

AVENTURIEN

VIER DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

KREISE DER VERDAMMNIS

NR. 116
ERFAHREN

Das Schwarze Auge

10375

AVENTURIEN[®]

VLRI^{CH} KJESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAGILLUSTRATION

SWEN PAPPENBROCK

INNENILLUSTRATIONEN

SABINE WEISS

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

KARTEN & PLÄNE

OLAF PAPKE, HORST THIELE,
SABINE WEISS

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAVEN, MOMO EVERS,
THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

BRITTA HERZ, INA KRAMER, THOMAS RÖMER
SATZ

CHRISTIAN LÖNSING

BELICHTUNG

DTP STUDIO MEYER, DÜSSELDORF

DRUCK UND AUFBINDUNG

KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind
eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, ins-
besondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem,
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

12 3 4 5 6 07 06 05 04 03 02

Printed in Germany 2002

ISBN 3-89064-375-2



KREISE DER VERDAMNIS

EINE ABENTEUERSAMMLUNG FÜR DEN MEISTER UND
3 BIS 5 HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 10 BIS 15

VON

CHRISTIAN HÖTTING, ULRICH KNEIPHOF, STEFAN KÜPPERS,
JÖRG "HAMPI" MIDDENBORG, FRANK PARTING UND ANTON WESTE

REDAKTION: STEFAN KÜPPERS

SCAPP: RÄUBERHOTZENPLOTZ

MIT BESONDEREM DANK FÜR IDEEN, MITHILFE UND ANMERKUNGEN AN
CHRISTIAN HELLINGER, PETE HITZKE, RALF D. RENZ UND HORST THIELE,
SOWIE ANDREA KNEIPHOF FÜR TRAVIAFEFÄLLIGE BEWIRTVNG

"WENN DU DEN FEIND UND DICH SELBST KENNST, BRAUCHST DU DEN AUSGANG VON HUNDERT SCHLACHTEN NICHT ZU FÜRCHTEN.
WENN DU DICH SELBER KENNST, DOCH NICHT DEN FEIND, WIRST DU FÜR JEDEN SIEG, DENN DU ERRINGST, EINE NIEDERLAGE ERLEIDEN.
WENN DU WEDER DEN FEIND NOCH DICH SELBST KENNST, WIRST DU IN JEDER SCHLACHT UNTERLIEGEN."

- SUN TSV - DIE KUNST DES KRIEGES

♦ ІННАЛТ

VORWORT UND EINLEITUNG

FÜR DEN SPIELLEITER.....	5
AUFBAU UND BESCHREIBUNG.....	5
STADT DER 100 AUGEN.....	9
HINTERGRUND.....	9
1. KREIS: DÄMONISCHE FRATZEN.....	10
2. KREIS: DER VERLORENE VATER.....	15
3. KREIS: TOTENTANZ NACH TRANSYLIEN.....	16
4. KREIS: DIE STADT DER 1000 AUGEN.....	18
5. KREIS: DIE HALLEN DER ARKAPOMORPHOSE.....	26
6. KREIS: ÜBERLÄUFER.....	28
ANHANG ZUM ABENTEUER.....	30
ZWISCHENSPIEL 1 - PERAIPEFURTEN.....	31
DAS LETZTE BANNER.....	32
DAS ABENTEUER IN DER KÜRZE.....	32
EINE EINLADUNG DER BESONDEREN ART.....	32
DIE WARUPKEI - EIN LEBEN IN ANGST UND SCHRECKEN.....	36
FLUCHT AUS WARUPK.....	43
DAS FINALE SCHURKENSTÜCK.....	48
ANHANG.....	51
ZWISCHENSPIEL 2 - HORT DRACHENBLICK.....	51
ALVERANSKOMMANDO.....	52
HINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN).....	52
DER AUFTRAG.....	53
1. BIS 6. TAG - GEN LORGOLOSCH.....	55
DER 6. TAG - SHAMAHAM/KURKUM.....	57
DER 7. UND 8. TAG.....	57
9. TAG - SCHAOTODOR.....	58
AUF BORD DER ODELIN.....	62



RONDRA BEI UNS.....	64
ZWISCHENSPIEL 3.....	65
OPERATION PERLBEISSER.....	66
HINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN).....	66
DER FLUSS UND DIE IHM UMGEBENDE LANDSCHAFT.....	71
AM ZIEL DER REISE.....	76
WO DUNKLE WASSER FLIESSE.....	81
ANHANG ZUM ABENTEUER.....	84
ANHANG DER KAMPAGNE	86
WICHTIGE PERSONEN TOBRIENS.....	86
GESCHICHTSÜBERBLICK SCHWARZE LANDE 29 - 32 HAL.....	86
ZEITLINIE DER KAMPAGNE.....	88

VORWORT UND EINLEITUNG FÜR DEN SPIELLEITER

Der Kampf in den Schwarzen Landen wird mit diesem Abenteuerband weitergeführt. Nachdem in der Abenteuerausammlung Schwarze **Splitter** bereits erste Erkundigungen eingeholt wurden und auch kleine Erfolge gegen die Diener der Heptarchen möglich waren, erwarten die Helden nun größere Herausforderungen.

Diesmal harren ihrer nicht nur Missionen, deren Erfüllung einige Heptarchen empfindlich treffen werden, sie bereiten auch eine Großoffensive an der tobrisch-vallusianischen Front vor, die einen beachtlichen Erfolg gegen die Schwarzen Lande zur Folge hat.

Wir haben uns bemüht, viele Bereiche, die oft von Spielerseite angesprochen wurden aufzugreifen. So erfahren Ihre Helden in diesem Abenteuerband mehr über das Schicksal der Beilunker

Zwerge oder den Konflikt zwischen den Heptarchen. Jedes der Abenteuer ist so konzipiert, dass es einzeln spielbar ist. Es ist aber auch möglich, die einzelnen Module zu einer kleinen Kampagne zu verknüpfen. Um eine Überleitung zu schaffen, wurden die Kapitel "Zwischenspiel 1-3" eingebaut sowie eine Zeitleiste für das Kampagnenspiel erstellt, die Sie im Anhang finden.

Bleibt uns nur noch, Ihnen und Ihrer Spielgruppe viel Erfolg und den Beistand der Götter im Kampf gegen Borbarads Erben zu wünschen.

Würselen, im Juli 2002

Stefan Küppers

AUFBAU UND BESCHREIBUNG

Die so genannten Allgemeinen Informationen, gekennzeichnet durch den Hinweis "Zum Vorlesen oder Nacherzählen" finden sich hellgrau unterlegt. Hier finden Sie alles beschrieben, das für die Abenteurer offensichtlich ist. Die meisten Texte sind so verfasst, dass sie den Spielern direkt vorgelesen oder nacherzählt werden können.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den im Text verwendeten Verweisen handelt es sich um folgende Publikationen:

AA	Armorum Ardariticum
AB	Aventurischer Bote
BA	Bestiarium Aventuricum (aus der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos (DGSL))
BM	Blutrosen und Marasken (aus der Box Borbarads Erben)
DK	Unter der Dämonenkrone (aus der Box Borbarads Erben)
GD	die Box Götter und Dämonen
MA	Mysteria Arkana (aus der Box Götter, Magier und Geweihte)
SdSA	Seefahrt des Schwarzen Auges aus der Box Thorwal

Meisterinformationen sind alle Zusatzinformationen für den Spielleiter. Das können Erläuterungen zu einzelnen Objekten, Personen und Szenen, aber auch generelle gestalterische Tipps sein.

Weitere Hintergrundinformationen finden Sie in dunkelgrau unterlegten Kästen.

Zur Hervorhebung von Eigenschafts-, Talent- und Zauberproben, aber auch von Eigennamen wird die *Kursivsetzung* verwendet.

Verweise auf andere Kapitel oder weiterführende DSA-Publikationen sowie wichtige Hervorhebungen in längeren Fließtexten sind in **Fettschrift** gehalten.

VERSALIEN kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, KAPITÄLCHEN Liturgien der Geweihten sowie Vor- und Nachteile.

Die Spielwerte von Kampfbegegnungen sind — falls nicht anders lautend — immer gemäß der aktuellen Situation (z.B. Modifikation durch BE, verwendete Waffe, etc.) angepasst. Werte von handlungstragenden und wiederkehrenden Meisterpersonen (z.B. die ausführlich in den Anhängen der Abenteuer beschrieben Personen) sind dagegen unmodifiziert.

MATERIALIEN ZUM SPIEL

Unterstützendes Material für diese Abenteuer bietet insbesondere die Box **Borbarads Erben**, auf die mehrfach verwiesen wird. Da die Spielercharaktere wiederholt mit magischen Phänomenen

konfrontiert werden, sind auch die Boxen **Götter, Magier und Geweihte**, bzw. **Zauberei und Hexenwerk**, sowie **Götter und Dämonen** hilfreich.

Da sich insbesondere in den düsteren Regionen der Schwarzen Lande zum Stimmungsaufbau Musikuntermalung bewährt hat, erhalten Sie dazu in den Abenteuern einige besondere musikalische Tipps und CD-Empfehlungen. Sofern Sie sich und Ihre Spielgruppe bereits vor dem Spiel auf die Stimmung in Tobrien einstimmen wollen, möchten wir Ihnen die CD **Bardensang** ans Herz legen, über die Sie unter www.bardensang.de mehr Informationen finden.

CHARAKTERE

Auf einer Mission, die inkognito unter die Mächtigen Transsylvaniens führen soll, sind viele *Geweihte* (insbesondere des Praios und der Rondra) ungeeignet, ebenso manche Helden, die wenig vom Verstecken halten und rigorose Ehrbegriffe kennen (z.B. *Novadikämpfer, Ritter*). Auf der anderen Seite sind pragmatisch denkende Vollstrecker (*Soldat, Fähnrich*) ebenso brauchbar wie jede Form von *Streuner, Spitzel, Dieb, Gaukler* und andere Hasardeure, die sich auf Heimlichkeit, Vortäuschung und Umgang mit Menschen verstehen. Wildniserfahrene Charaktere (*Jäger und Kundschafter*) sind eine hervorragende Ergänzung der Gruppe.

Magier der weißen Gilde können dem Spielverlauf evtl. zuwiderlaufen; Vertreter der Bruderschaft der Wissenden sollten ebenfalls handverlesen sein. Bei ihnen sollten Sie darauf achten, dass sie den Versuchungen der Gegenseite nicht erliegen. Falls sich ein Spieler entschließt, seinen Schelm mit den harten Realitäten der Schwarzen Lande vertraut zu machen, so hat er sich eine Begegnung mit Torxes von Freigeist (S. 31) verdient...

AUF! AUF! AN DIE FRONT!

Wer nach Tobrien reisen will, der muss sich auf eine beschwerliche Reise gefasst machen. Zudem sollte er einen guten Leumund haben — zumindest darf kein reichsweit gültiger Steckbrief auf seinen Kopf ausgegeben sein. Wenn man über den *Sichelstieg* von Weiden aus einreist, merkt man schon bei der Abreise in Salthel (Weiden), dass es in ein Kriegsgebiet geht. Auf dem Stieg selbst wird man immer wieder kontrolliert und von kaiserlichen wie herzoglichen (Tobrier und Weidener) Soldaten misstrauisch beäugt. Dazu kommt der normale Zoll, den man entrichten muss.

Geweihte des Ordens der Hohen Wacht, vom Orden der Schwerter zu Gareth und Ritter aus Weiden und Tobrien, aber auch die kampferprobten Eisenrather Freischärler halten hier Wacht und riegeeln das Herzogtum vom Rest des Reiches ab. Eine Kapelle auf der Passhöhe ist der Heiligen Thalionniel von Neetha geweiht und bietet dem Gläubigen Gelegenheit, der Sturm- und Kriegsherrin Rondra ein Opfer zu bringen und zu beten (siehe auch **Alptraum ohne Ende**, S. 26ff.).

KLEINWARDSTEIN

Erstes Reiseziel ist sicherlich der *Kleinwardstein*, eine Burg am Zugang des Sichelstieges, deren Schicksal seit fünf Jahren in den verschiedensten Gazetten und Postillen für ausreichende Schlagzeilen sorgte (AB 75, 78 u. 93).

Auf der Ruine der mächtigen und wichtigen Festung führt ein kaiserlicher Oberst das Regiment und Kommando. Kaiserliche Soldaten vom *II. kaiserlichen Garderegiment "Yslistein"* (Leichtes Fußvolk, Farben weiß und blau mit Wolfskopf, Langschwerter) sowie ein gutes Hundert Nordmärker Freiwillige tun hier gemeinsam Dienst und bauen derzeit die halb zerstörte Feste wieder auf.

Einreisende werden hier in großen Mannschaftszelten untergebracht und dürfen sich vom beschwerlichen Abstieg ausruhen. Auch hier sind Kontrollen und Befragungen an der Tagesordnung, und wer hier Schwierigkeiten mit Gehorsam oder Etikette hat, dem sollten seine Freunde beistehen, denn schnell landet man in Gewahrsam — und die Kerker der Burg sind immer noch intakt. *Oberst Leomar Groterian* ist jedoch ein warmherziger Mensch, der als gebürtiger Tobrier Travia's Gastrecht hochhält und ehrt. Daher werden auch Raufbolde oder Randalierer, zumal wenn sie sich einsichtig zeigen, schnell wieder laufen gelassen, solange sie geloben, nicht gegen die zwölfgöttliche Ordnung und das Kriegerrecht zu verstoßen.

Moral und Auftreten der hier stationierten Soldaten sind einwandfrei und absolut korrekt, wenn natürlich auch streng militärisch geprägt. Hier findet man weder maulende noch unhöfliche Menschen, ganz im Gegenteil. Ist man erst mal als unbedenklich eingestuft, hat man hier sehr schnell Freunde gefunden, die einem von den Schrecknissen dieser Front berichten können, aber ebenso gut nach Neuigkeiten aus den inneren Provinzen fragen oder sich nach den neusten Nachrichten erkundigen.

GÖTTERTRUTZ

Entlang des nördlichen Ufers der Tobimora geht es weiter in Richtung Osten, und nach etwa einem Tag erreicht man die Baustelle des Zwölfgötterklosters *Göttertrutz*, dessen Bau von den Zwölfkirchen finanziert wird und das dem *Bund des Wahren Glaubens* überlassen wurde. Die wehrhaften Außenmauern rings um die gewaltige Anlage, an der noch lange gebaut wird, künden von der Kraft und Entschlossenheit der alveranischen Zwölf und sind jüngst komplett errichtet worden. Hier bietet sich für Reisende ebenfalls die Möglichkeit, ein sicheres Lager zu finden, wenn es auch abermals nur ein Zeltplatz ist. Aber wer im tobrischen Winter — selbst im ausklingenden — reist, der wird sehr schnell die Vorzüge eines trockenen Zeltes und eines rauchenden Kohlebeckens zu schätzen wissen. — Zumal, wenn es sich innerhalb solch sicherer Mauern und unter dem Schutz aller Zwölfgötter befindet.

EBELRIED

Eine weitere Tagesreise entfernt liegt schließlich die Stadt *Ebelried*, die die südliche Verteidigung des Herzogtums darstellt. Hier ist der Sitz des kaiserlichen Marschalls *Frankwart Gerdenwald*, des Provinzhauptquartiers vom *Orden der Hohen Wacht* und des herzoglichen Trutzvogtes *Wolhart von Weißenstein*, welcher mit dem Wiederaufbau Tobriens beauftragt wurde. Die Stadt selbst bietet ein Bild des Schreckens, denn kaum ein Gebäude ist noch intakt. Das Leben spielt sich hier hauptsächlich in unterirdischen Befestigungen ab, und immer wieder lassen feindliche Katapultangriffe den Boden beben. Mahnend und Trost spendend wacht über der umkämpften Brücke über den

Fluss eine goldene Greifenstatue, die vom Boten des Lichtes seihst geweiht und vor einigen Monden hier errichtet wurde. Mehrmals haben die Feinde versucht, sie durch gezielte Schüsse zu zerstören. Doch jedes einzelne Geschoss verfehlte auf wundersame Art und Weise sein Ziel.

Hier ist das *I. kaiserliche Garderegiment "Tobimoragarde"* (Fußvolk, weiß und blau mit Wolfskopf, größtenteils Axtschwinger) stationiert, das seit fünf fahren den Feind der Herzogenstadt fern hält. Zivile Bevölkerung findet man in Ebelried kaum, doch die wenigen Tobrier, die hier ausharren, sind abgehärtet und nur schwer zu erschüttern. Ein komplettes Banner zwergischer Sappeure ist hier anzutreffen, stets darum bemüht, die Kasematten und unterirdischen Gänge instand zu halten. Von hier aus führt eine Straße nordwärts zur Capitale Tobriens, der Stadt Perainefurten.

PERAINEFURTEN

In *Perainefurten* lebt man in gespannter Erwartung. Offenbar liegt etwas Großes in der Luft, eine militärische Intervention ist sehr wahrscheinlich. Pausenlos treffen Glücksritter und Söldlinge ein, die sich für bares Gold oder auch nur für Brot und Lagerstatt in diesem Kampf verdingen wollen. Soldaten des Herzogs oder des Kaisers sieht man allerorten — Söldnerhaufen sowie Magier in den grau-roten Roben der Grauen Stäbe zu Perricum (ODL) oder anderen arkanen Ordensgemeinschaften. Magier der verschiedensten Akademien gehen in dem Refugium des ersten Hofmagus', *Thiomar Thiolec* aus und ein. Arkan Begabte — gleich welchen Standes oder aus welchem Volk - müssen sich ebenfalls hier einfinden und melden, denn so verlangt es das Kriegerrecht, welches jedem Einreisenden ausgehändigt oder erklärt wird und das an jedem öffentlichen Anschlagbrett prangt. Wer sich in den besetzten Teilen Tobriens aufgehalten hat und neuerlich einreist, der muss sich überdies einer arkanen Überprüfung unterziehen, die sicherstellen soll, dass Niemand, der besessen ist oder beherrscht wird, dem Herzogtum Schaden zufügen kann. Dabei ist es gleichgültig, ob man zum Rapport nach getanem Auftrag oder auf der Flucht aus den Schwarzen Landen kommt. Wer längere Zeit dort war, der muss sich zudem bei den Vertretern der Praios-Kirche melden und wird gegebenenfalls durch *Inquisitionsrätin von Weißensee* einer sehr genauen Seelenprüfung unterzogen.

Vertreter und Kämpfer kirchlicher Orden (u. a. Golgariten, Orden der Hohen Wacht, Ardariten, Draconiter, Badilakaner, Therbüniten, Orden der Schwerter zu Gareth), Geweihte aller zwölf Kirchen, sowie Vertreter der Kirchen und Kulte anderer Gottheiten oder Halbgötter sind hier ebenso zu finden wie Adelige und Ritter.

Aber nicht nur diese bevölkern Perainefurten in diesen Tagen. Das einstmals kleine Dörfchen am Oberlauf des Tizam (einem kleinen Tobimorazufluss) ist von knapp 50 Einwohnern auf über 4.000 angeschwollen, von denen etwa 500 wirklich von Stand sind — Adelige, Geweihte, Magier und hochrangige Soldaten, die allesamt zum engen Kreis der Vertrauten des Herzogs gehören.

Gut 3.500 Tobrier aus allen Teilen des Landes hausen in notdürftig errichteten Baracken, Zelten oder Hüttchen weiträumig um Perainefurten, dessen Mittelpunkt das Perainekloster sowie der gegenüber liegende Gutshof bilden, in dem Herzog und Kanzler mit gestrenger und eiserner Hand regieren. Weiterhin

befinden sich hier Niederlassungen der Grauen Stäbe (ODL), der Golgariten und der Marbiden, sowie - direkt neben dem Kloster - das *Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten*, mit den Refugien der Legaten aller zwölf Erhabenheiten. Neu errichtete Kasernen und Gebäude runden das Bild des inneren Teils Perainefurtens ab, umgeben von einem halbhoch gemauerten Palisadenwal, mit drei befestigten Stadttoren - das Ysilische, das Vallusanische und das Trallopertor.

Allerorts sieht man Posten oder Patrouillen und immer wieder werden Neuankömmlinge kontrolliert und befragt. An den Meldestellen für Freiwillige bilden sich zeitweise lange Schlangen allerer, die sich in den Kampf begeben wollen. Selbstverständlich gibt es auch sehr viele Kämpfer, die nicht mit einer blauen tobriischen Schärpe und dem Wohlwollen des Kanzlers oder Herzogs ihr Leben für den Kampf um die Zwölfgöttliche Ordnung in die Waagschale werfen wollen. Aber diese wagemutigen Hasardeure findet man eher entlang der Front oder in den Flüchtlingslagern, wo sie derzeit auch humanitäre Dienste verrichten.

DRACHENWÄRTS

Wer die Stadt in Richtung Norden durch das Vallusanische Tor verlässt, der reist über einen Pfad in die Drachensteine, dem Machtgebiet des Kaiserdrachen Apep, der einer der mächtigsten Verbündeten Tobriens ist. Mitten in die Berge hinein führt der Weg schließlich zur *Burg Drachenhaupt*, dem Sitz des Drachensteiner Markverwesers, neuerlich allerdings Erzhort der Draconiter für die Dunklen Lande unter der Führung des Erzabtes *Eno Kariolinnen*. An letzterem fand der Drache so großen Gefallen, dass er den "Drachenmann" als Vertreter seiner Interessen in dem Gebiet bestellte. Und so fand der Heilige Drachenorden auf diese Weise einen geeigneten und wahrlich passenden Ort für einen Erzhort.

Dennoch ist die Festungsanlage Fluchtburg von Perainefurten, und seit Rondra 32 Hal residiert *Herzog Bernfried* mit Sohn und Hofstaat sowie drei Bannern seiner Leibgarde, den weithin gerühmten "Eisernen Wölfen", hier. Natürlich führt das zu einigen Schwierigkeiten mit den Brüdern und Schwestern der Draconiter, doch rauft man sich stets zusammen und arrangiert sich, denn nur so kann man es miteinander aushalten.

UND DARÜBER HINAUS ...

Von Drachenhaupt aus führen gleich zwei Wege tiefer ins Gebirge hinein. Einer der beiden führt Richtung Nordost ins Bornland, während der andere nach Nordwest ins benachbarte Herzogtum Weiden verläuft. Der zweite Weg geht über das *Ornaldsjoch* und entlang längst vergessener Handelswege und kleiner Pässe. Der andere hingegen führt über das *Raulsjoch* direkt ins *Tal der Türme*, wo in der Ortschaft Nissingen des Herzogs Vetter, *Prinz Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein*, als Gesandter bei Apcp seinen Dienst für Tobrien verrichtet. Jenseits des Tals erreicht man dann schließlich das Bornland, und dieser Weg stellt derzeit auch die einzige halbwegs gangbare Verbindungsroute in's Bornische dar.

Das auch hier kein Unbefugter das Herzogtum betreten kann, dafür tragen derzeit die Männer und Frauen des weltlichen Orden vom Heiligen Zorn Rondras Sorge, die in der unwirtlichen Gegend des Hochgebirges die Anordnungen aus Perainefurten in die Tat umsetzen.

Das Herzogtum ist also derzeit abgeriegelt, und man erreicht es nur, wenn man dazu befugt ist, sich freiwillig melden will — oder aber auf besonderen Geheiß einer vertrauenswürdigen Person von Stand und Ansehen. Wer ausreisen will, der merkt sehr schnell, dass dies noch sehr viel schwerer ist, als hinein zu kommen, braucht man dazu doch ein speziellen Geleitbrief, der nur mit dem persönlichen Siegel und Zeichen des Kanzlers und des Marschalls Gültigkeit besitzt.

BESONDERHEITEN DER SCHWARZEN LANDE

Hier noch ein kurzes Wort an den Meister zu der stimmungsvollen Darstellung einer Reise durch die Schwarzen Lande Tobriens oder aller anderen Heptarchien.

Das Wichtigste und Grundlegendste für eine stimmungsvolle Schilderung ist, sich von den bisherigen Vorstellungen der umgebenden Landschaft und ihrer Gegebenheiten zu lösen und sich mit einer unumstößlichen Tatsache vertraut zu machen: Man ist nicht länger in Zwölfgöttlichen - oder anders mythologischen — Landen, und hier ist im wahrsten Sinne des Wortes alles möglich und unberechenbar!

Magiebegabte Helden haben hier immer wieder Schwierigkeiten, ihre Zauber zu weben. Die Ergebnisse sind nicht immer so, wie sie sein sollten. Keine Auswirkung oder Verstärkung der Wirkung sind hierbei ebenso möglich wie völlig veränderte Effekte, etwa erhöhte AsP-Kosten oder unerwartete Ergebnisse lange praktizierter Thesen. So kann es beispielsweise geschehen, dass ein Magus sich mittels eines ADLER, WOLF... in sein favorisiertes Tier (zum Beispiel Ratte) verwandeln möchte, das Ergebnis aber etwas völlig anderes ist (zum Beispiel Maraske). Dabei können Wirkungsdauer und Intensität der Zauber ebenfalls beeinflusst werden, so dass unser Beispiel-Magus sich nicht nach einer Stunde sondern schon nach 5 Minuten oder aber erst nach einem halben Tag zurückverwandelt. Ebenso kann ein Heilzauber durchaus den gewünschten Erfolg aufweisen, die Kosten aber können doppelt so hoch oder auch umsonst sein. Teleportationszauber wie der TRANSVERSALIS wurden nicht umsonst auf die Warnliste der Gilden gesetzt, und wenn sich ein Magus erstmal zwischen zwei Shruuf-Dämonen teleportiert hat anstatt in deren Rücken, dann wird er sicherlich verstehen, warum dem so ist. Ebenso ist es hierbei auch möglich, im Limbus zu verschwinden und einem Dämon künftig als Lieblingsspielzeug dienen zu müssen.

Weitere Regeltipps zum Umgang mit arkanen Kräften finden Sie in **DK S. 12**.

Geweihte spüren, dass die Verbindung zu ihrer Gottheit gestört ist. Ein Gefühl des Verlorenseins oder der Leere macht sich breit. Dies wird auch in einer Modifikation der Mirakelprobe deutlich: (+1 bis +4). Zudem hat es sich als sehr stimmungsvoll erwiesen, wenn bei einem (oder allen anwesenden) Geweihten urplötzlich heftiges Nasenbluten einsetzt, sobald eine mächtige Entität aus der Siebten Sphäre in der Nähe ist oder sein Werk verrichtet (hat) und dieses Leiden erst wieder besser wird, wenn man die Situation geklärt oder sich vom Ort des Geschehens entfernt hat.

Naturverbundene und sehr feinsinnige Charaktere (besonders Elfen, Geoden, Druiden und Hexen etc.) fühlen sich deutlich unwohl und werden ständig damit konfrontiert, dass Sumus Leib hier besonders harten Schändungen ausgesetzt ist. Die Natur schreit auf, und sie schreit um Hilfe und Erlösung. Es kann sehr zur Stimmung beitragen, den "verdrehten Stamm einer uralten Eiche" zu beschreiben, "deren knotige, knöchern wirkende Äste im gelblichen Nebel, der sie umwabert zu ächzen und zu stöhnen scheinen." Beschreiben Sie den "öligen Film, der zähflüssig über dem Holz liegt" oder "das rote Harz, das langsam und mit hallendem Platschen auf den getränkten Boden fällt, über verdorrte Pflanzen und schwarzes Gebein fließt und Tümpel geronnenen Blutes bildet". Oder die vermeintlichen Heilkräuter, die völlig gegenteilige Wirkung zeigen oder von Eigenleben erfüllt nach den Fingern der irrwitzigen Sammler schnappen ...

Die einfache Landbevölkerung hat sich erschreckender Weise bereits größtenteils mit den neu vorherrschenden Umständen arrangiert und geht ihrer regulären Arbeit nach. Ob man nun dem Herzog Berntried oder Arngrimm von Ehrenstein seine Abgaben zu entrichten hat, interessiert den Bauern oder Fischer herzlich wenig. Mit den oft sehr brutalen Vorgehensweisen der Schergen Borbarads kann man zwar nur sehr schwer umgehen, aber wenn man den hohen Herren zu Willen ist, dann wird's schon nicht so schlimm werden. Diese Verhaltensweisen sollten Helden in den Dunklen Landen eigentlich am meisten erschrecken. Dennoch ist die Not der Bauern zu begreifen: Auch wenn die Götternamen nur mehr hinter vorgehaltener Hand ausgesprochen werden dürfen, die geheimen Götterdienste im Wald auf einer verborgenen Lichtung, im Stall oder auf der Weide abgehalten werden müssen, wenn die neuen Götter sehr schwere Namen haben und man immer und überall Gefahr läuft denunziert und verraten zu werden - all dies ist weniger schlimm als die geliebte Heimat zu verlassen und im großen Reich als Flüchtling sein Dasein zu fristen.

STADT DER 1000 AUGEN

VON ANTON WESTE

Mit Dank an Ralf D. Renz, Thomas Finn, Michael Hasenöhl
und Hadmar Freiherr von Wieser

"Und du hastes wirklich gesehen?"

"Ja ... Ja, Herr. Es war sein Banner, gehisst unter der Dämonenkrone auf Schwars. Und er selbst ritt nebenher, in glänzender Rüstung und erhobenem Blick. Wie in alter Zeit..."

"Schweigt Dann ist es wahr..." Ludalf senkte den Blick. Seine vor Entsetzen zuckenden Augen fanden keinen Halt in den Massen des Heeres der Verbündeten. "Dann hat mein Vater alle verraten: König Brin, die Götter—und mich, seine eigenen Fleisch und Blut." Der Fürstensohn blickte grimmig in die östliche Finsternis. "Er dient jetzt dem Borbaradschergen Galotta ... Wohin hat dich deine Verzweiflung getrieben, Vater? Verflucht sollst du sein! Verflucht! Dein Schwert will ich nicht. Alles was du je geschenkt und gegeben hast, ist damit zum Hohn geworden!" Ludalf brüllte seine Verzweiflung in die drohenden Wolken und zerschmetterte sein Knappenschwert an den Burgzinnen zuglühenden Funken.

—Auf den Zinnen von Burg Mersingen, 4 Tage vor der Dritten Dämonenschlacht

"Nein, diese Auftürmung von kalten Mauern, blicklosen Fenstern, monströsen Erzfratzen und blakenden Schalenfeuern verdient nicht die Bezeichnung Stadt: Sie wird nicht errichtet, damit Menschen darin wohnen. Sie ist eine einzige Ausgeburt wirbelnder Albträume. Du findest kein Versteck darin! Sie sind überall! Beobachter aus dem Dunkel. Und immer, wenn du dich gerade sicher fühlst, ertönt hinter dir das leise Flügelflappen: Das fliegende Auge hat dich wieder. Yol-Ghurmak ist die Stadt der 1000 Augen, und keiner kann ihrer hetzenden Suche entkommen!"

—KGIA-Späher 'Grobschmied', seit 31 Hal im Noionitenhaus zu Hasenheide

HINTERGRUND (MEISTERINFORMATION)

Das vorliegende Abenteuer führt erfahrene Helden aus der Lichtmetropole Gareth in deren dunkles Gegenstück Yol-Ghurmak. Hier müssen sie sich verkleidet am Hofe des Dämonenkaisers Galotta mit finsternen Intrigen und dem Schrecken eines totalen Überwachungsstaates auseinandersetzen, um einen Überläufer zu befreien, der wertvolle strategische Geheimnisse preisgeben kann. Direkt im Anschluss kann das Szenario **Das letzte Banner** gespielt werden.

Yol-Ghurmak zu befreien, der mittlerweile durch Galottas Misstrauen zum Kerker geworden sei. Udalbert erhofft sich so, Ludalf in seine Fänge zu bekommen, der natürlich von den Irrhalkengardisten ergriffen würde, sobald er Galottas Palast beträte. Doch dazu kommt es nicht: Ludalf ist durch einen Eid daran gebunden, Totenwache beim Leichnam Brins zu halten. An seiner Statt schickt er vertrauenswürdige Recken in das Reich der Dunkelheit: die Helden!

ZWIELICHTPLÄNE

Im Laufe von Borbarads Invasion sind zahllose Aventurier dunklen Versuchungen erlegen und liefen zum Dämonenmeister über. So auch der Altadlige Udalbert Ludolf von Wertlingen¹, der unter dem Dämonenkaiser Galotta zum Reichserztruchsess aufstieg. Sein einziger Sohn Ludalf ein Getreuer König Brins, blieb jedoch stets auf Seiten des zwölfgöttlichen Reiches und verdamnte seinen Vater.

Udalbert, vom Alter gezeichnet, hat nun einen Plan gefasst, seinen Sohn durch eine List doch noch auf die dunkle Seite zu ziehen: Mittels einer neuerlichen magischen Schreckensattacke, die Galotta auf Gareth durchführt, soll Ludalf eine Botschaft zugespielt werden, die Udalbert vermeintlich aus Yol-Ghurmak herausgeschmuggelt hat. In diesem Brief beteuert der alte Fürst seine Reue und bittet Ludalf, ihn aus dem Palast von

HANDLUNGSVERLAUF

Als sich die Heldengruppe in Gareth aufhält, wird die Kaiserstadt gerade von mächtigen Illusionen und drohenden Trugbildern Galottas heimgesucht, die die Menschen erschrecken oder in Panik versetzen. In dem Tumult findet die Gruppe Hinweise darauf, wie diese Menge an Trugbildern entstehen kann und entdeckt schließlich im höchsten Turmgeschoss des Theaters *Fuchsbau* Galottas *Phantasmalogikon*, ein Fokusartefakt für Illusionsmagie. Bevor sich die Zauberapparatur selbst zerstört, finden die Helden eine versteckte Schriftrolle, die an *Ludalf von Wertlingen, Stadt des Lichts* adressiert ist.

In der Praiossakrale können die Helden Ludalf den Brief von dessen Vater überbringen und erfahren dort vom Schicksal des alten Fürsten. Gebunden an die Wiche über den toten König Brin, ringt Ludalf mit sich, bittet dann aber die Helden in

¹In **DK** auf S. 69 beschrieben, jedoch unter dem unvollständigen Namen Ludolf von Wertlingen.

die Höhle des Löwen zu reisen: Sie sollen bis in Galottas Schwarzen Palast vordringen und Udalbert von Wertlingen zur Flucht verhelfen.

Unter falscher Identität reisen die Helden als Gaukler, Narren und Wanderkünstler mit der zwielichtigen Bardengruppe *Saltatio Mortis* mit, die bereits in den Schwarzen Landen aufspielte, und nun einen Sangeswettstreit beim *Turnier der Schwarzen Sonne* zu *Yol-Ghurmak* gewinnen will. Tagelang geht es ins nördliche Weiden und schließlich über die unwirtliche Sichel in das unter niederhöllischem Hauch liegende Transysilien. Vorbei an den Wächtern von Yol-Ghurmak geraten die Helden in den urbanen Albtraum dieser ständig wuchernden Stadt, die keinen Himmel mehr kennt.

In Galottas Palast bewegen sich die Helden stets auf Messers Schneide: Zwischen perfiden Intrigen, den Grausamkeiten der tyakramanischen Machtausübung und unter ständiger Beobachtung von Gotongi, glotzenden Augendämonen, müssen sie ihre Maskerade wahren und Udalbert in einem ungestörten Moment abpassen. Dieser hält seine List nun weiterhin aufrecht und versucht - da ihm sein Sohn letztlich nicht in die Falle gegangen ist — die Helden für seine Zwecke einzuspannen: Sie sollen aus Galottas *Hallen der Arkanomorphose* jenes Beherrschungsszepter stehlen, das Udalbert angeblich an der Flucht hindert. Tatsächlich ist dies jedoch der *Stab der 1000 Augen*, eine der Grundlagen von Galottas Macht...

Als die Helden mit dem erbeuteten Stab gestellt werden können, scheinen sie auf ewig in den Dämonengruben unter der Stadt verschwinden zu müssen. Doch es offenbart sich ihnen letztlich eine echte Überläuferin: Des dunklen Herrschers Marschallin Lutisana von Perricum will Yol-Ghurmak den Rücken zuwenden, befreit die Helden und ist unter Umständen bereit, für das zwölfgöttliche Kaiserreich zu streiten. Nach hektischer Verfolgungsjagd wird glücklich Weißtobrien mit seinen herzoglichen Kämpfern erreicht.

HELDEN

Für das vorliegende Szenario bieten sich Helden an, die auch den steten Schrecknissen und der Gratwanderung am Herrschaftshof eines Heptarchen standhalten können. Vorzugsweise hat die Gruppe bereits Erfahrung mit den Schwarzen Landen. Obwohl das Abenteuer in das Herz eines von Dämonen und Wächterartefakten geschützten Schwarzmagierrefugiums führt, sind zauberkundige Charaktere nicht unbedingt erforderlich. Ja, sie können angesichts der Macht des Gegners mit ihren Methoden bevorzugt in dessen Fallen lauten. Wo sich Galotta, einst selbst Hofmagus, vor allem auf magische Mittel der Sicherung verlässt, scheinen gerade profane List und Eintallsreichtum diese Maßnahmen unterlaufen zu können.

I. KREIS: DÄMONISCHE FRATZEN

DER HIMMEL SPRICHT

Die Helden halten sich Ende Firun 32 Hal in Gareth auf, das gerade im tiefsten Winter liegt. Eine ausführliche Darstellung finden Sie im Heft **Die Kaiserstadt Gareth** in der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**. Gebäudenummern im Text beziehen sich auf diese Beschreibung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlendert in Alt-Gareth über den belebten Platz der Zwölfgötter: Stadtkinder werfen Schneebälle, von einem Wagen herab wird Zuckergebäck verkauft, Pilger werfen Münzen in den Zwölfgötterbrunnen. Nur der Himmel trübt das Bild: Wo vor kurzem noch die Sonne schien, hat sich eine kalt wallende Wolkendecke zusammengezogen, in der unruhige Wirbel entstehen. Als die Düsternis über Gareth fast greifbar wird, formen sich die Schwaden zu einem monströsen Gebilde: Augen, eine Nase, eine Stirn unter einer Kapuze. Das ist ein Gesicht! Mächtig und drohend senkt sich die machtvolle Himmelserscheinung über Alt-Gareth. Plötzlich dröhnt eine Stimme herab und hallt von den Häusern wider.

"Eure 1000 Jahre sind vorbei, Gareth! Ich, Galotta, Träger der siebenstrahligen Dämonenkrone und des Reichsschwertes Silpion, erbaue eine Metropole, gegen die Gareth nur mehr ein Provinzdorf sein wird: Yol-Ghurmak, das Dritte Bosparan, die Kapitale der Horizonte. Zittert! Fürchtet um alles, was war und was ist! Die Große Transysiliens wird euch verschwinden lassen. Ich kam nach Gareth, sah es, und habe es für unvollkommen befunden. Eure eigenen Ängste werden zu Fleisch werden und euch

vertreiben, ehe meine Truppen aufmarschieren aus allen Weiten, Höhen und Tiefen Deres. Stirb, Gareth! Erst unter dem Namen Kholak-Kai sollst du wieder auferstehen!" Die Fratze öffnet das Maul und fährt mit wirbelnden Schwaden auf den Platz nieder. Ein eiskalter Sturm fegt über das Pflaster, dann verzieht sich der Spuk langsam.

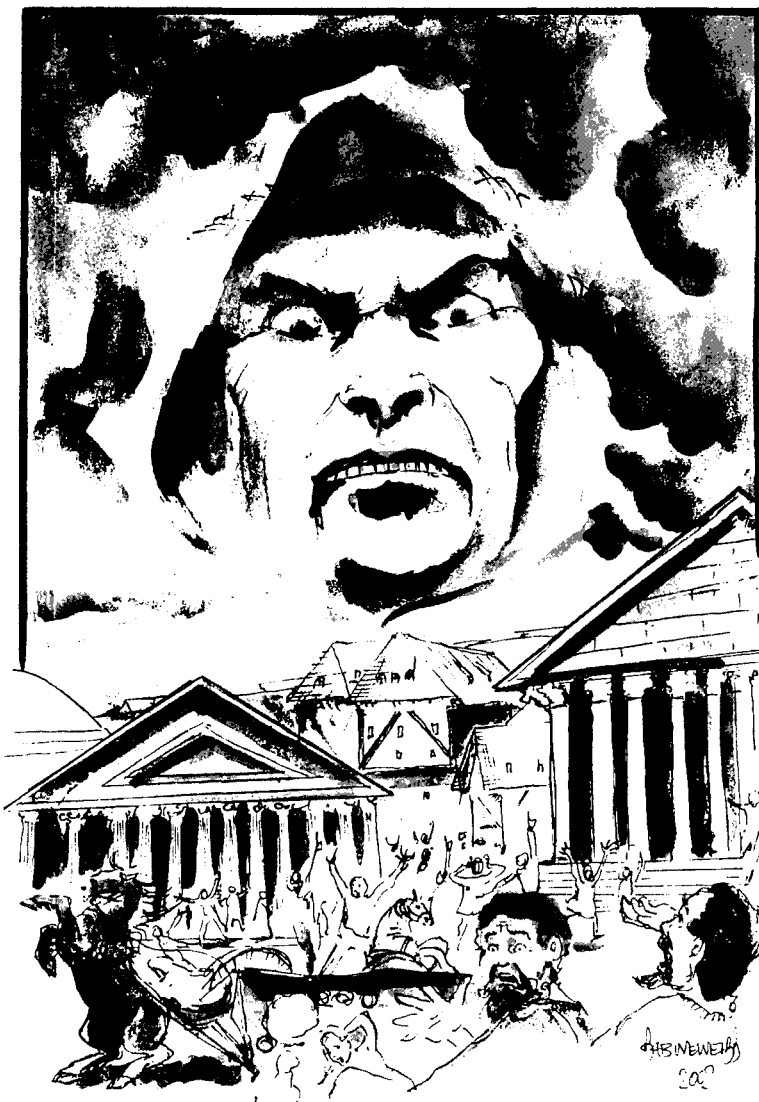
Sobald sich Galottas Gesicht bildet, sind am Boden Schreie zu hören. Menschen laufen panisch durcheinander, jemand ruft bereits: "Der Dämonenkaiser!" Vor den Augen der Helden bahnen sich Katastrophen an:

- Das **Pferd des Zuckerbäckers** geht mitsamt Wagen durch und trampelt Menschen nieder, die nicht rechtzeitig beiseite springen, während bunte Karamelkringel aus dem Gefährt purzeln. (Eine Athletikprobe+7 zum Aufspringen auf den Wagen und eine Körperbeherrschungssprobe+5, um bis zu den Zügeln zu gelangen.)

- In der Aufregung wird eine **verkrüppelte alte Frau** in das eiskalte Wasser des Zwölfgötterbrunnen gestoßen. In dem Chaos nimmt Niemand von der Ertrinkenden Notiz.

- Geistesgegenwärtige **Hellsichtzauberei** kann zeigen, dass es sich um eine mächtige Illusion handelt, die in etwa 200 Schritt Höhe spricht, gut 80 Schritt in den Ausmaßen (und damit in einem Großteil Gareths hör- und sichtbar). Gelingt einem Zauberer der **ILLUSIONEN ZERSTÖREN** gegen das Gebilde, zieht es ihm die Astralkraft aus dem Leib: Er verliert mindestens 2W20 AsP, dafür wird die Fratze an einer Stelle transparenter, die Stimme wird kurz dissonant.

- Der **Eishauch** am Ende der Illusion löst bei allen Anwesenden folgendes Gefühl aus:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Für die Winzigkeit eines Augenblicks legt sich eine eiskalte Faust um euer Innerstes. Euch stockt der Atem, als ihr die unfassbare Kälte um eure Herzen spürt. Und einen irrwitzigen Moment lang erfasst euch die Furcht, diese schreckliche Faust könnte einfach zupacken, euch hier und jetzt vernichten und eure Seelen mit sich reißen ... doch dann verschwindet das Gefühl genau so schnell, wie es gekommen ist. Euch ist Nichts geschehen — für diesmal ..."

Nach dieser düsteren Drohung traut sich kaum noch jemand auf den Platz. Die Erscheinung ist sofort *das* Gesprächsthema in der aufgeschreckten Hauptstadt.

SCHRECKEN IN DER NACHT

Sorgen Sie dafür, dass die Unterkunft der Helden in Alt-Gareth, am besten unweit des Theaters *Fuchsbau* liegt.

Nachts erhält ein Abenteuerer Besuch von einem Angstgegner aus seiner Vergangenheit: einem Bösewicht aus einem vergangenen Abenteuer oder einem Akteur aus einem dunklen Punkt seiner Lebensgeschichte. Folgender Text dient als Beispiel, das Sie als Spielleiter entsprechend anpassen sollten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ruckartig fährst du aus dem Schlaf. Ein Albtraum? Nein, irgendetwas anderes hat dich geweckt. Ist da ein seltsames Flimmern in der Dunkelheit, oder spielen dir deine Augen einen Streich? Du entzündest Licht und erschrickst bis ins Mark: Da steht jemand! Du blickst in das Gesicht von [Angstperson]. Wie kann das sein? Die Gestalt nähert sich dir drohend: "Schau an, [Held] so trifft man sich erneut! Du bist unvorsichtig. Das wird dein Ende sein, harhar!" Plötzlich erlischt das Licht, es gibt ein Gepolter und [Angstperson] ist verschwunden.

Es handelt sich ebenfalls nur um eine Illusion des Phantasmalogikon, initiiert und geschaffen von den Ängsten des Helden.

Wenn der Held schnell reagieren will, kann es auch einen kurzen Kampf mit der Erscheinung geben (RD 10), ehe das Licht erlischt. Klassisch wäre es, wenn der Gegner scheinbar einen wichtigen Gegenstand des Helden stiehlt (der in Wirklichkeit natürlich nie vom Fleck bewegt wurde) und der Held bei der Verfolgung durch die Illusion in ein übles Viertel Gareths gelockt wird. Dazu zählen auch vorgetäuschte Entführungen ("Harhar, ich habe deinen Bruder. Komm, wenn du ihn wieder haben willst. - Oder wenn du ihn sterben sehen willst!")

ORKEN, GEISTER, DRACHENPLOHEN

Im Folgenden stiften allerlei Trugbilder Unruhe und Verwirrung im verschneiten Gareth. Sie können der Gruppe zu jedem Zeitpunkt eine kleinere oder größere Begegnung mit den Illusionen bescheren. Viele Trugbilder sind recht klischeehaft, als seien sie den Phantasien eines Geschichtenerzählers entsprungen. Anhand von Details können die weit gereisten Helden Unrichtigkeiten entlarven (z.B. über *Geographie, Geschichtswissen, Sagen/Legenden, Tierkunde, ...*) - Heimtückische Erscheinungen: Am häufigsten finden sich unbewegte Illusionen, die die Existenz von nicht vorhandenen Dingen vortäuschen: Ein Geländer vor einem Abgrund, ein scheinbar mit Sand bestreuter, in Wirklichkeit jedoch vereister Straßenabschnitt, eine Hornisse auf dem Kopf eines Kameraden sitzend, eine Leiter an einer Hauswand, ein praller Dukatenbeutel an einem Fahnenmast hängend, ... Foppen Sie die Helden gelegentlich mit diesen Phantasmagorien ... die manchmal doch echt sind.

- Nachts sind raue Rufe, Lärm und Schreie zu hören. "Die Tordochai sind wieder da!" hallt es durch die Gassen. Rotten von großen Orken mit langen Mähnen laufen umher, zerschmettern Haustüren mit Äxten. Da massakrieren sie eine Frau (Illusion), dort wird ein einzelner Spießbürger (echt!) gehetzt. — Geistergewimmer lässt die Kranken im Siechenhaus (Gebäude Nr. 54) neben dem Peraine-Tempel nicht zur Ruhe kommen, so dass die Helden gebeten werden, dem Spuk ein Ende zu machen. Der Geist hockt im Keller, rasselt mit Ketten und ist eine Illusion,

DIE TRUGBILDER

Eigenschaften

- Die Illusionen des *Phantasmalogikons* können Auge und Ohr betreffen, nicht jedoch Nase, Tast- oder Geschmacksinn. Sowohl bewegte als auch unbewegte Trugbilder sind möglich.
- Offenbar handelt es sich um Illusionszauberei auf Basis des AURISNASUS, jedoch mit implementierten *Beeinflussungs- und Hellsichtlkomponenten*, die es dem Artefakt ermöglichen, auf die Vorstellungen seiner Gareth's Opfer einzugehen. Diese Komponenten können aber auch dazu führen, dass die Illusionen verschwinden, wenn sie entlarvt werden oder das Opfer nicht mehr an ihre Existenz glaubt.
- Ob ein Trugbild dieselben Eigenschaften aufweisen kann wie sein reales Vorbild, hängt von seiner Realitätsdichte (RD) ab. Ein Ork mit einem hohen RD-Wert (s.u.) kann also weit eher einen Helden mit einem Schlag verletzen als einer mit niedriger RD. Wird festgestellt, ob ein Trugbild echt ist oder nicht (Stein durch die imaginäre Mauer werfen), kann das Trugbild mit einer RD-Probe weiterhin seine Originalität vortäuschen.
- Bestimmen Sie die RD für jedes Trugbild frei zwischen 1 und 20 oder mit 3W6.

Kampf

- Kampfwerte von Trugbildern unterscheiden sich je nach RD. Hier einige Beispielwerte. Bei eigens kreierten Werten sollten sich diese danach richten, dass eine RD von 20 in etwa der "echten Version" entsprechen würde. Sinkt die 'LE' von Trugbildern auf 0, lösen sie sich auf!

Tordochai-Ork

INI 11+W6 **AT** 15 **PA** 11
LeP RD*2 **RS** RD4 (Lederhamisch)
AuP 42 **MR** RD2 **TP** 1W+6 (Graufhai)

Riesenameise

INI 9+W6 **AT** 8 **PA** 0
LeP 5+RD **RS** RD2
AuP 30 **MR** RD **TP** 1W+3(Biss) 1W-2 (Säure)
Die Ameise verspritzt beim Biss zusätzlich eine Säure, die für je 5 angerichtete Säure-TP den RS des Gegners um 1 Punkt senkt (jedoch nur, bis sich die Illusion auflöst).

- SP, die Illusionen verursachen diesen zunächst voll angerechnet, der Schaden reduziert sich aber nach Auflösung der Illusion. Bis zu einer RD von 5 bleibt kein Schaden zurück, bis RD 10 bleiben 1/10 der SP zurück, bei mehr als RD 10 bleibt 1/4 des Schadens zurück. 'Stirbt' ein Held durch eine Illusion, wird er für RD KR ohnmächtig und muss sich nach Erwachen die Hälfte der imaginären SP als Ausdauerverlust anrechnen. An leblosen Gegenständen können die Trugbilder keinen echten Schaden anrichten.

Auflösung

- Fällt einem Helden auf, dass er es mit einem Trugbild zu tun hat (evtl. *Sinnesschärfeprobe* + RD), kann er sich im Innersten klar machen und sich darauf konzentrieren, dass es nur eine Illusion ist: *Selbstbeherrschungsp* + RD. Jede Probe kostet W6 AuP. Gelingt dem Trugbild daraufhin nicht eine RD-Probe + MR des Helden, so löst es sich tatsächlich einfach auf.
- Jede Erscheinung kann natürlich mit einem ILLUSIONEN ZERSTÖREN aufgehoben werden. Für die ZfP* des Erschaffers der Illusion ist dabei die RD einzusetzen.

die sich mit den Helden eine Debatte darüber liefert, ob sie nun echt ist oder nicht...

- Unweit des alten Hippodroms, wo noch immer tobrische Flüchtlinge hausen, strömen Hungernde vor einem auffälligen Gebäude zusammen, das bei der Nacht des Brennenden Himmels (siehe AB 74) in Mitleidenschaft gezogen wurde: Im Obergeschoss türmen sich scheinbar Brote, Schinken, Käse, Würste und Torten. Schon versuchen die ersten über schmale Mauern und einsturzgefährdete Treppenreste empor zu klettern.

- Man hört donnernde Pferdehufe näher kommen. "Hüaaaaa!" Dutzende von Streitwagen, gezogen von rassigen Aranierpferden, rollen Staub aufwirbelnd über die breite Kaiser-Reto-Straße. Passanten springen beiseite. Für Helden, die mutig stehen bleiben wollen: Die ersten beiden Streitwagen sind echt, offenbar blicken die beiden arroganten Araniere nie nach hinten.

- Über den Dächern Gareth's erscheint ein Drache: rote Schuppen, drei Köpfe, eine angekettete Jungfrau auf dem Rücken. Er schreckt ein paar Mal im Tiefflug die Menschen und speit dann

Feuer in einige Hinterhöfe bei der Kaiserlichen Münze (Nr. 73). Der Drache ist eine Illusion, am Punkt, wo die Flammenlohe trifft, entzündet die Handlangerin *Revetta* jedoch ein echtes Feuer. Bei der kurzfristigen Räumung der Kaiserlichen Münze werden Bewaffnete gesucht, die Plünderungen verhindern.

SÜNDENBÖCKE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von einem kleinen Platz ausgehend wabert seltsame Musik durch die Straßen: Pfeifenbälge, Trommeln, Schalmeien, alle von einer dissonanten und doch betörenden Melodie erfüllt. Als ihr näher kommt seht ihr eine Bardengruppe trotzig um ein paar Heller spielen. Doch die umstehenden Bürger halten sich die Ohren zu oder beschimpfen die Musici: "Eure Musik bringt die Dämonenbilder!" "Stopft ihnen das Maul!" "Brennen sollen die namenlosen Spielleute!"

