was sie am Waldrand an Schaden anzurichten vermögen, lässt sie unseres immerwährenden Hasses gewiss sein. Und diesen Hass sollten wir nur in eines Umsetzen: Aufgespießte Orkköpfe am Waldrand.

Möglicher Ansatz: Mehrere Kriegsbanden der Orks haben sich zusammengeschlossen und bedrohen unsere Nordwestgrenze. Die Jagdgesellschaft sollte besser schnell den Grund für die Einigkeit herausfinden und beseitigen, bevor die Orks zuschlagen, erhebliche Schäden anrichten und unser Volk noch weiter dezimieren können.

Xarr, Stern des Südens



Der Zugang zum offenen Südmeer – wie viele unserer Brüder und Schwestern be-
neiden das Handelsreich Xarr darum. Frei die Weltmeere bereisen zu können, erscheint vielen im Wald als eine angenehme Alternative zum ständigen Kampf um das tägliche Überleben unseres Volkes.

Gildenmeister Manegold und der Rat von Xarr hingegen neiden uns den Wald und seine Bäume, sie sehen nicht die unberührte, prächtige Natur, sie sehen nur die Schiffe, die sie aus dem geschlagenen Holz bauen könnten. Und sie schlagen Holz – oder besser: lassen schlagen – und versuchen, uns zurück zu drängen. Das dürfen wir nicht zulassen und das werden wir auch nicht!

Möglicher Ansatz: Die Holzfäller von Xarr kommen mit Booten den Smaragdfluß herauf um Bäume zu fällen und sie einfach nach Xarr treiben zu lassen. Viele Wachen verhindern einen schlichten Überfall, also sollte die Jagdgesellschaft einen anderen Plan fassen.

VIEL FEIND, VIEL EHR'

Die Untoten Horden von Anubien

Die Armeen des Todlosen Agrippa bestehen zum größten Teil aus Skeletten (SW:GE243) und Zombies (SW:GE250). Seltener trifft man auf Knochengolems (SW:GE265) und nur ganz gelegentlich auf einen Todlosen (SW:GE245), Teufelchen (SW:GE244 ff.) oder gar Gespenster (SW:GE237).

Reichsgarde von Belganahr

Trupps der Reichsgarde werden üblicherweise von einer Wildcard wie Gar Eisenhelm (SW:GE258) geführt, dazu eine Kompanie Gardisten. Der Einfachheit halber werden hier die Werte von Orks (SW:GE240 ff.) verwendet, allerdings werden die besonderen Merkmale durch das Talent Schnell (SW:GE46) ersetzt.

Die Gildenwehr von Xarr

Die Gildenwehr beschäftigt normalerweise Söldner aus aller Herren Länder, gelegentlich begleitet von einem Priester (Ramel Ramelson SW:GE258 ff.) in Begleitung eines Wasserelementars (SW:GE237).

Die Halbling Freischar

Die Freischärler der Halblinge verwenden folgendes Profil:

Ges	Kon	Stä	Ver	Will
W10	W8	W6	W6	W8

Fertigkeiten:

Heimlichkeit W10, Kämpfen W8, Mumm W6, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Werfen W10

Cha: 0 Bew: 6 Par: 6 Rob: 5 (1)

Handicaps:

Ahnungslos, Große Klappe, Klein

Talente:

Beidhändig, Beidhändiger Kampf

Ausrüstung:

Lederrüstung, Zwei Kurzschwerter, Drei Wurfmesser



Die Schlachtenschmiede von Glutmine

Die Schlachtenschmiede von Glutmine verwenden folgendes Profil:

Ges	Kon	Stä	Ver	Will
W6	W8	W6	W10	W10

Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Mumm W8, Reparieren W10, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Cha: 0 Bew: 5 Par: 5 (2) Rob: 6 (5)

Handicaps:

Gierig, Stur

Talente:

Arkane Resistenz, Eisenkiefer

Ausrüstung:

Plattenkürass, Topfhelm, Ritterschild, Kriegshammer, Begleiter: Mechanischer Wächter (SW:GE239 ff.)

Die Kriegsbanden der schwarzen Berge

Kriegsbanden werden normalerweise von einem Ork-Häuptling (SW:GE241) angeführt und bestehen aus Orks (SW:GE240 ff.) und Goblins (SW:GE237). Die Goblins sind häufiger Tiermeister, die Wölfe (SW:GE238) mitführen. Ganz selten gelingt es einem Häuptling, einen Troll (SW:GE246) oder Oger (SW:GE240) für seine Horde zu gewinnen, niemals jedoch beides.