Die acht seltsamen Barden der Gruppe *Saltatio Mortis* müssen als Sündenböcke herhalten. Viele glauben, dass ihre dissonanten Klänge, die Dämonen gerufen haben. Mit weiteren eintreffenden Bürgern und einem plötzlich auftauchenden Trugbild wird die Situation kritischer. Die Helden sollten hier helfend eingreifen und die Sündenböcke vor dem Mob bewahren. Tun sie es nicht, wird im letzten Moment die Stadtgarde auftauchen und die Barden retten (Wir benötigen sie später noch).

DEM ZAUBERAUF DER SPUR

Die finstere Drohung Galottas und die Unheil stiftenden Trugbildern sollten die Helden zu Nachforschungen veranlassen. Zeigen sie keinen Elan, so sucht sie ein alter Freund aus Gareth (oder ein Patrizier, der die namhaften Recken kennt) auf und bittet sie unter Zuwerfen eines Dukatenbeutels: "Ich halte diese heimtückischen Illusionen nicht mehr aus. Findet heraus, was dahinter steckt."

Stadtgarde (Nr. 32): Im Tobrischen Hofresidiert die *Criminal-Cammer*, die sich des Falls angenommen hat. Die überarbeitete Leiterin Gerhalla Isenbrook kann verkünden, dass mittlerweile 39 Vorfälle registriert sind, die teilweise mit Stecknadeln auf dem Stadtplan der Garde markiert wurden. Auffmerksame Helden können bereits hier eine Zentrierung im westlichen Teil Alt-Gareths feststellen: Im Zentrum der Erscheinungen steht das Theater Fuchsbau, das einen der höchsten Türme der Stadt besitzt. Eine Spur zu einem Täter gibt es zwar noch nicht, aber in der Nähe von Illusionen wurden zweimal "pflaumengroße Metallkugeln, irgendwie schillernd" gefunden, die erstmal dem Hesindetempel zur näheren Bestimmung überlassen wurden.

Hesindetempel (Nr. 88): Im Pentagontempel der Hesinde können die Helden mit ein wenig Überzeugungskunst die beiden Kugeln kurz in Augenschein nehmen: glatt, dunkel metallisch mit Farbschimmer, mit je drei Zhayad-Symbolen versehen. Es handelt sich um Meteoreisen, das für magische Strömungen empfänglich ist, sowie Zauberzeichen, die für "Täuschung", "Licht" und "Geräusch" stehen. Ausgehändigt werden die Asservatenstücke den Helden natürlich nicht. Vertiefen sich die Helden in der Bibliothek einige Zeit (pro Buch W20+15 SR minus *Lesen/Schreiben-TaW* der entsprechenden Schrift) in einschlägige Bücher über Illusionsmagie (*Liber Methellessa, Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung, Hundert Dinge zu schrecken den Dieb*) so finden sie Hinweise darauf, dass derart mächtige Zauberei einen zentralen Fokus benötigt, von dem aus alle Illusionen gewirkt werden. Dieser Fokus benötigt zum Entstehungsort der Illusion entweder Sichtlinie oder ein Hilfssparaphernalium z.B. aus Arkanium oder Meteoreisen. Gerüchte sprechen von einem trugbilderzeugenden Artefakt namens *Phantasmalogikon*, das während der Magierkriege Grangor in Angst und Schrecken versetzt hat. Angeblich soll die kleine Bibliothek der kaiserlichen Hofmagier die Thesen für dieses Zauberwerk besessenen haben - bis 10 Hal, dem Jahr, in dem der damalige Hofmagus Galotta in Unnade fiel.

Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth (Nr. 82): Hier können die Helden dieselben Informationen erhalten wie aus der Bibliothek des Hesindetempels. Zusätzlich teilt man ihnen die Annahme mit, dass ein solches Fokusartefakt eine starke

Kraftquelle benötigt, die entweder mittels Hellsicht ausspürbar wäre oder mit sehr viel vom seltenem Koschbasalt verkleidet werden müsste.

Die Akademie Schwert & Stab (Nr. 13) kennt sich mit der Magica Phantasmagonca wenig aus und ist deutlich unterbesetzt: Etliche Magier sind an der Front in den Randgebieten der Schwarzen Landen.

Suchen die Helden speziellere Stellen wie die **KGIA** (Nr. 89, 109), die **Inquisition** oder die **Grauen Stäbe** (Nr. 122) auf, so sollten sie erst einmal abgespeist werden: Bürokratie, Ignoranz oder Personalmangel lassen jetzt noch keine Untersuchung zu, "aber wir werden uns in Kürze dieser Vorfälle annehmen, bei den Zwölfen!"

Steinmetz Gurdo Lumeon: Die Gruppe kann (zum Beispiel im Ingerimtempel) herausfinden, dass Gurdo derzeit der einzige Steinmetz ist, der Koschbasalt in nennenswerten Mengen verkauft und bearbeitet. Nachdem sich der grantige Mann ein wenig ziert und die Verantwortung gegenüber dem Kunden beschwört, erzählt er schließlich, dass es zwar in letzter Zeit ein paar kleinere Aufträge in Gareth Villen gab, er vor allem aber vor zwei Monaten das zweithöchste Turmzimmer des Theaters Fuchsbau komplett mit Koschbasaltplatten ausgelegt hat. Auftraggeber war der Spielintendant *Goldmund Quarzen*.

Magische Analysen

Gelingt es per OCULUS ASTRALIS, ein Trugbild in seiner Entstehungsphase (einige Sekunden) zu beobachten, so ist ein — wie die Gildenmagier sagen - "Initiierungsvektor" zu beobachten: Ein dünner, aufleuchtender Astralstrang, der vom Turm des *Fuchsbau*s bis hin zur Illusion führt. Später ist dieser Kraftfaden nur mit einem OCULUS+ 7 sichtbar. Die magische Ausstrahlung am Turm selbst ist dank des Koschbasalts nur mit einer Probe + 12 erkennbar.

Die Räudige Revetta

Quarzens Handlangerin, die bisweilen vorbereitete Meteoreisenkugel an Orten für Trugbilder platziert (und für gewöhnlich einige Zeit danach wieder fortnimmt) ist eine lahme Betteldiebin, die in Lumpen durch die Straßen schlurft und um Almosen bittelt.

Den Helden kann auffallen, dass sie häufig dort zu sehen ist, wo eine Aufsehen erregende Illusion wütet oder sie erwischen sie gar beim Deponieren einer Meteoreisenkugel von etwa 3 Finger Durchmesser. Weitere W6-1 Kugeln trägt sie bei sich. Sie versucht zuerst unter viel Geschwätz den Helden zu entgehen ("Ja, was wollt's ihr denn von mir? Lasst's mich in Ruhe! Hilfe!"), fügt sich dann scheinbar- und attackiert doch noch heimtückisch mit verborgenem Dolch und einer Meteoreisenkugel (die die Illusion dichten Nebels produziert), um zu entkommen. Schlussendlich kann sie die Gruppe aber zum Theater Fuchsbau führen.

Räudige Revetta

IN 12+W6	AT 14	PA 10	
TP 1W+2 (Schwerer Dolch)	DKH	RS 0	
LeP 30	AuP 28	KO 12	MR 5
GS 5	RS 1		

IN DIE HÖHLE DES FUCHSES

Das Theater (Nr. 62)

Der Fuchsbau glänzt noch frisch verputzt, da er erst nach der Nacht des Brennenden Himmels erbaut wurde. Über dem zweistöckigen Theaterbau erhebt sich zentral ein 45 Schritt hoher Turm mit schmalen Fenstern. Das Haus wurde gestern aufgrund der vielen illusionären Erscheinungen geschlossen, die sie ihre Spieler auch spüren lassen sollten: Vorbeihuschende Schemen und verwischendes Gelächter finden sich allerorten. Imaginäre Wände ermöglichen stellenweise nur noch tastendes Vorankommen, Fledermäuse flattern umher, und von der Gruppe getrennte Helden erhalten Besuch von der Illusion eines anderen Helden, die zunächst angreift und dann wieder verschwindet (Streitprovokation).

Die staubigen Arbeitszimmer sind leer. Im Fundus hören die Helden (echte) Hilferufe: Der Theaterleiter Marishall dal'Patto liegt hier schon seit einem Tag gefesselt in der abgeschlossenen 'Rüstkammer'. Die Umkleide bietet Illusionen verführerischer, halbnackter Schauspielerinnen - und eine echte, von Goldmund aufgestellte Armbrustfalle (1W+8 TP Wunde). Auf der großen Bühne mit 400 Zuschauerplätzen steht schließlich scheinbar der bärtige Goldmund Quarzen, der die Helden lautstark zum Degenduell fordert. Sobald die Gruppe die Bühne betritt, verpufft die Illusion, über der Bühne lösen sich schwere Gewichte und Sandsäcke (Ausweichen, sonst 3W6 TP).

Das unterste Turmgeschoss bietet einen Ruheraum mit kleinem Springbrunnen. Darüber liegen zwei Stockwerke mit Requisiten und schließlich zwei Stockwerke mit Schlafkammern für Theaterdiener. Ist die schwere Luke zum sechsten Geschoss aufgestoßen (KK-Probe+8), stehen die Helden in einer einstigen Gcrümpelkammer. Die Außenwände sind mit dunklem Koschbasalt verkleidet, davorstehen vier Wasserspeierstatuen. Alle Zauberproben sind in diesem Raum um 5 Punkte erschwert. Über den Holzboden wuchert Blutblatt, ein Magie trinkendes Kraut, auf das Zentrum zu, wo leuchtende Kristalle (Kraftspeicher) auf einem großen Felsbrocken wachsen. Pulsierende Metallspiralen aus Mondsilber führen ein Stockwerk höher.

Im obersten Turmgeschoss steht die mächtige Apparatur des Phantasmalogikons, alle Drachenköpfe auf die vier schmalen Fenster mit den Eiszapfen gerichtet, und speit gelegentlich Trugbilder auf die Stadt.

Die Gegner

Sollten sich die Helden beim Erstürmen des Theaters die Stadtgarde zu Hilfe genommen haben, können die meisten Gardisten nach und nach durch Illusionen ausgeschaltet werden.

Im sechsten Turmgeschoss wachen vier Gargyle, die röhrend aus ihrem Steinpanzer brechen und leider keine Illusion sind. Sie versuchen, die Helden an die Fenster zu drängen, um sie in die Tiefe zu stoßen.

Gargyl

INI 9+W6 **AT** 10/4(2AT/KR) **PA** 4

LeP 30 **RS** 4 **TP** 2x(1W+5)

AuP 30 **GS** 12/1 **WR***) **GW** 12

Sonderfertigkeiten: Doppelangriff

*) Immun gegen Hellsicht, VLK und VLE, Beeinflussungs- und Beherrschungsmagie um 4 Punkte erleichtert.

DAS PHANTASMALOGIKON

Das Phantasmalogikon ist eine bauchige Holzurne von anderthalb Schritt Höhe und einem Schritt Durchmesser, die an der Außenseite mit Mond- und Artefakt Silber beschlagen ist. Neben Spiegelsplittern finden sich Gravuren zahlloser Zhayadsymbole. Vier geifernde Drachenköpfe mit edlen Saphiraugen blicken fensterwärts. Im Innern des Gefäßes brodeln undefinierbares vor sich hin; blaue Dunstschwaden nehmen bisweilen kurz die Form von kleinen Illusionen an.

Dank günstiger Sphärenwinde und einer Kraftlinie, die von Gareth nach Yol-Ghurmak führt - auch als Strick des Schwarzen Mannes bezeichnet — kann Galotta indirekt das in seinen Zauberwerkstätten geschaffene Artefakt kontrollieren und Trugbilder erschaffen. Gespeist wird das Artefakt von Kraftkristallen im Stockwerk darunter. Das Phantasmalogikon kann in einem Radius von 200 Schritt fast beliebig, weiter entfernt (in Sichtweite) oder mit Hilfe der verzauberten Meteoreisenkugeln Illusionen entstehen lassen.

Goldmund Quarzen, ein hoch aufgeschossener und wohl gekleideter Mittvierziger mit Bart will das Phantasmalogikon um jeden Preis beschützen. Er betritt die Bühne, wenn der Kampf in vollem Gange ist und ruft: "Ihr werdet mich nicht aufhalten! Das Theaterspektakel der Illusionen wird weitergehen und die Welt entzücken!" Das Artefakt schützt ihn mit zwei Doppelgängern, ähnlich dem DUPLICATUS. Goldmund ist schon lange ein Spitzel Galottas und konnte monatelang auf diese Terrorisierung Gareths hinarbeiten. Er stirbt durch die Klingen der Helden oder einen Sturz in die Tiefe.

INI 15+W6 **AT** 18 **PA** 13
TP 1W+3 (Degen) **DK** N **RS** 0
LeP 33 **AuP** 37 **KO** 14 **MR** 6 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Balance, Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade.

Jede Aktion, die gegen Goldmund unternommen wird, trifft ihn nur bei 1-2 auf dem W6. Bei 3-6 wurden seine Doppelgänger getroffen.

Feuerwerk der Illusionen

Eine letzte Aktion Goldmunds hat die Selbstzerstörung des Phantasmalogikons in Gang gesetzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein immer stärkeres Rütteln geht durch die Urne. Die Flüssigkeit im Innern kocht über, das ganze Artefakt pulsiert bedrohlich. Zhayadzeichen glühen violett auf: Sie bedeuten ... "Zerstörung" und "Tod". Plötzlich klappt ein verborgenes Fach auf, und eine Schriftrollenhülle fällt heraus.

Den Helden bleibt gerade noch Zeit, die Schriftrolle mitzunehmen. Während sie die Treppenstufen des Turmes hinunterstürmen, lassen Erschütterungen bereits einzelne Steine herabrieseln (W6 SP). Unten angekommen, zerreißt es die Urne mit mächtigem Getöse. Die gesamte Turmspitze mitsamt

der beiden obersten Stockwerke explodiert in einem Meer von glühenden Farben, halbmanifestierten Trugbildern und einer Kakophonie verschiedenster Illusionsgeräusche, die über den Winterhimmel hallen.

An der Rollenhülse aus dem Geheimfach können die Helden keinerlei Magie und kein Kontaktgift feststellen. Die gesiegelte Schriftrolle trägt nur die Aufschrift: *An den Edlen Ludalf von Wertlingen, Stadt des Lichts, dringend.*

II. KREIS: DER VERLORENE VATER

LUDALF VON WERTLINGEN

Nachdem die Gruppe von Gareths herbeigeeiltem Bürgermeister *Trautman Karfack* für ihre grosse Tat belohnt und geehrt wurden (100 Dukaten und Verleihung der Silbernen Banderole), können die Helden sich auf den Weg zur prächtigen Stadt des Lichts machen, dem Zentrum der Praioskirche. Es ist bekannt, dass Ludalf von Wertlingen, Brins treuester Adjutant, Waffenträger und Streitwagenfahrer, nunmehr seit vier Jahren am Leichnam des Königs wacht, bis dessen Grabmal im Tal der Kaiser fertig gestellt ist.

Nach kurzer Unterhaltung mit Sonnenlegionären am Tor (Magiebegabte werden nicht eingelassen), werden die Helden zur Kapelle des Hl. Gilborn im Tempel der Sonne geführt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Geblendet von goldenen Wundern und unter den strengen Augen einer Greifenstatue betretet ihr ein tiefes und dunkles Gewölbe mit Totenkerzen, Altar und Wandteppichen, die Gilborn, den Heiligen gegen finstere Zauberei, zeigen. Vor einem Marmorsarkophag mit dem Reichswappen wacht bewegungslos ein hoch aufgeschossener Kämpfer um die Vierzig mit Waffenrock und Zweihänder. Drohend fährt sein Schwert in die Luft: "Wer wagt es, die Ruhe des toten Königs zu stören? Erklärt euch!"

Der unermüdliche Ludalf wacht im Wechsel mit drei Geweihten des Praios über den Leichnam Brins, der an der Oberseite des Sarkophags als Totenmaske abgebildet ist: Herz und rechter Arm fehlen. Mit gerunzelter Stirn nimmt er den an ihn gerichteten Brief entgegen, öffnet ihn und lässt ihn mit einem ungläubigen "Vater!" zu Boden sinken.

Der Brief

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Mein Sohn!

Die Umstände lassen mir nicht mehr Zeit, diese geheime Botschaft niederzuschreiben. Ich hoffe, es gelingt dem mir treuen Arkanomechaniker, das Schreiben sicher in der Apparatur zu verbergen. Vieles hat sich geändert, ich spüre bereits den versengenden Hauch des Rachedämons in meinem Nacken. Du hattest in Vielem mehr als Recht: Ich bin den falschen Pfad gegangen und kann nun den beschworenen Höllen nicht mehr entkommen. Ich will wieder zurückkehren in die Arme des Glaubens und des Reiches, ich will, dass du mich wieder Vater nennen kannst. Doch sein Misstrauen ist unermesslich. Galotta fürchtet, ich könnte all seine Pläne und Geheimnisse verraten: Er

hat mir einen Bannzauber angehext und lässt mich durch Augen beobachten. Eine Flucht ist mir unmöglich. Sohn, befreie mich aus Yol-Ghurmak, und rette mich aus den Klauen des Dämonenkaisers. Mir bleibt nicht mehr viel Zeit, die Schlingen ziehen sich enger. Mehr, wenn wir uns gegenüberstehen.

Dein Vater,
Udalbert von Wertlingen"

Ludalf kann bestätigen, dass das hastige Schreiben von seinem verräterischen Vater, Truchsess am Hofe des finsternen Galotta, stammen muss. Er fragt die Helden nach der Herkunft der Botschaft sowie ihrer Rolle hierbei und ist hin- und hergerissen zwischen der Pflicht seiner heiligen Totenwache, dem Hass auf seinen Vater und dem Wunsch, ihm zu helfen.

Schließlich bittet er die Helden: "Es wäre mir eine Ehre, wenn ihr an meiner Statt gehen würdet. Ich bin durch Eid hier gebunden, doch stünde ich auf immer in eurer Schuld. Wenn Udalbert wirklich in den Schoß der zwölfgöttlichen Kirche zurückkehren will, kann ich als sein Sohn ihm diesen Wunsch nicht abschlagen. Doch als treuer Diener Brins kann und will ich meinem Herrn den Dienst der Totenwache nicht verwehren. So bitte ich euch: Reist nach Yol-Ghurmak und helft meinem Vater."

MISSION IN DIE SCHWARZEN LANDE

Mit einem Empfehlungsschreiben Ludalfs können die Helden bei der Central-Registatur der KGIA (Nr. 89) vorstellig werden und Details klären. Der schneidige Offizier Drego von Angenbruch erklärt sich bald mit der Mission einverstanden.

Bezeichnung: Operation Falkenflug

Lageberichte: Yol-Ghurmak ist als Herz von Galottas Reich schwer bewacht. Den Spielern können Sie in Form von KGIA-Dossiers einige Informationen aus **DK** S. 61 ff. zugänglich machen. Es gibt jedoch Agenten in der Stadt, die über das Kommen der Helden informiert werden, so dass es möglicherweise zu einer Kontaktaufnahme kommt (siehe S. 19).

Ausrüstung: Der Geheimdienst des Neuen Reiches kann Einiges an gängiger Ausrüstung zur Verfügung stellen, jedoch kaum Spezialwaffen, teure Tränke oder gar Artefakte. 30 Dukaten erhält die ganze Gruppe als Aufwandsentschädigung. Bei Erfolg soll das Kopfgeld für Udalbert von Wertlingen (800 Dukaten!) winken.

Anreise: Nach einigem Überlegen schlägt von Angenbruch vor, dass die Helden als Barden verkleidet mit der Schalmeientruppe

Saltatio Mortis bis in Galottas Palast vordringen. "Zwar ist das ein sehr eigener Haufen mit dämonischen Klängen, aber sie sind derzeit in Gareth, haben in der Vergangenheit ein-, zweimal das Vertrauen der Agentur bestätigt' und bereits in den Schwarzen Landen aufgespielt, wohin es sie nun wieder zieht." Die Gruppe, die den Helden dankbar für ihr Einschreiten vor zwei Tagen ist, kann sogar Leute gebrauchen, da ihre Mitglieder Dominor der Filigrane und Thoron Trommelfeuer sich gerade die Blaue Keuche geholt haben und siech daniederliegen.

Rückzug: Von Yol-Ghumrak aus kann sich die Gruppe nach erfolgter Mission in Richtung der Herzogenresidenz Perainefurten in Weißtobrien wenden: Der nächste sinnvolle Stützpunkt.

Der Segen des Fuchses

Haben die Helden den Theaterbesitzer *Marishall dal'Patto* von seinen Fesseln befreit, sucht sie dieser auf und gibt sich indirekt als Mondschaten (Phexgeweihter) zu erkennen: "Ihr habt mir geholfen, ohne dass ich darum gebeten hätte. Nun stehe ich in eurer Schuld, die hiermit abgegolten sei. Die Sterne flüstern mir, dass ihr dies bald brauchen könnt." Jeder Held bekommt ein feines, türkisblaues Seidenarmband. Ein Talisman des Fuchsgottes, der nach Meistermaßgabe Talentproben auf *Schleichen* und *Sich verstecken* einmalig oder für einen Tag um 5 Punkte erleichtert - so lange der Träger sich nicht von den Zwölfgöttern abwendet.

III. KREIS: ТОҢЕПТАНЗ НАЧ ТРАНСЫЛІЕН

GAUKLEIEN

In der Künstlergruppe werden die Helden gemischt, aber meist positiv aufgenommen. Es gilt nun, glaubwürdige Scheinidentitäten (mit reißerischen Namen) als fahrende Vaganten zu schaffen:

- Helden, die sich aufs *Musizieren* und *Singen* verstehen, können natürlich insbesondere Aiea, den Sänger der Truppe, unterstützen oder den ausgefallenen Trommler und Sackpfeifenspieler ersetzen.

- Zauberkundige, insbesondere Scharlatane und Sharisadim, können die Bardenmusik natürlich durch ihre Darbietungen bereichern. Dies gilt ebenso für alle, die *Gaukeleien*, *Schauspielerei* und *Akrobatik* beherrschen.

- Bodenständige, handwerklich begabte Helden sind im Zweifelsfall als 'Tross' einzusetzen, die die Künstler bekochen, Pferde verpflegen, Wild jagen, in den gefährlichen Schwarzen Landen als Bedeckung dienen oder sich um die Organisation kümmern.

Wie gut die Helden ihre Rollen spielen, kann in kritischen Situationen durch Talentproben auf *Sich verkleiden* und *Überreden* (*Lügen*) entschieden werden.

DEM ZWIELICHT ENTGEGEN

Der am besten geeignete Weg in die verdunkelten Gefilde Transsylvien führt von Gareth aus nach Norden: Über Wehrheim, das Heerlager des Reiches, Baliho und Braunsfurt in Weiden gelangt man bis nach Salthel am Fuß der Schwarzen Sichel. Hier führt der oft umkämpfte, derzeit aber ruhige Sichelstieg über das Gebirge. Bis zur Grenze an der Tobimora sind somit fast 600 Meilen zurückzulegen, die die Spielleute in 16 Tagen mit gelegentlichen Auftritten bewältigen. Sie können die Fahrt größtenteils selbst gestalten und aus den folgenden Begegnungen und Ereignissen auswählen:

- Der erste gemeinsame Auftritt mit *Saltatio Mortis* in einem garetischen Weiler sollte ausgespielt werden: Wie gut machen die Helden ihre Sache? Aleas Mahnung: "Das war dürftig. Nun stellt euch vor, wir spielen nicht vor tumben Bauern auf, sondern vor dem dämonenfratzen Kaiser Galotta und den 1000 Augen seines unersättlichen Hofstaats. Und denkt nur an den

SALTATIO MORTIS

Die düsteren Spielmänner ziehen schon seit Jahr und Tag durch lichte oder dunkle Länder, stimmen Volkstümliches an, begeistern mit ekstatischen Melodien oder erzählen von den Verlockungen des Todes. Urtümliche Wildheit, entrückte Weissprüche und aufrührerische Balladen kennzeichnen ihre Spur.

Alea der Bescheidene, ein kleiner Al'Anfänger mit flammendem Blick, ist Sänger, Frauenschwarm und Wortführer der Gruppe. Meist ruhig und umsichtig, kann er beim Genuss von Rauschkräutern tobsüchtig werden. **Ungemach der Missgestimmte**, ein hochgewachsener, klapperdürre Mhanadistani, spricht nur Tulamidya ... nein, in Wahrheit spricht er überhaupt nie, sondern grummelt nur oder lässt seine Sackpfeife sprechen. Er ist unstet und leicht abzulenken. Wenn die Fackel ihn nicht immer wieder hartnäckig zur Nahrungsaufnahme nötigen würde, sähe Ungemach vermutlich nicht nur aus wie Boron persönlich sondern befände sich bereits in seinen Hallen. **Lasterbalk der Lächerliche**, ein glatzköpfiger ehemaliger Südmeerpirat und Weiberheld, lacht und singt rau zu seinen Trommelschlägen. Er ist am umgänglichsten, kann betrunken jedoch kein Geheimnis für sich behalten. Der fahrig **Falk Irminfried von Hasenmümelstein**, ein angeblicher Liebfelder, sinnt stets über neue Liedepen nach, verliert sich in absurden Philosophien, versucht sich in angetrunkenem Zustand gern am Bauchtanz und leidet unter Verfolgungswahn. **Die Fackel** ist dagegen ein Fasarer Feuerakrobat mit unbändiger goldblonder Lockenpracht, der das Publikum mit Flammenspielerereien erfreut und auch überraschend gute alchemische Kenntnisse besitzt. **Magister Flux** schließlich ist ein kleiner, drahtiger Mittelreicher. Der Scharlatan versteht sich auf einige wenige Illusionen, mit denen er die Auftritte der Gruppe "würzt" (zu einem Illusionsaufkommen wie in Gareth zu beobachten aber würden weder sein Können noch seine astrale Kraft je ausreichen). Zudem sinniert er unablässig über neue Bühnenkonstruktionen, die — festgehalten auf Pergament — auf einen Laien einen etwas fragwürdigen Eindruck machen (ein zwergischer Konstrukteur hingegen würde die hydraulischen Entwürfe zwar als gewagt, aber höchst interessant einstufen). Normalerweise vervollständigen der Trommler **Thoron Trommelfeuer** und der Sackpfeifenspieler und Instrumentenbauer **Dominator der Filigrane** die Spielmannstruppe.

Die Bagage ist mit zwei kleinen, hinterher gezogenen Pferdewagen unterwegs, auf denen sich die unmöglichsten Dinge stapeln.

Turnierpreis des Sangeswettstreits: Hunderte von Goldstücke! Also: Strengt euch an!"

-Überreifrige Gardisten in Wehrheim suchen nach Dämonenpaktierern, filzen das Gepäck ausführlich und wollen für jeden ungewöhnlichen Gegenstand eine Erklärung.

-In tief verschneiter, ebener Landschaft fehlen plötzlich die Markierungen der Reichsstraße. Die Pferde und Karren finden sich auf einem vereisten See wieder, der Untergrund knackt bedrohlich ...

- Als die Gruppe in einem Weidener Dorf aufspielt, das sie schon mal vor einem Jahr besucht hat, tritt auf einen Helden eine junge Frau mit einem Säugling zu und verwechselt ihn offenbar: "Das, Dominor, ist dein Sohn! Die Frucht unserer gemeinsamen Nacht. Endlich bist du zurück, um mit mir vor den Traviaaltar zu treten."

Die Schwarze Sichel

In den unwirtlichen Schieferschluchten der Schwarzen Sichel können die Helden unliebsame Begegnungen mit verschütteten Wegstücken, Höhlenbären (BA, S. 64), gierigen Goblinjägern (Basisregeln, S. 146) und einigen schweigsamen Grenzpatrouillen haben. Die Passage über die verschneiten Pässe und Engstellen ist im Monat Tsa noch eine Tortur (gelegentlich *KK-Proben* zum Schieben der Gefährte). Sicheres Quartier bietet nur die vom Zwergen Buckram betriebene Herberge Ogerbau.

Die vom Krieg gemarterte Festung Kleinwardstein am Zusammenfluss von Kevün und Tobimora bildet einen Brückenkopf und ist derzeit wieder in Händen des Mittelreichs, aber stark von erneuter Eroberung bedroht. Alea will diesen Grenzposten umgehen ("Dort werden uns zu viele Fragen gestellt."), und möchte die nahe Furt bei Nacht heimlich überqueren. Die Fackel und Magister Flux (und jeder Held, der dem Alchimisten und dem Scharlatan helfen möchte) werden mit Feuertechnik und Illusionsmagie auf der anderen Seite der Festung eine Ablenkung erzeugen, während die anderen Pferde und Karren über die halbvereiste Tobimora bringen.

DAS DÄMONENKAISERREICH

Harpyienwacht

Galottas Imperium ist von dunklen Wundern und namenlosen Schildwächtern gegürtet. Hier, an der Grenze zwischen dem Reich der Greifen und dem Reich der Irrhaiken, plagt ein Harpyienschwarm Reisende. Galotta lässt die Geflügelten gewähren, den Tobriern sind sie Ausgeburten des Wahnsinns.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vielfaches Flügelschlagen! Große Vogelschatten zeichnen sich auf dem Weg ab. Ein Schwärm kreischender Harpyien tobt heran und umflattert euch. Doch sie greifen nicht an, treiben lediglich die Pferde vorwärts. Gehetzt kommen diese erst in einem Hohlweg zum Stehen, wo sich die Harpyien niederlassen. Über ein Dutzend der irrsinnigen Frauenvögel

könnt ihr ausmachen, manche mit schütterem Gefieder und unstetem Blick, manche mit schwarz-roter Flügelzeichnung, als wären sie die Gefährten der Irrhaiken. Ein Vogelwesen mit deutlich elfischem Frauenkopfsatz vor euch auf, scharrt am Boden und blickt euch lüstern an: "Iihr habt betreeeten das Land der Prüüüüfung. Beweeeeeiiist euer Recht hiiieer zu sein, oder bezahlt mit eurem Bluuuuut!" "Blut! Blut!" kreischt der Chor der Geflügelten.

Die wahnsinnige Harpyie *Loshuma* stellt Reisenden stets eine Prüfungsaufgabe, bevor sie passieren dürfen: Diesmal ritzt sie in den Schnee ein Quadrat aus 3x3 Kästen und fordert von den Helden: "Füllt jedes Kästchen mit einer Zahl, so dass die Summe einer Reihe — ob Spalte, Zeile oder diagonal — stets dieselbe Zahl ergibt. Doch ihr dürft niemals dieselbe Zahl zweimal in die Kästchen setzen."

Dieses Rätsel sollten natürlich die Spieler lösen. Es kann aber auch notfalls über eine Rechenprobe+8 abgewickelt werden. Die Harpyie kann behilflich sein, indem sie den Hinweis gibt, dass die Summe stets 15 betragen muss. Eine Lösung für dieses bei Gelehrten als Arkanes Quadrat bekannte Rätsel:

4 9 2
3 5 7
8 1 6

Lösen die Helden das Rätsel schnell (was bei der ungeduldigen Schar gut wäre), erlaubt die Harpyie nicht nur die Passage, sondern warnt auch vor Gefahren auf dem Weg. Versagen die Helden, müssten sie einen anderen (achs- und radgefährdenden) Pfad nach "Yol-Ghumak finden, oder durch den Schwarm der Harpyien brechen: Sie verfolgen die Helden einige Zeitlang, in der sie immer wieder attackieren, ehe sie urplötzlich zurückbleiben und die Gruppe mit kreischendem Gelächter verabschieden.

Harpyie

IN 6+2W6	AT 15	PA 10
LeP 35	RS 2	TP 1W+4
AuP 60	GS 15/1	MR 10
GW 8(Schwärm: 20)		

Geschändetes Land

Die letzten 50 Meilen reisen die Helden über eine mit Schandkäfigen gespickte Straße mit Weilern, Turmbastionen und Wehrhöfen. Die Bauern dienen ihren finsternen Herren, frönen dem Denunziantentum und haben sich teils selbst dem Schänder der Elemente zugewandt, der für jedes fruchtbare Feld Blutzoll fordert. Die Wälder sind teils von unnatürlichen Verformungen durchwachsen. Luft, Feuer, Erz und Humus wenden sich gegen Reisende, während Schnee kaum liegen bleibt und Wasser Mangelware ist. Hinweise zur Gestaltung der agrimothischen Pervertierung, für die hier kein Platz ist, finden Sie in DK S. 57f. und 71 ff

IV. KREIS: DIE STADT DER 1000 AUGEN

ANKUNFT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit langer Zeit ist die Landschaft schon übersät mit mächtigen Klumpen und Domen geschmolzenen Erzes, die sich — teils groteske Ansätze von Bauten formend — offenbar mehrere Schritt hoch aus dem Boden gebohrt haben. Dumpfe Hammerschläge, metallisches Dröhnen und schmerzhaftes Kreischen werden deutlicher, je weiter ihr auf euer Ziel zureist. Der Himmel ist von Wolken verschlungen, zwischen denen unweit voraus rote Flammen und Blitze hin und her züngeln. Schließlich eröffnet euch eine Bergkuppe den ersten Blick auf Yol-Ghurmak. Mit vor Unglauben geweiteten Augen blickt ihr auf eine Stadt von Wahnsinn: Unter dämonisch schwarz-rotem Gewölk schrauben sich Berge aus Basalt, Marmor und Stahl gen Himmel. Atemberaubende Rippentürme, nadelspitze Spiraltürme, vertrackte Wohnzitadellen, gesichtslose Riesenstatuen und schwarzglänzende Kuppeln. Erst auf den zweiten Blick erkennt ihr die Dimensionen dieses Stadtmolochs. Hochstraßen und Brücken verbinden unwirkliche Höhen, gewaltige Glutschalen lodern allerorten, Irrhaikenbanner wehen hundertfach, von spiegelnden Wänden und Fenstern glosen die Feuerschlünde der Tiefen. Dunkle Punkte in der Luft müssen Geflügelte sein. Von ihrem Zentrum — dem einstigen Felsen Yslistein, wo ihr nun die Präsenz von Galottas Schwarzem Palast erahnt — wuchert die Stadt auf Meilen haltlos ins Land hinein, verschlingt gar die Küste des Ysli-Sees und macht erst an ihrer dreigestaffelten Umwallung halt, höher als jede Stadtmauer, die ihr kennt. "Als wir das letzte Mal hier waren, war die Monsterstadt nicht mal halb so groß", murmelt Lasterbalk bleich. Rumpelnd setzt ihr euch in Bewegung, um den Ort zu betreten, wo am Boden Erz und Humus geknechtet werden, am Himmel Luft und Feuer.

Auf Sackpfeifen spielend, trifft die Gruppe an einem Tor ein und gibt an, vor dem Hof des Dämonenkaisers auftreten zu wollen. Die Gardisten filzen Wagen und Helden gründlich und nehmen der Gruppe alle Waffen über drei Spann Länge ab, sofern diese nicht wirklich gut verborgen wurden.

Gardisten in Yol-Ghurmak

Schwert/Holzschild:	IN 8+W6	AT 12	PA 17
	TP 1W+4	IKN	
Hellebarde:	IN 9+W6	AT 14	PA 11
	TP 1W+5	IKS	

LeP 31 AuP 30 KO 12

MR 4 GS 7 RS 2

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen

Über gepflasterte Straßen, mal gewaltig breit, mal Nadelöhre zwischen himmelstürmenden Bauten, geht es in eine stille Herberge mit Namen Schwarzer Splitter. Hier soll die Gruppe unterkommen, bis sie Erlaubnis hat, den Palast zu betreten.

worum sich Alea und Falk sogleich kümmern wollen und dazu einige herrische Beamte aufsuchen.

YOL-GHURMAK

"Ich sehe Gräben von niederhöllischer Tiefe und klagende Wälle, Straßen der Verzweiflung, seufzende Pfähle und Wellen des Meeres, die erfolglos gegen das Bollwerk anschreien. Ich sehe titanische Mauern, schwarz umwölkt, kalte Zinnen, klingenbewehrt, augenlose Tore und hehllose Vorsprünge, ragende Zacken und ungeahnte Türme. Ich sehe das dunkle Zentrum von Kristall, Schärfe und Schmerz, Unerreichbarkeit und Unbezwingbarkeit — Ich seile die Festung in der Finsternis!"

— eine Vision des Yamaz ihn Mhurati, Fasarer
Seher des 4. Jh. vor Hal.

Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in **DK**, S. 63 — 66, ein Panorama auf dem Cover dieses Bandes. Kein Stadtplan kann diese maßlose Metropole darstellen. In der niederhöllischen Stadt wohnen um die 12.000 Lebende. Zahllose Golems, Gallertdämonen, Gargylen, Wühlschrate und Arbeitsschimären lassen diesen niemals ruhenden, urbanen Albtraum arbeiten und wuchern.

- Kaum ein Gebäude ist niedriger als fünf Stockwerke. Überall finden sich Fratzen, rauchspuckende Wasserspeier und halbmodellerte Bestienstatuen. Schwarzes Glas schirmt etliche Bauten ab. Mächtige Torbögen, Bastionen, überhängende Stockwerke und Türme sowie tiefe Gruben und Schluchten vermitteln schon beim Anblick **HÖHENANGST**.

- Auf weiten Plätzen und in den fast ausnahmslos überhohen Gewölben (vor allem in Galottas Palast), können Helden von der **PLATZANGST** heimgesucht werden. **RAUMANGST** ist dagegen entsprechend selten, kann aber von der bedrückenden Architektur ausgelöst werden.

- Der blakende Schein von Feuern in Schalen, Fackeln und Feuerschloten ist allgegenwärtig. Per Gesetz muss jeder, der in der Stadt unterwegs ist (und keinen blanken Stahl trägt) ein Feuer mit sich führen.

- In der überdimensionierten Stadt trifft man nur beängstigend selten auf Menschen: Bauern mit Erträgen vom Land, Marktentender, Händler, Höflinge, Mönche der Verdammnis und Arbeiter der Werkstätten. Allgegenwärtig aber sind Wächter und Späher, die kaum einen Platz unbeobachtet lassen.

Gebäude

In der von einem Feuergraben umgebenen **Arena** müssen Opfer des ehrverachtenden Rechtssystems um ihr Leben kämpfen. Dämonen haben roten Schiefer zu absurden Höhen aufgetürmt und so die **Blutrote Festung**, Garnison der Irrhaikengarde geschaffen. Die siebeneckige **Heptagonakademie** ist ein Koloss aus dunklem Stein, in dem die mächtigsten und furchtlosesten Dämonologen und Paktierer die Gewalten der Siebten Sphäre beherrschen. Aus ihr erhebt sich der wahnwitzig dünne und hohe **Sternenturm**, der als einziges Gebäude die Wolkendecke durchstößt und den Blick auf das Firmament zulässt. In einem

blaugrauen Turm am Seeufer ruhen die Bücher von Borbarads **Bibliothek** in Regalen aus lebendem, geknechtetem Holz. Auf dem **Platz des Zorns** werden die Statuen, von 1000 Ogern dereinst das Ogerschlachtdenkmal bilden. Am **Agrimothäum** (ein mächtiger Kuppeldom mit Lavasee und periodischer Feuersäule, die die Wolken teilt) und der **Halle der Rache** (eine in den Yslstein gefressene Halle mit zehntausenden Schmerzensmasken von Galottas Opfern), den Unheiligtümern der Stadt, werden den Erzdämonen Opfer gebracht. Stets tönen Hammerschläge und metallisches Kreischen von den weitläufigen Werkstätten, der **Münze**, der **Metallscheide**, den **Diamantschleifern** und der **Dämonenschmiede**, wo neue magische Maschinen konstruiert werden.

Ereignisse

- Ein pompöser Ausrufer weist auf das *Große Reichsturnier zur Schwarzen Sonne* hin, das in vier Tagen stattfindet.
- Eine Mönchswester von der *Brigade vom Gesplitterten Berg*, einem Agrimoth-Kult, verfolgt salbadernd einen Helden, um ihn "von Schwäche und Frevel" zu heilen: Er wird mit beißender Asche und Schwefelschlamm eingerieben.
- Gallertdämonen (*Entsetzensprobe*) transportieren gewaltige Steinblöcke über die Straße und scheren sich nicht um Passanten (*GE-Probe* zum Ausweichen, sonst 2W6 SP).
- Auf einem großen Platz findet die makabere Umkehrung eines Inquisitionsprozesses statt: Priester des Blakharaz bringen einen Perainegeweihten auf den Scheiterhaufen, der heimlich von seiner Göttin predigte (*Entsetzensprobe*+ 5). In Transysilien ist es verboten, den Namen eines Zwölfgottes auch nur zu nennen. (Wenn die Helden denn unbedingt den Geweihten retten wollen und damit ihre Maskierung aufs Spiel setzen: Es ziehen dicke Rauchwolken von den nahe Werkstätten herbei, die beizeiten die Sicht nehmen, die drei Gardisten könnten überwältigt werden.)
- Auf einem Markt können die Helden zum dreifachen Preis Waffen erwerben, die die Stadtgarde einkassieren würde. Jedoch ist das Metall verflucht: Bei jedem siebten Streich wendet sich die Klinge gegen ihren Träger (Patzler bei gewürfelter 1,10 und 20, kein Rettungswurf möglich; meistens *Selbst verletzt*, *Waffe verloren* oder *Selbstschwerverletzt*).
- Wollen die Helden wissen, wie es um *Leonardo den Mechanicus*, Galottas berühmtesten geraubten Konstrukteur, bestellt ist, können sie mit viel Glück an der Dämonenschmiede den Meister aus der Ferne sehen: Abgekämpft, mit blutunterlaufenen Augen und einem Sklavenhalsband arbeitet er an einer monströs großen Konstruktion, die nahezu komplett unter Tuchplanen verdeckt ist. Geschützt durch Gotongis, lebende Rüstungen und gar einen wachenden Irrhalkenreiter wäre ein Befreiungsversuch Wahnsinn.
- Um Mitternacht, wenn nur noch die Feuerlohen Licht spenden, treibt die Garde alle Menschen auf der Straße in die Häuser. "Es ist verboten, zu dieser Stunde hinauszublicken", spricht die tattrige Wirtin und schließt die undurchsichtigen Fenster. Die Helden können in Folge gleichmäßiges Rumpeln hören, mal nah, mal fern. Blickt einer doch hinaus, so wird er dessen ansichtig, wie sich die Stadt verändert: Gebäude schrumpfen und fallen fließend in sich zusammen, nur damit sich statt dessen höhere Häuser und Säulen aus der Erde schrauben als würde man Kerzen aus Wachs ziehen. Straßen verbreitern sich, Stockwerk bildet sich heraus. Tief unter der Stadt arbeiten

KGIA-SPÄHRIN 'KOSCHBASALT'

Bald nach ihrer Ankunft bekommen die Helden Besuch von einer der wenigen Agenten zwölfgöttlicher Lande in der Stadt, die von der Gareth Central-Registratur über das Kommen der Gruppe informiert wurden. Die verhüllte Frau steht nachts plötzlich am Bett eines Helden, zeigt einen Siegelring vor und spricht mit Fistelstimme: "Ich werde euch beobachten, so gut ich es vermag. Nennt mich einfach 'Koschbasalt'. Nehmt dieses grüne Grubenlicht und entzündet es in einem Fenster, wenn ihr in Not seid. Wenn es die Götter wollen, kann ich euch helfen. Nun still, ich muss fort. Ein Auge hat meine Fährte aufgenommen. Stellt euch schlafend." Sie springt elegant aus einem Fenster, wenig später können die Helden leises Flügelschlagen hören und sehen ein einziges fliegendes Auge, das kurz verharrend in ihre Stube glotzt, und dann weiterschwebt. Setzen Sie die hoch ausgebildete Späherin (eine Halbelfe mit verhüllter Magieaura) und ihre zwei Helfer bei Bedarf als Joker ein, die die Helden einmalig aus einer misslichen Lage befreien können.

agrimothische Kräfte, die das Bild der Stadt jede Nacht ein wenig verändern. Starker Tobak für jeden Heldenverstand: *Entsetzensprobe*+2.

DER SCHWARZE PALAST

Die Tore öffnen sich

Einen Tag nach Eintreffen in "Yol-Ghumak kann Saltatio Mortis in den Palast einziehen. Selbst hier besitzt die Gruppe eine gewisse Reputation und soll bei Hofe aufspielen.

Zum Vorleiert oder Nacherzählen:

Über eine Hochstraße mit vergoldeter Brüstung, getragen von Statuen, rollen eure Wagen auf die schwarze Masse von Galottas Palast zu. Eine irrwitzige Ansammlung und Auftürmung von Schieferplatten, in denen sich Wolken spiegeln. Begrenzt von monströsen Ecktürmen mit Drachenreliefs und kruden Geschützballisten, geschmückt von grotesk in die Länge gezogenen Erkern, Türmchen und Rippenfassaden, hinter denen Höllenglut glimmt. Eigentümlich dunkel glänzendes Gold und Silber zieren das Strebewerk. Ihr erkennt krächzende Vögel, die um den Palast fliegen und sich immer wieder ohne ersichtlichen Grund auf Spitzen und Dornen stürzen, wo sie aufgespießt verenden.

Ein einzelner, bis in den Zähnen gespürter Fanfarenstoß öffnet das schmale, aber gewiss dreizehn Schritt hohe Portal. Kein Wächter ist zu erblicken. Nachdem ihr in den Hof geritten seid, schließt sich das Tor dumpf. Der Schwarze Palast hat euch verschlungen.

Lakaian mit hohem Stehkragen weisen den Pferden Plätze im Stall zu, die Bardengruppe erhält vier Räume im Gästetrakt des Palastes. Die Lakaian verabschieden sich mit dem traditionellen

Blutgruß der Schwarzen Lande (Eine Dienergeste: Schnitt in den Unterarm, sieben Tropfen in ein fingerhutgroßes Gefäß, das sie den Helden überreichen) und der Ankündigung: "Zu Sonnenuntergang spielt ihr an der Großen Tafel auf."

Gewölbe, Korridore und Hallen

Eine angemessene und ausführliche Beschreibung von Galottas Palast würde den Umfang dieses Bandes sprengen, so dass wir Ihnen nur die Kurzdarstellung einiger wichtiger Räumlichkeiten anbieten können. Füllen Sie die Lücken mit Ihren eigenen Vorstellungen gigantomantischer und dämonischer Prachtarchitektur. Das ganze Gebäude ist durchzogen von haushohen Sälen, meilenlangen Fluren und bodenlosen Schächten.

1—Aquädukt

Wasser muss in der Stadt von Feuer, Erz, Luft und Erde erst aus weiter Ferne herangeführt werden, der Yslisee gilt als verwunschen. Es sammelt sich hier in einem Bassin, aus dem die Bediensteten schöpfen.

2—Irrhaikenhorste

Der Stalldienst hoch oben bei den manifestierten Flugdämonen ist die am meisten gefürchtete Arbeit bei den Lakaïen. Böse entwinden sich die Asqarati bisweilen ihrem magischen Geschirr und fliegen aufgeplustert durch die Korridore des Palastes, wo sie manch Unvorsichtigen den Kopf abreißen. Ihr glühender Kot brennt sich bisweilen durch ganze Stockwerke hindurch.

3—Yerodinstor

In diesem Gewölbe hat Galotta als Zeichen seines Triumphs ein altes, schmuckes Stadttor Ysilias aufstellen lassen und es mit einem Agribaal beseelt. Wer sich zu lange am Stein aufhält, wird von gewachsenen Händen gepackt und von Mauermäulern gebissen. Lakaïen, die sich einen kleinen Fehltritt geleistet haben, werden hier einen Tag lang in fünf Schritt Höhe festgeklammert und gepeinigt.

4—Große Tafel

An endlos langen Tischen speist der ganze Hofstaat unter einem künstlichen Sternengewölbe mit beweglichen Lichtpunkten, mit dem der ganze Raum von einer roten Sonne oder einem silbernen Mond erhellt werden kann. Die verzauberten Teller füllen sich von selbst mit wuchernder Speise, die jedoch bisweilen verschimmelt.

5—Spiegelkabinett

Dem Garethr Vorbild nachempfunden, reihen sich hier Prunk-, Täusch- und Zerspiegel zu einem Labyrinth, in dem jedoch tatsächlich alle paar Wochen jemand spurlos verschwindet. Mancher Spiegel ist verzaubert, zeigt fremde Orte, unterhält sich mit seinem Gegenüber oder bietet angeblich den Eingang zu Geheimgängen. Die Gotongis meiden das Kabinett wie einen Praiostempel.

6—Halle der Trophäen

Tief in einer Kaverne des Yslisteins, wo fledermausartige Geister unablässig über den Fels huschen und wispern, sind einige Reichsschätze und Trophäen der Heptarchie ausgestellt — samt und sonders streng bewacht oder hinter unzerstörbarem Kristall und Gittern verschanzt. Hier findet sich das Feldzeichen der in

der Dritten Dämonenschlacht vernichteten *Angbarer Sappeure*, das *Magische Kettenhemd der Nahema*, der *Lichtaltar* des einstigen Praiostempels zu Ysilia, der *Wolfenthron* der tobrischen Herzöge, der glitzernde *Krönungsmantel* der Garethr Kaiser sowie — unerreichbar unter der Decke hängend - die Enduriumklinge *Silpion*, geraubtes Reichsschwert des Neuen Reiches.

Stumm stecken die mumifizierten Köpfe von *Herzogin Efferdane von Ehrenstein*, *Graf Timshal Paliganzu Perricum*, *Prinz Thiolan Berlinghan von Methumis*, *Elfenkönigin Oionil Tauglanz* und weiterer gefallener Persönlichkeiten auf Spießen. Nähert man sich ihnen, schlagen sie die Augen auf und jammern um ihr Leben (*Entsetzensprobe* + 3, zum Glück klagen nicht ihre gefangenen Seelen, sondern ein böseartiger Dämonenscherz).

7—Galerie

In der höchsten Halle des Palastes kann man von den Balustraden und Gemädegalerien von fünf Stockwerken auf den Mosaikböden, falkenköpfige Statuen und Wasserpfeife rauchende Brett- und Kartenspieler in Sesseln blicken. Der aufsteigende Rauch formt sich bisweilen zu pervertierten Elementargeistern, die Beobachter gerne in die Tiefe reißen.

8—Gemächer der Helden

Überhängende Erkerräume mit Bett, Schrank und Tisch, teils auch mit Tür zum Nachbargemach. Überall Porträts von Imperator Galotta, dessen Augen einen stets zu verfolgen scheinen.

9—Lanzengang

Dieser weite Korridor wurde von den Rittern Herzog Amgrimms vereinnahmt, die hier — auf Marmorboden und rotem Teppich — mit Schlachtrössern den Lanzengang üben und gegen den Haukerl reiten. — Und gegen jeden Unvorsichtigen, der sich auf diesem Flur blicken lässt.

10—Udalberts Gemächer

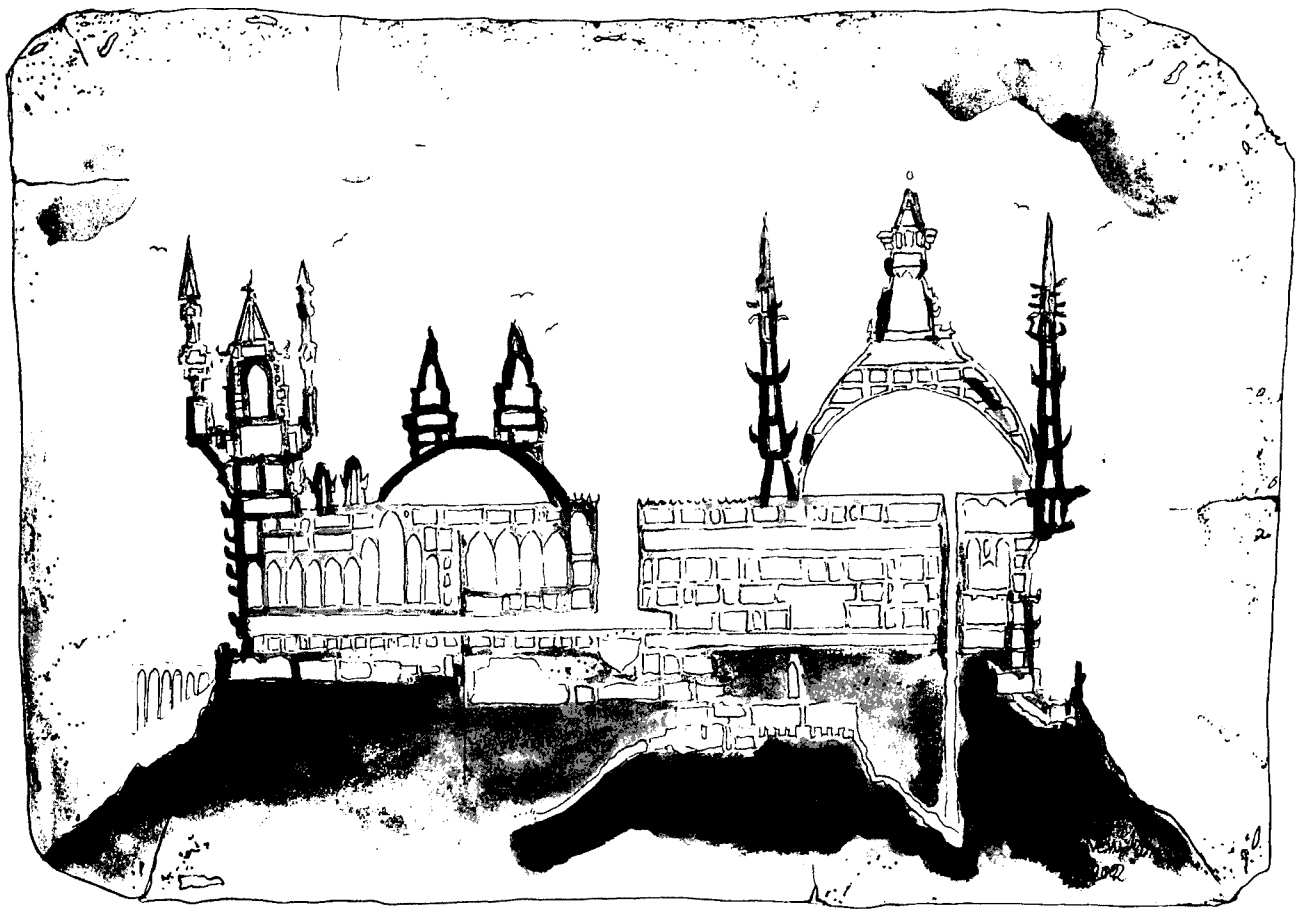
Vier Räume, als Enfilade verbunden, bewohnt der Truchsess des Dämonenkaisers. Vor der Tür wachen zwei Irrhalkengardisten, häufig sind zwei Sekretäre und zwei Leibdiener anwesend. Mit einer *Kletterprobe* + 7 könnte man sich von einem benachbarten Raum an der Außenwand entlang hangeln (30 Schritt über dem Kliff des Yslisteins).

11—Verliese und Folterkammern

Folgt man den unwirklich zahlreichen Schreien Gemarterter, erreicht man die *Gewölbe der Pein*, die vielleicht größten Folterkammern des Kontinents, wo martialische Folterknechte Gebrauch von beseelten Streckbänken (flüstern den Opfern ihr weiteres Schicksal zu), transylischen Sandalen (zwingen zum ZWINGTANZ), Beilunker Stiefeln und Fingerscheren machen. Anders als in anderen Folterkammern ziehen hier die Qualen jedoch oft Dämonen an: Difaride wuseln verückt umher, Heshtothim schwingen die Peitsche und Gotongis glotzen. Die Insassen der Verliese werden gekettet und angenagelt, jedoch bei "guter" Gesundheit gehalten: Ihr Blut wird für magische Rituale benötigt.

12—Halle des Throns

Von einem Ende des gigantischen Saals vermag man kaum das andere Ende zu sehen. Himmelhohe Fenster, Gobelins, die vom



Firmament herabzuhängen scheinen, zahlreiche Treppen und Bankreihen, Liegen und Podeste für Tausende von Höflingen. Der rotgoldene Teppich teilt sich in der Mitte der Halle, wo ein Abgrund in unermessliche Tiefen reicht, die auch die zahlreichen Hineingestoßenen nicht ausfüllen konnten. Stets stehen Dutzende Lebender Rüstungen und Irrhaikengardisten Spalier. Unter einem violetten Baldachin, dessen Tuch sich auch ohne Wind regt, steht Galottas Thron. Hier hält er Hof und lässt seine Stimme so laut erschallen, dass sie im Ohr eines jeden im Saal pochen kann.

13—Die Hallen der Arkanomorphose

Siehe S. 26.

14—Gemächer des Imperators und Schatzkammer

Die gut behüteten Räume Kaiser Galottas darf niemand außer wenigen Höflingen betreten, so dass die dortigen dunklen Wunder und Geheimnisse Ihren Helden verschlossen bleiben werden.

15—Der gesplitterte Kristall

Den höchsten Turm des Palastes krönt ein mächtiger Kristall, in den immer wieder rote Blitze knisternd einschlagen, die zu astraler Kraft transformieren und so für Galottas Zauberei nutzbar werden. Warum die kopfgroße Gemme unbekannten Ursprungs trotz tiefer Kerbe derart gut funktioniert ist fraglich. Jedenfalls wird der Riss immer größer — und er kommt von Innen ...

Das gehetzte Gelass

Unvermutet kann man im Palast in einen Raum stolpern, der kurz zuvor noch nicht an dieser Stelle war. Blutrot glänzt

das drei Schritt hohe Relif eines Geiers mit drei Klauen und Menschenschädel — Lolgramoth, der Rastlose. Der Boden scheint ständig in Bewegung, dreht sich Schwindel erregend, ändert seine Mosaikbilder. Der Raum verändert unablässig seine Position innerhalb des Palastes (und kann so eine plötzliche Versteckmöglichkeit bieten).

GALOTTAS SCHÄTZE

Der Dämonenkaiser hat von ganz Aventurien begehrte und gefürchtete Schätze und Artefakte sowie düsteres Geheimwissen zusammengerafft. Unter vielem Anderem: Der *Agrimoth-Splitter* der Siebenstrahligen Dämonenkrone lässt ihn über vier anti-elementare Gewalten herrschen, das *Szepter der 1000 Augen* wahrt seine Verbindung zum Herrn der Rache. *Brins Herz* und *rechter Arm* sind eine ständige Drohung gegen das Kaiserhaus. Mindestens eine Kugel vom *Auge des Sturms*, einem Kernartefakt des untergegangenen A'Tall, soll sich im Schwarzen Palast befinden. Irgendwo müssen die *Meisterthesis der Golems*, die *Formel für künstliches Mindorium* und das *Alkahest*, das Ritual des Ogerkreuzes, das angeblich den Zug der 1000 Oger ermöglichte, die *Schmiedeformel für die Schwarzen Schwerter* und *Amazeroths Schlüssel zu Gnaph'Caor*, der letzten Pforte des Wissens, zu finden sein.

Nirgendwo ist das Vermächtnis des Dämonenmeisters deutlicher: Galotta hütet *Borbarads Zauberstab*, der angeblich Seelen frisst, und seine geborstene *Titaniumschale*. *Borbarads Schwarzer Wagen* jedoch, gezogen von sieben Dämonen aus sieben Höllen, ist nicht zu fassen, donnert wild durch Sphären, Limbusebenen und Globulen, wobei er gelegentlich im Palast erscheint, Tote fordert, und auf den Tag wartet, da ihn jemand bändigen kann.

Bewohner, Gäste und Wachen

Hunderte Menschen leben ständig im Palast, dazu kommen vor allem dieser Tage etliche Gäste - und dennoch können sie kaum die überdimensionierten Weiten des Bauwerks ausfüllen.

- Unübersehbar ist es, wenn sich der großwürdigste Kaiser, Gaius Galotta I., durch die Hallen bewegt: Dämonische Winde lassen Dutzende von vier Schritt langen Trompeten erschallen, ein Meer aus schwarz-roten Bannern, Standarten und Wimpeln flutet durch die Gänge, schwere Schritte von Golems lassen den Boden erbeben, Dutzende eisenbewehrter Wächter drücken Betrachter zum Kniefall nieder und über allem thront der Imperator in seiner fliegenden Sternensäufte, umstrahlt von blauglänzender Aura.

- Die Hofkamarilla finden Sie im Anhang kurz beschrieben, ausführlich in **DK**, S. 67-71.

- Dekadente Höflinge lassen sich selbst durch den Palast mit Säuften tragen, Blakharazmönche verteilen unheiligen Weihrauch, Hofdamen des neuen Adels kichern in Alkoven und tragen doch Zwiste mit Messerstechereien aus, Magier schreiten dünnelhaft über die Korridore.

- Bedienstete versuchen überall, schnell zur Stelle zu sein, Boten eilen über die Flure, Schreiber schleppen Berge von Pergamenten, Knappen polieren Waffen und Baumeister werkeln hier und dort am niemals perfekten Palast.

- Vor allem wegen des Turniers bevölkern zahlreiche Gäste den Komplex: Eisenstarrende Ritter und sporenklirrende Offizierinnen, Schützen und Freischützen aus dem wilden Land, reisende Taugenichtse, Gesandte anderer Staaten und Heptarchien, betont unauffällige Gestalten sowie natürlich Gaukler, Akrobaten, Possenreißer und Marketender.

- Stumm scheinen alle Wächter des Palastes zu sein: Zweierwachen und Patrouillen von Irrhaikengardisten, Spaliere lebender Rüstungen, unüberwindbare Golems aus Lehm, Stein und Erz und letztlich die Dämonen, die jenseitig unter güldenen Penta- und Heptagrammlinien lauern.

Die Gotongis

Nachdem vor etwa einem Jahr dreimal Höflinge versuchten, Galotta zu stürzen, beschwor dieser mit dem Szepter der 1000 Augen die Macht der totalen Überwachung herauf, um in alle Gänge und Alkoven des Palastes blicken zu können: Nicht weniger als einhundert Augendämonen, die fliegenden Gotongis, schwirren in seinem Auftrag durch die Korridore, glotzen, beobachten und verfolgen offen etliche Bewohner und Gäste auf Schritt und Tritt. Auch die Helden werden stets von zwei Gotongis beobachtet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Boden siehst du Blutstropfen, leises Flügelschlagen stellt deine Nackenhaare auf. Hinter dir fliegt ein kindskopfgroßes, bluttriefendes Auge, getragen von ledrigen, halbtransparenten Fledermausflügeln. Stumm glotzt dich das Auge mit der roten Iris an, lässt dich nicht aus seinem Blick, der kaum zu ertragen ist.

Verlangen Sie beim überraschenden Auftauchen eine *Entsetzen-sprobe* + 3. Die Gotongis folgen den Helden ständig in ein, zwei Schritt Abstand, ja beobachten sie selbst nachts im Schlaf.

- Die mit dem Blakharaz-Stab gezwungenen Gotongis stammen offenbar aus der Domäne Tyakramans und unterscheiden sich deshalb in manchen Punkten von den bekannten Dämonen Amazeroths (die sich auch unsichtbar machen können).

Überwachung: Galotta kann jederzeit durch die Augen seiner Beobachter blicken, tut dies bei dieser immensen Anzahl jedoch nur, wenn ihm ein Späher meldet, dass etwas Ungewöhnliches geschieht (und das muss in diesem Palast der Intrigen und Morde tatsächlich aufsehenerregend und sicherheitsgefährdend sein). Bei unerlaubten Aktivitäten der Helden schwebt der Gotongi zunächst in den Weg, straft dann mit kleinen Funkenschlägen (1 SP) und attackiert bei weiterem Ungehorsam mit Zaubern. Nach weiteren W3 KR werden per stummem Ruf Galotta und nahe stehende Wächter aufmerksam gemacht.

Fähigkeiten: Die Gotongis können kleinste Bewegungen wahrnehmen, sind jedoch dämmerungsblind: Bei Dunkelheit kann ihnen manches entgehen. Gewirkte Magie brennt ihnen wie ein Leuchtfeuer im Auge. Warnen Sie einen Helden, der einen Zauber wirkt: "Plötzlich weitet sich die Pupille des Gotongi, er drängt sich dicht an dich heran, registriert jede astrale Spur. Um die Ecke fliegen zwei, drei weitere Augendämonen heran, die den Einsatz von Magie gespürt haben müssen."

Schwächen: Auch die 1000 Augen haben ihre Fehler, die die Helden nach und nach erfahren sollten.

- Die Gotongis (die selbst kein Spiegelbild haben) können den Anblick von Spiegeln nicht ertragen, weswegen man im Spiegelskabinett sicher vor ihnen ist. Ein INVERCANO vernichtet sie sogar.

- Sie können den Anblick und Geruch von Kindern nicht ertragen.

- Treffen sich zwei Gotongis, lenken sie sich manchmal gegenseitig ab, starren sich an, umschwirren einander und können so ein mehrere Minuten langes Zwiegespräch (oder einen Balztanz) aufführen.

- Für gewöhnlich schlafen die Gotongis nie, doch der Rauch einer verbrennenden Alraune macht sie schläfrig. Ein mächtiges Lid senkt sich über das Auge, schlafend verharrt der Dämon für W6 Spielrunden.

- Der Auftrag der Gotongis bindet sie an die Räumlichkeiten im Palast, so dass sie nicht sehen können, was an den Außenwänden vor sich geht. Zwar spionieren weitere zwei Dutzend Augendämonen außerhalb in Yol-Ghurmak, haben jedoch speziellere Aufträge.

- Leider gibt es auch insgesamt 12 grünäugige, schnellere und offenbar auch gewitztere Gotongis mit flammenden Schwingen, die die meisten dieser Schwächen nicht haben und den Helden unvermutet einen Strich durch ihre Pläne machen könnten ...

Galottas Gotongis

Beschwörung: +9

Beherrschung: +4

INI 16+W6

AT 12

Ausweichen 18

LeP 12/20*

RS 0

TP 1 SP oder Zauber**

AuP unendlich

GS 10/20

MR 10/20

Werte hinter dem Schrägstrich gelten für die mächtigeren Grünaugen.

*) Nur durch Magie, magische oder geweihte Waffen zu verletzen.

**) Die Augendämonen können im Kampf die Zauber GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht) oder GROSSE GIER mit einer Wirkung von 3W6 ZfP* (minus MR des Helden) einsetzen.

V. KREIS: LÜGEN, MASKEN UND INTRIEGEN

1. Tag: Spielt! Spielt um euer Leben!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Augenblick ist gekommen. Ihr müsst vor dem ganzen verdorbenen Hof Yol-Ghurmaks mit eurer Kunst bestehen — oder untergehen. Ihr habt schon von Gauklern gehört, die einfach in einen Abgrund gestoßen oder mit dem Schwert an die Wand genagelt wurden. In einem großen Speisesaal mit mächtigen Pylonen und Säulen schwitzt ihr unter eurer Verkleidung, während Hundertschaften von Adligen, dunklen Rittern und Hofbeamten Wild schmausen und unterhalten werden wollen. Dort hinten glaubt ihr gar die erhöhte Gestalt des Dämonenkaisers selbst ausmachen zu können. Ein letzter prüfender Griff zu den Instrumenten, dann hallt es vom Ausrufer durch den Saal: "Und nun: Der besungene Totentanz! Saltaaatoo Mooortis!"

Lassen Sie die Helden Proben zu ihrem Auftritt ablegen, bei deren Misslingen einflussreiche Höflinge scheinbar enttäuscht das Gesicht verziehen - doch wider Erwarten geschieht nichts. Die Musik findet Anklang, die Gruppe wird gefeiert und erhält ein ausgiebiges Mahl. Schon hier kann *Udalbert von Wertlingen* einen Helden, dessen Darbietung ihm besonders gefallen hat, an seinen Tisch bitten, damit er hier mehr Kunststücke vollführt.

1.—3. Tag: Begegnungen

- Am **Spiegelkabinett** können die Helden auf *Elbrecht* treffen, einen entführten Spiegelmacher aus dem garetischen Luring. Der Gefangene mit dem schwarzen Sklavenhalsband kann den Helden flüstern, welche Schwächen die Gotongis haben und wünscht sich nichts sehnlicher, als seiner Frau noch einen letzten Brief schreiben zu können. Die Tragik seiner Rolle erfüllt sich am nächsten Tag: Die Helden beobachten, wie sein Leichnam fort getragen wird, erwürgt von seinem Halsband.

- Die 9jährige *Bernika*, eines der wenigen Kinder des Palastes, ist ein neugieriges, aufgewecktes Mädchen, das sich bisweilen im Quartier der Helden aus Spaß versteckt. Sie ist zu jeder Schandtat bereit, hasst die Gotongis (die meist ohnehin vor ihr fliehen) und ist süchtig nach Zuckerstangen. Als Tochter des Zeremonienmeisters hat sie nie ein anderes Tobrien kennen gelernt, als das unter der siebenstrahligen Krone. Bernika soll demnächst Novizin im Blakharaz-Heiligtum werden.

- Ein (möglicherweise JÄHZORNIGER) Held rempelt versehentlich einen wettergegerbten, niederträchtigen Baron Transyliens an, der zum Turnier angereist ist. *Yelnan von Dunkelstem* (dem die Helden womöglich auch schon früher begegnet sind: siehe das Szenario **Wolfsgeflüster** im Band **Schwarze Splitter**) will "den Tolpatsch Mores lehren", hält ihm das Schwert an die Brust und bringt den Helden durch sein provokantes Verhalten fast dazu, seine Maskerade aufzulegen zu lassen.

2. Tag: Die falsche Gesandtschaft

Imperator Galotta hält Audienz im Thronsaal, wo sich viele Edle aus Transysilien und fernen Landen versammelt haben. Grafen bringen Geschenke, Offiziere lassen unter Fantarenstößen Erfolge

an der Front feiern, ein leibhafter gefangener Tatzelwurm wird in einem Schaukampf zu Tode gequält, ein eisiger Bote der Herrscherin Gloraniens, Glorana der Schönen, macht seine Aufwartung und der Schwarzscheml *Torxes von Freigeist* treibt mit allen seine morbiden Späße.

Schließlich tritt eine Delegation aus Al'Anfa vor, prächtige Granden in seidenen Roben mit Mohasklaven, die ein vermeintliches Angebot überbringen: *Amira Honak*, Tochter des Patriarchen, soll vom Imperator zur Frau genommen werden. Die Perle des Südens erwartet eine Antwort und ein angemessenes Verlobungsgeschenk auf diese Offerte. (Machen Sie eine Kunstpause, um die Helden die Befürchtungen einer solchen Verbindung auskosten zu lassen.) Doch Galotta durchschaut die Lüge.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drohend erhebt sich der Dämonenkaiser, die Krone auf seinem roten Haupt glänzt, der Stab in seiner Hand leuchtet. Gotongis tauchen plötzlich hinter dem Thron auf! Seine tief liegenden Augen sind spottende Gestirne als er bedächtig zu Sprechen beginnt: "Al'Anfa reicht Uns die Hand zum Bund, wie großzügig." Betretenes Schweigen. "Oder wartet es auf Unsere entgegennende Hand, um sie lachend fort zu schlagen? Bastarde, euch schickt kein Patriarch! Ihr wolltet Uns mit einer Lüge berauben. Doch all' eure Schutzamulette, Contraria-Canti und Auraverhüller nutzen euch hier nichts. Die 1000 Augen sehen alles! Hinfort mit den Verfeimten!"

Die drei lehensmüden Granden haben in Al'Anfa darauf gewettet, einen Schatz aus dem Palast Yol-Ghurmaks mitbringen zu können und so zu dieser List gegriffen. Unter schrillen Verzweigungsschreien werden sie von den Golems in den Abgrund des Thronsaals gestoßen, ihre Sklaven hinterher.

Die Szene soll der Gruppe auch deutlich machen, wie wenig Schutz- und Antimagie in Galottas Palast hilft: Besser scheint es, ohne arkane Mittel voranzukommen.

2. Tag: Ein Duell

Ein möglichst ehrenhaft-rondrianischer Held wird in einem ansonsten menschenleeren Korridor Zeuge eines Gesprächs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine hoch gewachsene Marschallin mit kurz geschorenem Blondschoopf und vielen Ehrenzeichen an der Rüstung (*LutisanavonPerricum*) unterhält sich mit einem vollbärtigen, zerzausten Ritter mit Ohren erlegter Goblins am Gürtel (namentlich: *Yugurkan von Bendromthal*). Der raubeinige Ritter macht eine abfällige Bemerkung über den Ruf von Lutisanas Loyalität, die angeblich mit dem Überlaufen liebäugelt. Da wirft ihm die Marschallin hart den Fehdehandschuh ins Gesicht und fletscht die Zähne: "Komm, Yugurkan! Lass sehen, ob dein Zweihänder auch so unbeachtet wie deine Zunge ist! He, du da!" Sie zeigt auf den Helden. "Sei unser Richter für diesen Kampf"

Der Kampf — Zweihänder gegen Bastardschwert — geht ohne viele Regeln (kein Gift, keine Magie, keine schmutzigen Tricks) vor sich, bis einer aufgibt, bewusstlos wird oder stirbt. Während Lutisana tatsächlich offen und ehrenhaft kämpft, zückt Yugurkan bei Gelegenheit einen verborgenen Dolch, den er der Marschallin in die Seite stoßen will - was der Held natürlich als unfair ahnden kann. Schließlich obsiegt die wendigere Lutisana, die den fast bewusstlosen Ritter aus der Schwarzen Sichel wie einen geprügelten Hund davonjagt.

Blutend bedankt sie sich knapp für den Dienst des Helden, stutzt dann und geht ihrer Wege. Sie hat mit ihren Veteraneninstinkten (und durch ein passendes Detail) erkannt, dass der Held ein Spitzel ist, vielleicht gar dass er vom Mittelreich geschickt wurde. Was dieses Detail ist, können Sie nur selbst anhand Ihrer Gruppe festlegen: Hat der Held ein unbedachtes Wort benutzt? Ist seine Gauklerverkleidung nicht stimmig? Ist sein Blick zu kühn, sind seine Bewegungen zu sehr die eines Meisters der Waffenkünste?

Lutisanas persönliche Militärschäkel haben vor kurzem einen Schergen der KGIA-Agentin 'Koschbasalt' erwischt und von ihm

die Information bekommen, dass einige als Gaukler verkleidete Spione im Schwarzen Palast sein könnten. Statt dieses Wissen weiterzugeben, hofft die Marschallin, daraus selbst Nutzen ziehen zu können und sich alle Entscheidungsfreiheiten offen zu lassen. Sie lässt den Helden stehen und ersinnt eigene Pläne.

Über Lutisana können die Abenteurer in Erfahrung bringen, dass ihre Position als Erzmarschallin wankt. Es heißt, sie sei in den letzten Jahren weich geworden und nicht mit Herz und Seele Gläubige der erzdämonischen Kirchen. Jegliche Verratsvorwürfe bestraft sie unerbittlich, doch Galottas Vertraute ist sie schon lange nicht mehr.

3. Tag: Intrige unter Zauberern

Asmodeus von Andergast, aufgedunsener Erster Hofmagus des Dämonenkaisers, bittet Saltatio Mortis in seine Kammern. Süffisant erteilt er den Spielleuten für 40 Dukaten (oder ein paar wertvolle Elixiere) den Auftrag, am Mittag dem Zauberer *Balphemor von Punin* in dessen Gemach ein Ständchen beizubringen. Jedoch muss unter den gespielten Instrumenten unbedingt Asmodeus' Geierharfe sein: ein sperriges Zauberin-

DAS SPIEL AN GALOTTAS HOF

Maskerade der Helden

In den Schwarzen Landen haben die Helden nie viel zu lachen, doch in Galottas Palast, dem Herzen von Transysilien, bewegen sich die Helden nicht auf Messers Schneide, sondern tanzen auf einem Flammenschwert. Wenn Galottas Überwachungsstaat nicht unglaublich sein soll, müssen Sie die Spieler jederzeit die Gefahr einer Enttarnung spüren lassen: Im Hof zeigt ein Steckbrief das Konterfei des berühmtesten Helden, Gespräche über Götter und Dämonen bringen Glaubensfeste in Schwierigkeiten, die Irrhaikengarde führt (im Gegensatz zu den oft oberflächlichen Gotongis) eine Blakharazzia nach Verrätern durch.

Die ständige Beobachtung durch die Gotongis soll die Gruppe dazu zwingen, auch rollenspielerisch stets im Rahmen ihrer Scheinidentität zu handeln.

Verbotene Aktivitäten

Um durch Korridore zu schleichen, in verbotene Räume einzudringen und Geheimnisse auszuspionieren, müssen die Helden zumindest zeitweise ihre Wachgotongis mittels deren Schwächen loswerden und auch Irrhaikengardisten, zufällige Passanten und andere Aufseher umgehen. Die Schwächen der Augendämonen finden Sie durch die Begegnungen mit *Elbrecht* und *Bernika* (S. 23), Nachforschungen in einer Lesehalle des Palastes und eigene Erfahrungen heraus. Mit dem plötzlichen Auftauchen von Dämonen oder Gardisten können Sie den Aktivitäten der Helden jederzeit einen Riegel vorschieben: kleinere Heimlichkeiten, Erkundungen und Diebstähle können erfolgreich sein, doch wenn die Helden "wo wir doch schon mal hier sind" Galottas Schätze plündern oder wichtige Personen meucheln

wollen, sollten ihnen zu starke Sicherheitsmaßnahmen solche Taten gegen den Feind verbieten.

Ertappte Helden müssen mindestens mit einer scharfen Maßregelung (Irrhaikengardisten, die auch gern mal eine Ohrfeige mit der Veteranenhand geben), einer Erpressung (Höfling, der sich an der Not des Helden weidet) oder Zaubenangriffen der Gotongis rechnen. Sobald der Held in die Verliese und Folterkammern gesteckt wird oder gar Galotta von seinen Augendämonen informiert wird, ist es eigentlich endgültig aus - und nur das Organisationschaos vor dem Großen Turnier kann einen gelungenen Ausbruchversuch erklären.

Der Truchsess

Udalbert von Wertlingen finden die Helden häufig umgeben von Günstlingen, Schreibern und Wachen sowie stets überwacht von ein oder zwei Gotongis. Er prüft Berichte in seinem Arbeitszimmer, kontrolliert Reichsangelegenheiten in der Kanzlei, pflegt Konversation im Thronsaal, speist genüsslich an der Großen Tafel oder nimmt Audienz bei seinem Herrscher.

Die Helden sollten den viel beschäftigten Truchsess zunächst nur beobachten können und allenfalls ein knappes Gespräch unter einem Dutzend anderer Augen mit ihm führen. Er selbst erwartet, seinen Sohn zu sehen und achtet Spielleute kaum eines Wortes für würdig. Erst nachdem die Gruppe zwei, drei Tage in Galottas Palast Blut und Wasser geschwitzt hat und mit viel Einsatz und Glück ein Moment abgepasst werden kann, in dem Udalbert alleine ist (nachts, wenn der Gotongi ausgeschaltet ist; bei einem der seltenen Streitwagenfahrten), können ihn die Helden zur Rede stellen.

strument (siehe auch **AB 75**, S. 16; Asmodeus wird die Gruppe aber über die Wirkung der Harfe kaum weiter aufklären) mit Lolgramoths Fluch, das so verändert wurde, dass seine Klänge dem Zuhörer Astralenergie rauben.

Balphemor von Punin (**Siebenstreich**, S. 28) ist ein agrimothischer Magier, der abends vor Galotta ein Demonstrationszaubern absolvieren muss, um in die Riege der Hofmagier aufgenommen zu werden. Asmodeus fürchtet nun um seinen Posten und schickt dem Ahnungslosen deshalb die Spielleute mit dem Verderben bringenden Instrument, das ihm die Kraft raubt.

Je nachdem, wie sich die Helden in dieser Kabale verhalten, werden sie sich vermutlich entweder Asmodeus oder Balphemor (der bald den schleichenden Verlust seiner Astralkraft bemerkt und entsprechend panisch wird) zum Feind machen. Bevor dieser aber der Gruppe wirklich schaden kann, muss er erkennen, dass die derzeit recht beliebten Spielleute das Gastrecht im Palast genießen, so dass es bei finsternen Verfluchungen bleiben wird. Vor allem, wenn die Helden die Geisterharfe vernichten wollen (die aus Haaren bestehenden Saiten können gekappt werden, doch der Klangrahmen ist unzerstörbar), wird sie Asmodeus mit seinem Hass verfolgen.

4. Tag: Die Große Turnei zur Schwarzen Sonne von Yol-Ghurmak

Zum Vorlesen oder Nach Erzählen:

Das beginnende große Turnier verwandelt die großen Palasthöfe in brodelnde Niederhöhlen: Knechte laufen umher, Ritter prunken in glänzenden Rüstungen, Lanzen und Schwerter werden geschliffen. Auf Holztribünen jubeln Zuschauer ihren Favoriten zu, Gaukler machen Mätzchen, Herolde lassen Trompeten erschallen. Selbst der Kaiser und der größte Teil des Hofstaats haben Platz genommen, um den drei Tage dauernden, blutigen Turnierspielen beizuwohnen.

Alle Aufmerksamkeit ruht nun auf dem Turniergehehen, während die langen Flure und Hallen des Palastes verwaist scheinen. Auch die Gotongis richten ihre Augen auf die Höfe und sind ob der vielen Gäste überfordert, so dass nur von Zeit zu Zeit ein Auge bei den Helden vorbeifliegt und bald wieder verschwindet.

Bis zum 4. Tag sollte die Gruppe Udalbert aufgesucht haben und nun die Gunst der Stunde nutzen, um in die Hallen der Arkanomorphose einzudringen.

"WIR SIND HIER, UM
EUCH ZU BEFREIEN."

Wenn es den Helden gelingt, Udalbert unbeobachtet zu treffen und sie sich dem Truchsess offenbaren, zeigt sich dieser zunächst überrascht, dass sein Sohn - nach dem er scheinbar flehend fragt - nicht mitgekommen ist. Er sammelt sich kurz, hat dann aber bereits einen neuen perfiden Plan:

Er deutet auf seinen Halsschmuck und behauptet, dass ein Zauber darauf liegt, der ihn jederzeit erwürgen kann, sobald Galotta



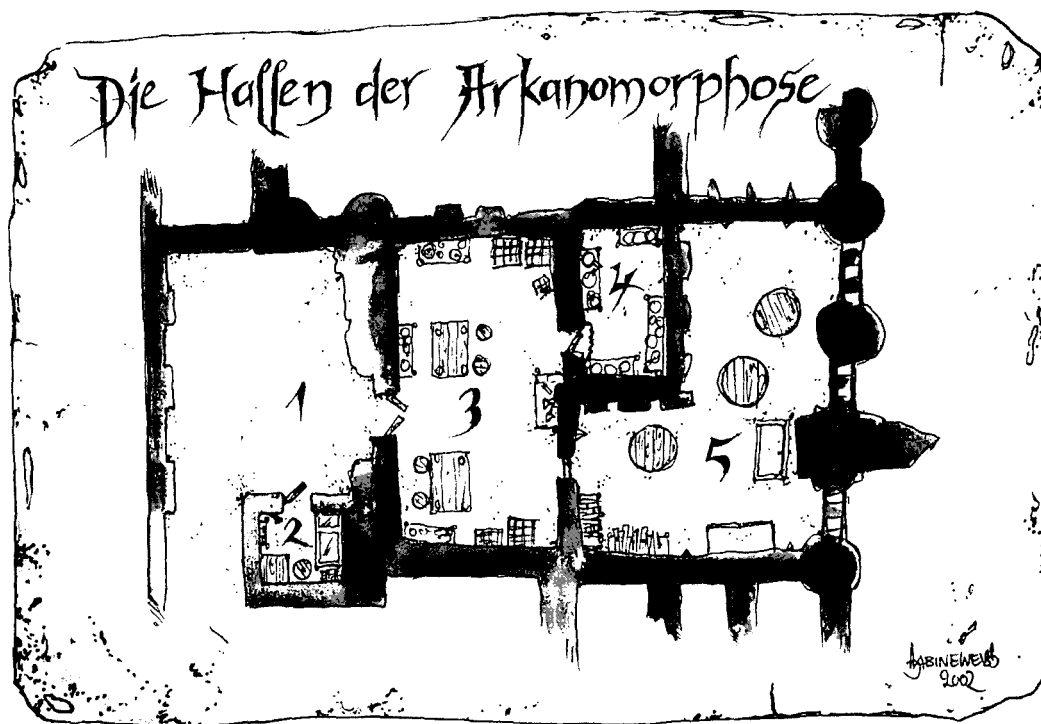
den Verrat bemerkt (Magisch ist das Objekt tatsächlich, es dient allerdings dank des daraufliegenden WIDER HELLSICHT dem Abblocken von Zaubern: Gegen mögliche Zauber misstrauischer Helden beträgt die MR 17). Nur, wenn es den Helden gelingt, Galottas hierfür notwendiges Steuerartefakt, den "Stab der Rache", zu entwenden und Udalbert zu bringen, kann die Flucht stattfinden. Der Stab liegt in einem Holzkasten aus Mahagoni in den *Hallen der Arkanomorphose*, einem der unwichtigeren Laboratorien des Dämonenkaisers. Der gehetzte Truchsess empfiehlt den Helden, während des Turnierbeginns dort einzudringen, da dann alle Schutzkräfte draußen zusammengezogen sind. Er selbst kann den Abenteurern dann nicht helfen, da er zu diesem Zeitpunkt auf der Turniertribüne zu sitzen hat.

Sobald die Helden zu bohrende oder misstrauische Fragen stellen, biegt ein Gotongi um die Ecke, der Udalbert veranlasse das Gespräch zu beenden: "Nun, ich denke, ein Heldenepos auf die Großtaten des Kaisers wird die Wirkung bei Seiner Majestät nicht verfehlen. Weiter so, Spielleute!" Natürlich ist nur die Hälfte von Udalberts Angaben wahr: Wenn die List schon nicht seinen Sohn hierher gebracht hat, so will er doch noch Nutzen aus der jetzigen Situation ziehen. Die Helden sollen unwissentlich Galottas *Szepter der 1000 Augen* entwenden, das die direkte Kontrolle über die Gotongis ermöglicht. Bei der Übergabe — so ist es geplant — lässt Udalbert sie schließlich von

ihm loyalen Wächtern verhaften und — das hat er noch nicht ganz entschieden — versucht entweder, sich selbst den Stab Untertan zu machen, um den Dämonenkaiser zu stürzen oder will die

Festsetzung der dreisten Diebe und Spione des Mittelreichs vor Galotta als Triumph feiern. Nur eines wird er gewiss nicht: Zu den Helden überlaufen ...

VI. KREIS: DIE HALLEN DER ARKANOMORPHOSE



2 - Wachstube

Zum Vorlesen

oder Nacherzählen:

Ein kleiner, aufgeräumter Wachraum mit Tisch, Stuhl, Etagenbett und schwarz-rottem Irrhalckenbanner. An der Wand steht ein Waffenständer mit allerlei Klingen.

Wenn er noch nicht bezwungen wurde, attackiert ein Offizier der Irrhaikengarde die Helden und bemüht sich, zur Signaltrompete zu kommen und diese zu blasen. Gelingt ihm das, hören die Helden nach bangen Augenblicken ferne Antwortfanfaren: Es ist nicht mehr viel Zeit.

Die Helden können in einer

1 - Alkoven

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ende eines Korridors höhlt sich unter einer Mantikorskulptur eine dämmrige Nische mit einem schmalen, zweiflügligen Portal und einer Holztür an der Seite. Ausgerechnet hier muss die Irrhaikengarde einen Wachposten unterhalten: ein Gardist mit Schwert und Schild läuft auf und ab.

Gelingt es den Helden nicht, ihn lautlos zu überwältigen, stürmt nach W6 KR der Offizier aus der Wachstube zu Hilfe.

Das Portal zu den Hallen der Arkanomorphose ist mit Nanduriazzeichen bedeckt und verschlossen: *Schlösser knacken* + 6 oder *KK-Probe* + 6 (W6 SP bei Misslingen).

Irrhaikengardist

Schwert: INI 9+W6 AT 15 PA 14

TP 1W+4 DK N

Schwert/Holzschild: INI 8+W6 AT 14 PA 17

TP 1W+4 DK N

LeP 35 AuP 35 KO 14

MR 5 GS 4 RS 6 (Küraß, Plattenstücke, Morion)

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung 1 + II, Linkhand, Schildkampf 1 + II, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Kampfflexe, Aufmerksamkeit, Formation

Kiste noch zwei Wattierte Waffenröcke finden. Das Waffengestell bietet für die vermutlich nur leicht bewaffneten Helden zwei Schwerter, einen Morgenstern, einen Streitkolben und ein Bastardschwert.

Offizier der Irrhaikengarde

Zweihänder: INI 8+W6 AT 17 PA 13
TP 2W+5 DK NS

LeP 38 AuP 38 KO 15 MR 7

GS 3 RS 8 (Dreiviertelhamisch, Helm)

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung 1 + II, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Kampfflexe, Schildspalter, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Windmühle

3 - Halle der Wandlungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch eröffnet sich ein kränklich-gelb erleuchtetes Gewölbe mit Labortischen, Glasapparaturen, einem großen Alchimistenofen und allerlei hohlen Kristallzylindern, die mit Flüssigkeit gefüllt, an Ketten von der Decke hängen. Fäulnisgerüche bedrängen euch.

Hier verfolgt Galotta (oder einer seiner Zauberlakaien) gelegentlich Experimente, die den Grundlagen von Wandlungsprozessen auf die Spur kommen wollen: Was bleibt, was vergeht? Vor jedem Experiment findet man ein kurz erklärendes Etikett

(Bosparano in Nanduriazzeichen, spiegelverkehrt). Je nachdem, wie ausgiebig sich die Helden umsehen, können auch hier *Entsetzensproben* fällig werden.

-Ein haariger Mensch mit roten Augen und furchtbaren Hauern kraucht und grunzt in einem Käfig: "Specimen 47, Humanoider Origin., transf. durch Berührung mit Blüten vom Morgendornstrauch am Tag des Terachael, 1025 BF, Mutatio verzögert durch Transition des firm. VON FROST UND HUNGER-Cantus, Nebeneffekt: erhöhtes Schmerzempfinden."

-In einem mit Erde gefüllten Holzkasten steht unbeweglich eine Frau, die ab der Taille in einen Wurzeln schlagenden Baumstamm verwandelt ist: "Specimen 15a, Applikation des Arkhobal-Harzes, rasante Mutatio (verm. Guruk-Phaor oder schwarze Ulme) jedoch nur bis zu Uterus mit Embr., dann konstant; weitere Verif. vonnöten."

- In den Kristallzylindern missglückte Mensch-Tier-Chimären: Karpfenmensch, Ratten-Fledermaus auf zwei Menschenbeinen, Krabbenmensch (teils bewegen sie sich noch überraschend!)

-Eine einzelne, abgetrennte Hand in trüber Flüssigkeit, die spinnenartig umhertanz.

-Ein angeketteter Stammesgoblin, der dumpf brütend hinter Moskitoschleiern auf dem Boden hockt. Borbarad-Moskitos schwirren um ihn herum. "Specimen 22, goblinoid, sinkende Intell., Erfahrungen aus dem Insektenschw. extrahierbar?"

Auf den Labortischen und in Regalen finden sich Elixiere (nach Meistermaßgabe), alchemistische Gerätschaften und vor allem Rohmaterialien: Ghulstaub, rauchendes Braunöl, Mistelzweige, Ilmenblatt, Splitter eines geweihten Amboss, ... Zudem liegen hier 2W20 Rezepturen, der *Almanach der Wandlungen* und *Corpus Mutantis*.

Die abgeschlossene Tür zu Raum 5 ist eine schwere Eichenpforte, die einen hockenden Unhold zeigt. Macht sich jemand an der Tür zu schaffen, kommt plötzlich Bewegung in das Holz: Die Tür reißt sich selbst aus den Angeln, bildet Fäuste und Beine aus und attackiert knarrend die Helden: ein Golem.

Türknecht (Holzgolem)

IN 8+W6 **AT** 13 **PA** 5

LeP 100 **RS** 5 **TP** 2W+2 (Faust)

AuP 200 **GS** 6 **MR** 10

Der Holzgolem ist sehr feuerempfindlich: Fackeln richten 1W+4 TP an, jeder andere Feuerschaden wird verdoppelt.

4 - Raum der Düsternis

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter der unverschlossenen Tür und einem dichten Vorhang liegt ein dunkler Raum, in dem ihr zunächst nur Möbelstücke an den Wänden und den Glanz von Glasobjekten erkennt.

Die Kammer dient der Lagerung lichtempfindlicher Materialien und alchemistischer Erzeugnisse. Auf einer Bodenplatte steht in Kapitallettern: "Meide das Licht! Begrüße die Dunkelheit!" Schieben die Helden den Vorhang ganz beiseite oder entzünden helles Licht in dem fensterlosen Raum, erkennen sie teils leere Regale mit Phiolen, Kästchen, Bronzeflaschen und eingetopften Nachtgewächsen. Innerhalb von Augenblicken verfärben sich manche Flüssigkeiten, das Glas erzittert und schließlich explodieren einige Alchemika: 2W6 SR

5 - Halle der Kraft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum, dass ihr den Raum betretet, entzünden sich Dutzende Kerzen in Leuchtern und lassen euren Blick über ein arkanes Labor schweifen: Kristallkugeln, mysteriöse Bodenlinien, Banner mit Zhayad-Glyphen. Zwei Regale mit Schriftrollen, ein schwerer Eisenschrank, mehrere runde Tische. Im Zentrum steht ein eigenartiger, gewachsener Steinsarg. Durch drei hohe Fenster könnt ihr den Ysli-See unter rotem Himmel erkennen. An Wänden und Decken ragen spannlange Metallpyramiden, die von knisternden Blitzen umspielt werden, in den Raum.

Mittels der Pyramiden mit Arkaniumkern hat Galotta Kraftfluss und die "arkane Feldkonstante" dieses Raums geändert, so dass sich gewisse astrale Manipulationen leichter vornehmen lassen. Dadurch verschlingt jedoch jeder Zauber, den unvorbereitete Helden hier wirken, 2W6 AsP zusätzlich.

- Regale: Hier stapelt sich manches Zauberkwissen auf Pergamenten und Papyri, jedoch nur wenige Bücher (*Die Magie des Stabes, Artefakte und Alchemica, Etherisches Geflüster*). Nach einigem Suchen könnten die Helden hier auch die Erschaffungsthesen für Lehm-, Holz-, Stein- und Eisengolems finden (letztere beiden fast unbekannt jenseits der Grenzen der Heptarchien).

- In einer reich verzierten, auffälligen Schuhschachtel finden die Helden grüne Lederstiefel mit aufgenähten Vogelschwingen. Ein Etikett gibt freundlicherweise die Auskunft "Sprungstiefel, rep. verwendbar, Abraxas: Verbalruf "Avesavissimo"; satuarischer KRÖTENSprung-Cantus?" Wer die ~~Sprungstiefel~~ trägt und das Zauberwort sagt, kann zu einem bis zu fünf Schritt hohen und zwölf Schritt weiten Sprung ansetzen. Das Artefakt hat drei Ladungen.

- Tische: Hier finden die Helden unaufgeräumtes Arbeitsgerät aber auch vier große *Bauzeichnungen* mit der Signatur Leonardos, die Galotta kommentiert: Ein mächtiges Konstrukt gewaltigen Ausmaßes, von dem hier nur ein Bruchteil dargestellt wird. Womöglich eine Art fliegender Festung mit Geschützarsenalen, Artefaktbatterien und Truppenhabitaten. (Ein Vorhaben Galottas, das in einem späteren Abenteuer eine Rolle spielen wird.)

- Eisenschrank: Machen sich die Helden die Mühe, den Schrank aufzubrechen (nur mit extrem aufwendigem Einsatz von *Schlösser knacken* oder FORAMEN; magische Sicherung: IGNIFAXIUS mit 6W6 TP), finden sie hier Barren von unreinem Mindorium und Galottas (noch nicht ganz ausgereifte) Formel zur Erzeugung künstlichen Mindoriums aus Quecksilber ... Ein Schatz für alle Alchimisten.

- Steinsarg: In dem hohlen Sarg liegt eine nackte Frau in gelatineartiger Flüssigkeit: Lutisana von Perricum! Tatsächlich ein gestaltwandelnder Quitslinga, der die Marschallin, die als Heldin der Invasion bei ihren Truppen hohes Ansehen genießt, nach Galottas Plan in den nächsten Tagen ersetzen soll. Neben dem Sarg liegen bereits identische Rüstung, Bastardschwert, Marschallsstab sowie Papierseiten mit Exzerpten aus magischen Werken, die sich mit dem Ersetzen einer lebenden Person durch Zauberei befassen.

Greift ein Held in den Sarg, in dem sich der Dämon auf seine ständige Präsenz in der Dritten Sphäre vorbereitet, erwacht der Quitslinga. Er springt heraus und faucht die Helden an: "Nein, ich bin nicht Lutisana. Aber ich werde sie sehr bald sein,

nach dem Willen meines Meisters. Zu schade, dass ihr dies Niemandem mehr erzählen könnt." Tentakel brechen aus dem Rücken der Frauengestalt, der Dämon verwandelt sich in ein vielarmiges Albtraumwesen, das die Helden attackiert. Wird er besiegt, wandelt er im Sterben tausendfach seine Gestalt (*Entsetzensprobe*) und löst sich dann in einer schwefelgelben Wolke auf.

Quitslinga in Multipodengestalt

NI 14+W6

AT 14(3AT/KR)

PA 10

TP 1W+5 (Tentakel) **RS** 2

LeP 45*

AuP unendlich

GS 6

MR 15

*) Gewöhnliche Waffen richten nur halben Schaden an, magische und geweihte Klingen vollen Schaden.

- "Stab der Rache": Erst nach einigem Suchen finden die Helden auf einem hohen Regalbrett einen verschlossenen, vier Spann langen Holzkasten aus Mohagoni. Innen liegt ein schwarzer Stab, der über und über mit glotzenden Augen verziert ist. Tatsächlich handelt es sich hier um das Szepter der 1000 Augen, das zwecks einer arkanen Analyse derzeit hier, in den Hallen der Arkanomorphose liegt. Die Helden können den Kasten mitnehmen und von hier verschwinden.

VII. KREIS: ÜBERLÄUFER

DAS BLATT WENDET SICH

Kaum, dass die Helden die Hallen der Arkanomorphose verlassen haben, vollendet sich Udalberts Plan: Sie sind ihm in die Falle gelaufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich seid ihr umringt von Irrhaikengardisten., die aus den Schatten des Korridors hervorspringen, hinter und vor euch abriegeln. Ein Dutzend Schwerter sind gezückt, ein halbes Dutzend Armbrüste zielen auf euch. Inmitten von ihnen steht hämisch grinsend Udalbert von Wertlingen! "Oh, ihr armen Toren. Habt ihr wirklich geglaubt, dass ich, Truchsess des bald mächtigsten Reiches Aventuriens, in die Arme Garether Speichelleckerei und Tumbheit zurückkehren würde? Nein, statt mich von hier zu entführen, habt ihr mir den Weg zur Herrschaft über die Gotognis bereitet: Nichts weiter als das Szepter der 1000 Augen habt ihr mir gestohlen. Ihr habt die letzten Schritte eures langen Heldenlebens getan!"

Gerade als den Helden Waffen und Mohagonikasten abgenommen werden sollen, biegt im Laufschrift eine weitere Gruppe von zwanzig Bewaffneten des Regiments 'Vollstrecker von Vallusa' um die Ecke: *Lutisana von Perricum* nebst ihrem Hauptmann *Malgodin von der Brünne* gehen mit der ihnen treu ergebenen Truppe in Stellung und fordern Erklärung: "Was geht hier vor?"

Udalbert führt an, hier Diebe entdeckt zu haben, während die Helden natürlich dagegenhalten sollten und den Truchsess als Handlanger des Diebstahls nennen können. Spätestens, wenn die Gruppe der unsicheren Lutisana die Entdeckung des Quitslinga mit ihrer Gestalt zuruft, hat die Marschallin ihre Entscheidung gefällt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schweiß steht auf Lutisanas Stirn. Dann hebt sie langsam ihr Schwert und brüllt: "Bei allen Klingen dieser Welt: Macht die Gardisten nieder!" Udalbert schreit auf, Schwerter sausen, Bolzen fliegen, Eisenrüstungen krachen aufeinander.

Ein mörderisches Hauen und Stechen hallt durch den Palast, Galottas Soldaten gegen Galottas Gardisten. Im Durcheinander taucht die Marschallin plötzlich vor euch auf und zischt: "Los, weg hier! Ich und einige Getreue werden euch folgen. Bringt uns ins Mittelreich!"

Im Kampfgetümmel können die Helden noch einige Bolzen und Schwertstriche abbekommen haben. Udalbert kann nicht mehr erreicht werden. Im Zurückblicken sehen die mit Lutisana und vier weiteren Offizieren fliehenden Helden, wie die Soldaten der Irrhalkengarde langsam unterliegen.

Das Schicksal der zurückgelassenen Gruppe *Saltatio Morris* wird im Ungewissen bleiben, doch wir sind sicher, dass die listigen Spielleute selbst hier ihre Köpfe aus der Schlinge ziehen werden.

FLUCHT AUS YOL-GHURMAK

Lutisana führt alle durch einen Geheimgang, der nahe der Dämonenschmiede endet. Vom Palast ertönen die ersten warnenden Signalfanfaren, doch es gelingt dank der Autorität der Marschallin, ein Stadttor zu passieren und hier sogar die Pferde der Torwächter zu konfiszieren, "um einen Flüchtigen zu jagen. Hört ihr denn nicht die Fanfaren?"

Im strammen Galopp beginnt die Flucht nach Norden. Bald sind hinter der Gruppe ein gutes Dutzend verfolgender Reiter sowie Udalbert auf einem Streitwagen zu erkennen.

Das Opfer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Sie sind zu schnell. Wir werden es nicht schaffen, wenn niemand die schwarzen Reiter aufhält." Hauptmann Malgodin reißt sein Pferd herum und blickt mit erhobenem Haupt in die Runde. Die drei anderen Offiziere nicken entschlossen. "Marschallin ..." grüßt der Hauptmann ein letztes Mal mit der Schwertfaust. "Befehl erteilt", spricht Lutisana fest, doch ihre Stimme zittert; "Die Leuin mit euch!" Die vier Offiziere geben ihren Tieren die Sporen und reiten mit gezogenen Waffen euren Verfolgern — und ihrem Tod — entgegen.

Die Gruppe gewinnt ein wenig Zeit und sieht längere Zeit nichts mehr von den Verfolgern — und nie mehr etwas von Lutisanas Mitstreitern.

Die Schlucht der Tobimora

Kurz nach Sonnenuntergang erreichen die Fliehenden erschöpft die Tobimora, die sich hier durch eine tiefe, aber schmale Schlucht frisst. Jenseits der Klippen liegt Weißtorbien, das rettende Land.

Gerade als die Helden überlegen, wie sie die sechs Schritt breite Schlucht überqueren, tauchen in der Ferne die Verfolger auf, den Siegeschrei schon auf den Lippen. In vollem Galopp kann der Fluss mit einer *Reitprobe* + 6 übersprungen werden, bei Misslingen stürzt das Pferd in die Tiefe, der Held kann sich mit einer *Körperbeherrschungsprobe* + 5 gerade noch am Fels festhalten. Alternativ können die *Sprungstiefel* genutzt werden.

Die Irrhaikengardisten feuern zunächst eher ungezielte Pfeile ab, dann versuchen zwei der Reiter ebenfalls den Sprung über die Klamm — und stürzen in die Tiefe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Udalbert ist mit seinem prächtigen Streitwagen auf Rufweite herangefahren: "Wohlan, Lutisana. Dort gehörst du hin, auf die Seite der schwächeren Verlierer. Verflucht seist du! Transysilien benötigt deine Dienste schon lange nicht mehr. Und ihr da, Garethspione, richtet meinem Sohn etwas aus: So er nicht zu mir kommt, muss ich eben zu ihm kommen!" Er nimmt einen seiner Armreife ab und schleudert ihn hoch über den Fluss. "Gebt ihm das und sagt ihm: Sobald beide Armreife wieder vereint sind, werden auch Vater und Sohn wieder vereint sein — unter schwarz-roter Flagge in der Herrschaftsdomäne von Kholak-Kai! Hüäh!"

Sollten die Helden glauben, Udalbert hier noch mit Pfeil oder Zauber aufs Korn nehmen zu müssen, ist sein Wagen durch ARMATRUTZ bzw. GARDIANUM geschützt.

Was mit gestürzten Helden geschieht, bleibt Ihrer meisterlichen Gnade überlassen. Die stark strömende Tobimora hat die Macht, selbst einen Helden im Kettenhemd auf das rettende Ufer zu schleudern oder in ein nasses Grab zu reißen ...

Die Kreise schliessen sich

Nach einiger Zeit treffen die Helden auf einen Trupp abgekämpfter herzoglicher Kämpfer, die sie innerhalb von zwei Tagen nach Peraincfurten geleiten können, wo Herzog Bernfried versucht, die letzten Reste seines Landes zu regieren.

Die Helden haben mit Lutisana von Perricum eine der wichtigsten Heerführerinnen der Schwarzen Lande zurück auf die Seite des Mittelreichs gebracht. Die ehemalige Marschallin begleitet die Gruppe jedoch nur unter der Bedingung, vor ein Heeresgericht gestellt zu werden, eine Amnestierung zu erhalten und nicht den zwölfgöttlichen Kirchen ausgeliefert zu werden.

DAS SZEPTER DER 1000 AUGEN

Hat einer der Helden das an Galotta gebundene Augenszepter mitgenommen, kann er versuchen, es sich einmalig und kurzzeitig zu unterwerfen: Mit einer *Selbstbeherrschungsprobe* + 20 (für jeden eingesetzten LeP oder AsP um einen Punkt erleichtert) gehorcht ihm das Szepter für 4W6 SR: Gotongis in Sichtweite können kontrolliert werden, der Blick durch ihre Augen ist möglich, so dass sich die Gruppe trotz massiver Patrouillen bis zum Stadttor durchschlägt.

Das Artefakt gefährdet jedoch bald die Flucht: Nach dem Verlassen Yol-Ghurmaks fliegen immer mehr Gotongis heran, beglotzen die reitenden Helden von allen Seiten. Alle einhundert Augendämonen spüren, dass das Szepter die Stadt verlassen hat und machen sich auf den Weg, es für seinen eigentlichen Meister zurückzuholen! Zunächst geben sie schmerzende Blitzstöße ab (je 1 SP), dann versuchen sie, den Träger durch GROSSE VERWIRRUNG und BÖSER BLICK zum Umkehren zu bewegen und schließlich werfen sie sich auf ihre Gegner und zerplatzen in blutigem Glibber (3W6 TP).

Früher oder später müssen die Helden das Szepter aufgeben, das zurück in die herrschende Hand Galottas gelangt. Möglicherweise gelingt es ihnen, das Artefakt zu zerstören (magischer Schaden im Wert von 40 TP, DESTRUCTIBO + 13 für 52 AsP, davon 2 permanent), dann benötigt selbst der Dämonenkaiser einige Monate, ein Neues zu erschaffen ...

Ihr Wissen um die militärische Stärke Transysiliens und die Taktiken des Dämonenkaisers sind - wie die kommenden Szenarien zeigen — das Gold Wert, das sie als Söldnerin dafür haben will.

Leider wird aus dem Kopfgeld für Udalbert nichts. Falls ein "Kopfgeld" für Lutisana eingefordert wird, so erhalten die Helden eine Anzahlung von 200 Dukaten von der KGIA und werden für das restliche Geld von der KGIA auf später vertröstet — "bis der Status der Überläuferin geklärt ist". Diese Summe kann auch als Schweigegeld angesehen werden, da das Überlaufen Lutisanas erstmal nicht bekannt wird, damit sich Rondra- und Praioskirche nicht echauffieren.

ABENTEUERPUNKTE

Nach dem erfolgreichen Absolvieren dieses Szenarios, das ins Zentrum von Galottas Reich führte, kann sich jeder Held **500 bis 600 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Spezielle Erfahrungen konnten in den Bereichen *Schleichen*, *Sich verkleiden*, *Überreden*, *Magiekunde* und *Baukunst* gemacht werden. Sowie, für Helden, die sich entsprechend bei Saltatio Mortis betätigt haben: Gaukeleien, Singen und Musizieren. Helden mit HÖHENANGST oder PLATZANGST können diesen Nachteil zu halben AP-Kosten um einen Punkt senken.

ANHANG ZUM ABENTEUER

Imperator Gaius Cordovan Eslam Galotta, Dämonenkaiser von Transysilien, Bote der Lohe

Der gefürchtete Herrscher über Yol-Ghurmak, einst genialer Zauberer und Hofmagus zu Gareth, soll schon über hundert Jahre alt sein. Umgeben von Irrhaikengarde, Leibwachen, Wächtergolems und Schutzdämonen ist der größte Feind des Neuen Reiches, Träger des Agrimoth-Splitters und Hochpaktierer des Blakharaz kaum angreifbar. Sollten die Helden in irgendeiner Szene dieses Abenteuers ernsthaft vorhaben, den Dämonenkaiser anzugreifen, ist Ihre Darstellung missglückt.

Ausführlichere Beschreibungen finden Sie in der **Enzyclopaedia Aventurica**, S. 132 und vor allem in **DK**, S. 67.

Fürst Udalbert L. von Wertlingen, Reichserztruchsess

Erscheinung: Ein hoch gewachsener, rüstiger Aristokrat um die 80, weißes Haar, üppiger Kriegerschnauzbart, herrische Mimik und altmodische Galanterie. Er trägt eine Gala-Uniform mit lodernden Ehrenzeichen, Säbel und Truchsessensstab.

Charakter: Die einst über Greifenfurt herrschende Familie von Wertlingen ist nur noch durch ihren Fürstentitel zu den höchsten Kreisen des Mittelreichs zuzuordnen. Udalbert war einst ein großer Streitwagenfahrer (Lehrer von Raidri Chonchobair) und Marschall Garetiens, fiel jedoch während der Usurpation Answins in Ungnade, wurde auf Rulat gefangen gehalten und schloss sich verbittert und machthungrig den Truppen Borbarads an. Sehr zum Leidwesen seines Sohnes Ludalf, der als treuester Gefährte von König Brin gilt. Vor Beilunk und an der Trollpforte führte Udalbert dämonische Truppen, nun ist er der kühl berechnende Kopf von Galottas Hofstaat und Oberaufseher über Güter, Burgen und Schatzkammern. Mit meisterhaften Lügen gewinnt er Unzufriedene für sich und schickt sie gegen seine Feinde. Das klassische Katzbuckeln vor Höherrangigen ist dem stolzen Altadligen zuwider, und deshalb verdiente er selbst Galottas Respekt. Dennoch sieht Udalbert, dass er so hoch aufgestiegen ist, wie es einem Nichtmagier in den Dunklen Landen möglich ist, und wartet auf die Gelegenheit, selbst den Thron Yol-Ghurmaks besteigen zu können. Bis dahin jedoch führt er alle Pläne des Dämonenkaisers gegen das verhasste Mittelreich gewissenhaft aus und hofft darauf seinen Sohn auf die dunkle Seite ziehen zu können.

Geb.: 49 v.H. **Haarfarbe:** weiß **Augenfarbe:** blaugrau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Politiker und Intrigant, kompetenter Heerführer

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 16, KO 16, Arroganz 7

Herausragende Talente: Säbel 12, Selbstbeherrschung 10, Etikette 12, Menschenkenntnis 10, Geschichtswissen 11, Heraldik 12, Kriegskunst 13, Staatskunst 15, Fahrzeug lenken 12

Lutisana von Perricum, Reichserzmarschallin

Erscheinung: Eine stämmige, geradlinige Kämpferin um die 50 in reich geschmückter Plattenrüstung, mit dem kurz geschorenen honigblonden Haar, der geraden Nase und dem kräftigen Kinn durchaus hübsch, wenn da nicht ihre leere, rote Augenhöhle unter der rechten Braue und andere Narben wären. Sie führt ein perfekt geschmiedetes Bastardschwert.



Charakter: Eine Söldlingsnatur, für die nur die Dukaten zählen, Weltanschauungen und politische Motive dagegen wenig wert sind. Lutisana kämpfte für Reto auf Maraskan, auf der Seite Kaiser Hals gegen die Oger, später für Answin von Rabenmund. Als Gefangene auf Rulat ließ sie sich von Borbarad anwerben und führte seine Truppen für den wohl höchsten Sold aller Zeiten — angeblich 666 Dukaten in der Woche — in die Schlachten um Kurkum, Eslamsbrück und bei Vallusa. Aventurien fürchtete ihren Namen als unerbittliche Heerführerin, die Rondrakirche sprach einen Bann über sie. Krieg sieht sie wohl nur als Mittel, ihre Fähigkeiten zu Geld zu machen, doch soll sie Borbarads Sturz aufrichtig bedauert haben: Nun musste sie einem Herren dienen, der nur noch ein Siebtel von dessen Macht hatte.

Aus den Hofintrigen hält sich die Marschallin Transysiliens heraus, kümmert sich lieber um ihre Truppen, bei denen sie als Karrierevorbild gilt. Einem Pakt mit Belhalhar oder Blakharaz hat sie stets widerstanden und bringt auch der aufoktroyierten Weltsicht des Dämonenkaiserreiches wenig Liebe entgegen. Das hat sie am Hof in Verruf gebracht. Kämpfer, die selbst ihren Posten einnehmen wollen, verbreiten, dass ohne Lutisanas mangelnden Eifer die Existenz eines freien Tobriens gar nicht zu erklären wäre. Obwohl sie bislang mit jedem Verleumder kurzen Prozess gemacht hat, hat sie durch die Dämonenpräsenzen Albträume und sucht nach einer Gelegenheit, mit wenigen Getreuen zum Mittelreich überzulaufen. Diese ergibt sich endlich, als sie den Bericht erhält, dass Agenten des Mittelreichs möglicherweise im Schwarzen Palast spionieren und sie kurz darauf einen dieser Spione erkennt.

Geb.: 28 v.H. **Haarfarbe:** honigblond **Augenfarbe:** grau

Kurzcharakteristik: brillante Heerführerin und Söldnerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 16, KK 17, Goldgier 8
Herausragende Talente: Andcrthalbhänder 17, Raufen 13, Schwerter 14, Wurfspere 12, Athletik 10, Sinnesschärfe 10, Zechen 12, Feilschen 10, Lehren 10, Menschenkenntnis 11, Kriegskunst 15, Heilk. Wunden 11

Die übrige Hofkamarilla

- **Arngrimm von Ehrenstein**, Herzog zu Schwarztobrien, eine urwüchsige Rittergestalt von wölfischem Äußeren, taucht erst kurz vor dem Turnier auf. vgl. **DK S. 68**
- **Asmodeus von Andergast**, Erster Hofmagus, fettleibiger, aalglatter und intriganter Zauberer aus der Andergaster Königsfamilie, Lolgramothpaktierer. vgl. **DK S. 69**
- **Bosper von Bergenhus-Schnattermoor**, Reichserzkanzler, eine

untote Mumie mit goldener Amtskette, die wie eine mechanische Apparatur alle Verwaltungsaufgaben gründlich, langsam und unheimlich präzise vollführt, vgl. **DK S. 70**

- **Tyakradane von Falkenstein**, Reichsrichterin, die unerbittliche Spitze des finsternen Rechtssystems Transysiliens, eine unsichere Frau mit bohrendem Blick und hartem Urteil, vgl. **DK S. 70**

- **Muakim al'Assarbad**, Hofprophet der Borbaradkirche und Gesandter Xeraans, ein bezopfter Tulamide, taucht missionierend und bespitzelnd überall dort auf, wo man ihn gerade nicht erwartet, vgl. **DK S. 70**

- **Torxes von Freigeist**, dunkler Schelm und Hofnarr Galottas, ein mörderischer Harlekin und Tunichgut, der sich an grausamen Scherzen weidet, auch reisender Herold, Vielfachagent und Lolgramothpaktierer. vgl. **DK S. 70**

ZWISCHENSPIEL I – PERAINEFURTEN

Folgendes geschieht, nachdem die Helden aus der **Stadt der 1000 Augen** entkommen konnten und bevor sie sich daran begeben **Das letzte Banner** zu erobern.

Nachdem die Überläuferin in Perainefurten den offiziellen Stellen übergeben und unseren Helden ausgiebig gedankt wurde, weist man ihnen adäquate Räumlichkeiten zu. Das heißt in Tobrien zwar nicht viel, aber dennoch ist es besser als das, was einem in den besetzten Gebieten angeboten würde.

So können Ihre Helden in aller Ruhe regenerieren und sich von den Strapazen der letzten Tage erholen. Auch wird es ihnen nicht erspart bleiben die Geweihtenschaft aufzusuchen, und so sicher zu gehen, dass die Einflüsse der dämonischen Capitale Galottas keinen bleibenden Schaden verursacht haben oder gar ihr Seelenheil Gefahr läuft, den Versuchungen zu erliegen. Die nächsten Tage werden wie im Flug vergehen.

Was mit der Überläuferin Lutisana von Perricum geschehen ist und welche Informationen man von ihr bekommen konnte entzieht sich völlig der Kenntnis Ihrer Helden und wird auch auf Nachfragen nicht enthüllt. Auch werden sie wahrscheinlich nicht gleich in Erfahrung bringen können, ob man auf die Forderungen der hochkarätigen Informantin eingegangen ist und ihr Straffreiheit gewährt wurde. Aber solange die Helden ihr nicht ihr persönliches Wort dafür gegeben haben, sollte es nicht

mehr von großem Interesse für die Gruppe sein. Andernfalls würde man dafür Sorge tragen, dass ein Praiosgeweihter oder hoher Reichsvertreter den Helden dafür Absolution erteilt.

Einige Tage nachdem unsere Helden die Überläuferin nach Perainefurten gebracht haben und in aller Ruhe regenerieren konnten, bittet ein Herold des Herzogtums die Gruppe, ihm in seine Kanzlei zu folgen. Seine Exzellenz der Kanzler bittet die Gruppe zu einem sehr vertraulichen Gespräch.

Es schneit, und ein beißender Wind aus Nordost sorgt für empfindliche Temperaturen, als die Gruppe über den Hof des Kanzleigebäudes geht. Die Wolfsgardisten in ihren warmen Wintermänteln links und rechts der Eingangstür nehmen Haltung an, als die Helden die Türen durchschreiten, dann umfängt sie wohltuende Wärme. Schließlich gelangen die Helden zur Schreibstube des Kanzlers, vor der zwei aufmerksame Gardisten mit dem doppelköpfigen tobrischen Wolf auf der Brust sowie zwei Reichsgardisten stehen.

Hinter der Tür empfängt sie Kanzler *Delo von Gernotsborn*, der sie direkt auffordert in ein Hinterzimmer durchzugehen, wo man dann gleich mit der Besprechung beginnen wird.

Lesen Sie bitte weiter im Kapitel **In der Kanzlei zu Perainefurten** auf der nächsten Seite.

DAS LETZTE BANNER

VON JÖRG MIDDENDORF

Für meinen Sohn Mattis und meine "Kirsche" Vanessa.

Meinen Dank an Uli Kneiphof, Lars Klappert, Stefan Küppers, Martina Nöth, Hadmar Wieser, Karli Witzko und die Teilnehmer der Testrunden, speziell Marc Höhne, der es schaffte, kein Fettnäpfchen auszulassen.

DAS ABENTEUER IN DER KÜRZE

Die Helden werden von Herzog Bernfried mit einem Auftrag betraut, der zum Gelingen eines Schlages gegen Transsylvanien, und damit zur Befreiung besetzter Gebiete beitragen soll. Eine Verstärkungsarmee Rhazzazors, die zur Front unterwegs ist, soll zu einem anderen Ort gelockt werden. Mit Hilfe eines verfluchten Banners, das unter Warunk im Molchenberg verborgen liegt, wird dies möglich sein. Die Helden erhalten daher den Auftrag, es zu bergen und nach Eslamsbrück zu schaffen.

Aus Zeitgründen werden die Helden vom Drachen Apep in das Land des Feindes eingeflogen und kontaktieren in Warunk

Untergrundkämpfer, die sie in den Molchenberg führen. Unter erheblichen Gefahren können die Helden das Artefakt bergen und flüchten anschließend entlang der Reichsstraße nach Eslamsbrück. Sie platzieren und aktivieren das Banner an einem versteckten Ort im Lager Galottas, woraufhin eine Großzahl Untoter auf das Kastell zu marschiert und in es eindringt. In dem daraufhin entflammenden Kampf können die Helden fliehen und sich im Hort Drachenblick, einem Sanktuarium in der Tesralschlaufe¹, in Sicherheit bringen.

EINE EINLADUNG DER BESONDEREN ART

Dieses Abenteuer beginnt für Ihre Helden mit einer Nachricht, die ihnen durch einen vertrauenswürdigen Boten überbracht wird.

Absender der Botschaft ist der tobrische Kanzler. Er lädt die Helden im Namen des Herzogs *Bernfried von Ehrenstein* zur Mittagsstunde des 30. TSA in die Kanzlei nach Perainefurten. Weiterhin wird in der Nachricht darauf hingewiesen, dass höchste Geheimhaltung von Nöten ist und um das Erscheinen des Helden dringlichst gebeten wird.

IN DER KANZLEI ZU PERAINEFURTEN

Die Helden werden von herzoglichen Wachen in Empfang genommen und in den "Sandkastenraum" gebeten, wo sie bereits von mehreren Personen erwartet werden.

Die Fenster und Türen des Raumes sind mit großen Bernsteinen behangen, die arkane Symbole aufweisen. Eine erfolgreiche Probe auf Magiekunde offenbart, dass diese Artefakte auf "praiosgefällige" Art vor Hellsichtmagie schützen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Um einen großen Tisch, der mit einem Tuch abgedeckt ist, stehen mehrere Personen und beenden bei eurem Eintreten ihr Gespräch. Herzog Bernfried von Ehrenstein, ein großer, kräftiger, etwa vierzigjähriger Mann mit rotblonden Haaren, geht einen Schritt vor, begrüßt euch mit schwermütigem Tonfall und stellt die Anwesenden vor:

"Zu meiner Rechten stehen Kanzler Delo von Gernotsborn und Marschall Frankward Gerdenwald. Zu meiner Linken Wenzislaus von Eisenrath und Drego von Angenbruch, hoher Beamter des KGIA. Zudem werdet ihr, sofern ihr unserem Vorhaben zustimmt, seine illuminierte Eminenz Luceo de Guhne kennen lernen. Doch zunächst danke ich euch, dass ihr meinem Ruf gefolgt seid und euch anhört, was ich zu sagen habe.

Ihr seid hierher gebeten worden, um Tobrien einen Dienst zu erweisen, einen Dienst, der richtungsweisend für die Vertreibung der widerlichen Kreaturen in den besetzten Gebieten sein wird. Ihr wurdet für diese Aufgabe ausgewählt, da ihr euch bereits mehrfach durch Kämpfe wider finstere Mächte ausgezeichnet habt. Ganz Tobrien und das Kaiserhaus bitten euch, dieses Vorhaben mit einer speziellen Mission zu unterstützen."

Erwähnen Sie lobend vergangene Abenteuer Ihrer Helden, durch die sie zu Ruhm und Ehre gekommen sind. Im Rahmen der Kampagne sollten Sie natürlich besonders den Erfolg des vorangegangenen Abenteuers, **Die Stadt der 1000 Augen**, hervorheben, wobei *Diego von Angenbruch* ihnen anerkennend zunickt, sobald ihre Taten in Gareth erwähnt werden.

Bevor man den Helden mehr berichtet, wird man ihnen einen Eid abnehmen, das nichts über das Vorhaben, welches hier besprochen wird, nach Außen dringt. Zur Eidabnahme bittet der Kanzler die Helden in einen angrenzenden Raum, in dem sie mit *Luceo de Guhné* Bekanntschaft machen. Das Zimmer ist von

¹Als Tesralschlaufe bezeichnet man die starke Flussbiegung der Tobrimora, etwa 40 Meilen östlich von Eslamsbrück.

Sonnenlicht erfüllt, welches durch einen Spiegel in den Raum geleitet wird. Der Illumierte, der nur als Silhouette zu sehen ist, fordert die Helden mit durchdringender Stimme auf, ihm nachzusprechen: *"Ich schwöre im Angesichte Praios, bei seinen elf Geschwistern und bei meiner Seele, dass ich schweigen werde über das hier und heute besprochene, bis dass des Herzogs Ziel erreicht ist. So ich meinen Schwur breche, soll Praios Bannstrahl mich verzehren."*

Beschreiben Sie Ihren Helden ein Gefühl, als ob der Illumierte ihre Gedanken und Herzen mit seinem Blick durchpflügt wie ein Bauer seinen Acker. Nachdem der Eid geleistet wurde, schickt die Guhné sie zurück ins Besprechungszimmer.

Gestalten Sie für Un- oder Andersgläubige, wie Mohas, Elfen oder Novadis ein kleines Zwischenspiel. Von solchen Charakteren fordert Drego von Angenbruch einen weiteren Eid, der auf den jeweiligen Helden zugeschnitten ist.

Als die Helden zurück in den Sandkastenraum treten, sind zwei weitere Personen hinzugekommen: die Erzäbtissin und der Gesandte Apeps. Nach einer kurzen Vorstellung und Begrüßung dieser Personen ergreift Marschall Gerdenwald das Wort. Stellen Sie diesen Mann als klassischen Offizier der Wehrheimer Schule dar. Verleihen Sie ihm viel Charisma und lassen Sie durchblicken, dass er ein fähiger Soldat und Stratege ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Marschall nimmt das Tuch über dem Tisch fort und ihr erblickt eine Karte des östlichen Mittelreichs, in die einige Nadeln mit bunten Fähnchen gesteckt sind.

"Hier sehen wir Tobrien. Wir haben vor, einen Befreiungsschlag gegen Teile der besetzten Gebiete durchzuführen. Es handelt sich namentlich um die Ländereien Schwürzhofen, Misafelden, Mark Vallusa und zwei Drittel von gräflich Misamündel, inklusive der Burg Misamör.

Jüngst erhielten wir von der Überläuferin Lutisana von Perricum Hinweise, dass Galotta von Rhazzazor Unterstützung angefordert hat, da unsere Truppenbewegungen an der Grenze offenbar nicht unbemerkt geblieben sind. Bei dieser Unterstützung handelt es sich gemäß Lutisanas Aussage um das abtrünnige Drachenbanner und Teile aus dem endlosen Heerwurm.

Eure Aufgabe ist es, das Eintreffen dieser Unterstützung zu verhindern."

Falls Ihre Helden sich fragen, wie sie das wohl anstellen sollen, wird der Marschall sie rasch zur Räson bringen und fortfahren. Es wurde ein Plan ausgearbeitet, der zum Ziel hat, dass Rhazzazor seine Truppen zu einem anderen Ort beordert, einem Ort, an dem sie dringender gebraucht werden ...

Wiederum werden sich Ihre Helden fragen, wie sie dies bewerkstelligen sollen. Um diese Frage zu klären, wird ihnen Drego von Angenbruch den genauen Plan vorstellen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Aus der Hinterlassenschaft des Markgrafen Throndwig zu Warunk sowie den Erzählungen des Schwertkönigs Conchobair und alten Quellen ist bekannt, dass es unter Warunk Gewölbe und Gänge gibt, die bestimmte Artefakte beherbergen sollen. Unter diesen Artefakten befindet sich auch das verfluchte Banner der Goldenen Hand.

Wir konnten herausfinden, dass dieses Banner ehemals zum "Orden von der goldenen Hand" gehörte, einem den heutigen Bannstrahlern ähnlicher Orden, der sich im Magierkrieg Borbarad zuwandte und auf dem Schlachtfeld vernichtend geschlagen wurde.

Vor etlichen Jahren war eine Söldnergruppe in den Katakomben unter Warunk und fand dort neben anderen Artefakten das Banner. Damals wurden nur wenige Artefakte geborgen — das Banner war nicht darunter. Demzufolge sind wir sicher, dass es sich nach wie vor dort unten befindet. Wir konnten einen der Söldner ausfindig machen und ausgiebig befragen. Er erklärte, dass das Banner auf einem Stab aufgerollt sei. Kurz nachdem es entrollt wurde, kam eine große Zahl Untoter aus den Gewölben, so als ob sie davon angezogen wurden.

Euer Auftrag soll sein, das Banner zu bergen, es nach Eslamsbrück zu bringen und dort im Stützpunkt Galottas zu entrollen, so dass die Untoten aus Rhazzazors Grenzfeste auf Galottas Stützpunkt zu marschieren. Wir stellen uns vor, dass Galottas Schergen die herannahenden Untoten zurückschlagen werden. Der daraus resultierende Konflikt wird den Drachen dazu veranlassen, seine Drachengarde nach Eslamsbrück zu entsenden, um seine Grenze dort zu sichern.

Geht geheim vor, fällt unter keinen Umständen auf. Absolute Priorität ist es, das Banner in Galottas Stützpunkt aufzupflocken. Von eurem Erfolg hängt das Gelingen der Schlacht ab."

Für Fragen, die in der folgenden Diskussion gestellt werden, sind hier die wichtigsten Antworten aufgeführt:

Die Anreise

Die Helden werden von dem Drachen Apep nachts in Feindesgebiet eingeflogen und ca. 20 Meilen nördlich von Warunk abgesetzt.

Wie sollen wir das Banner finden?

In Warunk gibt es eine Gruppe Untergrundkämpfer, die sich *"Das letzte Banner"* nennen. Die KGIA hat von diesen Streitern Informationen erhalten, dass sie in Warunk auf alte unterirdische Gemäuer gestoßen sind, die offenbar in den Molchenberg führen.

In Warunk sollen die Helden in der Kaschemme **Otterngrube** mit dem letzten Banner Kontakt aufnehmen. Diese werden sie dann zum Eingang in die Gewölbe führen.

Für die Kontaktaufnahme gibt es eine vierzeilige Parole, deren erster Teil ein Held vorträgt, den zweiten wiederum der Untergrundkämpfer und ebenso abwechselnd die restlichen beiden.

Hat er/sie ein Bröckchen Pfeifenkraut? — Wer raucht denn heute noch Pfeife? — Wackre Bannerträger. — Die aber erst nach der Schlacht!

Die Flucht

Nachdem Ihre Helden das Banner an einem versteckten Ort in Galottas Feste aufgepflanzt haben, wird ihr Zufluchtsort ein Sanktuarium an der Tobimora sein. Näheres hierzu finden Sie im Absatz **Die Liturgie der Erzäbtissin**.

Eslamsbrück

Eslamsbrück ist Baustelle eines großen Unheiligtums und seit Borbarads Ende Streitpunkt zwischen den Heptarchen. Zurzeit hat Galotta die Oberhoheit über Eslamsbrück. Die Helden werden mehrfach ermahnt, sich nicht um das dortige Unheiligtum zu kümmern um ihre Mission und ihre gesunde Rückkehr nicht zu gefährden.

Das Banner in Feindeshand?

Natürlich darfein so mächtiges Artefakt nicht in die Hände des Feindes fallen. Zu diesem Zweck wurde ein Nagel gefertigt, der mit verschiedenen Zaubern belegt, in die Stange des Banners geschlagen werden soll, bevor es in Galottas Grenzfeste entrollt wird. Der Nagel ist mit folgenden Zaubern belegt: ARCANOVI (Aktivierung ist das Einschlagen); DESTRUCTIBO (ausgelöst durch: 2. Sonnenaufgang oder Heilsichtsmagie, die auf das Banner gewirkt wird oder das Entfernen des Nagels).

Wenn die Helden den Nagel vor Ort noch selbst in Augenschein nehmen wollen, können sie das gerne tun. Ein ANALÜS offenbart, dass der Nagel offensichtlich in einem UNITATIO, an dem sechs Personen mitgewirkt haben, gefertigt wurde und in der Lage ist, selbst mächtige Artefakte zu zerstören.

Sind wir die Ersten?

Eine gelungene Probe auf *Geschichtswissen + 1* lässt wissen, dass vor etlichen Jahren der Schwertkönig Conchobair zusammen mit dem Erzmagus Rakorium und anderen Recken in den Molchenberg hinabgestiegen ist. Mehr über diese Expedition können Sie in dem Roman *Der Schwermeister* nachlesen. (Siehe auch **DK/Molchenberg** (S. 91) und *Omegatherion* (siehe Index).) Auch das Abenteuer **In den Fängen des Dämons** - dem auch das verfluchte Banner entstammt — berichtet von dem Untergrund Warunks.

Noch während der Besprechung bemerken die Helden plötzlich eine Bewegung in einer Raumecke, als ein hagerer Mann mit schlohweißen Haaren aufsteht. Der Fremde scheint schon die ganze Zeit über in der Ecke gesessen zu haben. Die Helden mögen sich erschrecken und ihre Waffen ziehen — alle anderen schauen kurz zu ihm und beruhigen die Helden, bevor sie auf den "Neuankömmling" einschlagen. Kurz darauf meint der Herzog: *"Darf ich vorstellen, Meister Zordan Okenheld, erster Schreiber bei Hofe und — Geweihter des Phex."*

Zordan wird die Helden bitten, ihn vor ihrer Abreise in seiner Schreibstube zu besuchen.

DIE LITURGIE DER ERZÄBTISSIN

Suchen Sie sich eine Heldenperson aus Ihrer Gruppe aus, die, sagen wir mal, das "Küken" ist — eine Person, die sich nicht so sehr in Szene setzt oder einfach nur die kämpferisch schwächste ist. Mit dem Folgenden wird Ihre "graue Maus" zu einer wichtigen Person innerhalb der Gruppe. Diese Heldenperson wird von der Erzäbtissin ausgesucht und gebeten, ihr zu folgen. Verlassen Sie mit diesem Spieler das Zimmer und fahren Sie unter vier Augen fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Erzäbtissin Weifenhaag, eine fast zwei Schritt große Frau mit durchdringenden grauen Augen und schwarzem, schulterlangen Haar, führt dich ins Zwölfgöttliche Konzil. Im dortigen Refugium der Hesindekirche kommst du in einen Raum, in dem die Macht der allwissenden Göttin deutlich spürbar ist. An den Wänden hängen hesindegefällige Gobelins und grüne Kerzen verbreiten einen angenehmen Duft. Die Fenster sind aus getöntem Glas, so dass der Raum in grünliches Licht getaucht ist. Die Geweihte bittet dich, auf einem Gebetsteppich Platz zu nehmen, kniet sich vor dich hin und stimmt eine Liturgie an.

Nach einer Viertelstunde schließt du deine Augen und vernimmst das Rauschen des Windes - du fliegst. Ja, du fliegst entlang der Tobimora und nährst dich einer Stadt — Eslamsbrück. Doch fängt dein Blick nicht nur diesen gewaltig befestigten Ort ein. Du siehst ein Holzkastell und eine große Baustelle, die sich zwischen der Stadt und einer Brücke befinden. Einzelheiten vermagst du nicht zu erkennen, denn immer wieder verschwimmen Teile der Anlage vor deinen Augen — ein abgründig böser Ort. Du lässt die Stadt hinter dir und folgst dem Fluss etliche Meilen, bis er eine deutliche Schleife macht. Im Ansatz dieser Schleife verlässt du die Tobimora und gleitest geradewegs gen Osten. Südlich einiger Felsnadeln landest du und gehst mit geschlossenen Augen gen Norden auf die Felsgebilde zu. Du formst immer wieder die selben Worte im Geist: *tac' Raah*. Als dich ein Schauer der Geborgenheit überkommt, öffnest du deine Augen und stehst inmitten einer Höhle.

Der Held weiß nun, wie er und seine Gefährten in den Hort kommen. Er kann das Erlebte jedoch nicht wiedergeben, weder aussprechen noch aufschreiben. Immer wenn er es versucht, verschwimmen die Gedanken zu einem verwirrten Knäuel. Erst wenn er später die Felsnadeln erblickt, erinnert er sich wieder und kann seinen Gefährten Anweisungen geben, wie sie in das Sanktuarium kommen.

Nutzen Sie für die Beschreibung die Übersichtskarte vom Dreiländereck und die Karte Tobriens, damit der Held sich vorstellen kann, wohin er seine Gefährten führen soll.

MIT BROT UND WAFFE

Natürlich sollen Ihre Helden für eine solche Aufgabe auch entsprechend ausgerüstet werden. Neben der allgemeinen Ausrüstung erhalten sie durch Drego von Angenbruch spezielle Gegenstände, die ihnen das (Über)leben und den Erfolg einfacher gestalten soll. Verteilen Sie, wenn nötig, ein paar Artefakte an Ihre Spieler. Gemeint sind hier z.B. Ringe, die mit einem SOLIDIRID, DESINTEGRATUS oder ähnlich seltenen Zaubern geladen sind. Es liegt in Ihrem Ermessen, was Sie Ihren Helden mitgeben. Bedenken Sie jedoch, dass es eher ein kleines Schmankerl sein soll; übertreiben Sie es nicht.

Hinzu kommen Kleidung des gemeinen Tobriers und 30 Galottadukaten, mit denen die Helden im Feindesland bezahlen und bestechen können. Wenn Ihre Helden keine Heiltränke bei sich führen, geben Sie ihnen zwei Phiolen nach eigenem Ermessen; sie werden sie brauchen.

DIE BRISANZ DER SITUATION

Drego von Angenbruch macht den Helden vor ihrem Aufbruch noch einmal eindringlich klar, dass diese Operation unter strengster Geheimhaltung durchgeführt werden soll. Die Helden dürfen sich unter keinen Umständen auffällig benehmen. Wahrscheinlich müssen sie sogar Dämonennamen in den Mund nehmen, um ihre Tarnung nicht zu gefährden.

Drego erklärt ebenso, dass die KGIA schon seit geraumer Zeit von dem verfluchten Banner weiß. Schon damals wurden die überlebenden Söldner, die im Molchenberg waren, peinlich befragt. Aufgrund deren Beschreibungen wurden alle bekannten Zugänge zum Einsturz gebracht. Nun sitzt jedoch Rhazzazor auf dem Molchenberg, und es ist nicht abzusehen, was passiert, wenn er das Banner in die Klauen bekommt. Darum hat man insgeheim nach dem Banner suchen lassen und glaubt, einen neuen Zugang zu seinem Aufbewahrungsort gefunden zu haben.

ZU GAST BEI ZORDAN OKENHELD

Falls die Helden Zordan Okenheld nicht von sich aus aufsuchen, wird er ihnen kurz vor ihrer Abreise aus dem Schatten entgegentreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Phexgeweihte schaut euch eindringlich an, ehe er zu sprechen beginnt: "Ihr werdet in den besetzten Gebieten Grausames sehen, entsetzliche Gräueltaten an Land, Leuten und Natur. Bedenkt jedoch, dass ihr nicht jeden retten und auch nicht jedes Unrecht verhindern könnt. Wenn ihr euch dort aufhaltet, müsst ihr zuerst an euch und eure Mission denken. Denn wenn ihr Erfolg habt, werden Tausende von ihrem derzeitigen Dasein erlöst.

Es mag sein, dass ihr zu Zwecken der Tarnung unheilige Worte in den Mund nehmen müsst. So lange ihr in euren Herzen den Zwölfen treu bleibt, werden sie es vergeben. Solltet ihr mit euch hadern, so klammert euch an euren Glauben und schaut des Nachts hinauf in die Sterne. Phex wird euch Trost und Zuversicht schenken. Und bemerkt, es ist sein Mond, in dem ihr euren Auftrag erfüllen werdet, es sind *seine* Schatten, die euch Schutz bieten und es ist eure List, die ihn auf euch aufmerksam macht."

In erster Linie scheint es so, als wolle Zordan den Helden Mut zusprechen, was im Grunde auch richtig ist. Zwischen den Zeilen gibt er den Helden eine Art Generalablass, der es ihnen erlauben soll, weg zu schauen oder tatsächlich einmal mit einem "Thargunitoth zum Gruße" ein Gespräch zu eröffnen, um nicht unangenehm aufzufallen. Schon Drego hat es den Helden zu verstehen gegeben, dass die Mission wichtiger ist als Samaritertaten es sind.

Wenn Sie wollen, geben Sie Ihren Helden noch je einen kleinen phexgeweihten Gegenstand zur seelischen Unterstützung mit auf den Weg.

AUF IN DIE LÜFTE

Die Helden werden nachts von Drego, dem Kanzler und Dracodan aus Perainefurten heraus und etwa acht Meilen nordwestlich zu einem kleinen Wäldchen geführt. Auf einer Lichtung ist ein Gestell aufgebaut, unter das ein großer Korb gebunden ist.

Nachdem die Helden in den Korb gestiegen sind, stößt Dracodan in ein geschwungenes Horn, welchem ein kaum hörbarer, dunkler Ton entspringt. Etwa eine Viertelstunde später ist das Rauschen von gewaltigen Schwingen vernehmbar, und ein dunkler Schatten senkt sich auf die Helden hernieder. Gigantische Krallen umfassen den Balken, an dem der Korb hängt, und reißen das Konstrukt mit einem Ruck in die Höhe.

Der anschließende Flug wird etwa sechs Stunden dauern und jenen Helden Probleme bereiten die HÖHENANGST haben. Lassen Sie eine Probe auf HÖHENANGST würfeln. Sollte diese mißlingen, ist der Held bis zur Landung nicht in der Lage, über den Korbrand zu schauen und wird von Übelkeit geplagt, die weitere W6 Stunden am Boden andauern wird.

APEP

Von Apep heißt es, dass er Menschen verachtet und sie in der Vergangenheit gelegentlich in wohlschmeckende Höhlenbären verwandelt hat. Doch seit 28 Hal hat sich seine Meinung offensichtlich geändert, denn er lässt Flüchtlinge in den Drachensteinen siedeln und ist sogar einen Pakt mit dem Kaiserhaus eingegangen.

Sollten Ihre Helden versuchen, mit Apep zu kommunizieren, so wird sich Apep ausschließlich mit hoch gebildeten Personen abgeben, wenn sie sich als "würdiger" Gesprächspartner erweisen. Selbst ihnen wird er schmerzlich bewusst machen, wie gering ihr Geist im Vergleich zu dem eines Drachen ist. Der Kaiserdrache ist Meister der be- und unbelebten Verwandlung.

Während des nächtlichen Fluges sieht man nur größere Lichtquellen, wie z.B. Lagerfeuer.

Noch während des Fluges wird es merklich kälter, und es beginnt zu schneien. Je näher die Helden Warunk kommen, desto eisiger wird es. Die beim Abflug gefühlten fünf Grad haben sich bis zur Landung in fünf Grad minus verwandelt. Der Schnee in der Warunkei liegt knöcheltief.

Kurz vor Morgengrauen setzt Apep nördlich eines kleinen Waldes zur Landung an. Kurz über dem Boden lässt er den Korb fallen, so dass die Helden aus dem Korb purzeln (Probe: *Körperbeherrschung* + HÖHENANGST/2, bei Mißlingen 1W SP) und im pappigen Schnee liegen. Der Drache dreht eine Schleife und kehrt zu den Helden zurück. In etwa zehn Schritt Höhe verharrt er flügelschlagend und starrt die Korbkonstruktion an. Einen Herzschlag später zerfällt das Gebilde und bleibt als Schnee liegen. Mit kräftigem Flügelschlag gewinnt er an Höhe, wird durchscheinend und letztendlich unsichtbar.

Die Helden befinden sich etwa 20 Meilen nördlich von Warunk in der Nähe der ehemaligen Reichsstraße. Kein Geräusch ist zu vernehmen, kein Licht zu sehen. Allein ein leichter Verwesungsgeruch kriecht in die Nasen und setzt sich dort fest.

DIE WARUNKEI - EIN LEBEN IN ANGST UND SCHRECKEN

Nun wird es langsam ernst. Sie, lieber Spielleiter, haben nun die phantastische Aufgabe, ihren Spielern die Warunki etwas näher zu bringen. Neben dem in diesem Abenteuer präsentierten, sei Ihnen an dieser Stelle die Regionalbox **Borbarads Erben** empfohlen. Die Beschreibung der Warunki finden Sie in der Spielhilfe **DK** ab S. 79 ff.

VOM LANDEPLATZ NACH WARUNK

Der einfachste Weg führt zunächst über einen alten Karrenweg am Wald vorbei und dann entlang der alten Reichsstraße. Zu Fuß ist die Strecke bis Sonnenuntergang zu bewältigen. Bauen Sie für die gewählte Strecke einige der folgenden Begegnungen ein, um die Helden auf die Warunki einzustimmen.

Der Schäfer

Als die Helden in dem hügeligen Gelände aus einer Mulde heraus kommen, hören und erblicken sie etliche Schafe, die abseits des Weges blökend in ihre Richtung laufen. Ein Schäfer stapft, ein Bein leicht nachziehend, hinter den Tieren her und wird von einem schweren Husten gequält.

Bei vielen Schafen sind Missbildungen (dreibeinig, zwei Köpfe, Reißzähne, etc.) und offene, eitrige Wunden zu entdecken. Das Blöken vieler Tiere hört sich ungesund an, und bisweilen schnappt ein Schaf nach einem seiner Nachbarn (*Entsetzenprobe + 1*).

Der Schäfer wird die Helden zunächst nicht bemerken. Zu sehr ist sein Blick auf den Boden fixiert. Erst wenn sie vor ihm stehen oder ihn ansprechen schreckt er hoch, geht sofort in eine demütige Haltung und grüßt die vermeintlichen Schergen Rhazzazors mit einem zittrigen "*Blut und Seelen für Rhazzazor*".

Diese Begegnung stellt die erste kleine Belastungsprobe für die Helden dar. Natürlich ist der Schäfer ein Schäfer, nur benimmt sich dieser, wie es sich für einen "braven" Warunker gehört. Die Helden sollen mit dem täglichen Leben des normalen Volkes konfrontiert werden und sich in ihrer Unauffälligkeit bewähren. Wenn die Helden sich dem Schäfer offenbaren, schicken Sie ihnen etwas später eine nach Widerständlern suchende Patrouille auf den Hals, um klar zu machen, dass ein jeder hier ein Verräter sein kann.

Weitere Begegnungen könnten sein: Fronarbeiter, die die Reichsstraße instand setzen; eine Patrouille; eine Reisegruppe Neuadliger; einfache Bauern beim Mishkaragottesdienst; eine Knochenkarawane, die gen Warunk zieht; etc. (*Entsetzenprobe -2-+2*)

Je näher die Helden der Stadt kommen, desto beherrschender wird der Verwesungsgeruch. Schnee fällt weiterhin in Schauern leicht vom Himmel und bedeckt das Land unter einem weiß-grauen Schleier. Der frische Schnee unter den Füßen der Helden knirscht nicht, wie man es kennt, sondern fühlt sich seltsam pappig an.

ANKUNFT IN WARUNK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Wie eine Gigantenfaust ragt der Molchenberg aus Sumus Leib auf. Die ehemals blanken Felsen sind von schwarzen Ranken und schimmeligen Pilzgeflechten bedeckt. Erhaben thront die goldene Pyramide Rhazzazors, umgeben von dunklem Dunst, bedrohlich über der etwa 60 Schritt hoch liegenden Oberstadt. 30 Schritt darunter schmiegt sich die Unterstadt, die fast die vierfache Fläche der Oberstadt besitzt, an den Berg. Am Fuße des Molchenberges siedelten ehemals Bauern, die ihre Höfe inzwischen zum größten Teil verlassen haben. Mittlerweile bieten sie Unterschlupf für Söldlinge oder anderes Gelichter.

Über eine Serpentinstraße kann man die Stadttore der Unter- und weiterführend der Oberstadt erreichen.

Wer dem Weg aufwärts folgt, geht über ein Kopfsteinpflaster. Der Begriff ist wörtlich zu nehmen, da Rhazzazor die Straße mit Tier- und Menschenschädeln hat pflastern lassen.

Es stellt sich die Frage, zu welcher Tageszeit die Helden Warunk betreten wollen. Die Stadttore sind nur tagsüber geöffnet und von Gardisten bewacht.

Das Betreten der Stadt gestaltet sich für die Helden am Tag nicht schwierig, denn Söldner und Kopfgeldjäger gehören zum üblichen Bild Warunks. Selbstverständlich werden die Helden nach ihrem Begehr und der Dauer ihres Aufenthaltes in der Residenzstadt befragt.

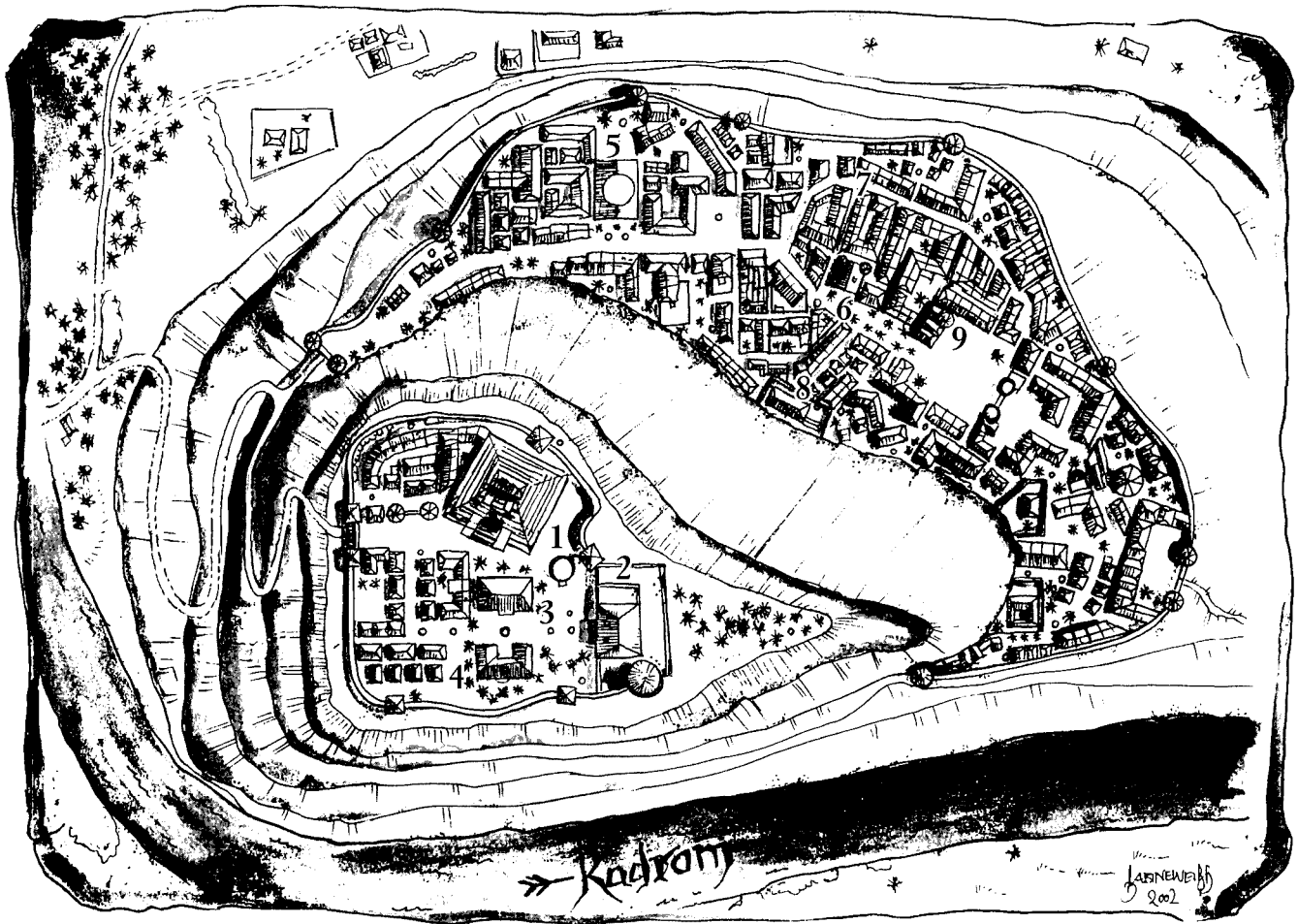
Sollten die Helden in der Nacht an den Toren klopfen, werden sie schon triftige Gründe vorbringen müssen, um die Gardisten zu überzeugen. Letztendlich bleibt natürlich noch die Möglichkeit, über die steilen Hänge und die anschließende Mauer zu klettern. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie dabei von einer der zahlreichen Patrouillen entdeckt werden, ist hoch.

Beachten Sie, dass es in Warunk von Kollaborateuren und Spionen nur so wimmelt. Jeder versucht, sein Schäfchen ins Trockene zu bringen und geht dabei sogar über Leichen, nur um selbst keine zu werden. Aus diesem Grund ist Unauffälligkeit das höchste Gebot.

Der erste Eindruck, der sich den Helden hinter den Stadttoren bietet, ist ein weißer, aber blutverschmierter Stein, der inmitten der Straße eingelassen ist. Passanten, die an ihm vorübergehen - und das muss jeder, der die Stadt betritt oder verlässt - beißen sich auf die Lippe und spucken Blut auf den Stein. Erfragen die Helden, was das soll, wird ihnen geantwortet, dass dies eine Ehrerbietung und ein Opfer an Tijakool ist, darum heiße der Stein auch Tijakoolstein. Gehen die Helden einfach so vorüber, machen sie sich höchst verdächtig und haben von nun an mit Sicherheit einen "Schatten", will meinen: Verfolger.

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in **DK**, S. 88 ff.

Mit dem Betreten der Stadt nimmt der Verwesungsgeruch dermaßen zu, dass einem die Galle im Halse emporsteigt. Die



WARUNK

- | | | |
|-----------------------------------|--|--------------------------|
| 1. Rhazzazors Pyramide | 4. Magierakademie "Beschwörerkreis des Karasuk" | 7. Kaschemme Otterngrube |
| 2. Das Alptraumschloss | 5. Siechen- & Gebeinhaus (ehemaliger Praiostempel) | 8. Kreuzergasse 7 |
| 3. Die Arena (ehemaliges Theater) | 6. "Bordell zu Rondras Zitzen" (ehemaliger Rondratempel) | 9. Alter Pranger |

einst so saubere Stadt mit ihren hübschen Fachwerkhäusern hat sich in eine Kloake verwandelt. Allerorten liegt Unrat auf den Straßen, und Schimmel wuchert an den Wänden. Ratten und anderes Ungeziefer kriecht und krabbelt über die Straßen. Dies ist kein Ort, an dem man sich zu Hause fühlen könnte ...

Nun, da die Helden in der Stadt sind, heißt es, sich zu orientieren. Es mag sein, dass einige Helden schon einmal in Warunk zu einer anderen Zeit gastierten. Diese können sich erinnern, wo der Praiostempel und andere besondere Gebäude zu finden sind. Der Praiostempel an der Marktstraße ist jedoch nunmehr ein Siechen- und Gebeinhaus, in dem Kranke neben gesammelten Knochen auf ihren Tod warten, um letztendlich den Weg in den endlosen Heerwurm anzutreten. Aus dem Gebäude hört man Tag und Nacht Gewimmer und Flehrufe, doch Heiler, die sich der Sterbenden annehmen, gibt es in Warunk kaum. Die wenigen Medici, die sich dort noch aufhalten, kann ein einfacher Bürger nicht zahlen.

"Das letzte Banner" und die Otterngrube

Jeder Einwohner Warunks kennt die Kaschemme und wird den Helden den Weg zu einer engen Gasse der Unterstadt weisen können, wo das Gasthaus zu finden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Über eine steile Treppe steigt ihr in die Kellerschenke, die augenscheinlich nur diesen einen Zugang besitzt. Ihr öffnet die Tür der Schenke und erkennt im Feuerschein blakender Talglichter leere Fässer, die als Stehtische dienen. Ein vor Dreck starrer Tresen und ein paar runde Tische lassen das Mobiliar ab. Dunkle Flecken auf dem Dielenboden lassen vermuten, dass hier nicht nur Wein vergossen wird.

Euch schlägt beim Öffnen der Tür ein Geruchsgemisch aus Schweiß, Tabak, Urin und Alkohol entgegen. Im Vergleich zu dem extremen Verwesungsgestank auf den Straßen eine wohlthuende Abwechslung.

Dass die Helden fremd in der Stadt sind, fällt den Stammgästen sofort auf. Daher werden sie gleich "warm" in Empfang genommen und auf ihre Wehrhaftigkeit getestet, indem es am Tresen oder einem Stehtisch zu einem Gerangel kommt. Die Reizschwelle zur Aggressivität liegt bei den Anwesenden sehr tief — will meinen, dass niemand lange zögert ein Messer zu ziehen und ohne Warnung zusticht. Sollten die Helden sich mit einem Gast anlegen, jagt ein Freund des Raufbolds dem Helden ein Messer in die Seite.

Raufbold

Dolch: **INI** 9+W6 **AT** 11 **PA** 10
TP 1W+1 **DK** H

Faust: **INI** 9+W6 **AT** 12 **PA** 11
TP(A) 1W **DK** H

LeP 27 **AuP** 27 **KO** 11
MR 0 **GS** 8 **RS** 1 (Normale Kleidung)

Auch diese Situation sollten die Helden so regeln, dass nicht gleich die Garde auf den Plan gerufen wird. Sollte ein Stammgast das Zeitliche segnen, verlässt kurz darauf ein Zuschauer die Schenke und schaut sich die beteiligten Fremden noch einmal genau an. Wenn die Helden diese Person nicht aufhalten, wird etwas später die Garde erscheinen und den Helden das Leben schwer machen. Sollte dieser Fall tatsächlich eintreten, können sie die Wirtin *Vistella* rettend eingreifen lassen, indem sie für die Helden aussagt. Solch ein Dienst ist in Warunk natürlich nicht umsonst und sollte von den Helden hoch entlohnt werden. Über kurz oder lang werden die Helden hoffentlich die Parole nutzen, um ihre Kontaktperson zu finden. Nach ein paar Fehlläufen sollten sie auf den Richtigen treffen, der mit einem wissenden Zwinkern ein Bröckchen Pfeifenkraut abgibt und sich dann an einen Stehtisch stellt, um mit anderen zu würfeln. Nach ein paar Runden verlässt er die Otterngrube und raunt einem der Helden im Vorbeigehen zu: "Marktplatz, Mitternacht, alter Pranger".

Mitternacht in Warunk*Zum Vorlesen oder Nacherzählen*

Mit dem Verlassen der Otterngrube schlägt der ekelregende Gestank wieder unbarmherzig zu. Kaum ein Mensch ist auf den Straßen zu erblicken. Lediglich ein paar Bezechte taumeln durch leere Gassen oder liegen im Rinnstein. Die Stille der Nacht wird wie auf Kommando von markerschütternden Schreien aus den Häusern der Warunker Bürger durchbrochen. Aus der Ferne hören die Helden Schritte genagelter Stiefel, durchsetzt von klackenden Geräuschen, die sich nähern — eine Patrouille, bestehend aus zwei Gardisten und einem Skelett.

Für die Helden ist es sinnvoll, dieser Gruppe nicht zu begegnen. Sollte es trotz alledem zu einem Aufeinandertreffen und gar zu einem Kampfkommen, ruft das unweigerlich weitere Bewaffnete der Stadtgarde auf den Plan, die 10+2W6 KR brauchen, um in den Kampf einzugreifen.

Erfahrener Gardist

Schwert/Verst. Holzschild: **INI** 8+W6 **AT** 12 **PA** 18
TP 1W+4 **DK** N

LeP 32 **AuP** 30 **KO** 12
MR 4 **GS** 7 **RS** 2 (Waffenrock)

Skelett

Kurzschwert: **INI** 5+W6 **AT** 8 **PA** 6
TP 1W+3 **DK** N

LeP 28 **AuP** unendlich **KO**-
MR 5 **GS** 6 **RS** 0

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Marktplatz ist von wenigen Öllaternen spärlich erhellt. Dunkle Ecken, in denen man sich verstecken kann, gibt es viele. Vielleicht steht aber auch schon jemand in den Schatten und beobachtet euch. Euer Treffpunkt, der alte Pranger, steht im Schatten in der nordwestlichen Ecke des Marktes. Eine dunkle, in Lumpen gehüllte Gestalt geht mit schleifendem Gang über den Platz und verschwindet durch das alte Tor im Südwesten. Zeit vergeht. Nach kurzer Zeit erscheint die Gestalt wieder am alten Tor und schlurft in Richtung des Prangers. Als sie an euch vorbeigeht raunt eine männliche Stimme einem von euch ein "*Kreuzergasse 7, gleich hinterm ehemaligen Rondratempel rechts*" zu und verschwindet in der nächsten Gasse.

Sollten die Helden mit der Kontaktperson ein Gespräch beginnen wollen, winkt sie ab, hustet und lallt etwas von morcanischen Träumen. Nur mit Gewalt lässt sie mit sich reden und fragt die Helden dann flüsternd, ob sie Agenten oder geschwätzige Waschweiber seien.

Ein Verfolger in der Nacht

Egal, wie sich Ihre Helden bislang in Warunk benommen haben, irgend jemand ist auf sie aufmerksam geworden. Die Helden sind fremd in der Stadt und fallen schon allein durch ihr Verhalten auf.

Auf dem Weg zur Kreuzergasse werden die Helden verfolgt. Bei einer gelungenen Probe auf *Gefahreninstinkt* oder *Intuition* +4 wird der Verfolger bemerkt. Nun ist es an den Helden, den Verfolger entweder abzuschütteln oder durch einen geschickten Plan zu stellen. Geht er in die Falle, so versucht er mit allen erdenklichen Mitteln zu fliehen. Als Fluchthilfe dient ein Galottadukaten, der mit einem ARCANOVI - WEHE WALLE belegt ist. Der Zauber wird ausgelöst, wenn das Goldstück zu Boden fällt. Weiterhin besitzt er einen vergifteten Dolch mit Halbgift, den er einsetzen wird, um seinen Häschern zu entkommen.

Sollte der Scherge von den Helden lebendig gefangen genommen werden, wird er nur unter erheblicher Folter oder Anwendung von Magie reden. Einen direkten Auftraggeber hat er nicht. Er arbeitet als freier Informant für die Stadtgarde und verdient sich mit dem Denunzieren von Umstürzern sein Brot.

Der Verfolger

Schwerer Dolch: **INI** 11+W6 **AT** 14 **PA** 12
TP 1W+2 **DK** H

LeP 30 **AuP** 28 **KO** 12
MR 5 **GS** 8 **RS** 1 (Straßenkleidung)

In der Kreuzergasse 7

Der Weg zur Kreuzergasse führt die Helden am ehemaligen Rondratempel vorbei, der nunmehr zu einem Freudenhaus verkommen ist, wie das große Schild mit der Aufschrift Bordell zu Rondras Zitzen über dem wehrhaften Eingang zeigt. Als sie am Haus mit der Nummer 7 klopfen, öffnet sich die Tür, und aus der Dunkelheit vernehmen die Helden eine bekannte Stimme, die sie anweist, rasch einzutreten. Der

Widerstandskämpfer öffnet eine Blendlaterne und führt sie in eine angrenzende Werkstatt. Nachdem der Führer einen Hammerstiel in ein Loch im Boden gesteckt hat, kippt er eine Werkbank mitsamt dem Dielenboden um, unter der eine Stiege in die Tiefe führt. Es geht hinab in einen Keller, von dem aus ein kleiner Gang gen Westen führt. Nach wenigen Schritten öffnet er eine Tür und die Gruppe tritt in einen kleinen Raum, der eine weitere, gegenüberliegende Tür hat.

Der Untergrundkämpfer erklärt den Helden, dass es sich bei diesem Raum um eine Schleuse handelt. Nur wenn die erste Tür geschlossen ist, kann die weiterführende geöffnet werden. Nach kurzer Zeit öffnen sich einige Luken in der Decke, aus denen mehrere Armbrüste auf die Helden zielen.

In der gegenüberliegenden Tür steht kurz darauf eine junge Frau mit langen blonden Haaren und sagt: *"Mein Name ist Myrhiam von Garrel und ich führe diesen Haufen hier an. Ihr seid hoffentlich die, die ihr zu uns vorgebt. Seid ihr hier, um wider den Dunkelsinn der Heptarchen zu kämpfen? Sprecht die Wahrheit!"* Mit den letzten Worten hält sie eine Hand auf ihre Brust und wartet offensichtlich auf eure Antwort.

Es ist zu hoffen, dass diese Situation nicht eskaliert. Beschreiben Sie den Helden, dass sechs Armbrustbolzen auf sie gerichtet sind und machen Sie ihnen klar, dass Widerstand leicht den Tod des einen oder anderen bedeuten kann.

Die Anführerin nutzt ein Wahrheitsamulett, um die Antwort der Helden zu überprüfen. Sobald klar ist, dass die Helden wahrheitsgemäß antworten, verwandelt sich der strenge Blick in ein neckisches Lächeln und sie bittet die Helden in ein Besprechungszimmer.

Im folgenden Gespräch erklärt sie den Helden, dass ihre Gruppe vor anderthalb Monaten einen Zugang zu unterirdischen Gängen gefunden habe, die tief in den Molchenberg führen. Man war auf Bitten des KGIA auf der Suche nach einem unheiligen Banner. Zwei ihrer Kämpfer sind von einem Erkundungsgang nicht zurückgekehrt. Aus diesem Grund hat sie keine weiteren Gefährten in die Gewölbe geschickt.

Sofern sie ihn benötigen wird den Charakteren ein sicherer Schlafplatz angeboten, um ein wenig zu Kräften zu kommen. Damit sich ihre Helden nicht auf einen Kurzurlaub einlassen, lassen Sie sie von Myrhiam nach 5 Stunden Schlaf wecken und mitteilen, dass das Drachenbanner vor einer Stunde die Stadt gen Norden verlassen hat. Die Zeit wird knapp.

IM MOLCHENBERG

Die Helden werden von Myrhiam eine kurze Strecke durch das Gangsystem zu einer neu eingebauten, eisenbeschlagenen Tür geführt. Der Gang dahinter ist rechter Hand eingestürzt; nach links erstreckt sich ein über 150 Schritt langer Gang bis zu einem Wanddurchbruch, wo Myrhiam sich von den Helden mit folgenden Worten verabschiedet: *"Von hier aus seid ihr auf euch allein gestellt. Wenn ihr wieder zurück kommt, läutet 3 mal mit Hilfe des Fadens rechts neben der eisenbeschlagenen Tür, wartet einen kurzen Moment und läutet nochmals 5 mal. Danach wird jemand kommen und euch die Tür öffnen. Ich wünsche euch viel Glück. Die Götter mit euch; und bringt eure Arse hier heil wiederraus."*

Hinter dem Durchbruch gelangen die Helden in einen sehr alten Gang. Von Wänden und Decke gefallene Steine liegen auf dem Boden. Wasser tropft unablässig von der Decke und bildet

kleine Pfützen. Nie zuvor gesehene Pilzgeflechte überwuchern an zahlreichen Stellen die Steine, und ein modrigscharfer Geruch liegt in der Luft. Es gibt immer wieder Stellen, an denen die Decke eingestürzt ist, so dass man über Geröll steigen muss.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr kurz inne haltet, meint ihr neben dem stetig tropfenden Wasser ein weiteres Geräusch zu vernehmen. Oder ist es ein Gefühl? Es klingt wie zwei gigantische Mühlräder, die sich gegeneinander drehen und eine Beklemmung in euch auslösen. Unwillkürlich müsst ihr an Geschichten und Legenden denken, die man sich über den Molchenberg erzählt. Aus ihm soll das Omegatherion hervorgebrochen sein, eine alles verschlingende Dämonen-creatur, die zur Zeit der Giganten das Land pervertiert hat und durch Borbarad wieder geweckt wurde, auf dass sie ihr Werk vollenden kann. Nur durch den zwölfeinigen Bannspruch zu Perainefurten konnte sie wieder gebannt werden — doch niemand weiß, für wie lange ...

Gang A

Nachdem die Helden durch den Wanddurchbruch gestiegen sind, befinden sie sich in einem 1,8 Schritt hohen und 1 Schritt breiten Gang. Auf der rechten Seite ist er eingestürzt. Nach links folgt man ihm etwa 40 Schritt, bis man zu einer Abzweigung kommt, die nach rechts führt. Geradeaus macht er eine leichte Biegung und geht bergab.

Gelingt einem Helden eine *Orientierungsprobe*, wird ihm gewahrt, dass er der Abzweigung folgen muss, um tiefer in



den Berg vorzudringen. Der absteigende Gang führt in die falsche Richtung.

Gang B

Nach 20 Schritt fällt das Licht der Laterne auf einen leblosen Körper der am Boden liegt. Aus der Nähe erkennen die Helden, dass es sich um einen skelettierten Menschen handelt, dessen Kleidung allerdings wie neu aussieht. Im Rücken des Mannes hat sein Lederpanzer ein ausgefranstes, etwa Handteller großes Loch. Nahe seiner rechten Hand liegt ein Säbel.

Nach eingehender Untersuchung ist anhand der Kleidung und der eingetrockneten Blutflecken offensichtlich, dass dieser Mensch noch nicht lange tot ist. Seltsam ist, dass das Skelett kalkweiß in der Kleidung steckt, so als ob eine Armee aus Ameisen hier wirklich gute Arbeit geleistet hat.

Etwa 15 Schritt weiter treffen die Helden auf ein weiteres menschliches Skelett, welches rücklings im Geröll liegt. Das Bild ist dasselbe, der einzige Unterschied besteht darin, dass dieser Mensch ein ausgefranstes Loch in der Brust der Rüstung hat. Ein abgebrochenes Kurzsword liegt unter dem Leichnam, die Spitze des Schwertes ist nirgends zu finden.

Natürlich handelt es sich bei diesen Menschen um die beiden vermissten Untergrundkämpfer. Wer oder was sie getötet haben mag, ist nicht zu erkennen.

Folgen die Helden dem Gang weiter geradeaus, steigt er immer steiler an und führt offensichtlich ans Tageslicht der Oberstadt. Sollten die Helden diesem Weg folgen, geraten sie nach etwa 40 Schritt an eine Stelle, an der der Gang komplett eingestürzt ist.

Gang C

In diesen Gang gelangen die Helden, wenn sie die eingestürzte Stelle überklettern. Zwischen Decke und Geröll ist nur ein knapper Schritt Platz. Auf der anderen Seite führt der Gang etwa 15 Schritt weiter, bis zu einem 1,5 Schritt breiten aufklaffenden Spalt, der sich durch den Berg zieht. Die Wände sind ineinander verschoben. Wie tief der Spalt hinab führt, ist mit den mitgeführten Lichtquellen nicht zu ergründen. Würfeln Sie für Jeden, der den Spalt überquert, mit dem W20. Bei 15-20, macht dieser Held Bekanntschaft mit einem nie zuvor gesehenen, niederen Dämonen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein schleimiger Tentakel, der an seinem Ende ein zahnbewehrtes Maul hat, schnellte in dem Augenblick aus der Tiefe, als [HELD] den Spalt übersteigt. Aus dem Tentakel

wachsende, grüne Stielaugen blicken wirr in eure Gesichter. Ein niederhöllischer Gestank breitet sich aus und betäubt eure Sinne, während das Maul pfeilschnell auf die Brust eures Gefährten zustößt.

Der Zyrra'Schin

Tentakel:

INI 13+W6 **AT** 15 **PA** 8

TP 1W+5 **DK** N

LeP 35 **AuP** unendlich

MR 15

RS 3

Sonderfertigkeit: Der Zyrra'Schin kann alle zwei KR eine gläserne Blase aus seinem Körper wachsen lassen, die zwei KR später zerplatzt. Ein ätzender Schleim spritzt bis zu zwei Schritt weit daraus hervor und verursacht 2W TP. Für je 10 TP sinkt der Rüstschutz um 1.

Während des Kampfes kommen weitere metallischgrün schillernde Auswüchse aus der Tiefe und haften sich mit Saugnäpfen an Gangwänden und —boden fest. Zu guter Letzt erblicken die Helden einen fleischigen Körper, aus dem mehrere kleine Rüssel wachsen. Genehmigen Sie dem angegriffenen Helden eine Probe auf IN, um sich noch gegen den

Angriff zu verteidigen. Beachten Sie die Enge des Ganges. Nur jeweils ein Held auf jeder Seite kann in den Kampf direkt eingreifen, ausgenommen Zauberer, die aus der zweiten Reihe mit ihrer Magie unterstützen können.

Folgen die Helden dem Gang weitere 30 Schritt, endet dieser abrupt an einem Abgrund, hinter dem sich eine Höhle auftut, deren Boden in der Finsternis verborgen liegt.

1. Die Spinnenhöhle

Zum Vorlesen

oder Nacherzählen

Offenbar ist diese Höhle erst nach dem Bau der Gänge entstanden, denn die rechte Gangwand führt weiter in den Raum hinein. Die linke Gangwand fehlt und macht gähnender Leere platz.

In eurem Lichtschein erkennt ihr gerade noch einen Sims in etwa 8 Schritt Entfernung an der rechten Wand. Es mag sein, dass der Gang dort weiterführt.

Ein gegenüberliegendes Ende ist von eurem Standort aus nicht zu sehen.

Durch den Raum ziehen sich chaotisch angeordnete, daumendicke Fäden. Bis auf das allgegenwärtige Mahlen ist kein Geräusch zu hören.

Vor den Helden liegt nun eine Kletterpartie, die sie zum gegenüberliegenden Ende führen wird. Fasst man die Fäden an,



kann man sich mit leichtem Kraftaufwand wieder von ihnen lösen. Schaden verursachen diese Fäden nicht, sie fühlen sich lediglich ekelig an, sind jedoch eine erwartete Kletterhilfe für all jene Helden, die des Kletterns nicht so bewandert sind. Sollte ein Held wider Erwarten abstürzen, geben Sie ihm mehrere Chancen, sich an vorbeihuschenden Strängen festzuhalten. Spätestens in einem weit unten gesponnenem Fangnetz wird sein Sturz enden. Es wäre jedoch schön, wenn die Helden dies erst auf dem Rückweg erfahren (siehe S. 42, **In der Falle**).

Der Sims an der rechten Gangwand gehört zum Reststück eines verschütteten Ganges. Inmitten der Höhle beherrscht eine natürliche Säule den Raum, an der — wie an den Wänden — die klebrigen Stränge haften.

Auf der gegenüberliegenden Seite der sich verjüngenden Höhle befindet sich ein natürliches, steiles Sims, auf dem alle Helden Platz finden können. Am hinteren Ende des Vorsprungs erblicken die Helden einen Spalt in der Wand.

Obwohl die Helden wahrscheinlich vermuten werden, dass sie irgend etwas anspringen und verspeisen wird, geschieht... nichts. Der oder die Bewohner sind offensichtlich nicht daheim ...

2. Der Schacht

Hinter der Spalte befindet sich ein kreisrunder, konischer Schacht, der an seiner Basis 7 Schritt misst. Bis zum mit Bruchstein übersäten Grund sind circa 15 Schritt zu überwinden. Die Wände des Schachtes sind glattgehohlet, was ein Klettern verhindert. Sollten die Helden es mit einer Flughilfe schaffen, nach oben zu gelangen, endet der Schacht unter großen Basaltplatten, die ihn abdecken. Mit einem Seil, das mühelos an einem der Fäden befestigt werden kann, lässt sich die Strecke mit einer *Kletterprobe* —2 überwinden.

Am Grunde des Schachtes öffnen sich drei Durchgänge, von denen zwei in einer Sackgasse enden; der Dritte führt über einen kurzen Gang in einen größeren Raum.

Sobald die Helden den Boden des Schachtes betreten, sinken sie bis zu den Knöcheln ein, so als ob sie durch Wattenmeer gehen. Der Steinboden ist regelrecht aufgeweicht. Der gesamte Boden in dieser Ebene ist in diesem Zustand. Es riecht seltsam säuerlich, und die Luft brennt in den Lungen.

Sobald die Helden auf dem Grund des Schachtes sind, fällt ihnen das Gehen dermaßen schwer, als ob sie das doppelte ihres Körpergewichtes tragen müssen, was sich jeweils durch Abzüge von -2 auf AT, PA und Proben auf *körperliche Talente* auswirkt.

3. Die "Bannerkammer"

Am Ende des Ganges fällt das Licht der Fackeln in einen großen Raum, der von zum Teil aufgeweichtem Geröll übersät ist. Eine ehemalige steinerne Zwischendecke scheint herabgestürzt zu sein, und seine Überreste bedecken nun den Boden. Kleine Trennwände an allen vier Wänden bilden kleine Nischen, die ebenfalls von Geröll bedeckt sind. Die gegenüberliegende Wand ist seltsam verformt, so als ob sie weich ist und in jedem Augenblick zerfließt. Aus einer Öffnung in der Mitte dieser Wand riecht es Brechreiz erregend nach säuerlicher Verwesung. Wirft ein Held einen Gegenstand gegen die Wand, so dringt er in sie ein und bleibt stecken.

Sobald magiebegabte Helden das Gewölbe betreten, haben sie ein seltsam ungutes Gefühl, das erst wieder nachlässt, wenn sie den Raum verlassen.



Sollte ein Held durch den Durchgang der weichen Wand gehen wollen, verlangen Sie eine *Selbstbeherrschungsprobe* +7. Bei Misslingen übergibt sich der Held so heftig, dass für die nächsten 6 SR alle körperlichen Talente um 1 und ggf. Wissenstalente um 2 erschwert sind. Geht ein Held hindurch, so beginnt er kurz hinter dem Durchgang langsam zu versinken. Seine Gefährten können ihn jedoch rechtzeitig herausziehen.

In der linken Ecke der weichen Wand können die Helden am Boden Splitter dunkelroten Vulkanglases zwischen dem Geröll entdecken. Außerdem finden sie einen Teil einer schwarzen Basaltplatte, die darunter hegt. Legen die Helden die Platte frei, so erblicken sie eine silberne Scheibe, in die eine Mondsichel eingraviert und in die Platte eingelassen ist. Ein kundiger Held (*Magiekunde* +5) erkennt das Metall als *Arkanium* (GOLDGIE-Probe +7!). Die Scheibe lässt sich tatsächlich mit roher Gewalt aus dem Basalt hebeln und wiegt 25 Unzen. Bei einem Gegenwert von 1250 Dukaten ist dies ein wahrer Schatz. Bei diesem zerstörten Etwas handelt es sich tatsächlich um eine vor Urzeiten errichtete Dunkle Pforte. Da sie ehemals Verbindungen durch den Limbus ermöglichte, mag es natürlich gut sein, dass bei ihrer Zerstörung (rein zufällig) ein Dämon in dem Metall gefangen wurde, der schon lange darauf wartet, aus seinem Gefängnis zu entfliehen — doch das ist ganz allein Ihre Entscheidung und eine andere Geschichte ...

Ein ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS bringt zu Tage, dass der gesamte Raum eine magische Aura besitzt. Von einem zum Teil von Geröll bedeckten Stab geht ein starker Schein aus, der ein mächtiges Artefakt vermuten lässt. Das Banner ist gefunden. Zieht ein Held es aus dem Boden, bleibt

seltsamerweise kein weiches Gestein an ihm hängen. An einem Ende des Stabes erkennen die Helden ein autgerolltes, braunes Tuch, welches von ledernen Schnüren zusammengehalten wird. Das Banner sieht sehr alt aus, vermodert ist es jedoch überhaupt nicht.

Sobald ein magiebegabter Held das Banner auch nur berührt, schildern Sie ihm folgende Vision: *Finstere Nacht, grauer Nebel und pestiger Hauch hüllen dich ein. Schreie und Gewimmer um dich herum. Du hörst das Schleifen riesiger Mühlsteine, die kein Korn mahlen — sie mahlen DEINE Seele, Äonen lang in kleinste Stücke. Knochenhände brechen aus dem Boden hervor und ziehen dich hinab. Schreiend blickst du deinen Gefährten ins Gesicht und bist der Ohnmacht nahe*—Entsetzensprobe+4.

Sollte der Held eine *Selbstbeherrschung* nicht bestehen, fällt er tatsächlich in Ohnmacht und kommt erst nach einigen Sekunden, auf dem schleimigen Boden liegend, wieder zu sich.

Irgend etwas kommt!

Die nächste Szene sollte erst beginnen, wenn die Helden das Banner bereits gefunden haben.

In dem Moment, wo Ihre Helden von irgend etwas abgelenkt sind, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Plötzlich beult sich die weiche Wand etwas aus, reißt auf, und heraus tritt ein Untoter mit abgebrochenem Rondrakamm. Er trägt einen angelaufenen Brustpanzer, den eine Löwin ziert. Ledrige Haut überspannt größtenteils seine Knochen. Nur an manchen Stellen treten sie blank hervor. Ungewöhnlich schnell bewegt er sich auf die Helden zu; die Waffe kampfbereit erhoben.

Rückzug

Dieser Untote (*Entsetzensprobe* + 1) ist wirklich ein ungewöhnlich schnelles Exemplar seiner Spezies. Spätestens im Schacht wird er einen oder mehrere Helden erreichen können. Es kommt darauf an, wie schnell die ersten hinauf gelangen. Den Letzten sollte er auf alle Fälle stellen können, so dass ein gemeinschaftliches Vorgehen der Helden gegen ihren Verfolger gefragt ist.

Der Untote

Rondrakamm (abgebrochen): **INI** 10+W6 **AT** 11 **PA** 7

TP 1W+4 **DK** N

LeP 36 **AuP** unendlich **KO-**

MR 6 **GS** 7 **RS** 4

Nachdem dieser Kampf ausgefochten wurde oder die Flucht gelang, stehen die Helden wieder oben auf dem abfallenden Vorsprung der Höhle. Der Rückweg gestaltet sich genau so, wie der Weg hinein. Die einzige Ausnahme bildet die Tatsache, dass der Eingang auf der anderen Seite zugesponnen ist, was der vorankletternde Held auf halbem Weg feststellen wird.

In der Falle

Vor den Helden liegt wieder die Spinnenhöhle. Der vermeintliche Ausgang ist jedoch zusponnen. Kurz darauf fällt von oben ein Spinnenkörper herab und bleibt auf Höhe des ersten Helden in den Fäden hängen. Der Kopf der Bestie besitzt die verzerrten

Züge eines Menschen und entblößt messerscharfe Zähne. Es reißt sein Maul weiter auf als eigentlich möglich und speit einen Strahl klebriger Masse auf ihn - *Entsetzensprobe*.

Der folgende Kampf wird wahrscheinlich eine völlig neue Erfahrung für Ihre Helden, denn er wird sich dreidimensional abspielen. Hier erhalten Akrobatikünstler, wie zum Beispiel Gaukler, ihre Chance, sich heroisch zu bewähren. Gestatten Sie Ihren Helden riskante Sprünge und akrobatische Einlagen, um die Kreatur von einem in die Enge getriebenen Helden abzulenken oder sich eine bessere Kampfposition zu verschaffen.

Ziel des Wesens ist es, seine Gegner voneinander zu isolieren - will meinen, es versucht die Helden nacheinander abstürzen zu lassen. Weiter unten, in der Dunkelheit, gibt es ein Fangnetz, das Helden auffängt, die sich nicht festhalten konnten oder nach verpatzten Proben abstürzten. Das chaotische Netz der Spinnenmonstrosität zieht sich bis zum Fangnetz fort, so dass gefallene Helden später wieder emporklettern können oder sich auf halber Höhe gar selbst an einem der Stränge festklammern können. Sobald jedoch ein Held aus der Sicht seiner Gefährten gestürzt ist, springt das Ding ihm blitzschnell nach und wird ihn mit klebrigen Fäden fesseln und knebeln.

Sobald das Ding jemand in dieser Art gefangen hat, klettert es wieder zu den restlichen Gefährten empor und hat nunmehr die Gesichtszüge des vermeintlich gestorbenen Helden. Es spricht sogar guttural mit dessen Stimmlage, um die anderen zu verunsichern. Wenn Qal'Morrugh mit seinem Fadenangriff einen Gegner trifft, versucht es, ihn mit einem Ruck in die Tiefe stürzen zu lassen (*KK-Probe* + 5 zum festhalten).

Natürlich können gefangene Helden versuchen, sich selbst zu befreien; für eine konventionelle Befreiung ist allerdings eine erfolgreiche *Entfesselnprobe* + 7 und eine *KK-Probe* + 3 von Nöten. Eine Befreiung aus eigener Kraft braucht mindestens 12 Aktionen, also 6 KR.

Verlangen Sie für sämtliche *Kletter-, Körperbeherrschungs- und Akrobatikproben* der Situation angemessene Aufschläge. Beachten Sie dabei, dass die Stränge klebrig sind und daher in manchen Aktionen hilfreich oder behindernd sein können. Erschwerend kämen Nachteile, wie *HÖHEN-* und *SPINNENANGST* dazu, deren halber abgerundeter Wert als Zuschlag zählt. Hierzu können Sie alternativ auch die Regeln zum Kampf auf Bäumen (DGSL, S. 58) nutzen.

Denken Sie bitte weiterhin daran, dass Sie die Charaktere nicht hier schon "in Stücke hauen". Diese Szene hat den Zweck, Ihren Spielern einen unvergessenen, spannenden und stimmungsvollen Kampf zu präsentieren, der nicht jeden Tag vorkommt. Die unten angegebenen Werte sind nur eine Richtlinie. Sollten Ihre Helden zu schnell mit "dem Ding" fertig werden, machen Sie es etwas stärker, andernfalls schwächen Sie es etwas ab.

Der Qal'Morrugh

Beinzangen: **INI** 11+W6 (3 Aktionen pro KR)

AT 14 **PA** 8 **TP** 1W+3 **DK** N

Säureodem: **INI** 12+W6 (nur alle 6 Aktionen einsetzbar)

HK 15 **TP** 1W+4

Spinnenfäden: **INI** 12+W6 (nur alle 4 Aktionen einsetzbar)

HK 17 **TP** -

LeP 77 **AuP** unendlich **MR** 18 **RS** 3*

*) gegen Kampfzauber, magische und geweihte Waffen, +3 gegen normale Waffen

Das Netz, welches den Ausgang versperrt, kann mit kräftigen Schlägen ("LeP" 60) und — schneller — mit Magie zertrennt werden. Der Weg in den Gang zur "Freiheit" ist nun offen.

Nichts wie raus!

Bis zu dem Punkt, an dem die Skelette der Untergrundkämpfer liegen, geschieht nichts. Sobald der "Bannerträger" am ersten Skelett vorüber geht, reckt der "kalte Alrik" mit einem Ruck die Hände in die Höhe und lässt die Knochen rasseln. Wahrscheinlich werden nun mehrere Helden auf das arme Ding einschlagen, bis es zu Brei zermalmt ist. Lassen Sie ihnen dieses Vergnügen und geben Sie ihnen das Gefühl, dass sie eine Gefahr abgewehrt haben. Mehr als Zucken und Rasseln wird es jedoch nicht. Falls das zweite Skelett nicht vorher schon zerhackt wird, passiert hier dasselbe.

Nach dieser Schrecksekunde haben die Helden eine kurze Verschnaufpause, bis sie zur Tür zurückkommen, die sie offen vorfinden. Bei aufgeweckten Helden müssten jetzt alle Wamglocken läuten. Nicht ohne Grund, denn wenn die Helden durch den Gang ins Besprechungszimmer gehen, werden sie dort von 10 mit Armbrüsten und Kurzschwerten bewaffneten

Gardisten in Empfang genommen. Eine Übermacht, der man sich nicht stellen sollte. Wenn die Helden sich tatsächlich mit den Gardisten anlegen, verwenden Sie die Werte der nächtlichen Patrouille (S. 38).

Wir wollen hoffen, dass die Helden den Rückzug antreten und einen anderen Ausweg aus dem Berg suchen. Diesen finden sie, wenn sie dem abwärts führenden **Gang A** folgen. An dessen Ende gelangen sie in den Keller einer "harmlosen" Warunker Familie. Diese besteht aus einem Ehepaar mit Sohn und einem Greis.

Wie und wann die Helden mit dem Banner aus Warunk fliehen, können wir unmöglich vorhersagen. Nun ist interessant, wie auffällig sie sich benommen haben, ob es Tag oder Nacht ist oder ob ihnen gar Gardisten nah auf den Fersen sind. Es bleibt Ihnen als Spielleiter nichts Anderes übrig, als diesen Teil des Abenteuers zu improvisieren. Eine gute Möglichkeit ist die Familie, bei der sie aus dem Keller kommen, denn sie hilft den Helden unter Bestechung oder Bedrohung.

Falls die Helden in arge Bedrängnis geraten, können ihnen die überlebenden, geflüchteten Widerständler des "Letzten Banners" ein letztes Mal helfen. Benutzen Sie diese Gruppe als Joker.

FLUCHT AUS WARUNK

Überblick: Von Warunk nach Eslamsbrück

Die bevorstehende, etwa 120 Meilen lange Etappe führt die Helden zum Dreiländereck Eslamsbrück.

Im Folgenden werden einige Szenen beschrieben, die Sie Ihren Helden auf dem Weg nach Eslamsbrück präsentieren sollten. **Soweit die Stiefel tragen** bringt die Helden in die Situation, Kontakt mit der Bevölkerung aufzunehmen und sollte 5 bis 10 Meilen nach dem Verlassen Warunks stattfinden.

Gegebenenfalls müssen Sie die eine oder andere Szene der Tageszeit anpassen bei der die Helden marschieren.

Bringen Sie die Charaktere jedoch dazu, entlang oder neben der Reichsstraße zu gehen. Sollten sie sich weit abseits der Straße bewegen, machen Sie ihnen das Leben so schwer, dass sie zurück zur Straße gehen.

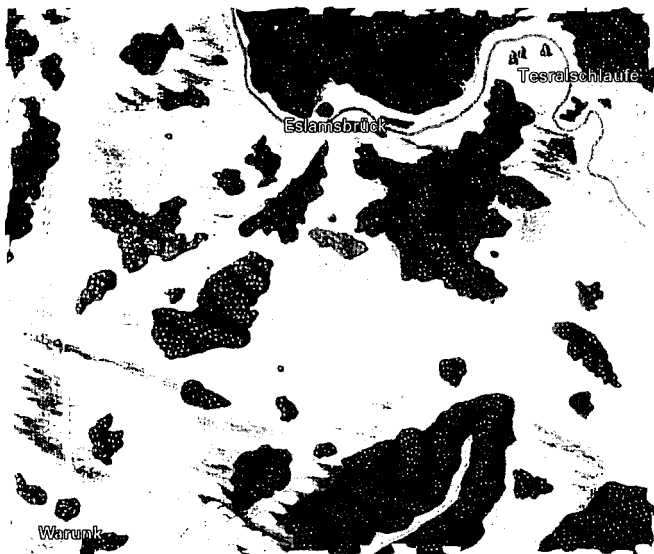
Beachten Sie bitte Folgendes: Die vor den Helden liegenden Meilen sollen kein Spaziergang werden. Je nachdem, wie auffällig

Ihre Helden in Warunk geworden sind oder wie auffällig sie sich auf dem Weg benehmen, verschärfen Sie die Reisebedingungen. Wenn die Helden auf allen Vieren kriechen, ist es Zeit, den Ochsenkarren (S. 47) ins Spiel zu bringen, damit sie ein wenig Luft holen können, um beim **Finalen Schurkenstück** (S. 48) zu bestehen.

Soweit die Stiefel tragen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr habt es geschafft. Die stinkenden Straßen und Stadtmauern Warunks sowie der Molchenberg liegen hinter euch. Als ihr, das verfluchte Artefakt in eurem Gepäck, die letzten Gebäude am Fuße des Molchenberges passiert, beginnt es wieder leicht zu schneien. Derselbe eiskalte, pappige Schnee, der euch auch schon auf dem Hinweg als Wegbegleiter diente. Fünf Meilen stapft ihr in die hereinbrechende Nacht, als [HELD] plötzlich den eiskalten Schnee schmerzhaft unter seiner blanken Fußsohle spürt.



Nach und nach verlieren die Helden die Sohlen ihrer Stiefel. Je nachdem, wie tief sie in dem weichen Gestein im Molchenberg eingesunken sind, lösen sich tote, organischen Teile regelrecht auf. Der eisige Schnee ist dermaßen kalt, dass die Füße bei jedem Schritt niederhöllisch schmerzen, wenn sie nicht irgendwie geschützt werden. Selbst Improvisationen reichen nicht lange aus, um die Kälte fern zu halten. Es wird für die Helden nun allerhöchste Zeit für neues Schuhwerk zu sorgen, wollen sie nicht dauerhafte Erfrierungen erleiden. Die nächste Möglichkeit, an geeignete Schuhe zu kommen, bietet ein kleiner Weiler Namens **Thargunistein**. Von der Anreise her können sich die Helden erinnern, dass dieser Ort in nicht allzu weiter Ferne etwas abseits der Reichsstraße liegt. Zudem fällt die Temperatur seit dem Verlassen Warunks rasch ab, und ein eisiger Wind kommt auf. Sollten Ihre Helden meinen, sie brauchten so schnell

DAS VOLK UND SEINE ÄNGSTE (SZENARIOVORSCHLÄGE)

- Wenn die Helden abermals bei Bauern übernachten, beschreiben Sie weiterhin die Angst vor etwaigen Spionen Rhazzazors. Plötzlich benimmt sich ein Knecht oder der Bauer selbst seltsam. Ihm steht Angstschweiß auf der Stirn und in einem Moment, wo er sich unbeobachtet fühlt (es aber nicht ist), nimmt er etwas vom Kaminsims und lässt es heimlich verschwinden. Bei diesem Gegenstand handelt es sich um eine Traviastatue oder eine ähnliche Reliquie, die er versucht, vor den vermeintlichen Schergen zu verstecken. Sie werden sehen, daraus entstehen rollenspielerisch grandiose Szenen. Ferner vermittelt dies, dass ein Großteil des einfachen Volkes nach wie vor an die Zwölfe glaubt und insgeheim hofft, dass sich das Blatt bald wieder zum Guten wendet.

— Einer anderen Szene geht voraus, dass Helden in einer Scheune übernachten dürfen. Nachts wird das Tor von Außen verrammelt und die Scheune unter dem Gejohle sämtlicher Nachbarn, die mit Heugabeln und Dreschflegeln bewaffnet sind, angesteckt.

- Sie sehen, Möglichkeiten ergeben sich viele. Nutzen Sie solche und ähnliche Szenen, um Ihren Helden nahe zu bringen, wie das Volk in der Warunkei fühlt und vor allem lebt.

nichts Vernünftiges für ihre Füße, dann bestrafen Sie dieses Verhalten hart mit dem Verlust einiger Lebenspunkte, bis hin zu ernsthaften Erfrierungen.

Thargunistein

Dies ist ein kleiner Weiler mit 14 Anwesen, von denen eines niedergebrannt ist. Natürlich hieß dieser Weiler nicht immer so. Erst als Rhazzazor die Macht in der Warunkei übernahm, wurde das einstige Feldstein umbenannt. Grund dafür war, dass sich der große Findling in der Mitte des Weilers während der Schlacht an der Trollpfote schwarz verfärbte.

Wenn die Helden nach Einbruch der Dunkelheit an irgend einem Haus klopfen, gewährt ihnen zunächst niemand Einlass. Erst nach heftigem Pochen oder Gebrüll öffnet sich ein Fensterladen einen Spalt und jemand fragt ängstlich, wer zu dieser Zeit klopft. Sobald die Helden mit Nachdruck ihr Anliegen vortragen, wird ihnen rasch geöffnet und ein hagerer Mann mit blasser Haut und tiefen Augenrändern wirft sich vor ihnen auf den Boden. Er wimmert und entschuldigt sich inbrünstig und erklärt, dass er ja nicht wusste, wer vor seiner Tür steht.

Der Bauer hält die Helden für eine Söldnertruppe Rhazzazors, der er natürlich Obdach für die Nacht bieten wird. Er trommelt die Bewohner zusammen, die aus seiner Frau, einer neunzehnjährigen Tochter, einem zwölfjährigen Sohn und einem Knecht bestehen. Hernach bringt er den Helden einen Krug Wein und weist seine Frau an, ein warmes Essen für die durchfrorenen Gäste zu bereiten. Seine Tochter schickt er in die Küche, um Wasser für Fußbäder zu erwärmen.

Die Helden haben nun zwei Möglichkeiten. Entweder sie spielen die Söldnertruppe, für die man sie hält und werden so nicht auffällig, oder sie offenbaren sich, was dazu führen könnte, dass

man sie später melden wird. Wie die Helden auch reagieren, die Familie hält die Helden für Schergen Rhazzazors oder gar Spione, die sie einer Probe unterziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Tochter betritt wieder den Wohnraum, füllt bereit gestellte Schalen mit heißem Wasser und schiebt diese vor eure Füße. Wohltuende Wärme macht sich in euren Zehen breit und lässt das Gefühl zurückkehren. Nach einiger Zeit kommt die Bäuerin mit einem muffig riechenden Gemüseintopf aus der Küche und stellt ihn auf den Tisch. Der Bauer setzt sich zu euch und faltet die Hände. Mutter, Kinder und Knecht knien sich neben den Tisch und tun es dem Hausherrn gleich. Der Bauer beginnt mit leiser Stimme zu beten: "Herrin der Speisen, wir danken dir für deine Gaben. Sie werden uns laben und lassen dein Wirken gedeihen. Segne unser Mahl, huldvolle Königin - Mishkhara, sei unser Gast."

Wie sich diese Szene weiterentwickelt, hängt natürlich vom Verhalten der Helden ab. Wie die Helden auch immer handeln — diese einfachen Leute haben schreckliche Angst vor dem schwarzen Drachen und seinen Schergen. Niemals würden sie sich offenbaren und frei aussprechen, dass sie in Wirklichkeit die Zwölfgötter anbeten. Die Familie wird aus Angst vor Repressalien bereitwillig ihre Schuhe geben. Eine Bezahlung lehnen sie strikt ab, denn sie sind die Tributpflichtigen.

Bringen Sie mit dieser Szene Ihre Helden der Verzweiflung nahe. Sie sollen erleben, wie grausam dieses Land geworden ist und merken, dass die Angst vor Rhazzazors Arena stärker als alles andere ist.

Das Blutbad

Der im Folgenden beschriebene Traum wird von den Helden in der ersten Nacht, nachdem die Warunk verlassen haben kollektiv geträumt. Selbst Zwergen, die normalerweise nicht träumen, wird dieses Ereignis beschert. Es handelt sich um einen Traum Rhazzazors, der auf alle denkenden Wesen ebenso wirkt wie auf ihn. Sobald die Helden aus dem Traum erwachen, wird jeder von ihnen 3 LeP verloren haben. Eine natürliche Regeneration bleibt aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Du sitzt in einem riesigen Becken, nein, es ist kein Becken, es ist ein gigantischer Drachenschädel, der bis unter den Rand mit körperwarmem Blut gefüllt ist. Du fühlst dich gut und merkst, wie das Bad dich kräftigt und dir reinste Lebensenergie zuführt. Wohlige Wärme hüllt dich ein, und der eiserne Geruch des Blutes lässt dich an weit zurückliegende Zeiten denken — gute Zeiten. Deine Augenlider werden immer schwerer, denn die Wärme des Bades ist reinste Geborgenheit.

Doch jäh wirst du aus deinem Schlummer gerissen, denn aus den Lachen des übergeschwappten Blutes wachsen riesige Kristalle empor und umwinden deine Gliedmaßen. Die scharfen Kanten ritzen dich und niederhöllische Kälte fährt in deinen Körper. Du windest dich, versuchst, die Fesseln zu zerreißen, doch sie geben dich nicht frei. Das Blut, welches eben noch so wohlige Wärme verbreitete, wird immer heißer

und beginnt zu kochen. Du leidest höllische Schmerzen. Die kalten Fesseln. Das kochende Blut. Ein roter Nebel steigt empor und sammelt sich unter der Decke deines Gemachs. Immer heißer scheint das Blut zu kochen. Hautfetzen schwimmen obenauf— ja, es ist deine Haut! Die blutigen Nebel bilden einen Strudel, immer schneller dreht er sich und zerrt an dir bis er dich aus dem Bad hebt. Die Fesseln reißen und der Rest deines Daseins wird hineingesogen. In weiter Ferne erkennst du eine gigantische Feste aus reiner Nacht, in deren Mitte eine Mühle steht. Abertausende Blutstropfen, in denen du die Gesichter deiner Opfer erkennst, begleiten dich — sie lachen.

Die Drachengarde

Die Helden können in der Nacht einen Fackelzug erkennen, der vor ihnen auf der Reichsstraße marschiert. Außer der Drachengarde mit 4 Schwadronen ziehen 3 Banner Söldner und 2 Banner aus dem endlosen Heerwurm die Straße entlang. Hinter dem Drachenbanner können die Helden sechs schwarzberobte Reiter erkennen — offenbar Nekromanten. Hinzu kommt am Ende des Zuges der Tross mit etwa 15 Planwagen. Diese Begegnung sollten Sie einbringen, damit die Helden mit dem Überholen dieses Zuges ein kleines Erfolgserlebnis haben. Unvorsichtige Helden können von Spähern entdeckt und gestellt werden. Die Späher des Feindes sind zu zweit unterwegs; einer von ihnen ist mit einem Bogen bewaffnet. Er besitzt einen Pfeil, der mit einem APPLICATUS-FLIM FLAM belegt ist, um den Tross bei Gefahr zu warnen. Im Falle eines Kampfes nehmen Sie die Werte eines Stadtgardisten (S. 38) und verändern Sie diese nach eigenem Ermessen.

Die Menschenjäger

Als die Helden rasten wollen, entdecken sie in einem kleinen Wald eine leerstehende Köhlerhütte an einer Lichtung. Die Hütte ist von der Straße aus kaum zu sehen, bietet Schutz vor Wetter und Sicht und ist damit ein idealer Unterschlupf. Für folgende Szene sollte es zumindest einigermaßen hell sein, damit das Folgende gut zu sehen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr rastet nun schon ein paar Stunden und hört plötzlich von der Straße her Geschrei und laut gerufene Befehle. Neugierig späht ihr aus der Deckung und erblickt ein Monstrum mit vier Schritt langen Hühnerbeinen. Der Leib ist ein einziges, riesiges Maul, welches weit aufgerissen aussieht, als sei es ein hüttenartiger Unterstand. Aus diesem Maul stürmen sechs Häscher - vier Menschen und zwei Orks — die, mit Wurfnetzen und Bögen bewaffnet, einer fortlaufenden Familie hinterherhetzen. Hoch in der Luft erkennt ihr einen Karakilreiter. Zwei Reiter auf nachtschwarzen Pferden verfolgen einen jungen Mann. Der erste reitet den Flüchtenden kurzerhand nieder, worauf dieser stürzt. Als er sich wieder aufrappelt ist der zweite Reiter heran und durchbohrt mit seiner Lanze den rechten Oberschenkel des Mannes.

Etwas Abseits rennt eine junge Frau auf den Waldrand zu, die zweibeinige Bestie knapp dreißig Schritt hinter ihr. Kurz bevor sie die schützenden Bäume erreicht, durchbohren zwei



Pfeile ihren Leib. Sie stürzt schwer, kriecht blutspuckend auf allen Vieren zu den nahen Büschen und legt ein Bündel in deren Schutz. Wieder rafft sie sich auf, greift einen vor ihr liegenden Ast und rennt mit einem lauten "Ihr Zwölfe, steht uns bei!" auf ihre Peiniger zu ...

Die Helden erleben gerade, wie eine junge Familie eingefangen wird (*Entsetzensprobe* + 3). Nun sind wir mal gespannt, wie die Helden in dieser Situation reagieren. Bleiben sie in ihrem Versteck, um sich nicht in Gefahr zu bringen und damit den Auftrag zu gefährden? Oder treten sie aus ihrer Deckung und versuchen, die Familie zu retten? Den Helden sollte klar sein, dass es sich um eine schwer zu schlagende Übermacht handelt.

Sie vermuten richtig, in dem Bündel, das die Frau versteckte, liegt ein Säugling, den die Helden hoffentlich mitnehmen werden. So haben sie zumindest ein Leben gerettet.

Diese Szene ist wiederum dazu gedacht, die Helden verzweifeln zu lassen.

Sollte es wider Erwarten zu einem Kampf kommen, werden sich die sieben Jäger bis aufs Blut verteidigen. Sie sind in der besseren Situation und glauben nicht an eine Niederlage. Sollten die Helden es tatsächlich mit List, Tücke und Heldenmut schaffen, diese Übermacht zur Strecke zu bringen, dann sei es ihnen gegönnt. Nach einem Kampf werden die Recken mit Sicherheit ziemlich geschwächt sein. Bestrafen Sie dieses Verhalten mit der nächsten Szene (siehe **Laufende Bäume**), die Sie nahtlos anbinden können. Bringen Sie Ihre Helden an den Rand der Erschöpfung. Jagen Sie sie durchs Land und gönnen Sie ihnen kaum noch Ruhe.

Menschenjäger (Mensch)

Schwert: **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 13
TP 1W+4 **DK** N

Kurzbogen: **INI** 11+W6 **FK** 16
TP 1W+3 **DK** F

LeP 34 **AuP** 35 **KO** 14

MR 3 **GS** 7 **RS** 3 (Lederharnisch)

Menschenjäger (Ork)

Schwert: **INI** 12+W6 **AT** 15 **PA** 11
TP 1W+4 **DK** N

Wurfspeer: **INI** 12+W6 **FK** 15
TP 1W+3 **DK** F

LeP 39 **AuP** 40 **KO** 15

MR 1 **GS** 6 **RS** 4 (Haut und Lederrüstung)

Ghumai-Kal (Lolgramoth-Dämonid)

Krallen: **INI** 10+WB **AT** 10 **PA** 2
TP 3W+2 **DK** N/S

LeP 150 **AuP** unendlich

MR 12 **GS** 11 **RS** 4* (an den Beinen 6)

*) gegen magische oder geweihte Waffen, jeweils +3 für normale Waffen

Karakil (eingehörnter Diener Lolgramoths)

Biss: **INI** 9+W6 **AT** 10 **PA** 3
TP 3W+3 **DK** N

LeP 150 **AuP** unendlich

MR 25* **GS** 18/1 **RS** 4

*) gegen BEWEGUNGEN STÖREN, Hellsichts- und Verständigungszauber; MR gegen Beherrschungen: 50; immun gegen Verwandlungen und Illusionen

Der Karakilreiter (Magier)

Stab: **INI** 8+W6 **AT** 14 **PA** 12
TP 1W+1 **DK** N/S

LeP 35 **AuP** 29 **AsP** 62 **KO** 12

MR 8 **GS** 8 **RS** 1 (Robe)

Wichtige Zauberkünste: IGNISPHERO 9, IGNIFAXIUS 8, HORRIPHOBUS 11, ARMATRUTZ 8, GARDIANUM 9, EIGNE ÄNGSTE 13

Der Magier wird nur aus der Luft angreifen und es vermeiden, in den Nahkampf zu geraten. Sollte er gezwungenermaßen auf den Boden geraten, wird er bis zum Tode kämpfen. Ansonsten wird er versuchen zu fliehen, um Verstärkung zu holen.

Es ist gut möglich, dass die Helden im Falle eines Sieges die Pferde der Jäger einfangen wollen. Einzufangen sind die Tiere, doch sie lassen niemanden auf ihren Rücken. Sollte es ein Held versuchen, so beißen sie ihn mit ihrem Raubtiergebiss.

Laufende Bäume

Diese Begegnung ereignet sich während einer Rast im Wald oder am Waldrand. Optional im direkten Anschluss an die zuvor beschriebene Szene. In diesem Fall müssten Sie den folgenden Text dementsprechend angleichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ruhig ist der Wald. Nichts regt sich. Ihr scheint das einzig Lebendige in diesem Forst zu sein. Doch dann hört ihr ein Knacken, gar nicht weit entfernt von eurem Lagerplatz. Dann herrscht kurze Zeit Stille - da ist es wieder. Ein, zwei, drei Schritte. Nur einen halben Steinwurf entfernt. Ihr schärft eure Sinne, starrt in die Richtung und seid bereit für das, was dort auf euch zu kommt. Ja, es kommt auf euch zu! Nun seht ihr einen Schatten, kleiner als ein Pferd, größer als ein Hund — es ist ein Reh. Das dem Hungertod nah stehende, eigentlich scheue Waldtier, kommt direkt auf euch zu. In etwa fünf Schritt Entfernung bleibt es stehen und schaut euch aus treuen Rehaugen an, deren Licht in diesem Augenblick bricht. Schmerzerfüllt kreischt das Tier heftig aber kurz auf. Das Reh wird durchgeschüttelt. Rehblut spritzt euch entgegen und befleckt den Schnee, als das Tier vom Ast eines nahe stehenden Baumes in die Höhe gerissen wird. Ein weiterer Ast umschlingt mit seinen Zweigen den Rehkopf und reißt ihn ab.

Es scheint so, als wringe der Baum das Tier über sich aus. Rehblut, dass über Äste spritzt, lässt sie ruckartig anwachsen und schüttelt den Baum durch. Es knirscht. Schwarze Wurzeln wühlen das Erdreich auf. Der Baum, der euch aus mehreren dunklen Astlöchern zu fixieren scheint, bewegt sich auf euch zu.

Nach dem ersten Baum werden noch zwei weitere "lebendig" und bewegen sich in Richtung der Helden. Nach einer Entsetzensprobe wird es Zeit, sein Gepäck zu schnappen und das Weite zu suchen. Geben Sie den Helden nicht zu viel Zeit. Die Bäume sind nicht so langsam, wie man glauben mag und werden die Helden selbst aus dem Wald heraus verfolgen. Obwohl sie langsamer sind, geben sie nicht auf. Erst, wenn die Helden außer Sichtweite sind, verwurzeln sie und warten auf andere Opfer. Um vor den Bäumen zu fliehen, müssen die Helden einen leichten Laufschrift an den Tag legen. Jagen Sie die Helden bis an den Rand der Erschöpfung.

Der Blutbaum (Agrimoth-Dämonid)

Ast: **INI** 4+W6 (3 Aktionen pro KR)

AT 8* **PA** 0

TP 2W+3 **DK** N/S

LeP 140 **LeP** (Ast) 25 **AuP** unendlich

MR 12 **GS** 5 **RS** 3** (Rinde) **RS** 2**(Ast)

*) Bei einer 1 versucht der Baum, sein Gegenüber zu greifen und in die Luft zu heben. Gelingt diese Attacke, umfasst der Baum nach W6+3 Aktionen mit einem anderen Ast sein Opfer und versucht, es zu zerreißen, was 2W20 SP verursacht.

**) RS gegen magische und geweihte Waffen; jeweils +2 gegen normale Waffen

Der Ochsenkarren

Diese Begegnung sollten Sie Ihren Helden frühestens einen Tag vor Eintreffen in Eslamsbrück bescheren. Sie bietet eine hervorragende Chance, sich in Galottas Stützpunkt einzuschleichen und sich vorher noch ein wenig auszuruhen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor euch rumpelt langsam ein mit einer Plane überspanntes Fuhrwerk über die Straße. Ihr erkennt zwei Personen, einen Mann und einen Zwerg, die hinten auf der Ladefläche hocken. Eine Frau geht, ihren Blick zum Kutschbock gewandt, gestikulierend neben dem Wagen her und unterhält sich offenbar mit dem Wagenlenker. Ihr könnt nicht erkennen, was dort so schwer von Tieren gezogen wird. Einzig die Aufschrift auf der Plane, "Steinmetz Grundelstein", mag verraten, was sich im Innern verbergen könnte.

Der Wagen wird von zwei Ochsen gezogen und ist offensichtlich nachträglich verstärkt worden. Auf dem Kutschbock sitzt neben dem Wagenlenker ein weiterer Mann.

Bei diesen fünf Personen handelt es sich in der Tat um zwei Steinmetze und drei Hilfsarbeiter. Sie bringen ihre Fracht, Agrimoth geweihte Basaltplatten, zur Baustelle nach Eslamsbrück und sollen dort arbeiten.

Die Überquerung der Grenze und das Betreten des Bauplatzes gestattet ihnen ein auf fünf Personen ausgestelltes Passierschein. Diesen zeigen sie bei einem Gespräch stolz den Helden.

Sprechen die Helden die Bauarbeiter an, sind diese gerne zu einem Plausch bereit. Sie erzählen, dass sie zur Baustelle bei Eslamsbrück unterwegs sind und freuen sich schon auf die vor ihnen liegende Arbeit. Sie sind froh, für über ein Jahr aus Warunk fort zu sein, denn so könne man wieder albraumlos schlafen...

Wie diese Szene abläuft, ist kaum zu erraten. Es mag sein, dass die Helden sich als Agenten Rhazzazors ausgeben und die Bauarbeiter überprüfen. Vielleicht überrumpeln sie die Arbeiter und legen sie gefesselt in ein nahes Waldstück. Auf einen Kampf lassen sich die Handwerker nicht ein.

Unterhalb der Ladefläche befindet sich Stauraum für Stangen, Bretter, Werkzeug und dergleichen. Dort lassen sich ohne weiteres große Waffen und das Banner verstecken.

Auf der Ladefläche liegen dreizehn, zweieinhalb Finger dicke, Basalttafeln, die mit Zhayadglyphen beschriftet sind. Offensichtlich handelt es sich hierbei um eine Agrimoth ehrerbietige Segnung.

Der Wagen ist die beste Chance, in Galottas Kastell, als Bauarbeiter getarnt, einzudringen. Hinzu haben sie sogar einen Passierschein, den sie unter Umständen noch ein wenig fälschen müssen. Machen Sie Ihren Helden diesen Karren schmackhaft. Lassen Sie ggf. die Bauarbeiter davon reden, dass man nur mit einem Passierschein die Grenze zu anderen Ländern überschreiten darf- und dann noch die Baustelle; ohne Passierschein wird man dort eh gleich geopfert...

Die Brücke bei Eslamsbrück

So die Helden mit dem Ochsenkarren unterwegs sind, werden sie die Tobimora sicherlich über die Brücke überqueren. Noch bevor sie dorthin kommen, erkennen sie südlich des Gewässers, etwas abseits der Straße, eine nachträglich vergrößerte und befestigte Wechselstation - Rhazzazors Stützpunkt.

Am Ende der Brücke ragt ein alter Zollturm auf, in dem sowohl warunksche als auch transsylvische Soldaten den Passierschein überprüfen und die Helden einreisen lassen. Ohne Passierschein werden sie schlichtweg zurückgeschickt. Kommt es zu verbalen oder handgreiflichen Auseinandersetzungen, werden die Helden festgenommen und eingekerkert. Die Besatzung des Turms besteht aus 12 Soldaten und einem Magier.

Passierschein

Wir, Rhazzazor,

Regent zu Warunk, und Herrscher über die Lebenden wie die Toten, gestalten den Steinmetzen

Agribald Grundelstein

Korlosch Kaltstahl, Sohn des Rotgorim

und den Arbeitern

Josper Steinhauer

Ondwina Spichbrecher

Jacopo Cavazaro

die Grenzen des Reiches zu dem Behufe zu verlassen, dass sie den gesegneten Basalt zum Bauplatz des Pandämoniums bringen. Ihnen sei auferlegt, für dreizehn Monde dort zu schaffen. Nach Ablauf dieser Zeit sei ihnen befohlen, nach Warunk zurückzukehren.

in A.

Rakolus der Schwarze

DAS FINALE SCHURKENSTÜCK

ÜBERBLICK

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden mit dem Ochsenkarren reisen und insofern über einen Passierschein verfügen. Andernfalls dürfen Sie ab jetzt frei improvisieren. Die beste Möglichkeit, die Tobimora ohne Brücke zu überwinden, bieten Boote, die sich die Helden stromauf- oder abwärts in nicht allzu weiter Entfernung aneignen können.

Fahren die Helden direkt zur Holzfeste, werden sie am Tor angewiesen, die Basaltplatten zunächst an der Baustelle abzuliefern. Dabei ist es einerlei, ob es Tag oder Nacht ist; auf der Baustelle wird zu jeder Tageszeit gearbeitet.

Nachdem die Helden dies erledigt haben, werden sie ins Kastell geschickt, um dort den Wagen unterzustellen. Somit sind sie in der Bastion und können sich bedingt frei bewegen. Wir hoffen doch, dass die Helden sich getarnt

haben. Wo gibt es schließlich gerüstete und bewaffnete Steinmetze?

Mit dem Entrollen des Banners und den herannahenden Untoten bricht Panik im Stützpunkt aus. Dies gibt den Helden die Freiheit, sich als Söldner getarnt frei zu bewegen und letztendlich zu fliehen.

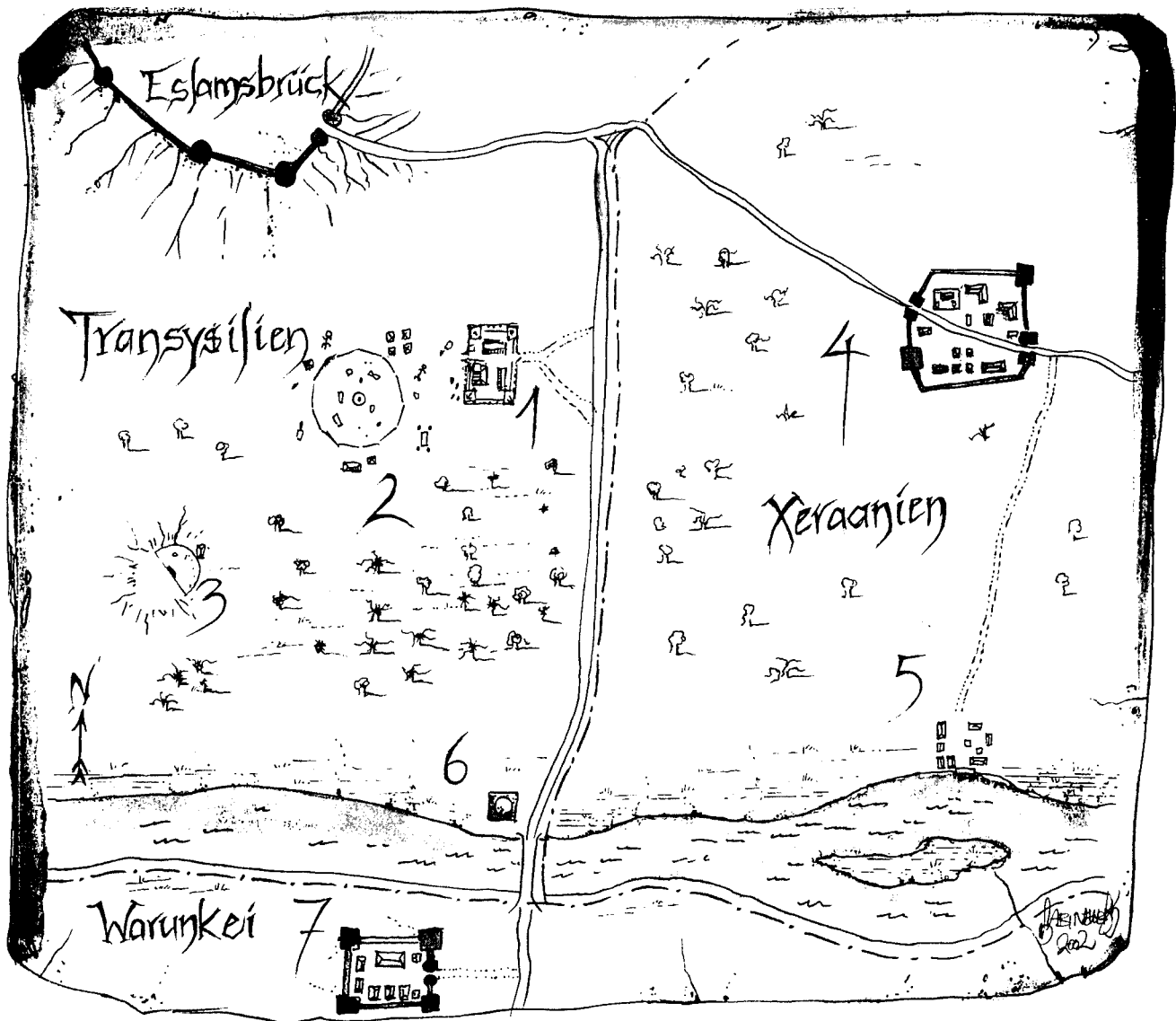
Die Baustelle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Etwa eine Meile vom nördlichen Ufer entfernt erhebt sich der Stumpf eines riesigen Bauwerks aus dem Boden. Aus

DAS DREILÄNDER-ECK

- | | |
|---|---|
| 1. Galottas Kastell; Holzpalisaden mit Wehrgängen | 5. Fischersiedlung |
| 2. Bauplatz des Pandämoniums | 6. Zollturm |
| 3. Ausgrabungsstelle; halb abgetragener Hügel | 7. Befestigte Wechselstation, Rhazzazors Grenzfestung |
| 4. Befestigter Weiler; Xeraans Stützpunkt | |



der Ferne gesehen scheint es, als könne man es nicht richtig fixieren. Immer wieder verschwimmen Teile vor euren Augen. Ihr erkennt eine große Anzahl von Zelten und Holzschuppen, die um die Baustelle herum errichtet wurden. Riesige Steinquader und Holzstapel liegen um und auf dem Bauplatz. Ihr vermisst jedoch die für Baustellen typischen Hebebalken; kein einziger ist zu sehen. An langen Stangen hängende Metallkörbe, in denen Feuer brennen und den Platz beleuchten. Als ihr näher kommt, erblickt ihr verschiedenste Dämonen, Untote und Golems, die neben etlichen Menschen an dem Bauwerk arbeiten. Weiterhin seht ihr einen Altarstein, auf dem ein lebloser, blutverschmierter Jüngling liegt. Ihr versucht, in eine Richtung zu schauen, in der ihr kein Scheusal oder die entsetzliche Pein der Menschen seht, als wie aus dem Nichts ein seltsam durchscheinender Zwerg neben eurem Wagen steht. "Hey ihr Siechenalriks, wenn ihr hier noch länger so faul rumsteht, dann setzt ihr Schimmel an! Wer seid ihr überhaupt und was habt ihr da auf dem Karren?"

Das Bauwerk wird ein Pandämonium, welches allen zwölf Erz-dämonen und Borbarad geweiht sein wird — Eine dreizehnstufige, dreizehnseitige Pyramide von gigantischen Ausmaßen.

Mit den Helden spricht niemand anderes als *Jandrim, Sohn des Andrasch*. Besser gesagt, dessen Geist, denn Rhazzazor hat den Verstorbenen einst zurückgeholt und verpflichtet, die Bauarbeiten Warunks zu überwachen. Für den Bau des Unheiligtums wurde der Zwergenbaumeister damit beauftragt, sich hier als Vorarbeiter sein Unleben zu verdienen.

Nun mag es natürlich sein, dass ein Held im Abenteuer **Grenzenlose Macht** auf Arras de Mott war, wo Jandrim starb. Eine sehr delikate Szene für diesen Helden, umso mehr wenn er an des Zwergen Tod beteiligt war. Wir wollen hoffen, dass er sich so gut verstellen kann, das der Zwergengeist ihn nicht wiedererkennt.

Nachdem die Helden Jandrim erklärt haben, was sie bringen, weist er sie an, die Seitenwände herunterzuklappen und die Plane abzunehmen. Es käme dann "etwas", um die Platten abzuladen. Danach haben sie den Wagen in den großen Schuppen in Galottas Feste zu bringen und sollen sich dort durchfragen, wo sie einen Schlafplatz finden. Am nächsten Morgen wird er sie dann auf der Baustelle einweisen.

Der Zwerg stapft hier und dort rumnörgelnd oder die Arbeiter antreibend davon. Nur kurze Zeit später kriecht ein Dharai, ein zwölf Raumschritt messender, gallertartiger Dämon, auf den Wagen zu, fließt unter die Platten und trägt sie fort. In der Nähe des Pandämoniums können Sie je einmal auf *Widharcals Wahn* und *Nagrachs Hauch* würfeln (siehe **DK**, S. 78, 139).

Zum Pandämonium vergl.: **DK**, S. 61.

Zu Jandrim vergl.: **Grenzenlose Macht**, S. 53.

Den Dharai finden Sie in der **MA**, S. 153., bzw. in **GD**

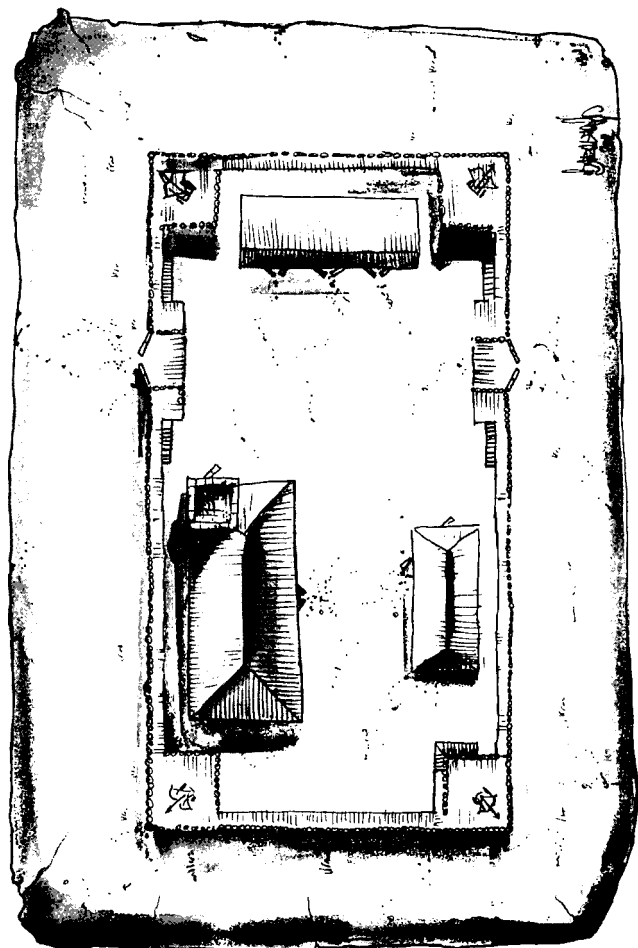
Die Ausgrabungsstelle

Ein kleiner Hügel, neben dem ein großes Zelt steht, wurde von der Seite her abgetragen und ist bereits halbiert. In der Mitte des Hügels erkennt man einen großen, rundlichen Stein, der zum Teil freigelegt wurde. Gehen die Helden näher an den Hügel heran, so werden sie von einigen Söldnern, die in der Nähe Wache stehen, fortgejagt. Aus dieser Entfernung könnte man

nach einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* +4 meinen, dass der Stein entfernt an einen Kopf erinnert. Helden, die sich unsichtbar oder in anderer Form an die Ausgrabung heranschleichen, können aus nächster Nähe erkennen, dass es sich tatsächlich um den Teil eines riesigen Hauptes handelt. Dessen Geheimnis ist jedoch ein anderes Abenteuer ...

Galottas Kastell

Das Kastell besteht aus zwei Steingebäuden und einem großen Holzschuppen, die von einer hölzernen Palisade mit Wehrgängen umgeben sind. An den Ecken befinden sich jeweils kleine Türme mit Plattformen. Aus dem Hauptgebäude ragt ein steinerner Turm heraus, auf dem Galottas Banner im Wind weht. Tagsüber stehen die Tore offen und werden von zwei Gardisten bewacht. In der Nacht ist das Mannloch im Westtor geöffnet, an dem dann vier Wachen stehen. Im Hauptgebäude sind Gardisten, Söldner und Magier untergebracht. Diesem Bauwerk gegenüber steht das Unterkerkungsgebäude für besondere Arbeiter, wie z.B. Steinmetze. Alle Hilfsarbeiter schlafen draußen an der Baustelle in Baracken und Zelten. Der große Schuppen beherbergt einen vom Rest getrennten Stall für Pferde und Ochsen, sowie eine Werkstatt und Stellplätze für mehrere Planwagen. Werkstatt und Stellplatz sind ein großer Raum, von dessen Mitte eine Treppe zu einem Dachboden führt. Auf diesem liegen Ersatzteile, wie Wagenräder, Bretter, Balken, und anderes Gerümpel, was ihn sehr unübersichtlich macht. Ein grandioser Ort, um das Banner zu verstecken. Falls Ihre Helden einen anderen Ort für das Banner wählen, dürfen Sie auch hier improvisieren. Möglichkeiten gibt es genug.



DAS BANNER WIRD ENTROLLT!

Für den Erfolg ist es egal, wo das Banner entrollt wird. Wichtig allein ist, dass es nicht zu schnell entdeckt wird. Sobald die Helden einen geeigneten Ort gefunden und das Banner aktiviert haben, geschieht Grauenhaftes.

Das Banner hängt zunächst schlaff herunter. Doch nach wenigen Augenblicken kommt Bewegung in den Stoff, erst langsam, dann immer stärker, als würde ein dämonischer Wind wehen, den die Helden jedoch nicht spüren.

Magiebegabten Personen dürfte bereits beim Auffinden klar geworden sein, dass das Banner eine unglaublich dämonische Ausstrahlung hat. Falls ein magiebegabter Held beim Entrollen anwesend ist, erhält er eine ähnliche Vision, wie beim Berühren des eingerollten Banners. Hat er jedoch jetzt Kontakt mit dem Artefakt, schaut er direkt in Thargunitohts Reich und bekommt auf einen Schlag das Leiden unzähliger Seelen mit (Eine nähere Beschreibung finden Sie in der **MA** ab S. 140). Selbst nicht magiebegabte Helden werden von Brechreiz geschüttelt und haben Anteil an blitzartigen Visionen aus dem Reich der dunklen Herrin. Magiebegabte Helden würfeln eine Probe auf *Selbstbeherrschung* + 7, Elfen + 9, andere Helden + 5, um nicht für 1W20 KR das Bewusstsein zu verlieren; allerdings nur, wenn sie das Banner direkt sehen oder in dessen unmittelbarer Nähe stehen - 7 Schritt Radius. Verlangen Sie von anwesenden Helden einen Wurf auf W20. Bewusstlose Helden erleiden bei 13-20 einen bleibenden geistigen Schaden, die anderen bei 17-20. Welcher Art dieser Schaden ist und wie lange er anhält, dürfen Sie entscheiden, denn nur Sie wissen, was Sie ihren Helden zumuten können.

Die Knochen kommen ...

Kurz nachdem die Helden das Banner aktiviert haben, hört man von den Wehrgängen laute Rufe, die sich Augenblicke später in Alarmgeschrei ausweiten. Jetzt ist die Zeit gekommen, sich zu orientieren und einen vorbereiteten Fluchtplan durchzuführen — soweit vorhanden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Von den westlichen Wehrgängen hört ihr laute Schreie, die wenig später in einem wahren Gewitter gebrüllter Alarmrufe von der Ostseite untergehen. *So schnell*, denkt ihr euch, und sucht nach einer Fluchtmöglichkeit. Doch bevor ihr eines der Tore erreicht, werden diese mit lautem Knallen geschlossen und verrammelt. Söldner, von den Alarmrufen aufgeschreckt, rennen die Stiegen zum Wehrgang empor. Die Rotzen auf den Türmen werden klargemacht und nach allen Seiten ausgerichtet. Vom Turm des Haupthauses fliegt eine gleißende Kugel in den Himmel und explodiert etwa fünfzig Schritt über ihm in einem Feuerball. Ein heilloses Durcheinander bricht los ...

Beschreiben Sie Helden, die auf einen Wehrgang steigen, dass sämtliche Untote von der Baustelle auf das Kastell zumarschieren. Im Osten jedoch scheint die wahre Bedrohung zu liegen. Aus dem schneeüberdeckten Boden erheben sich zahlreiche humanoide und tierhafte Skelette — zum Teil gerüstet und mit rostigen Warfen bewaffnet, fetzt können Sie Ihre Helden auf *Geschichtswissen* oder *Kriegskunst* würfeln lassen. Eine bestandene Probe ergibt, dass sich genau hier vor gar nicht allzu langer

Zeit die Schlacht von Eslamsbrück zugetragen hat, welche die Kaiserlichen verloren. Offenbar ist eine Großzahl der Gefallenen nicht verbrannt, sondern nur provisorisch an Ort und Stelle begraben worden.

Die belebten Gerippe werden stumm auf das Kastell zulaufen und an den Toren rütteln. Immer mehr kommen vom freien Feld und schließen sich ihnen an. Sogar jüngst geschlachtete Schweine und dergleichen erheben sich und laufen durch die Feste — alles, was einmal tot gewesen ist, lebt nun wieder und strebt dem Banner zu ...

Die Untoten greifen von sich aus Niemanden an; die Helden können slalomartig an ihnen vorbeilaufen. Nur wenn sie angegriffen werden, kommt ein niederhöllischer Zorn über sie, der alles Lebende zu vernichten trachtet. Sie können entscheiden, wann dieser Zorn soweit angewachsen ist, dass er von einem Untoten zum anderen springt und ein Heer des "untoten Zorns" über die Lebenden hereinbricht.

Es ist natürlich nicht abzusehen, wie viel die Helden von diesem Spektakel mitbekommen. Falls Ihre Gruppe sich ein wenig Zeit gönnt, beschenken Sie ihr eine schauerhaft schöne Spektakel. Sollte sie sich jedoch zu viel Zeit nehmen, konfrontieren Sie sie mit einem Weibel, der sie in die Schlacht schickt oder mit der Tatsache, dass sie während ihres "Slalomlaufs" von Untoten angegriffen werden.

Irgendwann kommt der skelettierte Nachschub (*Entsetzensprobe* + TOTENANGST) über die Brücke, dem bald lebende Gardisten folgen und noch später die Drachengarde. Wir wollen hoffen, dass Ihre Helden spätestens zu diesem Zeitpunkt nicht mehr vor Ort sind.

Denkbar wäre es zum Beispiel, dass die Helden sich bei einem Weibel melden, um den Untoten vor den Toren der Festung entgegen zu treten. Einmal außerhalb der Mauern sollte es ihnen gelingen, sich von ihrer Truppe zu separieren oder gar lautmalerisch den eigenen Tod vorzutäuschen. Da die Untoten sich auf das Banner und weniger auf flüchtende Helden konzentrieren, ist es nicht schwer, durch ihre Reihen zu brechen.

Die Flucht ins Sanktuarium

Nachdem die Helden das Kastell hinter sich gelassen haben, heißt ihr Ziel das Sanktuarium Hort Drachenblick in der Tesralschlaufe, der starken Flußbeuge der Tobnmora, etwa 40 Meilen östlich von Eslamsbrück.

Eine Möglichkeit dorthin zu gelangen ist, mit einem Flussboot die Tobimora hinabzufahren; ansonsten bliebe der Landweg. Es liegen also noch einmal fünfzig Meilen Weg vor den Helden, bis sie sich an einem sicheren Ort ausruhen und zu Kräften kommen können.

Doch bevor Ihre Helden den Hort erreichen, geben Sie ihnen noch ein paar Eindrücke mit auf den Weg. Konfrontieren Sie sie mit einem Borbaradgeweihten (siehe **DK** ab S. 103, *Die Kirche des Borbarad*) oder Schrecknissen aus der Tobimora. Vermeiden Sie, dass die letzten Meilen zu einem langweiligen Spaziergang werden.

Sobald der "wissende" Held die Felsnadeln in der Tesralschlaufe erblickt, kann er seinen Gefährten erklären, wie sie in den Hort gelangen (siehe Die Liturgie der Erzäbtissin). Sie stehen nun vor vier hohen Felsmassiven, die teilweise dicht bewachsen sind; das Gebiet um sie herum besteht aus felsigem Boden, der keinen Pfad erkennen lässt.

Sofem die Helden das richtige Prozedere durchführen, gelangen sie in eine Höhle, in der fünf Pferde stehen. Einige Kisten, Hafersäcke und Stroh vervollkommen neben einem Durchgang ins Innere das Bild.

Ein Hesindegeweihter blickt die Helden erst überrascht, dann besorgt an. Er begrüßt die Ankömmlinge, die ja schon erwartet werden, und bringt sie in eine hesindianisch ausgestattete Wohnhöhle.

Sollten die Helden arg verletzt sein oder andere Zipperlein haben, wird er umgehend jemanden holen, der ihnen hilft. Später wird die bereits eingetroffene Erzäbtissin Weifenhaag die Helden persönlich begrüßen.

Eine Frage stellt sich noch: Was passiert, wenn der "wissende" Held stirbt? In diesem Fall müssen Sie eine Szene improvisieren. Es mag sein, dass der Geist des verstorbenen Helden einen seiner Gefährten besucht und in ihn fährt. Über diesen Weg kann er sein Wissen weitergeben und danach hoffentlich in die zwölgöttlichen Paradiese eingehen.

ΑΠΗΛΑΓ

Das Banner der goldenen Hand

An einer schwarze Holzstange mit silberner Spitze hängt ein fleckiger brauner Stoff, auf den mit goldenen Fäden eine Knochenhand gestickt ist.

Ehemals gehörte das Banner dem "Orden von der goldenen Hand", einer praiotischen Bruderschaft, die den heutigen Bannstrahler ähnelte und in der Zeit der Priesterkaiser (658-528 v.H.) gegründet wurde. Sie wandten sich später Borbarad zu und wurden im Magierkrieg vernichtend geschlagen. Borbarad erweckte sie zu neuem Leben und ließ sie erneut gegen seine Feinde antreten. Doch auch das zweite "Leben" der Ordenskrieger ging mit Borbarad unter. Wie aus dem Feldzeichen ein Artefakt ungeheurer Macht wurde und wie es letztendlich nach Warunk kam bleibt ein Rätsel.

Das Banner hat eingerollt äußerst geringe Wirkung. Nur magiebegabte, denkende Wesen, die es berühren, spüren seine

ΕΝΔΕ ΓΥΤ, ΑΛΛΕΣ ΓΥΤ?

Für die Helden kommt nun die Zeit der Abrechnung. Als solides Fundament erhalten die Helden **400 AP**. Zusätzlich kann sich jeder Held 13 mal 13, sprich **169 AP**, für die niederhöllische Erfahrung gutschreiben, die er gesammelt hat.

Spezielle Erfahrungen verteilen Sie nach eigenem Ermessen, sie sollten jedoch nicht mehr als neun vergeben. Hier ein paar Vorschläge: *Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Athletik, Überzeugen (Lügen), Wildnisleben, Götter und Kulte, Sagen & Legenden, Magiekunde.*

Lassen Sie Helden, die Opfer einer Vision aus Thargunitoths Reich geworden sind, mit 2W6 würfeln. Das Ergebnis ist ab sofort der Wert an MÜHLENANGST. Weiterhin können alle Helden den Nachteil TOTENANGST, soweit vorhanden, zu halben AP-Kosten um einen Punkt senken.

ungeheure Macht in Form von Visionen aus Thargunitoths Reich. Ist das Banner jedoch entrollt, beginnt es, von einem dämonischen Wind getrieben, zu flattern. Alle Toten, einerlei ob Mensch oder Tier, werden offenbar von Thargunitoths Macht erfüllt, erheben sich und gehen auf das Banner zu. Die Reichweite des Artefakts ist ungewiss; in Gebieten, die ohnehin schon von Tod und Untod gezeichnet sind, ist sie vermutlich höher als an anderen Orten. Ebenso ist ungewiss, was mit den Untoten geschieht, wenn sie das Feldzeichen erreicht haben - doch das mag hoffentlich nie geschehen und liegt vollends in Ihren meisterlichen Händen.

Eine magische Überprüfung mit einem ANALÜS ergibt, dass unbekannte Zauber aus dem Bereich Beschwörung auf ihm liegen. Ein OCULUS ASTRALIS lässt den Zaubernenden wissen, dass die Beschwörungskomponente mit einem Strang verbunden ist, der geradewegs in die siebte Sphäre zu führen scheint.

ΖΩΙΣΧΕΠΙΣΠΙΕΛ 2 - ΗΟΡΤ ΔΡΑΧΕΠΒΛΙΚ

"Drachenblick haben wir ihn getauft, denn ebenso wachsam und unermüdlich wie einer der großen Alten werden wir in seiner Bewachung sein." - aus dem Buch der Schlange der Geweihten L.E. Weifenhaag

Unterstützen Sie die Atmosphäre im Hort mit Musik (z.B. Der Name der Rose). Schildern Sie ihn als einen Ort der Besinnung an die Macht Alverans (Hesinde), der Kraft, aber auch als Mysterium — ein verlorener Platz inmitten der Schwarzen Lande. Noch lsst er unentdeckt, aber wer vermag zu sagen, wie lange noch? Froh, den Schrecken in Eslamsbrück entkommen zu sein, werden die Helden das Ruhen zu schätzen wissen, ihre Wunden an Leib und Seele pflegen und ihre **LeP** bis zur Abreise — sofern realistisch - auf den ursprünglichen Stand bringen. Tränke zur

magischen Regeneration von **AsP** sind nicht verfügbar. Alpträume sind bei dem ein oder anderen Charakter unvermeidbar. Machen Sie dies u.a. daran fest, wie im vorherigen Abenteuer die Entsetzensproben verlauten sind.

Die Bewegungsfreiheit der Helden ist in Drachenblick eingeschränkt. Allzu neugierige Charaktere sollten dies zu spüren bekommen. Fragen zum Orden der Eisernen Schlange werden grundsätzlich nicht beantwortet; lediglich allgemeine Informationen zu den Draconitern sind zu erhalten. Ein besonderes Phänomen ergibt sich kollektiv nach Verlassen des Hortes. Fremde befällt eine Art Amnesie, Erinnerungen an den Aufenthalt und den Weg zum Hort selbst sind nebulös und lückenhaft.

Lesen Sie bitte weiter im Kapitel **Der Auftrag** auf S. 53.

ALVERAΠSKOMMAΠDO

VON FRANK PARTING

Mit Dank an Peter Hitzke, Christian Hötting, Ulrich Kneiphof, und Horst Thiele

Als Efferd sah, dass die Vallusaner, sein geliebtes Volk, die Molochen versklavten, zürnte er.

Sturmflut für Sturmflut sandte er gegen die Stadt, die bald dem Untergang geweiht schien. Kein Damm, keine Mauer war stark genug, dem Herrn der Gezeiten zu widerstehen. Da rief Elgor der Zwergenbaumeister in höchster Not sein Volk zur Hilfe. In nur drei Monaten verrichteten die Angroschim ein gewaltiges Werk- Aus Granit, und Basalt ward eine 15 Schritt hohe Wehrmauer errichtet, die fortan allen Unbilden des Meeres trotzte. An der Stelle, die am weitesten in das Meer hinausragt, erbauten sie einen Tempel des Ingerimm mit einem mächtigen, 20 Schritt hohen Feuerturm. Nimmer darf ein Bauwerk von Menschenhand den Feuerturm überragen, soll nicht der Feuergott seine schützende Hand von der Stadt nehmen. Beben wird die Erde, bersten wird das Mauerwerk und die Stadt den Fluten und dem Zorn Efferds anheim fallen ...

Die Angroschim blieben in der Stadt, und der Älteste von ihnen ward fortan zum Hüter bestellt, auf dass die Prophezeiung keine Erfüllung finde.

— Aus den Chroniken des
Ingerimtempels zu Vallusa

HINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)

Vallusa im Tsamond

Rhythmisch, im Takt des Schmiedehammers, wiegen sich die Gläubigen hin und her, skandieren gleichförmige, nahezu hypnotische Gesänge, in denen der Klang des Hammers, der auf den Amboss fällt, seinen Widerhall findet. Fremdartig sind die Worte in Rogolan, dunkel und schwer. Dämpfe von verbranntem Tannenharz steigen empor während die züngelnden Flammen der heiligen Esse ihren Hüter, den Tempelvorsteher, in ein flackerndes Licht tauchen. Unermüdlich lässt er den Amboss zu Ehren Ingerimms erklingen, den Blick in das Flammentier gerichtet. Schweiß rinnt über seinen Körper, läuft über die lederne Schürze hinab. Langsam, zunächst kaum erkennbar, greift das Feuer nach dem Geweihten, hüllt ihn ein. Nahezu ekstatisch bewegt sich nun sein Leib, den Hammer weiter schwingend. Seine Sangesstimme füllt den Tempel aus, bricht sich an den mächtigen Mauern. Bilder formen sich vor seinem geistigen Auge, lassen die Vision lebendig werden ...

"Mein Name und das Feuer schenken Kraft, bilden ein Band. Gestein verwandelt sich, so wie Feuer und Erz eins sind"



"... meine Vision war eindeutig. Der Feurige, Ingerimm, hat mir ein unmissverständliches Zeichen gegeben. Wir müssen handeln." Er blickt in das Rund der Versammelten. Rolosch, Sohn des Worold, der Zwergenälteste, Hüter des Feuerturms, streicht sich bedächtig durch den Bart, grummelt etwas Unverständliches, bevor er spricht:

"Väterchen Angrosch hat gesprochen. Das Volk der Angroschim in Vallusa wird euch unterstützen. Für die verbliebenen Kämpfer in Lorgolosch, hmm, na ja, man wird sehen. Sollte euch", er kratzt sich am Kopf, nimmt einen großen Schluck Bier, "das gelingen, dann hätten wir wieder Frieden in der Stadt. Wenn

nicht, dann sind wir bereit zu kämpfen. Wir stehen bei Angrosch im Wort. Sorge dafür, dass die Stele hier herkommt." Er schwingt seine Faust und lässt sie auf den Tisch knallen. Grimow Jannske, Tempelvorsteher des Ingerimm zu Vallusa, blickt erleichtert in die Runde." Nun denn, lasst uns beraten wie wir vorgehen, wie wir die Saljethstele nach Vallusa bringen."

Abenteuervoraussetzungen

Oben stehende Vision und die daran geknüpften Beratungen bilden den Ausgangspunkt für das Abenteuer. Die Charaktere sollen die Saljethstele aus Lorgolosch holen und unverseht nach Vallusa bringen, damit sie dort auf dem Ingerimmtempel errichtet werden kann. Somit bleibt der Tempel das höchste Gebäude, die Stadt ist nicht mehr dem Untergang, wie in die Legende beschreibt, geweiht. Gerade wieder aufflammende Streitigkeiten, Interessenskonflikte bezüglich Bauhöhe im überfüllten Vallusa und damit in Verbindung stehende Unruhen in der Stadt, die auch die Verteidigungsfähigkeit beeinträchtigen würden, entfallen. Lesen Sie dazu auch im **AB** sowie **Das Land an Born und Wallsach** S. 118 ff. Für diejenigen Spieler, die bereits das Abenteuer **Brogars Blut** gespielt haben, ist dieses Szenario eine Fortsetzung dazu und bietet ein Wiedersehen mit ehemaligen Angroschim-Gefährten.

Im Text werden Sie Hinweise zu Musik finden, mit welcher die Stimmung am Spieltisch verstärkt werden kann. Dies ist als Anregung zu werten, denn sicherlich haben Sie selbst das ein oder andere Schmankerl in Ihrer CD Sammlung. Allgemein als geeignet für dieses Abenteuer erachten wir Soundtracks von Filmen wie Hamlet (Morricone), Dracula (Kilar), Alien 3 (Goldenthal) und Herr der Ringe (Shore).

Anwerbung im Rahmen der Kampagne "Schwarze Splitter"

Die Gruppe befindet sich gerade im Speisesaal, als ein Meckerdrache aufgeregt hereinflattert. Er lässt eine lederne Hülle fallen, fliegt um den Tisch, schaut neugierig auf das Essen, schleckt einmal Erzäbtissin *Elida Welfenhaag* ab, um dann auf ihrer Stuhllehne Platz zu nehmen, wo er jedoch nicht lange verharret.

DER AUFTRAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Hey, was für eine armselige Gesellschaft!" Im Tiefflug stibitzt der Meckerdrache einem der Charaktere etwas von seinem Essen. Dabei stößt er ein Trinkgefäß um; der Inhalt ergießt sich über [Held] Schoß. "Tsss ..." - ein Zischeln, dem ein meckendes Lachen folgt. "Ungeschickt, wirklich ungeschickt von euch. Nicht schnell genug. Tss ..."

Ein kurzes, scharfes "Goldmälchen, es reicht!" entfährt der Erzäbtissin, die bis dato dem Ganzen mit unbewegter Miene zugeschaut hat. "Sag uns, was dich hierher bewegt." Der Meckerdrache scheint jetzt fast ein wenig zu schmolzen und zögert mit einer Antwort. "Soll ich euch die Botschaft singen?" Nahezu unschuldig sieht der Drache dabei Elida an. Ein Funkeln aus ihren Augen ist die einzige Antwort. "Ich verstehe schon. Aber ..." Erneut bedient der Drache

sich von einem Teller. "Also, ich habe eine Nachricht von meinem Freund Delo." Goldmälchen plustert sich förmlich auf, streckt stolzgeschwellt seine Brust hervor. "Ich, ja mich hat er auserwählt — soll euch was ausrichten."

GOLDMÄVLCHEN, EIN MECKERDRACHE

Goldmälchen ist ein treuer Gefolgs"mann" des Kaiserdrachen Apep, dem Herrn der Drachensteine. Häufig dient er als Herold. Er gilt als vorlaut, frech, eitel und geltungssüchtig. Doch niemand sollte ihn deswegen unterschätzen. Seine Dienste verrichtet er zwar manchmal etwas unorthodox, aber stets zuverlässig. Man munkelt, er beherrsche sogar ein wenig Magie.

Sollte Ihre Heldengruppe ungehalten werden, wird Goldmälchen dies ignorieren und jedweder Enerviertheit mit ungläubigem Staunen und Unverständnis begegnen. Um eine passende Antwort ist er sowieso nie verlegen. Der Drache fährt mit gewichtiger Miene fort, versucht, seiner Stimme einen herrschaftlichen, gewichtigen Klang zu verleihen, was ihm auch recht gut gelingt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Im Auftrag der Ingerimmkirche bitte ich euch, ein weiteres Mal wider den Dunkelsinn zu streiten. Wir haben schlechte Kunde erhalten und sind um Hilfe gebeten worden. In Vallusa ist es zu blutigen Unruhen zwischen den Bornischen Pfeffersäcken auf der einen Seite und den Zwergen, als auch der Ingerimmkirche auf der anderen Seite gekommen. Dem Hochgeweihten des Ingerimm in Vallusa hat der Herre Ingerimm eine Vision geschenkt. Dazu bedarfes der Saljethstele, die nach Vallusa zu bringen ist." Goldmälchen holt tief Luft, blickt sich beifallheischend um, um dann fort zu fahren. "Alle benötigten Informationen, darum bitte ich meine gute Freundin Elida ..." Goldmälchen sieht jetzt fast ein wenig beleidigt aus "... erhaltet ihr auf Drachenblick. Ich vertraue auf eure Fähigkeiten und eure Treue. Der Erfolg und das Schicksal Hunderter liegen in euren Händen. Mögen die Zwölfe mit euch sein." Hier endet die Botschaft, und der Drache fällt wieder in seinen alten Tonfall zurück "Ich, ja ich, habe die Aufgabe Delo eure Entscheidung zu überbringen."

Den Text der Pergamente im Inneren der Lederhülle, der die Erzählungen des Meckerdrachen ergänzt, finden Sie weiter unten.

Elida wird die Helden stumm, aber sehr eindringlich beobachten. Sobald die Präzeptorin erkennt, dass Ihre Gruppe den Auftrag annimmt, wird sie dafür Sorge tragen, dass den Helden alle vorhandenen Informationen zur Verfügung gestellt werden. Außerdem wird sie es sich nicht nehmen lassen, einen Götterdienst abzuhalten, ehe ihre Gäste von dannen ziehen.

Das Wissen der Erzäbtissin

Folgende Informationen kann die Erzäbtissin liefern; dabei zieht sie auch einige Bücher aus der örtlichen Bibliothek zu Rate.

-Allgemeines zu den Angroschim und ihrer Kultur

- Näheres über den **Auszug der letzten Brillantzwerge** (ING 28 Hal) unter Führung des Geoden Xenos von den Flammen aus Lorgolosch

(Achtung!) Bei dem Folgenden handelt es sich um Meisterinformationen aus dem Abenteuer **Brogars Blut**, das den Auszug der Brillantzwerge behandelt): Nachdem Schatodor, die oberirdische Hauptstadt des Bergkönigreiches Lorgolosch unter feindlichem Ansturm fiel, zogen sich die Überlebenden in den unterirdischen Teil der Stadt (Thorolosch) zurück und trotzen den Angriffen. Angroschim, die sich selbst Angehörige von Brogars Blut nannten und der Unterstützung Agrimoths dienten gelang es, die Beilunker Zwerge derart in Bedrängnis zu bringen, dass der Geode Xenos von den Flammen die letzten Brillantzwerge durch elementares Feuer bis zum Schlund führte.

- Ein großer Teil von Thorolosch wurde dabei von Lava geflutet, und nur einige wenige Zwerge blieben zurück um die letzten Hallen zu verteidigen. Darunter auch Omgrasch, Sohn des *Orbal, König von Lorgolosch*, der Amt und Würde niederlegte. Seit 6 Monaten gibt es keine Nachrichten mehr aus Lorgolosch.

-Bei der **Saljethstele** handelt es sich vermutlich um eine Abschrift — oder das Original — des Vertrages zwischen Elfen und Zwergen, der nach dem gemeinsamen Kampf gegen die Orks bei Saljeth (dem heutigen Greifenfurt) im Jahre 1134 v.H. geschlossen wurde. In dem unter Ramoxosch III. und den Elfen unter Tasilla Abendglanz geschlossenen Pakt sind die gegenseitigen Rechte und Pflichten — namentlich die Holznutzung - geregelt. Das Papier wurde aber auch zum ersten "Freundschaftsvertrag" zwischen beiden Völkern.

- Der derzeitige Aufenthaltsort ist unbekannt. Ursprünglicher Standort war der oberirdische Ingerimtempel im Tal von Schatodor. Daher konnte das Pergament beim Auszug der Zwerge nicht mehr geborgen werden.

- *Ramoxosch III. von Lorgolosch* (um 300 v.BF. - 44 BF.), Hochkönig der Zwerge in den Jahren 172 v.BF. bis 119 v.BF., trat entschlossen der Bedrohung durch die Orks entgegen.

Folgendes Schriftstück hat Goldmälchen mitgebracht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als Ramoxosch, König von Lorgolosch, den Pakt mit Tasila Abendglanz geschlossen hatte, dankte er dem gestrengen Vater Angrosch. Ihm zu Ehren erschuf er ein Meisterwerk der Handwerkskunst, welches eine stete Gemahnung an den Vertrag und zu Ehren Angroschs sein sollte. Tage ward er nicht gesehen, so innig war seine Versenkung — sein Humpen, unberührt, seine Hände von Angrosch geführt. Aus Fels ward Meisterkunst.

Nur das Feuer der Flammen, welches über sein verschwitztes Antlitz huschte, kann Zeugnis davon ablegen, was in jenen Tagen geschah. Schwungvoll und mit Macht bezwang er den Stein, brach ihn, formte ihn. Mit der Leichtigkeit einer Feder führte er den Meißel, welcher die Worte, die seinem Geist wie ein Quell entsprangen, in das Gestein brachte. Beseelt von seinem Glauben, erfand er eine Mechanik, die ihresgleichen sucht. Als sein Werk vollbracht war, füllte sich sein Blick mit Stolz. Kaum vermochte er zu erfassen, was er erschaffen hatte. Er rief sein Volk, um das Werk zu betrachten. Brausender Jubel erfüllte die Heilige Halle, ein Fest, viele Tage lang, begann. Ein rauschendes Fest. - Robol, Sohn des Farsch

Sofem Sie als Spielleiter es wünschen, entrollt die Präzeptorin eine weitere Rolle aus ihrer Bibliothek, auf der die Stele näher beschrieben ist.

Abmaße: Eine Säule, 2 Schritt hoch, 1 Schritt durchmessend

Inscription: filigran, eingemeißeltes Anagramm

Schmuck: Auf der Stele steht Väterchen Angrosch, den Amboss und zwei Schmiedehämmer zu seinen Füßen. In seinen ausgestreckten Händen, zusammengeführt wie die eines Dürstenden, der Wasser aus seinen Händen trinkt, brennt ein Feuer.

Mechanik: Im Inneren befindet sich ein Mechanismus, der das Öl zur Flamme leitet. Befüllt wird die Stele über eine Klappe.

Material: dunkelgrauer Stein, Stele und Figur sind aus einem Stück geschaffen.

Ausrüstung und Vorbereitung

Folgende Ausrüstung können die Helden in Drachenblick erhalten:

Karten, Marschverpflegung, Wasser, Kräutertee (*Zwölfbuch, 12 Anwendungen*), 4 Anwendungen getrockneter *Ulmen Würger*, Seile, Kletterhaken und Fackeln sowie warme, schlichte Kleidung; bei Bedarf auch einfache Waffen. Zudem zwei Uniformen der Schwerter Borbarads (**DK**, S. 111), eine davon im Range eines Prophet-Leutnant. Heiltränke sind nicht mehr verfügbar. Gefälschte Marschpapiere sind in der Kürze der Zeit nicht herzustellen.

Auf dem Rückweg von Logrolosch wird vor der Küste ein Boot auf die Helden warten, um sie nach Vallusa zu bringen. Treffpunkt ist der Ogerschädel, eine Landmarke an der Küste, deren Lage anhand einer Karte ersichtlich ist. Am Abend vor dem Aufbruch werden die Helden gebeten, am Götterdienst zu Ehren der Herrin Hesinde teilzunehmen.

Tac'raah

Ad Majorem gloriam dea - zum größten Ruhm der Göttin

— Wahlspruch der Eisernen Schlange

Man geleitet die Gruppe in das Herz des Hortes, die heilige Halle. Sieben Ordensmitglieder sind anwesend um dem Hesindendienst der Erzpräzeptorin beizuwohnen.

Beim Betreten der Halle fällt der Blick auf Tac'Raah, die Unergründliche, Heiligtum vergangener Völker, rätselhafte Gesandte der Allwissenden. Dargestellt ist sie als riesige Schlange, deren Leib sich zwei Schritt am Boden schlängelt und weitere drei Schritt in die Höhe ragt, ehe das schmale Haupt sich anmutig dem Betrachter entgegen neigt. Der Stein gleicht dunkelgrünem Speckstein auf dem unzählige Goldadern ein Schuppennetz bilden und der Schlange einen gildenen Schimmer verleihen. Warm ergießt sich der Schein von unzähligen Kerzen über die Statue und lässt sie lebendig wirken. Ihre Augen, zwei faustgroße geschliffene Smaragde, lassen den Betrachter in ihrem leuchtenden Funkeln versinken, welches bis in die tiefste Seele zu dringen scheint. Dann spürt das Herz des Betrachters, das dies, bei den Zwölfen in Alveran, mehr als nur eine Statue ist.

Schildern Sie die Atmosphäre, die Einmaligkeit dieser Stätte, die Kräfte, welche Ihre Spieler verspüren. Der Blick aus den uralten Schlangenaugen bohrt sich wie glühende Pfeile unnachgiebig und schmerzhaft in das Herz. Nur Wenige sind in der Lage,

diesem Blick Stand zu halten (*Selbstbeherrschung* +2, für Nichtzwölfgöttergläubige +4) um den Blick nicht zu senken. Magisch begabte Charaktere werden während des Hesindedienstes spüren, dass ihre astrale Kraft in Bewegung ist. Spieltechnisch bedeutet dies, dass alle ursprünglich vorhandene AE nach dem Götterdienst wieder vorhanden ist. Die magischen Schwingungen wirken jetzt weitaus reiner, klarer, tragen etwas Befremdliches, Unbegreifbares in sich, welches die Seele anrührt.

Aufbruch ins Ungewisse

Nach einer ruhigen Nacht wacht die Gruppe wundersam erholt auf. Warmer, dampfender Haferschleim mit ein wenig Honig gesüßt wartet auf die Helden. Der Duft von Kräutertee hängt im Raum, derweil ein wärmendes Feuer im Kamin prasselt. Wehmut schon bald diesen Ort verlassen und sich dem Unbill von Wetter und dämonischen Einflüssen aussetzen zu müssen kommt auf. Anwesend ist lediglich die Präzeptorin. Sie hat einen Lederbeutel in der Hand, den sie in Gedanken versunken ansieht.

Stumm blickt sie die Helden der Reihe nach an, ehe sie ihnen den Beutel übergibt und seine Bedeutung erläutert. In diesem befindet sich ein magisches Artefakt, welches ein mächtiges Luftelementar bindet. Mittels dieses Elementars können die Helden die Berge von Beilunk überwinden und Reisezeit einsparen. Zur Aktivierung muss das Amulett lediglich an seiner Kette umhergewirbelt werden. Sehr deutlich wird darauf verwiesen, dass das Elementar nur ein Mal gerufen werden kann und die Helden gut abwägen sollten, wann sie diese Hilfe in Anspruch nehmen möchten.

Das etwa handtellergroße Amulett hängt an einer silbernen Kette und ist eine schöne, silberne tulamidische Arbeit. Es stellt ein Haus im mhanadischen Stil dar, welches auf Wolken ruht. Das Gebäude ist aus Onyx geformt und wird von silbernen Wolken eingefasst und gehalten.

Als Zeichen der Verbundenheit mit Ingerimm und als Freundschaftssymbol den Beilunker Zwergen gegenüber wird ebenfalls ein kleiner, von einem Ingerimmgeweihten gesegneter Hammer mitgegeben.

Alle Draconiter sind erschienen, um die Helden zu verabschieden, ihre Segenswünsche auszusprechen und Worte der Zuversicht zu äußern. Dann öffnet sich das schwere Eingangsportal. Erneut erfahren die Helden, was es bedeutet, durch den Schutz, der den Hort umgibt zu schreiten. Einen Moment nur, nicht mehr als ein Wimpernschlag mag es gedauert haben, und die Welt ist eine andere. Die Schwärze der Nacht beginnt dem Grau der Morgendämmerung zu weichen, mächtige dunkle Wolken hängen schwer am Himmel. Schnee fällt hernieder, die Füße sinken in den Schneeteppich, der die Landschaft zugedeckt hat. Lesen Sie bitte unter Gen Lorgolosch auf Seite 55 weiter.

ANWERBUNG

ALS EINZELABENTEUER

Sollten Sie dieses Szenario mit Ihrer Gruppe nicht in Kampagnenform mit den anderen Abenteuern dieses Bandes sondern einzeln spielen wollen, geben wir Ihnen an dieser Stelle einen möglichen Einstieg für ein solches Vorhaben.

Die Helden werden in Vallusa von Zwergen oder Ingerimmgeweihten angesprochen und in den Ingerimmtempel gebeten, wo ihnen die zuvor (siehe **Anwerbung Kampagne**) erwähnten Hintergründe geschildert werden. Als Belohnung winkt der Segen der Ingerimmkirche und ein persönliches Meisterstück der Handwerkskunst (Waffen, Rüstungen, Kunsthandwerk wie Schmuck, Glaswaren, Webwaren u.a. im Gegenwert von 100 Dukaten). Ausrüstung im angemessenen Rahmen kann gestellt werden, außerdem das im dem Kapitel **Aufbruch ins Ungewisse** beschriebene Amulett sowie der geweihte Hammer.

Man meidet die Blutige See soweit man kann, für den Rücktransport samt Stele verspricht man jedoch das Schiff eines Schmugglers aus der Nähe von Mendena zu einem vereinbarten Treffpunkt zu senden, über dessen genaue Lage die Helden unterrichtet werden. Dies ist der *Ogerschädel*, eine Landmarke an der Küste.

Zunächst gilt es, über die Misa zu setzen. Schildern Sie die Gefahr durch die Schwarzen Ufer am jenseitigen Ufer, lassen Sie den Helden jedoch eine Möglichkeit ohne größeren Feindkontakt durch die Frontlinie zu brechen. Weitere Informationen zum Reiseverlauf entnehmen Sie bitte dem nachfolgenden Kapitel.

Da es nicht möglich ist, vorauszusagen, welche Wege und Stege die Abenteurer nehmen werden, sind nachfolgend lediglich einige allgemeine Informationen aufgeführt. Entscheiden Sie als Spielleiter selbst, wie detailliert Sie die Reise ausspielen möchten, welche der unten aufgeführten Ereignisse und Schilderungen Sie verwenden möchten.

Es ist (noch immer) Winter, vom baldigen Frühling ist nichts zu bemerken. Jenseits der großen Straßen ist daher das Reisen sehr mühsam. Falls sich die Helden nicht der Witterung entsprechend "einpacken", erhalten sie Abzüge auf Aktionen, Talentwerte und LeP durch Kälteschaden nach Ihrer Maßgabe.

I. TAG BIS 6. TAG - GEN LORGOLOSCH

Zielsicher schreitet die Gruppe durch Xeraanien. Selbst der Himmel scheint ob der Zustände zu weinen. Kühler Wind in Eintracht mit Schneefall erzeugen ein Frösteln, welches in der klammen Kleidung immer wieder mal für eine Gänsehaut sorgt. [Held] läuft bereits die Nase, und auch andere verspüren erste Auswirkungen des Wetters.

Sollten die Helden das Abenteuer als Kampagne spielen, so sind die Geschehnisse um Warunk immer noch mehr oder minder präsent und sorgen auch schon mal für Alpträume von aufmarschierenden Totenheeren, nach dem Schlafenden greifenden Skeletthänden und dem warunker Burgberg, aus dem eine formlose, alles verschlingende Masse bricht.

Die Landschaft

Der flachen Ebene in der Tesralschlaufe, die an den Hort anschließt, folgt das sanft gewellte tobrische Hügelland, welches teilweise bewaldet und immer wieder von kleinen Bächen durchzogen ist. Verschneite Pfade und Karrenwege führen zu Höfen und Weilern. Auf der Höhe von Warunk wird die Landschaft zunehmend rauher, bewaldeter und felsiger; die Berge am Horizont rücken näher.

Dämonische Pervertierungen (Agrimoth) finden sich im Landesinneren an der Grenze zu Transsylvanien. Untote sind häufiger an der Grenze zur Warunkai zu finden. Einzelnen Wasserleichen begegnet man auch an Flüssen und der See. Die Küste sowie der Dogul als auch die Tobimora und der Vildrom sind durch Charyptorots Einfluss verdorben.

Die Menschen

Die hier lebenden Menschen sind auf unterschiedlichste Art und Weise geprägt worden. Die Aussprache von Dämonennamen ist schon fast alltäglich. Es finden sich Opportunisten, Kriegsgewinnler und heimlicher Widerstand aber auch Menschen, die durch die Situation gebrochen wurden und deren Leben eine einzige Qual ist. Nur die Angst vor dem, was nach dem Tod kommt, hält sie vom Freitod ab. Mißtrauen herrscht allorten, und hier leben Kinder, die unter diesen Umständen aufgewachsen sind und nichts Anderes kennen. Ihr Sinnen und Denken hat wenig mit dem anderer aventurischer Kinder gemein.

Das Volk ist durchsetzt von Häschern, Denunzianten und Zuträgern für die Heptarchen, skrupellosen Prälaten der Borbaradkirche sowie korrupten Adeligen.

Begegnungen

"Sankt Borbarad — Xamanoth, Alveranariar des Verbotenen Wissens, Ungeborener, Portifex Maximus, erschienen und verbannt im Schwarz und Rot der Gorischen Wüste, wiedergekehrt im Schwarz und Rot der Sichelgebirge, vorbestimmter Herr in Schwarz und Rot der Zitadelle am Rande der Welt, Herr über Blut und Metall, du dem Los im schwarzweißen Buch des Schicksals die Herrschaft über den Erdkreis bestimmt hat, Weltenschütterer, du, der du gewohnt bist, dass alles, ob lebend oder nicht, antwortet wenn, du fragst, und gehorcht, wenn du befehlst, Scheider der Zeit, Herr des Zwölften Zeitalters."

- Alle Dorfbewohner treffen sich zum **Gebet an Borbarad** (s.o.). Selbstverständlich erwartet man auch die Teilnahme der Gäste und ein Opfer (Geld, Gold, Edelsteine usw.). Die Höhe der Spenden wird genau und argwöhnisch beobachtet. Wo es keinen Tempel gibt, finden sich Bilder oder Statuen der Schwarzen Göttin mit dem Borbaradknäblein auf dem Arm.

- **Devotionalienhändler** preisen die aus geruhtem Gebein geschnitzten Heiligensstatuetten von Liscom von Fasar und dem Propheten Haberbart¹, Muscheln in denen das Rauschen der Ewigkeit zu vernehmen ist sowie Borbaradglyphen an.

- **Pilger** erzählen mit Begeisterung von ihrer Wallfahrt in die *Heilige Stadt Mendena*, wo Borbarad erstmalig den Boden der Schwarzen Lande betrat sowie der Jünglingsopferung vor der *Schwarzen Rondrazu Kurkum*.

- Geltungssüchtige streitlustige **Söldnerhaufen** machen **Schenken** unsicher, Unterkünfte sind zumeist ungepflegt und ungezieferstrotzend. Nicht selten grenzen die Preise an Wucher. Niemand vermag zu sagen, was da so in der Suppe schwimmt und wer die Brunnen bewohnt, aus denen das Trinkwasser geschöpft wird. Paranoia Ihrer Helden schadet in diesem Fall nicht — und ist in einigen Fällen durchaus begründet.

- **Unterkunftsmöglichkeiten** auf Höfen werden selten gewährt,

und wenn, ist das Verhalten der Bauern von Misstrauen und Ablehnung gekennzeichnet. Allzu aufdringlichen Personen wird der Hofhund auf den Hals gehetzt.

- **Steuereintreiber** finden immer einen Anlass zu Ehren der Kirche Borbarads Geld einzufordern.

- **Paranoia** wird sich bald innerhalb Ihrer Heldengruppe breitmachen: Was bewegt sich da im Unterholz? Den Göttern sei es gedankt — nur Räuber. Travia sei Dank, endlich ein Dorf. Der geschmolzene Schnee läuft mittlerweile langsam aber beständig den Nacken herunter, es ist dunkel, ein trockener warmer Platz kommt da zur rechten Zeit. Wahrscheinlich ist es wirklich ein Dorf oder Weiler. Wahrscheinlich ist aber auch, dass die einzigen Bewohner Ghule auf dem entweihten Boronanger sind, oder lediglich nur noch ein sabbelnder Verrückter im Ort haust. Wahnsinnig geworden, durch unermessliche Schrecken und Pein. Lassen Sie die Helden so häufig auf verderbtes Leben oder Unleben stoßen, dass ihnen ein normales nostrisches oder albernisches Dorf wie eine Vision aus einem längst vergangenen Leben erscheint.

- **Wölfe** (2W6) sind im Winter besonders hungrig. Ein Angriff eines Rudels kann erfolgen, wann immer es Ihnen in den Sinn kommt:

Grimmwölfe

INI 10+W6 **AT** 9 **PA** 4

TP 1 W+2* **DK** H

RS 2 **MR** 0 **GS** 12 **LeP** 15-20

*Ansteckung mit Rascher Wahn bei 1-15 auf W20 oder Tollwut 16-20 auf W20

- Eine aufgedunsene Wasserleiche wartet darauf, dass jemand zum Wassers schöpfen kommt, um ihn unerwartet mit festem, eiskaltem Griff in ihr Reich zu ziehen (Entsetzensprobe optional + 2). Addieren Sie zu eventuellem Körperschaden noch Kälteschaden 2W+1 hinzu, so der Held/in in das Wasser stürzt.

Gelingt eine *Selbstbeherrschung* +4 nicht, fällt der Held aufgrund des Schocks (eiskaltes Wasser) in Ohnmacht. Schaden wie Erstickten, siehe auch S. 58.

Wasserleiche

Sichel/Würgen:

INI 7+W6 **AT** 10 **PA** 2

TP 1W+2 **DK** H

RS 1 **MR** 5 **GS** 5 **LeP** 25

- Da die Helden gezwungen sind eine Rolle entgegen ihren Überzeugungen zu spielen und auch dementsprechende **Uniformen** zu tragen, lassen Sie an geeigneter Stelle Proben auf *Selbstbeherrschung*, *Schauspielerei* oder *Sich Verkleiden* würfeln.

Gefahr lauert allenthalben, kleinstes Fehlverhalten kann lebensbedrohende Konsequenzen nach sich ziehen. Hilfe ist nicht zu erwarten, die Helden sind allein. Machen Sie dies bitte deutlich.

Weitere Hinweise und Anregungen finden sie in **DK**, ab S. 98, sowie S. 110 ff

¹Haberbart orakelte zu Zeiten Rohals, dass "Dämonen, die vom Hirn der Menschen speisen, 1000 Jahre herrschen" würden.

DER 6. TAG

SHAMAHAM/KURKUM

Tragen Sie dafür Sorge, dass Ihre Spieler *Shamaham* aufsuchen. Es ist die letzte Möglichkeit, Vorräte aufzufüllen, Ausrüstung zu ergänzen und eventuelle Informationen über die vor ihnen liegende Strecke einzuholen.

Shamaham ist mit 600 Einwohnern die größte Stadt in der Region. In der ebenso großen Garnison befinden sich Söldner, aber auch Tempelkrieger der Schwerter Borbarads, geführt von einem Baron-Erzprälaten. Der Bevölkerung geht es den Umständen entsprechend gut und sie werden sich einen Dämon darum scheren, dies zu ändern.

Ein **Belhalhar Tempel** dessen Bluttrommel zum täglichen Gebet ruft und ein **Tempel der Borbarad Kirche** sind hier zu finden.

Hier beginnt der Pilgerpfad nach Kurkum. Vereinzelt religiöse Fanatiker sind auch jetzt im Winter bereit, in das Vildromtal zu pilgern, um zu beten, getragen von der Hoffnung, das Rondrasanktuarium in der zerstörten Amazonenfeste fallen zu sehen. Die Schrecken Nagrachs, dessen unheiliges Eis das Tal immer während in seinen Klauen hält, halten sie nicht ab.

In den Straßen und Schenken des Ortes sind die Schwerter Borbarads, Tempelwachen und Söldner häufig anzutreffen. Priester und Paktierer bevorzugen die besseren Etablissements und bilden eine elitäre Gemeinschaft, die nur dem Fremden homogen und friedfertig erscheint. In ihrer Arroganz und ihren Intrigen sind sie kaum zu übertreffen. Fremde sieht man hier häufiger, auch wenn ihre Anzahl im Winter ungleich geringer ist. Shamaham bietet Unterkünfte in jeder Preisklasse und das Warenangebot ist vielseitig. Als Herbergen bieten sich **Blutzoll** und **Der Pilger** an.

Der Weg über Kurkum

Von Shamaham führt lediglich der Weg gen Kurkum zum Ziel. Eine weitere Möglichkeit wäre, die winterlichen Wälder zu durchqueren. Doch je näher Nagrachs Refugium in Kurkum rückt, um so kälter wird es. Es ist ein frostklarer Wintertag. Das Vildromtal strahlt eine Kälte aus, die bis in die Seele, bis in das Herz hinein zu reichen scheint. Um das Tal herum führen Karrenwege, die immer wieder den Blick auf das dämonische Wirken im Tal freigeben — Eis, wohin das Auge blickt. Baum und Pflanze erstarrt zu Eis, grausigen Skulpturen gleichend. An erhöhter Position ist der Blick auf die Silhouette der Ruine Kurkums zu erhaschen, deren geborstene, verbrannte Mauern sich mahnend über dem Eis erheben.

Südlich von Kurkum verbleibt nur die Möglichkeit, im Freien zu übernachten. Die bitterkalte Nacht bietet keine Möglichkeit zu regenerieren. Bäume bersten mit lautem Knall, gesprengt vom Frost. Es wird eine Zeitlang dauern, herauszufinden, wo die nächtlichen Geräusche herkommen. Alpträume, in denen Nagrach dominiert, stören den verbleibenden Schlaf empfindlich.

DER 7. UND 8. TAG

Schneeweiße Gipfel, bis zu 3000 Schritt hoch, mit scharfen Graten und Klüften rücken immer näher. Nadelgehölz, in das Lawinen breite Schneisen geschlagen haben, bedeckt die eisigen Höhen.

Das Hügelland ist dem Vorgebirge gewichen. Ob es nun dem nahen Vildromtal und dem damit verbundenen unheiligen Wirken zu zuschreiben ist bleibt unklar. Tatsache aber ist: Die Luft schneidet wie Messer in Heldenlungen, die Haare sind an ungeschützten Stellen alsbald mit Raureif überzogen.

Der Sturm

Der Himmel ist blau und von einer wunderschönen Klarheit, doch über den Bergen beginnt er, sich schwarzviolett zu verfärben. Mächtige schwarze Wolkentürme verhüllen die Gipfel, kommen rasch näher.

Egal wo die Gruppe sich nun aufhält, ob auf der Straße oder in der Wildnis: es ist einsam — kein Mensch, kein Zwerg, kein Elf keine Behausung weit und breit. Gelungene Proben auf *Wettervorhersage* und *Wildnisleben* können jetzt entscheidend weiterhelfen, bevor der Schneesturm losbricht. Nadelwald bietet provisorischen Schutz, aber auch eine Höhle, ein Schritt, 4 Spann breit, und 7 Schritt tief, ist hinter einer mächtigen umgestürzten Firunsföhre zu finden (*Sinnenschärfe* +4). Leider hat sich hier ein Bär für den Winter eingerichtet. Während im Wald die ersten Blitze einschlagen, erwacht vor den Helden ein missmutiger Meister Petz aus seinem Winterschlaf..

Im Wald bersten Bäume in dem jetzt vorherrschenden Schneesturminferno und lodern brennend in den Himmel empor (ggf. Orientierungsproben + 8). Der grollende Donner des begleitenden Gewitters hallt lange nach. Morsches Geäst bricht, fällt herab, junge Bäume winden sich im Sturm, knacken beängstigend, Äste fallen hinab (1W6). Weiterer Schaden entsteht durch Kälte (2W6 +1). In der Höhle sinkt der Kälteschaden auf 1W Genauere Regelungen zu Kälteschaden finden Sie in **Firuns Atem** und **Das Land an Born und Walsach**.

Der Borkenbär

Der Bär reagiert behäbig, ist zunächst nicht zu einer Attacke fähig, gerät aber, sollte er angegriffen werden, in Rage. Wenn die Kämpfer ihm den Weg verstellen, kann er nicht fliehen (*Klugheitsprobe*) und kämpft bis zum Ende (*Todeskampff*).

Der Borkenbär

Pranken (2AT/KR)

IN 7+W6 AT 9 PA 8

TP 1W+3 DK H

LeP 35 AuP 40 KO 15

MR 3 GS 7 RS 2

Durch die Gefahren des vereisten Gebirges und Konstitutionsproben wäre es langsam aber sicher an der Zeit den Helden klar zu machen, dass sie ohne Hilfe nicht mehr weiter kommen. Es wird Zeit, das Amulett zu nutzen.

Der Luftelementar

Einen Moment, nachdem das Amulett in der Luft gewirbelt wird, beginnt die Luft leicht zu flimmern. Eine wirbelnde Schneefontäne steigt auf, bildet eine fünf Schritt hohe Säule die aus tanzenden und kreisenden Schneeflocken besteht und nach dem Begehr fragt. Es ist niemand zu sehen, die Stimme scheint aus der Schneesäule selbst zu kommen. Die tanzenden Ifirnsflöckchen bilden jetzt das Bildnis eines Tulamiden, welches stetig in Bewegung ist.

Zunächst wird das Luftelementar sich zieren, eine Gruppe zu tragen, dann aber zustimmen - wobei es Wert darauf legt, nicht

dafür garantieren zu können, dass auch alle ankommen. Kaum ist der Handel geschlossen, bilden wirbelnde Wolken einen fliegenden - erstaunlich festen — Teppich, auf dem die Helden Platz zu nehmen gebeten werden (*Mutprobe* + HÖHENANGST). Als der Djinn empor steigt, wird es abermals kälter. Zielsicher sucht das Elementar die Luftwege durch die Täler und Zinnen - und sackt ab. Ein "Uff" ist zu hören bevor es weitergeht. Das Panorama ist wunderschön, verlangt jedoch allen eine erneute *Mutprobe* + HÖHENANGST ab. Sollte diese nicht gelingen, erfolgt eine *Selbstbeherrschungsprobe*, von der das weitere Verhalten des Helden abhängt — starr vor Angst, Panikattacken u.ä. Endlich, fast erschien es wie eine Ewigkeit, ist der Zielort erreicht: Lorgolosch.

Lorgolosch

Zur Flora und Fauna der Bergwelt von Lorgolosch finden Sie weitere Informationen in **DGSL**, S. 96.

Nadelgehölz wie Firunsföhre und Zirbelkiefer wechselt sich mit Bergalmen und zugefroren Bergseen ab. Schnee drückt die Äste hernieder, Wildwasser rauschen vernehmlich und gurgeln unter Eis während Wasserfälle zum Teil zu abstrakten Eisgebilden erstarrt sind.

Von Nordwest weht eine kalte Tobrische Brise, vereinzelt fällt Schnee und wechselt sich mit Sonnenschein ab, der aber weder die Seele noch denn den Körper erwärmt.

Die nächtliche Regeneration ist in den Bergen um 1-2 Punkte gemindert, solange die Helden im Freien nächtigen, der Kälteschaden ist 1W bei Übernachtungen in der ungeschützten Wildnis (ausführliche Regeln zu Kälteschaden finden Sie in **Firuns Atem**).

Eventuelle Jagdvorhaben werden durch den Winter und die Landschaft erschwert. Oberhalb der Baumgrenze finden sich auf steilen Hängen und Graten Gebirgsböcke. Rotwild und Wildsau sind in den Tälern zu finden. Stätten zwergischen Wirkens und Wohnens finden sich an verschiedenen Orten, konzentrieren sich jedoch auf die Hauptstadt Schatodor. Über allem liegt der Odem der Zerstörung und des Todes. Zu finden ist, bis auf zerschlagene Alltagsgegenstände, nichts. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe* +12 lässt sich ein einzelner kleiner Diamant finden. Zwergische Wege und Straßen sind im Zustand des Zerfalls, die Rückerobung durch die Natur ist unübersehbar. Kein Zweibeiner scheint unterwegs zu sein, und Raubvögel ziehen unbeirrt ihre Kreise. Unberührt liegt die Bergwelt da — eine Augenweide oder doch nur der Vorhof zu den Niederhöhlen?

Gen Schatodor

Alle Wege die die Helden beschreiten, führen letztendlich nach Schatodor. Von den Freischärlern ist nichts zu sehen. Dichter Bergwald erschwert die Wahrnehmung, Bergalmen bieten keine Deckung. Lautlose Bewegung ist schier unmöglich. Unter den Sohlen zerbrechen Äste im tiefen Schnee, manch Wurzelgeflecht lässt den Wanderer straucheln. Sobald jemand fällt (bäuchlings nach vorn) wird sich erweisen, dass nicht immer alles so ist wie es scheint. Bauen Sie die nachfolgende Szene bei Sonnenuntergang ein und achten Sie darauf, dass zumindest eine helfende Hand in der Nähe ist. Vorbereitungen für einen Lagerplatz wie Spuren suchen, Feuerholz besorgen u.a. wären hervorragend geeignet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Etwas lässt dich stolpern. Der vermeintliche Ast erweist sich als halbvermoderte Leiche, konserviert durch Eis und Schnee. Leere Augenhöhlen, an denen sich Vögel gütlich getan haben, blicken dich an, als du gerade versuchst, deine Hand aus dem Brustkorb zu befreien, in den Du beim Versuch dich aufzufangen eingebrochen bist. Etwas kaltes, zwei von Fäulnis gezeichnete Hände, legen sich um deinen Hals, drücken zu, noch bevor du zu einer Reaktion fähig bist. Ein erschütterndes Stöhnen und Heulen, entsprungen tiefster Seelenqual, bohrt sich in dein Ohr.

Die Leiche, deren Verwesung durch den strengen Winter aufgehalten wurde, trägt lediglich ein zeretztes Untergewand. Die Finger schließen sich wie Eisenklammern um den Hals und lassen sich nicht lösen. Lediglich die Gefährten können Abhilfe schaffen; Panik und Luftnot machen eigene Aktionen von Minute zu Minute schwieriger.

Untoter Zwerg

LeP 37 **RS** 1 **KK** 15 **MR** 5 **TP** 1W+2 Würgen

Schaden: Einmalig 1W (Klauenhände). Dazu kommt Schaden durch Ersticken: Der Betroffene muss jede KR eine KO-Probe ablegen, die von Runde zu Runde um 1 erschwert wird. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von einem AuP; misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos. Hält der Würgegriff an, so verliert das Opfer pro KR 1W6 Lebenspunkte, bis es schließlich erstickt ist. Beachten Sie bitte auch die entsprechenden Regenerationsregeln.

Der Hass des Untoten ist so groß, dass er auf keinen Fall loslassen wird, solange seine Kräfte dies erlauben. Dadurch hat er aber auch keine Parademöglichkeit.

9. TAG - SCHATODOR

Um Schatodor herum sind einzelne verlassene trutzige Türme zu finden, die aus Felswänden hervorragen oder Höhleneingänge sichern. Schießscharten und Zugbrücken dienen der zusätzlichen Sicherung. Der erste Turm ist zerfallen, ein Eingang nicht zu finden. Es mag sein, dass er unter den mächtigen Trümmern liegt. Ortskundige können auch den Verteidigungsturm aus **Brogars Blut** finden. Dort sieht es wüst aus: die Zugbrücke liegt halb zerborsten über dem Graben (*Gewandtheitsprobe*) und die Falltüre hinab ist zerstört; Schwefelgerüche und Wärme steigen empor. Der Blick in den Schacht gibt den Blick frei auf Lava, die wie ein glutrotes Auge nach oben schaut.

Die Helden können hier ein wenig rasten, letztendlich aber sollte ihr Weg zum Tal von Schatodor führen. Beim Verlassen des Turmes ist niemand zu sehen, das Land liegt still und verlassen da. Falls einer der Helden zum Himmel schaut, sieht er einen 5 Schritt langen Karakil samt Reiter kreisen. Schließlich fliegt er auf die Gruppe zu. Schauen die Helden nicht nach oben, werden sie der Gefahr erst gewahr, als ein geflügelter Schatten sich auf dem Schnee abzeichnet.



Den Helden bleibt als Schutz vor dem Luftangriff letztendlich nur die Flucht in das Dickicht der Bergwälder (30 Schritt). Sollten sie kämpfen wollen, machen Sie ihnen mittels eines PANDAEMONIUM oder AUGES DES LIMBUS deutlich, wie groß ihre Chancen sind. Der Reiter wird den Fliehenden einen KULMINATIO KUGELBLITZ hinterher senden. Eine Weile wird er noch kreisen um dann abzdrehen. Schmerzhaft sollte allen klar werden, dass ein geheimes Handeln nun nicht mehr möglich ist - auch wenn die Bergwelt einige Versteckmöglichkeiten bereit hält und in ihrer Gänze nicht zu kontrollieren ist.

Das Tal von Schatodor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Eine mächtige, stählerne, das Tal beherrschende Zitadelle thront auf der jenseitigen Seite des Tales. Durch das rostige Gewirr aus bedrohlich, löchrigen Wänden und hohen Röhren pfeift der Wind ein unheimliches Lied. Bizarre Gebilde gemahnen an Erzgolems, Arme die sich zum Himmel strecken und an überdimensionierte scharfe Klingen. Verwilderte Gärten, geborstene Kristallfenster, deren Splitter im ganzen Tal verstreut sind und zerstörte Gebäude bilden ein surreales, bedrohliches Bild. Nichts ist von der einstigen Pracht Schatodors, der Stadt der Reichen Lorgolosch, welches einst so treffend den Namen Blumental führte, geblieben. Die verheerende Hand des Dämonenmeisters hat ganze Arbeit geleistet — Tod und Verderben gebracht.

Erstaunt werden die Helden feststellen, dass kein Schnee im Tal liegt. Dies ist auf das Wirken Agrimoths zurückzuführen. Die Umrisse der Stadt sind gut erkennbar. Ruinen ziehen sich die Hänge hinauf, verfallene Straßen und Plätze lassen die Geometrie der Stadt erkennen. Ein halb zerfallenes großes Gebäude, welches auch jetzt noch inmitten all der Zerstörung seine einstige Pracht und Kunstfertigkeit erahnen lässt, steht am größten Platz im Zentrum des Tales - der **Angroschtempel**. Das Tal sieht verlassen aus, auch am Himmel ist kein Lebenszeichen zu entdecken.

Es ist möglich, mittels *Schleichen* und dem Ausnutzen natürlicher und urbaner Deckung heimlich in das Tal vorzudringen. Der heulende Wind unterdrückt alle Geräusche, die ein Anschleichen gefährden könnten. Allerdings ist das eigene Gehör durch das Brausen gleichermaßen stark eingeschränkt.

Im Tal sind alle *Zauberproben* um 6 Punkte, in der Nähe der Rostzitadelle um 11 Punkte erschwert. Metallteile werden durch böswillige **Mindergeister** belebt, die Fußangeln bilden oder mit Rüstung oder Waffe verschmelzen. Sie lassen sich lediglich mittels Magie vertreiben. Äste schlagen nach den Helden (1W TP), brennend heiße Flecken verseuchten Humus versengen die Schuhsohlen.

Der Tempel

Endlich ist die Tempelruine erreicht. Die Mauern sind geborsten, ein Teil des Daches eingestürzt, die Wände geschwärzt von Feuer. Eine von Moos überwucherte Angroschstatue wurde umgestürzt und zerschlagen. Pflastersteine sind von Wurzelwerk und Pflanzen emporgehoben. Dornenranken haben begonnen,

die Ruine zu erobern. Mehrere Hohlräume sind jedoch verblieben und erlauben es, den Tempel zu betreten.

Ein guter *Baumeister* würde heftigst davon abraten, das Gebäude zu erforschen. Sollte dies dennoch geschehen, wird der erste Held attackiert: Dornenranken legen sich blitzartig um seine Beine, mit einem Ruck schneiden sie ins Fleisch (1W TP). Eine *Körperbeherrschungssprobe* +5 verhindert, dass man von den Beinen gerissen wird. Sollte dies geschehen, wird die betroffene Person in einen Hohlraum gezogen, wo die Pflanzen beginnen, ihn einzuwickeln und langsam zu zerdrücken.

Durch die einsturzgefährdeten Hohlräume ist es durchaus möglich, mal aufrecht dann gebückt kriechend oder kletternd zum Heiligsten vorzudringen. Stetig und drohend präsent ist das Gefühl der immensen Schuttmassen, die auf den Hohlräumen lasten. Da ein Knirschen, dort rieselt Schutt in den Nacken, dann wieder das Gefühl, in einem engen Durchgang stecken zu bleiben und erdrückt zu werden (RAUMANGST). Zwischen dem Schutt finden sich immer wieder bleiche Knochen, zerschmetterte Schädel, Rüstungsteile und Waffen. Vereinzelte Kleinodien wie Ringe oder Spangen sind bei intensiver Beschäftigung mit den Skeletteilen ebenfalls zu finden.

Die **Bethalle** ist zu zwei Dritteln erhalten. Am hinteren Ende sind zwei Türöffnungen erkennbar. Dunkle Flecken an den Wänden und am Boden legen Zeugnis von dem erbitterten Kampf ab, der hier geführt wurde.

Nur der nackte Marmor ist geblieben; wertvolle Einlegearbeiten wurden herausgebrochen. Jegliches Zeugnis an Angrosch ist zerschlagen oder besudelt. Beim Betrachten der Bethalle fällt auf, dass die Wände und der Boden von feinen, schwarzen Adern netzartig durchwoben sind. Bei näherer Betrachtung weisen sie eine erschreckende Ähnlichkeit mit Blutbahnen auf. Fasst man sie an oder ritzt sie mit dem Messer, platzen sie auf. Schwarze Lava quillt zischend heraus.

Niederhöllische Pforte

Hinter der rechten Türe liegt ein Schuttberg; ein Weiterkommen ist hier nicht möglich.

Die Tür zur Linken führt 15 Stufen abwärts. Danach folgt ein Gang, der nach links und rechts abzweigt. Linker Hand befinden sich mehrere leere Räume, zum Teil sind sie verschüttet.

Wendet man sich nach rechts, eröffnet sich ein Raum, der sich zum größten Teil direkt unter der Bethalle befindet. Das Flackern der Fackeln beleuchtet ein gespenstisches Bild. Als Musiktipps empfehlen wir Ihnen die Musik von *Dracula* oder *Alien*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Einer Quelle gleich sprudelt schwarze Lava empor, verästelt sich, wird von den Wänden und vom Boden aufgesogen. Adern bilden sich im Stein. Um die Lava herum ein Beschwörungskreis, durchbrochen. Davor, ein Zwerg, erstarrt zu Stein.

Aus seinen aufleuchtenden Augen lodert ein schwarzes Feuer; der Mund ist zu einem immerwährenden Schmerzensschrei geformt, Rauch quillt aus ihm hervor. Eine Aura des Bösen durchdringt den Raum, löst lähmendes Entsetzen aus. Bilder formen sich vor dem geistigen Auge: Ein Feuerthron, hoch auf einem Gipfel, umtost vom weltenerstatternden Sturm aus Nichts ... Stimmen wispern unverständliche Worte voller Schmerz und Qual und dunkler Verheißung...

Eine *Magiekundeprobe* oder magische Analyse verdeutlichen, dass hier der gescheiterte Versuch stattfand, Agrimoth zu beschwören. Irgend etwas ist dabei, sich in dieser Welt auszudehnen. Je länger sich Helden hier aufhalten, um so deutlicher steigt das Gefühl der Bedrohung. Das Wispern wird zunehmend lauter, zieht die Charaktere in seinen Bann, bis ein Trance ähnlicher Zustand erreicht ist. Alles Denken ist dann ausgeschaltet, jedes Sinnen darauf gerichtet, den wispernden Stimmen zu lauschen, ihre Botschaft zu verstehen. Verlassen die Helden den Raum, wird der Geist Schritt für Schritt klarer.

Was nun?

Die Stele ist noch nicht aufgefunden, der Tempel niederhöllischen Beeinflussungen unterworfen. Auch wenn die Helden nur zum Teil verstehen werden, was hier geschieht, sollte ihnen klar sein, dass es an der Zeit ist zu verschwinden. Nun gilt es, mit allen Mitteln nach der Säule zu suchen, bevor es dunkelt.

Schatten der Vergangenheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mit Einbruch der Dunkelheit erwachen die Ruinen von Schatodor zum Leben. Das Licht der Dämmerung erzeugt unheimliche Schatten, die zwischen den Ruinen zu tanzen scheinen. In das Heulen des Windes, mischt sich ein vielstimmiges Wispern. Befehle erschallen, Todesschreie erfüllen die Luft. Knochenteile erheben sich auf dem Weg in die letzte Schlacht.

Geistgestalten erscheinen zwischen den Ruinen, Szenen der Schlacht werden gleich einem Theaterstück vorgeführt. Untote, grässliche Dämonen materialisieren sich, um kurz darauf zu verblassen ...

Geister, Freund und Feind, Dämon und Mensch entstehen urplötzlich, laufen auf die Heldengruppe zu — um wieder zu verschwinden.

Geister können durch Helden hindurchlaufen (1W SP), dabei können diese die Qual dieses Wesens verspüren, als wären es die eigenen (*Entsetzenprobe*).

Die Knochen richten keinen Schaden, solange es sich nicht um gehfähige Skelette handelt. Diese greifen an, sobald man ihnen in den Weg läuft. Wollen Ihre Helden Schatodor lebend verlassen, sollten sie sich eilen.

Die Werte der Skelette finden Sie im Szenario **Das letzte Banner** auf S. 38.

Entkommen

Mit dem Verlassen des Talgrundes ist der Spuk beendet. Aus der Ferne ist ein gräuliches Geheul zu vernehmen, welches entfernt an einen Wolf erinnert. Auch im Verlauf der Nacht verstummt es nicht; an Tiefschlaf ist nicht zu denken. Während der letzten Wache erschallt es recht nahe. Kurz darauf sind zwei gellende Todesschreie und Kampfplärm zu vernehmen. Jetzt sollte auch der letzte Tiefschläfer von seiner Lagerstatt hochfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein gedrungener Schatten ist zu erkennen, welcher mit unsicherem Schritt auf das Lager zuhält, dessen Existenz er anscheinend noch gar nicht wahrgenommen hat. Es handelt

sich um eine Angroschna, die gehetzt immer wieder die Blicke hinter sich richtet. Aus ihrem Antlitz spricht das blanke Entsetzen, die Augen sind verdreht, das lediglich noch das Weiß darin erkennbar ist. Ihr Kettenhemd ist blutbesudelt und zerstört, Blut fließt schwallartig heraus. Sie stolpert, fällt — und stirbt...

Jagdbeute

Zwei weißpelzige, achtbeinige Monstrositäten mit jeweils zwei Wolfsköpfen und einem stachelbewehrten Schwanz jagen heulend auf die Helden zu. Siehe auch DK, S. 77.

Weißer Hetzer (Tobrische Karmanathi)

Biß(2AT/KR) **INI** 11+W6 **AT** 14 **PA** 12
 TP 1W+5 **DK** H

LeP 25 **AuP** Unendlich
WR 10 **GS** 14 **RS** 3

Zeitgleich rückt der Kampfärm näher an das Lager der Helden heran. Fünf Angroschim führen einen erbitterten und blutigen Kampf mit einem dutzend Söldlingen und einem Prälaten Borbarads. Aus dem Wald ist das Heulen einer weiteren Monstrosität zu vernehmen, dem ein weiterer Todesschrei folgt.

Werte für Söldner finden Sie im Szenario **Das letzte Banner** auf S. 38.

Sobald die Zwerge die Unterstützung bemerken, stürzen sie sich mit Ungestüm erneut auf die Feinde. Bald kämpft man Seite an Seite, Rücken an Rücken mit den Angroschim.

Nach 1W+4 KR machen Rufe und Hörner deutlich, dass weitere Feinde dabei sind, die Heldengruppe einzukreisen. Dies sollte spätestens geschehen, nachdem die Helden ihre Gegner niedergerungen haben, erschöpft vom Kampfe innehalten und den Dank der Angroschim erhalten. Die Zwerge drängen dann darauf, dass es an der Zeit ist, ein geordnetes Rückzugsgefecht anzutreten, den Weg nach Thorolosch freizukämpfen. Mit sich führen sie einen gefangenen (derzeit bewusstlosen) Agrimothpaktierer, von dem sie sich wertvolle Erkenntnisse über feindliche Stellungen versprechen. Leider ist der vermeintliche Gefangene eine Finte der Feinde Lorgoloschs (s.u.).

Unter steter Bedrohung neuer Gegner gelingt der Rückzug bis hin zu einem versteckten Höhleneingang.

Thorolosch

Der Eingang und der nachfolgende Gang weisen gerade anderthalb Schritt Höhe auf. Nach fünfzig Schritt wird eine schwere eiserne Tür erreicht und nach einem Klopfsignal geöffnet. Dahinter warten zwei Zwerge, die mit schussbereiter Armbrust den Eingang sichern. Zwei Fackeln an der Wand spenden spärliches Licht. Zweihundert Schritt verläuft der Gang sanft in die Tiefe, als es gilt, ein gangbreites Loch im Boden zu überwinden. Zwei Baumstämme weisen den Weg hinüber. Nach vier Schritten über anscheinend unendliche Tiefe hat die Heldengruppe wieder festen Boden unter den Füßen.

Der Paktierer

Einer der Helden bemerkt es zuerst: Mit dem Gefangenen geht eine Veränderung vor: Seine Adern werden schwarz, ein düsterrotes Glosen dringt durch seine geschlossenen Lider und

Rauch steigt aus seiner Nase. Der Paktierer hat sich selber zum Fokus einer Beschwörung eines mächtigen agrimothischen Dämons gemacht und bewusst in Gefangenschaft begeben, um das Grauen ins Herzen Thoroloschs zu tragen. Sein Körper verwandelt sich in Stein, seine Füße verschmelzen mit dem Fels und er erbricht Ströme schwarzer, kochender Lava, die gangauf- und abwärts zu kriechen beginnt.

Um die dämonische Verseuchung zu verhindern hilft nur schnellste Reaktion mit magischen oder geweihten Waffen. Am effektivsten ist ein Schlag mit dem geweihten Hammer, den die Helden im Draconiterhort erhielten. Doch schon ist es schwer an den Körper des Zwerges heranzukommen, der nun in einem See aus schwarzer Lava steht...

Die genaue Ausgestaltung dieser Szene überlassen wir Ihnen, da Sie die Fähigkeiten Ihrer Charaktere am besten einschätzen können.

Omgrasch

Durch mehrere Türen gelangt man in einen karg und behelfsmäßig eingerichteten Saal, der zum Wohnen und Schlafen genutzt wird. Auf einer Lagerstatt liegt schweratmend, mit blutigen Verbänden versehen, Omgrasch, Sohn des Orgal, der einstige König von Lorgolosch.

Nachdem die Angroschim über den Kampf und die Rettung durch die Helden Bericht erstattet haben, richtet sich der König mühselig auf, um den Helden zu danken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Phex und Angrosch sei Dank." Er weist müde auf die Höhle: "Willkommen in dem, was vom Königreich Lorgolosch geblieben ist. Gibt es Neuigkeiten von meinem Volk? Sind alle Wohlauf? Haben sie eine neue Heimstatt gefunden?" Erschöpft sinkt er zurück. Die Helden können nun ihr Möglichste tun, um Omgrasch zu informieren und ihr Anliegen vorzutragen. Schweren Herzens wird er einwilligen, den Helden das letzte Zeugnis von Angroschs Wirken zu geben. Vor allem der Hinweis auf die Vision des Ingrimmgeweihten zu Vallusa überzeugt ihn, da er sich nicht gegen Angrosch stellen will. Er bittet die Helden allerdings darum, seinem Volk persönlich Grüße und Berichte zukommen zu lassen. Trotz seiner Wunden lässt er es sich nicht nehmen, sie persönlich zur Stele zu führen. Hilfe beim Laufen lehnt er barsch ab.

Die Stele

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Da steht sie, Schutt und Trümmer rundherum. Ein letztes erhaltenes Abbild der Pracht von Lorgolosch. Unversehrt, unerschüttert steht Angrosch auf der Säule, scheint euch anzublicken, schenkt euch einen kleinen Augenblick des Friedens und Vergessens. Ihr spürt, dass ihr wieder Mut und Hoffnung fasst.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass Mutwerte, die durch Entsetzensproben gesenkt wurden, um zwei Punkte angehoben werden dürfen. Machen Sie den Spielern die Einmaligkeit dieses Wirkens deutlich. Das genaue Aussehen der Statue finden Sie auf S. 54.

Ein Text in Angramm spricht von der neuen Freundschaft zwischen Elfen und Zwergen und regelt u.a. die Holznutzung. Die abschließenden Worte lauten: "Mein Name und das Feuer schenken Kraft, bilden ein Band. Gestein verwandelt sich, so wie Feuer und Erz eins sind."

Die Stele ist zu schwer um von den Helden mit schierer Muskelkraft bewegt zu werden. Ein Hohlraum beinhaltet eine Ölkammer und den Mechanismus um das Feuer in Angroschs Hand brennen zu lassen. Somit sind hier vortreffliche Steinmetzkunst, Schmiedewerk und kunstvolle Mechanik miteinander verbunden.

Die Stele birgt ein Geheimnis; legt man Feuer an die Angramrunen, in denen Angroschs Name geschrieben steht, so verliert die Stele einen Gutteil ihres Gewichts und ist von drei starken Helden transportabel.

Sofern Sie Ihre Helden nicht grübeln lassen wollen, kennt und enthüllt Omgrasch das Geheimnis der Stele.

Nun naht die Zeit des Aufbruchs. Zum Abschied haben sich alle Angroschim im provisorischen Tempel, denn nichts anderes stellt der Raum mit der Stele dar, eingefunden. Omgrasch, dessen Wunden offensichtlich aufgebrochen sind, weist auch weiterhin jegliche Hilfe von sich. Den Götterdienst hält er stockend, aber mit fester Stimme ab. Zum Abschluß reicht er jedem Helden die Hand und wünscht ihm Glück.

Die Angroschim weist er an, den Rückzug der Helden zu decken. Dann drängt er zum Aufbruch, streichelt fast wehmütig über die Stele — und bricht zusammen.

Es besteht keine Möglichkeit für die Helden, sich um Omgrasch zu kümmern, da sie hinaus gedrängt werden, dem Befehl des Königs gehorchend.

Zum Boot geschwind

Anhand der mitgeführten Karte und der ortskundigen Zwerge ist die Bootslandestelle in einer schwer zugänglichen Grotte unterhalb des Ogerschädels, eines Felsen, der seinen Namen aufgrund seiner Form hat, bald gefunden. Auf den letzten zwei Meilen gestaltet ein Labyrinth aus mächtigen Felsbrocken den Transport der Säule als schwierig, und es bedarf einiger Mühen, sie zu transportieren und sich zu orientieren.

Das Verladen auf ein bereitstehendes Fischerboot erfolgt in Eile, denn der Karakil zieht erneut seine Kreise, und ein siebenköpfiger Söldnertrupp folgt den Spuren der Helden. Lassen Sie die Bedrohung von Minute zu Minute größer werden und die Helden mit knapper Not entkommen.



AN BORD DER ODELIND

Ein Mann mit wettergegerbtem Gesicht ruft den Helden bei der Ankunft bereits zu "*Bei Efferd, da seid ihr ja endlich*". Unter Mühen wird die Stele verladen, dann geht es hinaus in die See. Im Pfeilhagel der Feinde gelingt es, das Boot hinauszusteuern. Dabei werden zwei Fischer, die an Bord waren, tödlich getroffen, so dass die Helden an Bord einspringen müssen. Ein heftiger Schlag lässt die Odelind erbeben, als sie gegen das Kliff geschleudert wird. Sie kränkt über, droht einen Augenblick zu kentern, fängt sich dann wieder und gleitet hinaus in ruhigere Wasser. Allen an Bord solltedabeine*Körperbeherrschung-Probe* (optional *Akrobatik-Probe*) gelingen, so sie sich nicht festgehalten haben. Alle anderen würfeln auf *Körperkraft*. Bei einem Patzer droht ihnen der Sturz über Bord. Mittels gelungener *Gewandhettsprobe* und einer daran geknüpften *Körperkraftprobe* kann es gelingen, den Sturz in die Brandung abzufangen.

Unter Deck dringt Wasser durch ein Leck ein. Mittels der an Bord befindlichen Materialien und einer gelungenen Probe auf Holzbearbeitung lässt sich der Wassereintrich größtenteils Stoppen. Ständiges Lenzen ist fortan jedoch erforderlich.

Als die See ruhiger wird, stellt sich der Kapitän als *Ogdan Huisdorn*

vor.

Ogdan mag um die 40 Sonnenläufe alt sein, hat blondes, verfilztes, Haar und trägt einfache, ausgebeesserte Kleidung.

Seine Familie hat sich seit jeher neben der Fischerei dem Schmuggel verschrieben. Die KGIA hat ihn mit "sanftem Druck" angeheuert, da er wie kein Anderer die Beilunker Küste kennt.

Seefahrt

Schildern Sie die Atmosphäre der Blutigen See so, dass es mehr als nur eine Bootsfahrt ist. Furcht und Schrecken, Wachsamkeit und Vorsicht sollten stete Begleiter der Helden sein. Die Tarnung ist nur oberflächlich, der lauernnden Gefahr vermag der Fischkutter nur wenig zu trotzen. Es weht eine kräftige Brise, die See ist rau, die Luft feuchtkalt. Die Tage in den verschneiten Bergen fordern ihren Tribut in Form von Erkältungen und auch die Seekrankheit verschont viele Ihrer Helden nicht. Ihre Konstitution ist durch Wunden an Leib und Seele arg in Mitleidenschaft gezogen worden. Zudem sind sie nach dem Tod

der Fischer mit dem Kapitän alleine an Bord und müssen mit Hand anlegen. Am Morgen des zweiten Tages auf See schlägt das Grauen erneut zu.

Verderben aus der Tiefe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Urpötzlich, ohne jegliche Vorwarnung, schießt ein nadel-scharfer Wasserstrahl aus dem dunkelgrauen Meer drekt auf den Kapitän zu. Kreidebleich blickt er euch an, schnappt stumm nach Luft und fällt wie vom Blitz getroffen über Bord.

Schwer klatscht sein Körper auf die Wogen und versinkt. Im Dämmerlicht erscheint es fast, als ob unzählige kleine Wasserklaue begierig über seinen Leib tasten und gierig an ihm reißen. Eine Sinnestäuschung? — Und doch: Es sieht dämonisch echt aus ...

Für den Meister: Es handelt sich bei diesem Phänomen um eine dämonische Variante des AQUAFAXIUS, eine charyphotische Eigenschaft der Blutigen See.

Allein

Der Kapitän ist tot, verschlungen vom Meer. Der Verlust wiegt schwer, doch zum Trauern verbleibt nicht viel Zeit. Die Odelinde dümpelt führerlos in den Wogen. Dem Meer ausgeliefert beginnt sie, sich quer zu den Wellenkämmen zu drehen. Rasches Handeln der Helden ist erforderlich. Gelungene Proben auf *Boote fahren*, *Seefahrt* oder *Steuermann* bringen den Kahn wieder auf Kurs und wenden ein Kentern ab. Orientierung ist mittels des an Bord befindlichen Südweisers und Seekarten, die sich im Verschlag befinden, möglich, soweit es in der Seefahrt erfahrene Helden gibt. Anvisierte Richtung und tatsächliches Ziel stimmen nicht unbedingt überein. So vergehen Stunden, und es bleibt zu hoffen, dass kein Sturm ausbricht.

Niederhöllische Funken

Untermalen Sie die nachfolgenden Szenen mit Musik. Möglich wären End of Days (orchestral), Herr der Ringe oder Heinrich der 5.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Wind wird heftiger; schwarze Wolkengebilde ziehen über die Odelinde hinweg. Ein Sturm kommt auf und lässt blutige Regentropfen auf die Helden niederprasseln. Nachtblaue dämonische Funken beginnen auf der Mastspitze zu tanzen, Irrlichter huschen über Deck.

Brecher versuchen, die Odelind in die Tiefe zu zwingen, sie zu zerstören. Das Ende scheint unausweichlich. Nahezu unbemerkt greifen suchend Tentakel aus der Tiefe der Blutsee über Deck...

Tridekapus (siehe auch BA S. 172)

Tentakel (1 bis 13 AT/KR) **INI** 7+W6 **AT** 7 **PA** 0
TP 1W6 SP&GE-1 (Umschlingen)
DKN

LeP 2 (Tentakel)/10 (Rumpf)

MR 18 **RS** 0

Der Kampf auf einem mit dem Sturm kämpfenden Schiff, die begrenzten nautischen Kenntnisse, das Entsetzen durch Blutregen und die Funken der Niederhöhlen erschweren den Kampf und fordern den ganzen Helden.

Das Ende der Odelind

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Eindringendes Wasser lässt, einhergehend mit dem Gewicht der Stele, ein Manövrieren in der schweren See kaum noch zu. Der Kampf auf dem rutschigen schwankenden Deck birgt die Gefahr, über die Reling gespült zu werden. Es dringt mittlerweile mehr Wasser ein, als zu lenzen ist. Immer tiefer sinkt die Odelind. Der Kutter ist unwiederbringlich verloren — und die Stele mit ihm. Ganz zu schweigen von euch ...

Nebel

Unbemerkt, was in Angesicht der derzeitigen Geschehnisse nicht verwunderlich ist, zieht Nebel auf. Zunächst sind es nur einzelne Schlieren, die wie Finger nach dem Boot tasten und sich ausbreiten. Dann umhüllen sie die Beine der Helden, umschlingen sie. Jetzt ist der Augenblick gekommen, an dem sich die Gruppe der Veränderung um sie herum bewusst wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Nebel umhüllt bereits den kompletten Rumpf des sterbenden Bootes und wallt empor. Heulend entschwinden die Irrlichter, die Funken der Niederhöhlen flackern wild wie ein erlöschendes Feuer — und vergehen. Abrupt endet der blutige Regen. Stille, absolute, fast greifbare Stille herrscht um euch herum. Selbst die Odelind ist von der Ruhe erfasst worden, scheint nahezu in dem jetzt rötlich schimmernden Nebelgespinnst zu gleiten — verharret. Die Zeit steht still. Ihr werdet vom Nebel erfasst, unfähig zu einer noch so kleinen Bewegung, eure Stimmen verschluckt vom Weiß um euch herum. Die Feuchtigkeit netzt die Haut, dringt ein, erfüllt den ganzen Körper und jedweden, noch so verborgenen Winkel in Geist und Seele. Ihr taucht in ein Gefühlsbad, welches der Spiegel eurer Seele ist. Tiefste Qual, Angst, Trauer, Verzweiflung, aber auch Hoffnung, Zuversicht und Mut, durchfluten euch. Tränen netzen das Gesicht. Freude entrinnt in einem tiefen Seufzer dem Brustkorb. Ihr fühlt euch stark und unbezwingbar, mit dem Mut einer Löwin versehen. Die Zeit nimmt ihren Fluss wieder auf, ihr vermögt wieder zu sprechen und euch zu bewegen.

Die Helden können nun wieder selbständig agieren und sich umschauen. Der Kutter treibt noch immer auf den Wogen, auch wenn einzelne Wellen mittlerweile über das Schiff rollen und die Füße mit eiskaltem Wasser nassen. Vom Sturm ist nichts mehr zu bemerken, das Schiff und seine Besatzung scheinen in weiße Watte gepackt zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein Schatten - zuerst glimmend, dann immer stärker leuchtend, ist im Nebel auszumachen. Die Umrisse einer rötlich leuchtenden Karracke schälen sich aus dem Zwielficht, werden deutlicher, lassen ihren Namen erkennen: Reichsforst. Wie von Geisterhand läuft das stolze Schiff, über dessen Hauptmast das Löwinnenbanner weht, längsseits. Hoch ragen seine Trutzen über dem Kutter empor. Niemand ist an Deck oder in den Wanten zu sehen.

Die Reichsforst

Die *Reichsforst* stach am 24. Praios 27 Hal gemeinsam mit der *Eisenwald* unter Führung des Schwertes der Schwerter von Perrium aus in See, um über Beilunk nach Tobrien vorzustoßen. Am folgenden Morgen trafen sie auf eine Dämonenarche. Die Rondrianer der *Reichsforst* konnten das Ungetüm entern, etliche Gegner erschlagen und dem Untier vernichtende Schäden zufügen. Der Ma'hay'tam fuhr heulend in die Verdammnis und riss mit seinem Strudel die *Reichsforst* in die Tiefe. 179 Menschen starben, unter ihnen 72 Geweihte. Die angeschlagene *Eisenwald* mit Ayla von Schattengrund an Bord erreichte am 27. Praios Beilunk. Nachzulesen sind die tragischen Ereignisse im AB 65.

Da die *Odelinde* sinkt, sollten die Helden nun an Bord entern, egal wie unheimlich das Schiff sein mag. Eine Hängeleiter lädt förmlich dazu ein, die *Reichsforst* zu betreten. Nachdem alle Helden das Deck betreten (und die Stele hoffentlich mitgenommen) haben ertönt eine wohlklingende, dunkle Stimme. Vor euch steht eine durchscheinende Gestalt in rondrianischer Tracht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Rondra mit Euch. Seit willkommen. Rondrian von Perrium, Leibmeister des Schwertes der Schwerter, grüßt euch." Er vollzieht den rondrianischen Gruß, und begibt sich Richtung Heck. (Sollten Ihre Helden die Stele an Bord gelassen haben: Von der Odelind erschallen Stimmen und Befehle, vier Seeleute haben begonnen, die Stele an Bord zu hieven.) Segel blähen sich im Wind, die *Reichsforst* nimmt Fahrt auf, derweil die *Odelind* versinkt. Das Deck ist weiterhin menschenleer, bis auf die Seeleute, die ohne Mühe dabei sind, die Stele unter Deck zu befördern, und Rondrian, der hoch aufgerichtet und stolz über die Blutsee erhaben scheint.

Die Seeleute sind aus dem Nichts erschienen, wirken, wie der Leibmeister¹, aber nicht wie Geistererscheinungen. Die Helden haben Gelegenheit, das Schiff zu erkunden, ihre Mutmaßungen zu erörtern oder sich schlicht und einfach von der Mühsal und der Gefahr des Ertrinkens zu erholen. Weitere Informationen zum Schiffstyp erhalten sie in der *SdSA*, S. 51 ff. Nichts an Bord deutet auf das grausige Schicksal des Schiffes hin. Nach und nach wird sich das Schiff mit Geweihten und Besatzung füllen, die ihren gewohnten Borddienst aufnehmen, als gäbe es nichts Selbstverständlicheres auf Deres Boden.

Mystische Seefahrt - Dir zu Ehren kämpfe und streite ich ...

Ein Schiffsmedicus, der urplötzlich vor den Helden steht, bietet ihnen an, nach ihren Wunden zu sehen. Er weist auf den Achteraufbau und bittet, zu folgen. Sollte das Angebot wahrgenommen werden, führt der Weg zum Schiffslazarett, wo Tinkturen, Salben, chirurgisches Handwerkszeug und allerlei anderer medizinischer Bedarf vorhanden ist. Für chirurgische Eingriffe steht ein spezieller Tisch frei im Raum. Die Wundbehandlung zeugt von profunden Kenntnissen.

Es liegt aber sicherlich nicht daran, dass am darauffolgenden Tag alle Wunden restlos verheilt sind. Krankheiten und Auswirkungen der Entsetzensproben sind bis zum Eintreffen in Vallusa allesamt auskuriert. Lassen Sie Ihre Heldengruppe diesen wundersamen Heilungsprozess spüren, verdeutlichen Sie die Einmaligkeit an göttlicher Achtung, die ihnen widerfährt.

Nach und nach ist das Schiff von mehr Leben erfüllt, Matrosen steigen in die Wanten, Kapitän und Steuermann erscheinen, Rondrianer betreten das Deck, bis es kaum noch von jedem anderen Schiff auf den Meeren zu unterscheiden ist — wäre da nicht die Vorgeschichte des Schiffes und die Unwirklichkeit der Rettung. Daraufhin angesprochen, wird den Helden der ruhmreiche Kampf, der zum Untergang führte, erzählt. Was danach geschah, wird nicht preisgegeben. Ohne Näheres zu erläutern, verweisen die Angesprochenen lediglich auf das Wirken und die Gnade der Herrin Rondra. Lassen Sie einzelne Helden den Kampf im Traum miterleben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Du stehst an Bord der *Reichsforst*. Um dich herum herrscht der Tod. Eine spinnenbeinige Kreatur aus wucherndem Holz, fünfzig Schritt lang und sicherlich acht Schritt hoch ragt über dem Schiff auf. Mit vier hölzernen Greifarmen versucht sie, es zu umklammern. Totes Seegetier, Algen und Unrat fallen von ihnen ab. Waffenstarrende aufgedunsene Wasserleichen entern an Deck. Der Gestank von Verwesung legt sich über die *Reichsforst*. Geschütze feuern von oben herab auf das der Leuin dienende Schiff. Sänge zu Ehren Rondras erschallen und mit dem Mut der Löwin treiben die Rondrianer die Angreifer zurück und entern die Dämonenarche, während Geschützfeuer und Dämonen ihre Reihen lichten.

Andere wiederum schlagen auf die Greifarme; geweihter Stahl schneidet tiefe Wunden. Das Deck ist glitschig von Blut. Eine Wasserleiche bedrängt dich, fauliger Geruch hüllt dich ein, als du den Hieb parieren willst. Doch die verfluchten rutschigen Planken ... Während du fällst spürst du, wie das Entermesser in deinen Körper dringt. Das Rauschen von Golaris Schwingen kommt rasch näher.

Rondrianische Gebete und Sänge erschallen, Kampfübungen werden abgehalten. Novizen erhalten ihren Unterricht. An die 70 Rondrianer bevölkern mittlerweile das Schiff und prägen mit ihrem Glauben und Erscheinungsbild das Bordleben. Schildern Sie so den Verlauf der Reise, deren anscheinende Normalität schon allein durch den undurchdringlichen Nebel,

¹Titel, Mitglied des Beraterstabs des Schwertes der Schwerter

der um das Schiff wallt, seine Grenzen findet. Lassen Sie die Helden den tief verwurzelten rondrianischen Glauben spüren, der die Reichsforst beseelt und von dem die Rondrianer durchdrungen sind. Wenn Ihre Spieler bei Ihrer Schilderung vor Ergriffenheit eine Gänsehaut über den Rücken läuft, haben Sie Ihre Sache als Spielleiter gut gemacht.

Verdeutlichen Sie auch, dass Diebstahl und Gaunereien hier vollkommen fehl am Platze sind und Gedanken dazu gar nicht aufkommen. Gleich welchen Glaubens die Helden sein mögen, nötigen die an Bord befindlichen Menschen ungefragten Respekt ab.

VALLUSA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Dann, wie viel Zeit auch immer vergangen sein mag, bedeutet euch Rondrian von Perricum, das Ziel der Reise sei erreicht. Er ist gekommen um Abschied von euch zu nehmen und wünscht euch für den weiteren Weg den Mut beizubehalten, welchen ihr bis dato an den Tag gelegt habt. Die Stele wird an Bord gebracht und man bedeutet euch, durch den Nebel zu schreiten. Vorsichtige Schritte durch das Nichts — ihr steht am Pier von Vallusa und werdet von einigen Seeleuten staunend beglötzt. Hinter euch entschwindet der Nebel und mit ihm die Reichsforst zur offenen See ...

Das Staunen der Seeleute ist nur zu erklärlich, in ihren Augen sind die Helden direkt aus dem Nebel gekommen, denn die

Reichsforst war darin nicht zu sehen. Das Auftreten am Hafen führt natürlich zu großer Aufmerksamkeit. Auch die Stele ist jetzt nur noch wenige Schritte von ihrem Zielort entfernt.

Auf ihrem Weg zum Tempel werden die Helden von jubelnden Zwergen begleitet, die ehrfurchtsvoll die Stele betrachten und den Helden freudig auf die Schulter klopfen.

Der Ingerimmgeweihte ist hocherfreut, bedankt sich überschwellig und bittet die Helden, in den nächsten Tagen wegen der Belohnung hereinzuschauen. Dann verabschiedet er sich, da er sich um die Stele kümmern muss. Erzählen die Helden von ihrer Begegnung mit der Reichsforst, treibt es selbst dem Ingerimmgeweihten die Tränen der Ehrfurcht und Ergriffenheit in die Augen. "Die Macht der Zwölfgötter ist auch in den verderbten Landen stark. Mit Hilfe der Götter werden wir das Unheil zurückschlagen und Dere wird wieder unter dem Schutz der Zwölfgötter stehen", sagt er, und seine Stimme ist fest. So die Helden dies nicht tun oder selbst vorschlagen, wird der Geweihte die Rondrakirche von den Erlebnissen der Helden in Kenntnis setzen. — Ein neuer Funke der Hoffnung in dieser dunklen Zeit...

BELOHNUNG

440 Abenteuerpunkte dürften angemessen sein. Der Segen der Ingerimmkirche und deren Dankbarkeit sind auch in Zukunft nicht zu unterschätzen. Spezielle Erfahrung haben die Helden in *Götter und Kulte*, *Wildnisleben* (*Winter*, *Berge*), *Geschichtswissen*, *Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung* sowie *Steuermann* oder *Seefahrt* oder *Boote fahren* und evtl. eingesetzten Wildnistalenten erworben.

ZWISCHENSPIEL 3

Wurde das **Alverankommando** erfolgreich erledigt, beginnt die **Operation Perlbeißer**: Die Helden verlassen den Ingerimm-Tempel in Vallusa mit dem wahrhaft guten Gefühl, hier etwas Großes bewegt zu haben. Freudig erregt und munter schwatzend geleitet sie ein Tempeldiener bis zum **Ordenshaus des Ordens der Grauen Stäbe (ODL)**, in dem die Helden auf besonderen Wunsch der Großmeisterin *Llezean von Vallusa* untergebracht sind. Die Großmeisterin ist sehr begierig zu erfahren, was sich alles in Tobrien und den angrenzenden Gebieten verändert hat.

Beim ODL ist man sich des besonderen Standes der Helden sehr wohl bewusst, und es erging die Anweisung, ihnen alles zukommen zu lassen, was sie zum Erholen benötigen. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Helden sich angemessen erholen können um frisch und gesund den Gefahren der Operation Perlbeißer trotzen zu können.

Vallusa

Vallusa ist dermaßen überfüllt, dass man kaum ungestört des Weges gehen kann. Allerorten sieht man Flüchtlinge, Söldner, Soldaten und dazu die ansässige Bevölkerung. In der Stadt scheint es zu kochen, man ist nervös, gespannt und aufgeregt. Vor den Tischen der Werber bilden sich zeitweise kleine Schlangen und aufgeregte Eltern versuchen, ihre Söhne und Töchter davon abzuhalten, sich ins Unglück zu stürzen. Außerhalb Vallusas

lagert ein komplettes Regiment Soldaten, das unter einem tobrischen Banner unablässig Manöver durchführt, um für den Tag der Heimkehr gewappnet zu sein. Auf dem Zwergenplatz vor dem Ingerimmtempel haben Angroschim damit begonnen, ein riesiges Katapult zu errichten, einen so genannten Zyklopen. Ein Held mit entsprechender Erfahrung (*Talente Belagerungswaffen* oder *Mechanik*) oder ein Tempeldiener kann verraten, dass bis zur Feststellung des stationären Geschützes nur noch ein oder zwei Tage vergehen werden.

Im Hafen liegt ein mächtiges bornisches Kriegsschiff, die Schivone *Admiral von Seweritz* vor Anker, zwei horasische Karavellen, und zwei weitere Schivonen — eine horasische und eine mittelreichische - auf Reede. Fast ständig wird man durch Kontrollen aufgehalten. Lediglich die Begleitung des Tempeldieners erspart unseren Helden die langwierigen Prozeduren, die von Ardariten und Gardisten gleichermaßen durchgeführt werden.

Eines der Häuser wurde zur Gesandtschaft des Bornlandes erkoren, und eben dorthin werden unsere Helden drei Tage nach ihrer Rückkehr gebeten. Eine Knappin in Festumer Uniform steht vor der Tür des Ordenshauses und bittet darum, die Helden des Ingerimmtempels von Vallusa sprechen zu dürfen. Lesen Sie bitte weiter im Kapitel **Anwerbung der Gruppe in Vallusa**, S. 67.

OPERATION PERLBEISER

VON CHRISTIAN HÖTTING
UND ULRICH KNEIPHOF

unter Mitarbeit von Tobias Hamelmann, Peter Hitzke, Frank Parting und Horst Thiele

Für Björn, Maximilian, Benjamin und Christopher und für Anne, sowie für Martina, Susi und Miriam!

HINTERGRUND (MEISTERINFORMATIONEN)

Im Monat Phex 32 Hal bereitet man in Perainefurten eine große Offensive vor, deren Ausgangspunkt die Baronie Schwürzhofen ist. Zu diesem Zweck hat man ein großes Heerlager errichtet, welches sich unweit der Ortschaft Schilfsend befindet.

Im Verlauf dieses Vorstoßes werden ca. 2000 Mann unter Waffen von Schwürzhofen aus nach Osten vorrücken und versuchen, soviel von der Grafschaft Misamund zurückzuerobern wie möglich. Eines der Hauptziele der Offensive ist es, wieder einen Seezugang zu erhalten, zumindest aber den freien und ungehinderten Zugang zum Bornland und nach Vallusa zurückzugewinnen.

Schauplatz Vallusa

Zeitgleich werden von Vallusa aus etwa 25 Ardariten, Kämpfer des ODL und zwei Banner Fcstumer Soldaten auf die weiland gefallene Ardaritenfestung südlich der Stadt vorrücken, sie nehmen und wieder unter Kontrolle bringen. Unterstützt werden sie dabei von der bornischen Schivone *Admiral von Seweritz* (siehe dazu **SdSA**, S. 53), die in der Misamündung gelegen mit ihren Geschützen dafür sorgen wird, dass die Kämpfer ungehindert vorrücken können. Zur Unterstützung haben vallusaner Zwerge einen so genannten "Zyklopen" errichtet (vergl. **AA**) um mit dieser mächtigen Waffe eine Ladung nach der anderen — langsam aber dennoch effektiv — auf die Festung zu schleudern.

Schauplatz

Misa/Misamund - Operation Perlbeißer

Das 27 Hal nach Vallusa abgedrängte misamunder Landwehrregiment der Gräfin Wndrewka konnte sich in den letzten Jahren gründlich vorbereiten und steht nun als misamunder Jägerregiment *Mikail von Bjaldorn* bereit, in die Heimat zurückzukehren. In Schwürzhofen haben sich in den letzten Monaten etwa 1300 Kämpferinnen und Kämpfer gesammelt und warten ihrerseits auf den Befehl zum Vorrücken. Kommandiert werden diese Truppen von *Oberst Wenzeslaus von Eisenrath* und *Baron Tremal von Dunkelstein*, sowie dem Heermeister der Rondra-Kirche, *Rondrasil Löwenbrand*, der alle geweihten Streiter und Kirchentruppen führen wird.

Am 1. **Peraine 32 Hal** werden die Misamunder von Vallusa aus mittels der mittelreichischen Schivone *Herzog Kunibald* die

Misa stromaufwärts gebracht und dabei von der horasischen Schivone *Horasstolz*, sowie den beiden horasischen Karavellen *Sancta Elida* und *Rose von Dról*, unterstützt. Damit der Vorstoß der Schiffe gegen den Strom gewährleistet ist und das Unterfangen nicht durch widrige Wetterumstände gefährdet wird, werden einige tobrische Druiden, angeführt von der Druidin *Xindra von Sumus Kate*, an Bord der *Herzog Kunibald* einen Zauber weben, der als Wettermeisterschaft bekannt ist. Jedoch werden die Druiden eine alte und lang vergessene Variante wirken, die man als 'Große Wettermeisterschaft' bezeichnet. Ein stetig blasender Wind aus Ost soll dann auch für die Helden das Zeichen sein, dass die Offensive begonnen hat. Sobald die Schiffe bei der Ortschaft *Usnadamm* angekommen sind, werden die Misamunder Jäger anlanden und sich mit dem großen Heer aus *Schilfsend* vereinigen. Gemeinsam wird man den südlichen Teil der Stadt, das so genannte 'tobrische Viertel' angreifen, denn dort hat sich der Feind festgesetzt und verschanzt und hält eisen die Front. Sobald Usnadamm befreit und frei ist, werden die Kämpfer vorrücken und versuchen die Grafschaft Misamund aus den eisernen Klauen des Feindes zu entreißen. Wie weit man kommen wird ist zum Zeitpunkt dieses Abenteuers nicht absehbar, doch man hat sich auf jeden Fall zum Ziel gesetzt, die gräfliche Festung Burg Misamor in gräflich Misamündel wieder zu erobern.

DAS ABENTEUER

Ziel der Heldengruppe wird es sein, ein großes Sperrfloß auszuschalten, das sich inmitten der Misa befindet und etwa auf halbem Weg zwischen Vallusa und Usnadamm in der Baronie Misafelden liegt, damit die Schiffe ungehindert passieren können. Während des Auftrages werden die Helden Gelegenheit haben, das alltägliche Grauen kennen zu lernen, das in diesem Landstrich vorherrscht. Orientieren Sie sich, lieber Meister, bitte zu diesem Zweck stark an den besonderen Regeln zu dem Thema "Reisen in den Schwarzen Landen" in der Box **Borbarads Erben** (Band **DK**). Zusätzlich sollten Sie sich stimmungsvolle Musik besorgen, die Ihre Bemühungen bei den Spielen Horror zu erzeugen, unterstützt. Soundtracks wie etwa "Bram Stokers Dracula", "Bless the Child" oder "End of Days" sind dabei ebenso gut zu verwenden, wie "Hamlet" oder aber "Braveheart". Besonders empfohlen sei Ihnen hier der Soundtrack des Com-

puterspiels "Riven — Myst II", der sich außergewöhnlich gut dazu eignet, die düstere und bedrohliche Stimmung der Schwarzen Lande exzellent zu unterstreichen und hervorzuheben.

Wenn Ihre Gruppe die drei vorhergehenden Szenarien in diesem Band bereits gespielt hat, sollten sie auch den Abschluss der Kampagne gemeinsam erleben. Dennoch haben wir Ihnen zwei verschiedene Vorschläge vorgegeben, wie Sie Ihre Helden in das Abenteuer führen könnten. Sollte Ihnen jedoch eine andere Möglichkeit einfallen oder geboten werden, dann machen Sie es auf Ihre Weise. Achten Sie in einem solchen Fall aber bitte unbedingt darauf, dass die Kontinuität einer Kampagne gewährleistet ist und die aventurischen Fakten sich nicht verändern.

Handlung und Dramaturgie

Wichtig für den stimmungsvollen Spielverlauf ist es, dass Sie dafür Sorge tragen, dass die Helden mit dem Sperrfloß echte Probleme haben und die Misa erst frei wird, wenn das erste Schiff bereits in Sichtweite ist. Nach der Zerstörung des Floßes wird die Gruppe zunächst an Bord der Karavelle *Rose von Dról* genommen um bis Usnadamm mitzufahren, steigt nach der Versenkung der Karavelle auf die Schifvone *Herzog Kimibald* um und erreicht mit dieser (und dem Misamunder Jägerregiment) schließlich Usnadamm, wo sie einerseits Rapport erstatten muss, andererseits aber auch selbst am Kampf teilnehmen kann, indem man den Helden das Kommando überträgt, eine Lanze oder ein Banner zu führen und dem Feind so zuzusetzen.

Wichtiger Meisterhinweis

Das Abenteuer an sich ist so geschrieben, dass es die Sichtweisen einer Gruppe beschreibt, die in Perainefurten angeworben wurde, also die des Einzelszenarios. Für den Fall, dass Ihre Gruppe aber die drei vorherigen Szenarien bereits durchgespielt hat und die Kampagne nun mit diesem Abenteuer beenden will ist es wichtig, dass Sie die Beschreibung des Flusses der Kampagnensicht anpassen, will heißen, der Fluss wird nicht zusehends breiter, sondern schmaler.

ANWERBUNG

Wir gehen davon aus, dass die Helden sich in Tobrien aufhalten und als Freiwillige verdingen wollen. Wie Sie, lieber Meister, Ihre Helden nach Tobrien bringen, überlassen wir Ihrem meisterlichen Geschick: Der Aufenthalt in dieser Stadt jedoch ist eine der Grundvoraussetzungen zum Spielen dieses Szenarios. Folgende Anfangsmöglichkeiten sind denkbar, wobei wir die erste Anwerbung so gestaltet haben, dass sie den Abschluss der Kampagne bildet:

Anwerbung der Gruppe in Vallusa (Kampagne)

Nachdem die Helden ihren letzten Auftrag erledigt und Bericht über diesen erstattet haben, werden sie in ihrem Quartier von einem etwa 12 jährigen Mädchen in bornischer Uniform aufgesucht. Das Kind, das sich als Kadettin Lechmin Arauken vorstellt, überreicht den Helden ein Schreiben des bornischen Befehlshabers der Festumer Kämpfer in Vallusa, Seiner Hochgeboren, Oberst Pjotr Wladimir Kariljew von Krieben.

Werte Freunde,

es dauert Uns, Euch bereits jetzt wieder im Namen der zwölfgöttlichen Ordnung um einen Dienst zu bitten, aber Eure Erfahrung und Kampfkraft müssen unabdingbar erneut in Anspruch genommen werden.

Findet Euch darob in der bornischen Gesandtschaft von Vallusa ein. Die Kadettin wird Euch sofort dorthin geleiten.

Die Zwölfe mit Euch,

Pjotr W. Kariljew

Den Helden wird nicht viel Zeit zum Verschnaufen bleiben, denn die Kadettin wird höflich aber bestimmt zum Aufbruch drängen. Offensichtlich ist sie über den Inhalt des Briefes informiert und wird die Helden durch das Gewirr der Straßen Vallusas sicher und schnell zur bornischen Botschaft geleiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Innere des für vallusanische Verhältnisse kleinen Gebäudes ist typisch bornländisch gehalten. Das Mädchen Lechmin führt euch sodann in ein Zimmer, welches die genaue Kopie eines bornischen Bronnjarenhauses zu sein scheint.

Auf einem großen Nivesenteppich stehen um ein kleines Tischchen in der Mitte des Raumes ein halbes Dutzend Ledersessel. An gleichen Tischchen sitzt in einem schweren Ledersessel ein Mann, der in eine schwere Bronnjarenkleidung gewandet ist. Ihr würdet euren Gastgeber auf Mitte Fünfzig schätzen. Sein nach norbardischer Art gedrehter Schnurrbart ist ebenso markant wie seine großen Nase. Der Bornländer ist gerade damit beschäftigt, aus einem Samowar dampfenden Tee in [Anzahl der Helden] kleine Tassen zu gießen, die auf einem Tisch vor ihm angeordnet stehen. In breitem bornischen Dialekt begrüßt er die Helden:

"Willkommen verehrte Freynde, nehmet Platz und fiedt eich als mejne Jäste."

Nach dem er sich vorgestellt hat, winkt der Oberst die Helden, am dem Tisch Platz zu nehmen und reicht jedem sofort eine Tasse dampfenden Tee. Nachdem er für kurze Zeit eine unverbindliche und höfliche Konversation betrieben hat — von der er sich im übrigen auch nicht abbringen lässt —, kommt er schnell zum Thema.

"So, jetz' habbets schon so viel jeschaffet und trotzdem mecht, neyn muss ich, eich noch um eyne kleyne Jefallen bitten."

Eine gelungene *Sprachen kennen* Probe verrät, dass der Oberst aus dem tiefsten Sewerien stammen muss. Er erläutert nun den Helden, dass sich derzeit eine größere Streitmacht - etwa 2.000 Mann - an der Misamunder Front zusammenzieht. Alle weiteren Fakten zu Truppenstärken entnehmen Sie bitte der Anwerbung für das Einzelszenario.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Verschwörerisch fügt er hinzu: "Des wird eyn Schlacht werden, welche jrößer das tobrische Volk, schon lange nicht

mehr erlebt hat. Des wird eyn Schlag tun, von welchem sich der Feind nicht mehr so leicht erholen wird."

Er fährt fort, während er aufsteht, zu einem kleinen Schränkchen geht und eine Flasche hervorholt und beginnt, kleine Zinnbecher mit dem Inhalt zu füllen. "Meskinnes aus Meskinskoje, der Heimat dieses herrlichen Jetränks." Er prostet den Helden zu und kippt sich den Inhalt des nicht gerade kleinen Glases in einem Rutsch runter.

"Leyder wir haben a Problejm. Unsere Kundschafter haben mitjeteylt, dass sich etwa 25 Meilen von Vallusa entfernt eyne jreyßere Flussblockade auf der Misa befindet. Diese ist fier de Schiffe nicht zu durchbrechen, da sich dort viele schwere Jeschütze befinden, welche eyne jreyßere Durchschlagskraft haben. Bewacht wird das Sperrfloß von eynem knappen Banner Söldner des Buckligen aus Mendena. Eure Aufgabe besteht jetzt nun darin, diese Blockade aufzubrechen und den Schiffen freyjes Jeleyt zu gewähren. Wie ihr das bewerkstellijen wollet und was ihr dazu benötigt steht euch frey. Wichtig ist nur, dass ihr diese Blockade bis zu eynem bestimmten Zeitpunkt aufbrecht. Um unsere Schiffe schnell voranzubringen wird es eyn majisches Ritual jeben. De sojenannte Wettermeisterschaft. Nach dem Wirken dieses Zaubers bleyjben euch nur wenije Stunden, bis die Schiffe eyntreffn. Das Signal fier euch, dass de Schiffchen unterweichs sind, ist daher eyn beständiger Wind efferdwärts, der unvermittelt und plötzlich, aber dafitr anhaltend bläst. Ab da solltet ihr euch beeilen."

Sollten die Helden um genauere Details des Lagers bitten, so kann ihnen Oberst Kariljew nur vage Informationen aus der Beschreibung des Sperrfloßes und des Lagers bieten. Namen oder die genaue Anzahl von Soldaten und Geschützen kennt er nicht. Wohl aber weiss er, dass es sich durchaus auch um schwerere Geschütze handelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Nu denne, wenn dann keyne Frajen mehr offen sind, dann mag ich euch nur noch viel Glück auf dieser wichtigen Mission wünschen. Mit eurem Einsatz, der erfolgreichen Durchführung der "Operation Perlbeyßer", werdet ihr über einen jroßen Teil von Wohl und Wehe unserer Offensive entscheyden." Damit steht er auf, geht zum Schrank und füllt die Gläser der Helden und seines erneut voll mit Meskinnes. Etwaige Proteste wird er mit den Worten "Ja, wollet ihr nicht auf das Jelingen dieser Mission anstoßen?" im Keim ersticken.

"Auf Tobrien und den Herzog und auf das Bornland und die Adelsmarschallin. Praios befohlen !"

Als besonderen Ausrüstungsgegenstand erhalten die Helden einen Ring, in dem ein Wasserelementar gebunden ist, das einmal einen Wunsch erfüllt. So zumindest wird es den Helden mitgeteilt. Leider ist dies nicht ganz richtig — an den Ring ist ein Humuselmentar gebunden, das den Helden dennoch wertvolle Dienste erweisen wird. Ebenfalls sind Ausrüstungsmaterialien, feindliche Uniformen und dergleichen mehr (in einem realistischen Maße) vom Zeugmeister des Oberst zu erhalten. Zu der Benutzung von Pferden finden Sie einen entsprechenden Eintrag im ausklingenden Text der nun folgenden Anwerbung.

Anwerbung der Gruppe

in Schwürzhofen (Einzelszenario)

Die Helden sind wegen ihrer Erfahrungen und der allgemeinen Bekanntheit in Perainefurten für den Kampf gegen die Heptarchen angeworben und in der tobrischen Hauptstadt schon direkt als "Spezialisten für einen besonderen Auftrag" bestimmt worden. Der Leutnant, bei dem sich die Helden gemeldet hatten, bittet sie kurz im Werberzelt zu warten und verschwindet daraufhin in der tobrischen Kanzlei. Kurz danach kehrt er mit einigen Papieren in der Hand zurück und bittet die Helden freundlich, ihm in ein angrenzendes Ruhezelt zu folgen, wo sie solange warten sollen bis er mit ihren Marschbefehlen zurückgekehrt ist.

VON DES RUHMES SÜSSE

An dieser Stelle sei noch eine kurze Anmerkung gestattet. Helden dieser Erfahrungstufen sind de facto bekannt, wenn auch nicht als größte Helden aller Zeiten, dann aber auf jeden Fall als Problemloser, die gerne und zuverlässig ihre Aufträge erledigen. Sie sollten den Helden ruhig die eine oder andere Begebenheit aus deren Leben präsentieren, die man auch hier in Tobrien schon vernommen hat. Sie wissen selbst am besten, welche Abenteuergeschichte sich dazu am ehesten eignet. Es sollte den Helden auf jeden Fall schmeicheln, wenn sie erfahren, dass man auch hier, im wohl abgeschiedensten Ort der bekannten Welt ihre Taten zu rühmen weiß. Auch sollte sich das Verhalten der Werber und Soldaten den Helden gegenüber deutlich verbessern. Lassen Sie Ihre Gruppe ruhig die leichte Süße ihres Ruhmes genießen — schwer genug werden sie es später eh noch haben.

Etwa eine halbe Stunde haben die Helden nun Zeit sich kennen zu lernen oder aber sich zu erfrischen und am Kohlebecken aufzuwärmen. Schon bald erhalten sie hier ihre Stellungsbefehle, die sie als Soldaten des Herzogtums ausweisen, abkommandiert zum Feldlager nach Schwürzhofen. Zu melden haben sich die neuen Kameraden beim kommandierenden Offizier, Oberst von Eisenrath.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Feldlager in Schilfsend, einer größeren Ortschaft in der Baronie Schwürzhofen, steht Zelt an Zelt, um wohl gut und gerne zwei Regimentern Platz zu bieten. Die Gegend um Schwürzhofen ist sehr gut abgeriegelt, und nur mit Mühe und den entsprechenden Begleitpapieren ist in das Feldlager vorzudringen.

Ihr werdet während eures Marsches durch das Lager stets von den misstrauischen Augen einiger Soldaten gemustert, die Stimmung vor Ort ist beinahe greifbar gespannt — Kampf liegt in der Luft.

Durch das von Schneeregen aufgeweichte Lager kommt ihr schließlich zum Zelt der kommandierenden Offiziere vor Ort, Oberst Wenzeslaus von Eisenrath und Baron Tremal von Dunkelstein zu Viereichen. Vor dem Zelt stehen zwei Wachen in herzoglicher Uniform und beginnen sofort damit, euch auf das Genaueste zu untersuchen.

Waffen sind abzugeben, und sollte man versteckte oder gar verbotene Kampfutensilien wie Wurfdolche, —Steme, Mengbillare oder vergiftete Klingen finden, kommen die betroffenen Helden in nicht zu unterschätzende Schwierigkeiten: Festnahme durch die Wache, Verhör, Durchsuchungen, Verhör, magische Untersuchungen und noch ein Verhör - ehe man sie schließlich vor den Oberst führt, der zusammen mit dem Baron entscheiden muss, was mit den bedauernswerten Personen geschehen soll. Nur der Ruhm der Helden kann sie dann noch vor ernstem Schaden bewahren.

Bevor die Helden das Zelt betreten, werden sie zudem von einer ganz in weiss gewandete jungen Magierin (ein Pfeil des Lichts) auf arkanem Weg (IN DEIN TRACHTEN, ggf. auch ODEM, ANALÜS, OCULUS) untersucht. *"... denn wir wollen doch nicht, dass ihr vielleicht unbewusst manipuliert worden seid."* Sollte sich bei einem der Helden auch nur die Kenntnis einer borbaradianischen Theses finden lassen, hat dieser ähnlich große Schwierigkeiten, wie die Helden, die oben aufgeführte Waffen bei sich tragen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Zelt selber sieht es chaotisch aus. Der hintere Bereich wird durch einen schweren Vorhang abgetrennt und stellt die Schlafstatt der beiden Kommandanten dar. Das Zelt selber wird durch Kohlebecken erleuchtet und beheizt. In der Mitte stehen ein Kartentisch und einige Feldstühle. Auf dem Tisch befinden sich, ordentlich geordnet, mehrere Stapel Karten und Papiere. Der Boden ist von Stroh und Binsenmatten bedeckt. Hinter dem Tisch steht die Regimentsfahne des I. herzoglichen Landwehrregimentes "Herzog Firutin" sowie das herzoglich tobrische Banner mit dem doppelköpfigen Wolf in Silber auf blauem Grund.

Auf einem der Stühle sitzt ein Offizier von Mitte Vierzig und studiert einige Unterlagen. Als er euch bemerkt grüßt er knapp:

"Ah, unsere Spezialisten. Endlich! Na mal sehen. Ronda zum Gruße die Herrschaften. Mein Name ist Wenzeslaus von Eisenrath, ich bin hier der oberste Befehliger. Sicherlich habt ihr Papiere bei euch, die euch als das ausweisen, was ihr vorgebt zu sein. Wenn dem so ist, würde ich die nun gerne in Augenschein nehmen, wenn ich also bitten darf!?"

Mit dieser Bemerkung streckt er euch seine offene Hand entgegen und wartet darauf, dass die Legitimationen übergeben werden.

"Schön dass Perainefurten euch geschickt hat. Kommen wir gleich zur Sache." Damit weist er euch einen Platz zu und deutet auf eine Karte der hiesigen Gegend.

"Wir planen derzeit die wohl größte Offensive gegen den Feind, seit Beginn des Krieges. Nähere Einzelheiten haben euch nicht zu interessieren, in eurem eigenen, vor allem aber in meinem Interesse. Da der Feind starke Kräfte zusammengezogen hat, sind wir auf die Unterstützung unserer horasischen und bornischen Verbündeten angewiesen. Es sollen drei horasische und ein mittelreichisches Kriegsschiff von Vallusa aus die Misa bis Usnadamm hinauffahren um uns Entsatztruppen zu bringen und so vom Fluss aus zu unterstützen.

Leider ist der Feind nicht ganz so dumm, wie uns lieb wäre. Er hat etwa 25 Meilen von Vallusa entfernt, mitten auf der

Misa, eine gefährliche und schier unüberwindbare Sperre errichtet, die von einem knappen Banner des Feindes sowie mehreren Geschützen gesichert wird. Dieses Sperrfloß kann von den Schiffen nicht ohne erhebliche Verluste durchbrochen werden. Schicken wir zwei Banner los, weiß der Feind, was wir hier planen und ist gewarnt. Also hilft nur ein Kommandounternehmen, und da kommt ihr ins Spiel.

Eure Aufgabe ist es, die Blockade, auf welchem Weg auch immer, aufzubrechen, den Fluss für die Schiffe passierbar zu machen und beim Feind größtmögliche Verwirrung zu stiften. Während ihr dort vor Ort operieren sollt, wird die Offensive beginnen und die Schiffe werden mit einem Regiment Soldaten an Bord losfahren. Damit sie schnell das Schlachtfeld erreichen, wird es ein magisches Ritual der Wettermeisterschaft geben, und der benötigte stete Ostwind stellt somit auch kein Problem mehr dar. Die Schiffe werden also rasch vorankommen und sollten unbeschadet nach Usnadamm gelangen.

Da wären wir auch schon bei eurem Zeichen: ein beständiger Wind efferdwärts, der unvermittelt und plötzlich, aber anhaltend und stark bläst. Von da an habt ihr nur noch ein paar Stunden Zeit. Sollte euch euer Vorhaben nicht geglückt sein, steht die ganze Offensive und damit das Leben hunderter guter Frauen und Männer auf dem Spiel. Ihr werdet mit allem Nötigen ausgerüstet und danach unverzüglich aufbrechen. Das Unternehmen trägt im übrigen den Decknamen 'Operation Perlbeißer'. Noch Fragen?"

Da der gestrenge und disziplinierte Oberst Unterbrechungen zwischendurch nicht zugelassen und mit einem befehlsgewohnten "Später!" unterbunden hat, ist jetzt der ideale Zeitpunkt gekommen, um zusätzliche Informationen einzuholen. Der Oberst kennt folgende Fakten:

- Die Tobrier haben bereits mehr als 1.000 Mann in die Gegend von Usnadamm verlegt, darunter:
 - 70 Mann vom Orden der Hohen Wacht
 - 30 Streiter der Grauen Stäbe
 - das mendenische Landwehrregiment
 - Dutzende Freiwillige Streiterinnen und Streiter
 - 250 Soldaten des tobrisch-kaiserlichen Marschalls Gerdenwald
 - 100 Mann eines Märkischen (bornischen) Adelsbanners
- Vor Vallusa haben derzeit folgende Stellung bezogen:
 - 25 Ardariten,
 - 25 freiwillige Kämpfer unter dem Schwertbanner der Ardariten
 - zwei Banner (100 Streiter) Festumcr Streiter unter dem Kommando des Oberst
 - 70 Vertreter des Ordo Defensoris Lecturia (ODL)
 - 500 Mann des Misamunder Jägerregiments der tobrischen Gräfin Wendrewka von Korswandt
- Über die genaue Truppenstärke der Floßbesatzung liegen keine exakten Zahlen vor, man geht jedoch von einem guten Banner (50 Mann) aus.
- Es gibt dort keine bekannten feindlichen Befestigungen.
- Hin und wieder patrouillieren leichte Grenzreiter des Feindes an den Misaufern.

- Das Floß wird sehr groß sein, da es angeblich die halbe Misabreite einnehmen soll.
- Die Informationen hat der Oberst von der *Wolfsfährte*, den herzoglichen Jägern und Waldläufers, die als inoffizieller Späher- und Informationsdienst verwendet werden.
- Es sind in den letzten drei Monaten bereits drei Einsatzgruppen der *Wolfsfährte* auf das Floß angesetzt worden. Nur ein Mensch kehrte halb tot zurück. Alle Angaben beruhen auf älteren Späheinsätzen und können demzufolge bereits lange überholt sein.
- Das Sperrfloß und seine Lage waren bislang nicht von Bedeutung, da in diese Richtung in den letzten drei Jahren keinerlei Aktivität geplant war oder auch nur bekannt wurde. Der Feind konnte das Floß also unbemerkt und in aller Ruhe errichten, es sollte also durchaus im Bereich des möglichen liegen, dass noch weitere feindliche Einrichtungen in dem Teil Tobriens bestehen, von denen niemand weiß oder berichten konnte.
- Nach Beendigung des Auftrages sollen die Helden an Bord der Karavelle *Rose von Dról* gehen und dann hierher zurückkehren. Wenn sie sich bewährt haben, erhalten sie ein Kommando und so die Chance, am Befreiungsschlag teilzunehmen.

Anschließend werden die Helden zur Zeugmeisterin geführt. Diese erhält die Anweisung, ihnen alles an Material zur Verfügung zu stellen, was sie benötigen und es ihnen zu überreichen, sofern es das Lager hergibt. Pferde sind nicht aufzutreiben und im Übrigen rät man der Gruppe dringend davon ab, hinter die Front zu reiten. Zu Fuß ist man wesentlich schneller, und die Pferde kommen im halbgefrorenen Ufer der Misa nur schwerlich voran, wenn sie nicht sogar Gefahr laufen, darin zu versinken.

Eigene Pferde werden bis zur Rückkehr der Helden im Lager sicher verwahrt und gepflegt, dafür verbürgt sich der Oberst persönlich.

Ebenfalls wird davon abgeraten, sich mit einem Boot auf dem Fluss treiben zu lassen - sind doch die Gefahren im Wasser ebenso groß, wie jene, denen man an Land begegnen kann, nur dass man ihnen wesentlich stärker ausgeliefert ist. Hummermenschen auf dem sowie Tentakelwesen im Wasser sind nichts Außergewöhnliches. Überdies erhalten die Helden die Auskunft, man könne erst hinter Usnadamm auf das Wasser ausweichen, da die Stadt bekanntermaßen zum Teil vom Feind besetzt ist und die Frontlinie dem Flusslauf folgt. Da die Sümpfe nördlich der Misa wesentlich ungangbarer sind als im Süden, empfiehlt sich eine südliche Route. Man kann den Helden feindliche Uniformen oder Ausrüstungen zur Verfügung stellen, so dass sie nicht so rasch auffallen, falls sie mal von einer Patrouille angehalten werden.

Als besonderen Ausrüstungsgegenstand erhalten die Helden einen Ring, in dem ein Wasserelementar gebunden ist, das — so wird es ihnen gesagt — *einmal* einen Wunsch erfüllt. Leider ist dies nicht ganz richtig, an den Ring ist ein Humuselementar gebunden, das den Helden dennoch wertvolle Dienste erweisen wird.

Im Anschluss daran, kurz vor dem Aufbruch der Helden, werden diese abermals zum Oberst zitiert. In dessen Zelt wartet bereits ein Praisgeweihter, der den Helden einen heiligen Schwur abnehmen wird, der diese bindet, nichts über deren Auftrag oder die Operation "Perlbeißer" - egal an wen auch immer - zu verraten. Von Nicht- oder Andersgläubigen wird ein Schwur auf etwas verlangt, das ihnen besonders wichtig ist.

Nach all diesen klaren und deutlichen Aussagen und nach einigen eilig dahin gesprochenen Abschiedsworten werden die Helden schließlich von drei Drachenpforter Armbrust Schützen zu einer kleinen Baumgruppe gebracht. Von dort aus kann man in der Ferne die Lichter Usnadamms erkennen, doch führt es die Helden direkt in die Wildnis vor ihnen und dann streng ostwärts. Man rät den Helden nochmals, sehr vorsichtig zu sein, sich nur auf sich selbst zu verlassen und sich keinesfalls auf Machtspielchen mit den feindlichen Posten oder Soldaten einzulassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

In der Dunkelheit erkennt ihr zwei der drei Schützen, die sich schnell und lautlos auf einen kleinen Hügel mit Baumgruppe zu bewegen. Kurze Zeit später ertönt der Schrei eines Käuzchens, worauf euch der zurückgebliebene Schütze kundtut, man könne aufbrechen, der Weg wäre jetzt frei.

Nach etwa hundert Schritten erreicht ihr den Hügel und könnt die Drachenpforter gerade noch dabei beobachten, wie sie sich über ihre grünen Wappenröcke unauffällige schwarze Lederwämser ziehen, die auf ihrer linken Seite die Dämonenkrone der Schergen Borbarads zeigen.

Im Unterholz seht ihr fünfnotdürftig verborgene tote Körper, zu denen die Schützen nur lapidar meinen: "Vorposten! Schlampige Moral und unachtsam bis in den Tod! Wir übernehmen jetzt hier den Posten, nur für die andere Seite, aber das muss man ihnen ja nicht sagen. Viel Glück und werdet eures Rufs gerecht, macht also eure Sache gut, denn davon hängen ein paar Leben ab!"

Dann umfängt euch Dunkelheit und ihr seid nun mehr in den Schwarzen Landen allein auf euch gestellt. Uplötzlich setzt leichter Schneeregen ein — eine beschwerliche Reise scheint vor euch zu liegen.

DER FLUSS UND DIE IHM UMGEBENDE LANDSCHAFT



Zu dieser Jahreszeit führt die Misa leichtes Hochwasser, was letztendlich dazu geführt hat, dass die Uferstreifen tagsüber mehr sumpfig als fest sind. Der Fluss misst an seiner breitesten Stelle — an der Mündung mit der Insel von Vallusa - gut 550 Schritt. Auf der Höhe des Floßes (in der tobrischen Baronic Misafelden und auf halbem Weg zwischen Vallusa und Usnadamm) beträgt seine Breite immerhin 70 - 100 Schritt.

Da die Misa aber derzeit leichtes Hochwasser führt, sind diese Angaben sehr ungenau - man weiß nie, was einen hinter der nächsten Flussbiegung erwartet. Von großflächigen Sumpfgebieten über schmale Küstensümpfe, von saftigen Wiesen und leicht überfluteten Auen bis hin zu felsigem Boden mit leichten Klippen oder plötzlich aufsteigenden Hügeln wandelt sich die Landschaft von einem Moment auf den anderen, den ganzen Fluss entlang.

Beherrschende Fauna sind Wälder, die zu größten Teilen aus Nadelgehölz bestehen, aber auch Mischwald ist durchaus nicht selten, der dicht ans Ufer reicht.

Immer wieder werden die Helden auf dem Fluss merkwürdige Kreaturen sichten, die offenbar direkt aus der Domäne der Herzogin der Nachtblauen Tiefen zu stammen scheinen. Hummerier auf schildkrötenartigen Kreaturen sowie eigenartige Tentakelwesen, die sich auch schon mal gerne einen Hasen oder ein Kaninchen schnappen.

Niemand mag errahnen, welche Wesen sich unter der Wasseroberfläche aufhalten - doch versucht auch niemand, der klaren Verstandes ist, dies zu ergründen.

Lassen Sie es hier zu keiner Konfrontation kommen sondern beschreiben Sie solche Begegnungen nur von der Ferne aus betrachtet.

Die beiden nachfolgenden Szenen sollten auf jeden Fall stattfinden, ganz gleich, aus welcher Richtung die Gruppe auch kommt.

SCHRECKEN IN DER NACHT

Achten Sie bitte darauf, dass Ihre Heldengruppe unbedingt vor Erreichen des Sperrfloßes ein Nachtlager errichtet. Dies hat zwar keinerlei Einfluss auf den Ablauf der Handlung, wird Ihnen aber helfen, die Stimmung der Schwarzen Lande ideal zu vermitteln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr seid den ganzen Abend und die halbe Nacht marschiert und auf keinen nennenswerten Widerstand gestoßen. Zwei- oder dreimal musstet ihr euch einen anderen Weg suchen, weil Wachfeuer euch dazu gezwungen haben oder ihr einem größeren Sumpfgebiet ausweichen musstet. Der Schneeregen und die empfindlich kalten Temperaturen haben euch zugesetzt, und Erschöpfung macht sich in euren Knochen breit.

Größere Schneeبانke auf den Feldern und Wiesen künden davon, dass der Winter noch nicht zur Gänze vorbei ist, doch die Hochwasser führende Misa spricht ein deutliches Wort von Frühlingserwachen. Seit einiger Zeit konntet ihr links und rechts des Weges immer wieder kleine unbewohnte Hütten ausmachen, die scheinbar wahllos auf den Feldern und Weiden stehen.

Ideal für eine Übernachtung geeignet wäre eine der vielen **Warunker Hütten**, die immer wieder entlang des Weges mitten auf den Feldern und Wiesen zu finden sind. Sie dienten früher den Saisonarbeitern aus der Warunkei, die sich als Erntehelfer oder Feldarbeiter verdingt und den Häuschen auch ihren Namen gegeben haben, zur Unterkunft.

Helden, die den Vorteil ORTSKUNDIG (z.B. Tobrien/Warunkei/Bornland) gewählt haben, wissen um die Bedeutung der Warunker Hütten. Alle Hütten auf dem Weg der Helden sind leer und seit Jahren nicht mehr genutzt worden.

Die letzten Meilen sind sehr anstrengend gewesen, und schließlich spüren auch die größten Helden die Entkräftung. Es heißt also, ein geeignetes Lager zu finden. Verlesen Sie den Spielern den nachstehenden Text erst dann, wenn diese sich dazu entschlossen haben, in einer der Hütten ein Nachtlager einzurichten.

DIE WARUNKER HÜTTE

Eine Warunker Hütte ist maximal so groß, dass sie einer sechsköpfigen Gruppe Platz für eine Übernachtung bieten würde. In einer Ecke findet sich eine *Bodenklappe* — eine Holzplatte, die über ein Loch im Boden gelegt und mit einem Stein beschwert wurde. Dort wurden früher ein kleines Wasserfass und Lebensmittel (Hartwürste, Hartkäse und Fladenbrote) haltbar aufbewahrt. Das Loch ist maximal einen halben Schritt tief und bietet selbst einem Zwergen keinen Platz, sich dort zu verstecken. Zum Zeitpunkt, da die Helden sich dort aufhalten, ist dieses Loch aber leer.

Die Hütte hat keinen Speicher oder Dachboden und ist aus vielen unregelmäßigen rohen Bretter zusammengesetzt worden. Ein Dach aus Schieferplatten, das mit Steinen beschwert wurde, schützt vor dem Wetter, durch die großen Lücken in den Wänden pfeift jedoch ein empfindlich kalter Wind. Teilweise sind die Lücken zwischen den krummen Brettern so groß, dass man mit einem Bogen oder einer Armbrust gut hindurch schießen könnte. Eine einfache Tür mit Holzriegel sorgt für notdürftigen Schutz und dient als einziger Zugang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Im fahlen Licht eines immer wieder von Schneewolken verdeckten halben Madamales kann man die Warunker Hütten recht gut erkennen und schließlich findet sich auch eine, die nah genug am Weg, doch weit genug von der Patrouillenroute entfernt liegt. Es mag mittlerweile sicherlich schon nach Mitternacht sein, als ihr endlich wieder im Trockenen steht.

Nachdem ihr euch kurz orientiert und umgesehen habt stellt ihr fest, dass hinter der Hütte ein großes Schneefeld ist, an dessen Ende ein Waldstück beginnt.

In der Ferne erkennt man weitere Hütten und zwischendurch erahnt man jenseits des Weges den Flusslauf zwischen den geduckten Büschen und Bäumen. In der Hütte selbst liegt ein kleiner Haufen feuchtes und halbgefrorenes Stroh. Inmitten des Raumes befindet sich eine aus zusammengelegten Steinen gebildete Feuerstelle.

Kurz bevor sich die Wachen auf ihre Posten und die anderen sich zur Ruhe begeben kommt es zu folgendem Zwischenfall.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört plötzlich das lang gezogene Heulen eines einsamen Wolfes. Weit entfernt klagt er zum Madamal, und euch allen läuft eine Gänsehaut über den Rücken. Ein einsamer Wolf? Oh nein, es scheinen zwei zu sein, die dort im Einklang ihr schauriges Lied in die Nacht heulen. Nein, es sind drei, vier, ein ganzes Rudel gar. Bestimmt acht bis zehn Tiere, die da mittlerweile die Nacht mit ihrem Gesang erfüllen. Und sie

scheinen sich der Hütte zu nähern, denn das zunächst weit entfernte Geheul wird zunehmend lauter und schon bald könnt ihr das Näherkommen vieler Pfoten auf dem Schnee hören. Doch ein Blick nach Draußen zeigt euch, dass dort draußen nichts ist... Dan verdeckt eine Wolke das spärliche Mondlicht und taucht die Nacht in Finsternis ...

Auch eine *Sinnenschärfe-Probe* ergibt nichts, mittels Magie (ODEM, OCULUS oder ANALÜS) ist ebenfalls nichts herauszufinden. Die Zauber gelingen zwar, doch irgend etwas scheint ihre Wirkung zu unterdrücken. Man muss sich also auf die Sinne verlassen, die einem bleiben - Gehör und Geruch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Immer wieder hört ihr die Wölfe draußen um die Hütte schleichen. Drohendes Knurren und das hörbare Fletschen der Zähne künden davon, dass ihr dem Rudel als Beute dienen sollt. Also heißt es sich verteidigen. Doch wogegen? Es ist nichts zu sehen, keine Spuren im Schnee noch irgendwelche Tierkörper. Halt, was war das? [Held] deutet durch die Spalte in der Wand nach draußen. Da ist doch etwas! Er sieht deutlich zwei rotglühende Punkte. Und tatsächlich, in der Dunkelheit blitzen nun überall um die Hütte herum rot leuchtende Augenpaare auf! Acht..., zehn ..., zwölf..., fünfzehn Es sind fünfzehn Augenpaare und sie haben die Hütte in mehreren Kreisen umstellt.

Ein gezielter Schuss zwischen ein solches Augenpaar hat zur Folge, dass der Schütze einen Bolzen oder Pfeil weniger sein Eigen nennen darf — doch die Wölfe vertreibt es nicht.

Ihre Helden werden nun vermutlich überlegen, wie sie diese Bedrohung am besten bekämpfen können, doch das ist nicht Sinn dieses Erlebnisses. Vielmehr soll den Helden hiermit vor Augen geführt werden, dass sie sowohl mit ungewöhnlichen Gegnern konfrontiert werden können, als auch dass Magie in den Schwarzen Landen anders wirken, ja sogar ganz versagen kann. Beschreiben Sie nun schauerliche Szenen, in denen die Geisterwölfe — denn um nichts anderes handelt es sich hierbei — versuchen, an die Helden heranzukommen, Horrorelemente sind dabei unverzichtbar.

- plötzliches, sehr lautes Knurren oder Aufbellern direkt vor dem Guckloch des Helden
- Scharren unter den Wandbrettern, die bis an den Boden reichen
- Rappeln an der notdürftig mit einem Holzsplint gesicherten Tür

Wahrscheinlich werden Ihre Spieler nun verkünden, dass sie mit gezogenen Waffen aus der Hütte stürmen wollen und den paar Hundchen den Garaus machen werden. Lassen Sie sie ruhig gewähren und heldenhaft losstürmen. Doch sobald sie im Freien sind, werden sie nichts mehr vorfinden, außer Schnee und Regen — und spüren werden sie nur noch den schneidenden Gebeläus auf der nackten Haut. So sind alle Versuche der Helden, dem Schrecken in der Nacht ein Ende zu bereiten, zum Scheitern verurteilt. Sobald sich alle wieder in der Hütte aufhalten, können sie wieder die Szenerie von zuvor beschreiben. Sorgen Sie dafür, dass die Helden sich irgendwann damit abfinden, ein schauerliches Schauspiel zu beobachten. Denn sie werden nach etwa einer Stunde Psychoterror Zeuge der nachfolgenden Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eben noch scharrte und kratzte irgendwas unten am Brett und man meinte schon, den Gestank aus den geifernden Mäulern der Wölfe zu riechen. Da hört ihr ein geheultes Knurren, und die unsichtbaren Gegner scheinen sich abzuwenden. Es scheint, als würde ein weiteres Ziel in Augenschein genommen, und kurz drauf hört ihr, wie sich der größte Teil des Rudels entfernt. Drei Augenpaare jedoch verbleiben in der Nähe der Hütte und knurren bedrohlich, wenn jemand versucht diese zu verlassen. Plötzlich reißt die Wolkendecke auf, und mit einem Mal könnt ihr all das sehen, was euch bislang nur als rotglühende Punkte bekannt war. Ein Rudel Grimwölfe, übermäßig große Tiere, doch allesamt halbverhungert und ausgemergelt. Und schon seht ihr, was die Wölfe ablenkt:

Ein mächtiger Hirsch tritt soeben an den Waldrand, hebt witternd seine prachtvolles Geweih und kurz darauf vernehmt ihr ein kurzes kehliges Röhren. Nun folgt ein komplettes Rudel Kronenhirsche, Ricken und Jungtiere, die allesamt sofort damit beginnen, am Waldrand zu äsen. Gut zwanzig Tiere zählt ihr, und die zwölf Wölfe haben sich schon sehr nah herangepircht. Dann hebt der Leithirsch urplötzlich den Kopf, röhrt bellend ein paar Mal, doch es ist zu spät. Panisch versuchen die Hirsche den heranspringenden Wölfen zu entfliehen, doch nicht ein Tier scheint zu entkommen.

Schier eine halbe Ewigkeit müsst ihr mit ansehen, wie die Natur grausam für Ausgleich sorgt, dann hört ihr plötzlich ein markerschütterndes Kreischen und Heulen, Brüllen und Röhren und das laute Krachen und Zerbersten von Bäumen, Gestrüpp und Knochen! Mit einem Mal ist alles ruhig und still, nur der Gebeläus heult unablässig sein eisiges Lied aus Richtung Nord-Nordost. Keine Tierkadaver sind am Waldesrand zu entdecken, kein Blut färbt den Schnee dort rot, kein Laut ist mehr zu vernehmen und keine rotglühenden Augen mehr, die bedrohlich aus der Dunkelheit starren. Alles scheint friedlich und ruhig.

Irgendwann, vermutlich bei der Weiterreise, werden die Helden an der Stelle vorbeikommen und nachschauen was sich dort zugetragen hat. Obwohl es in der Nacht aufgehört hatte zu schneien, liegt dort noch eine geschlossene Schneedecke. Im folgenden Text könne Sie lesen, was darunter zu finden ist:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Dort, wo gestern Nacht die Wölfe die Leiber der Hirsche zerrissen haben, befindet sich eine geschlossene Schneedecke. Bäume und Buschwerk sind intakt und unversehrt. Nachdem ihr im Schnee gestochert und gesucht habt, findet ihr schließlich unzählige Knochen, die allesamt durcheinander gewürfelt und verstreut am Waldesrand liegen. So wie es scheint, liegen sie dort schon einige Jahre. Irgendetwas scheint das Wolfsrudel damals bei ihrem Treiben überrascht zu haben; Es findet sich nicht ein einziger heiler Knochen dort. Alle Gebeine sind zerbrochen und zerstört, so als ob eine große Kraft sie einfach platt gedrückt hat. Doch weder deuten entsprechende Spuren am Boden noch sonstige Hinweise auf die Kreatur oder Wesenheit, die ein solches Massaker anrichten könnten.

Eine gelungene *Tierkunde-Probe* hilft herauszufinden, dass es sich hierbei um Wolfs- und Hirschknochen handelt. Gestalten Sie diese Szene in jedem Fall so aus, dass die Helden nicht vergessen wie ihr eigentlicher Auftrag lautet - und sie keine Zeit haben, hier nähere Untersuchungen anzustrengen. Denn eigentlich ist diese Szene ausschließlich dazu gedacht, Ihrer Gruppe die allgegenwärtigen Umstände in den Schwarzen Landen näher zu bringen.

AUF VERLORENEM POSTEN

Im Verlauf des nächsten Vormittages kommt es dann zum ersten echten Feindkontakt der Helden. 8 Meilen vor dem Sperrfloß befindet sich ein kleiner Vorposten, welcher für die Helden erst im letzten Moment (*Sinnenschärfe-Probe*) durch das spärliche und abgeschirmte Lagerfeuer zu erkennen sein wird.

Dieser Wachposten steht durch einen berittenen Melder mit dem Banner am Sperrfloß in Verbindung, der zweimal am Tag Patrouille zwischen dem Floss und dem Wachposten reitet. Seine Aufgabe ist es, nahende Schiffe oder Feinde zu melden und so lange aufzuhalten, bis das Sperrfloß benachrichtigt wurde.

Die Straße führt hier in einem engen Bogen sehr nah an die Misa heran, und dichtes Unterholz entlang des Weges zwingt die Helden, den Weg zu benutzen. Sollten die Helden sich vorsichtig diesem Wachposten nähern, so bietet sich ihnen folgendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mittlerweile ist es so düster geworden, dass man meinen könnte, die Abenddämmerung würde sich bereits über das Land senken. Sicherlich wird bald heftiger Schneefall einsetzen und ihr beeilt euch, möglichst weit voran zukommen. In einer kleinen Bucht abseits der Straße hat ein vierköpfiger Wachposten an einem Abhang strategisch günstig Stellung bezogen. Der Abhang ist von niedrigen Büschen bewachsen, so dass ihr nur auf dem Bauch robbend eine Chance habt, diesen Wachposten unbemerkt zu beobachten.

In der Bucht wurde ein kleines Feuer entzündet, um das sich zwei Wachen gekauert haben. Anhand ihrer hölzernen Plattenrüstung kann man sie als maraskanische Söldner identifizieren. Sie scheinen nicht zu schlafen, denn hin und wieder hebt sich der Kopf eines Maraskaners und sein Blick wandert gefährlich nahe an eurem Versteck vorbei. Ein kleiner behelfsmäßiger Verschlag aus Planken und Treibgut dient offenbar als Schlafstätte.

Die Maraskaner scheinen sich nicht für das Treiben der beiden anderen Wachposten zu interessieren, welche sich weniger leise verhalten. Die zwei, ein jüngerer sowie ein älterer, fetter und schmieriger Mann, sind damit beschäftigt, den Inhalt einer großen Korbflasche zu leeren. Dann und wann fordern sie die beiden Söldner auf mitzutrinken und auf den Befreier anzustoßen, was diese mit abfälligen Gesten und Worten deutlich ablehnen. Die zwei — wohl einheimischen — Wachen sind sehr heruntergekommen und wirken auch nicht besonders kampferfahren, zumindest legt ihre spärliche Ausrüstung diese Vermutung nahe. Offenbar ist es an diesem Streckenposten für gewöhnlich ruhig, denn die beiden Männer haben ihre Waffen, Kurzsword und Säbel, am Feuer liegen. Sie sind hoffnungslos betrunken

und stellen bei einem Angriff wohl kaum eine Gefahr dar — im Gegensatz zu den sehr kampferprobt wirkenden Maraskanern.

Abseits, fast unscheinbar, kauert eine junge Frau von fast zwanzig Götterläufen schüchtern im Sand der Bucht. Sie ist unbewaffnet und ängstlich darum bemüht nicht weiter aufzufallen. Ihr schmutziges Haar hängt in wirren Strähnen vom Kopf, und ihre schmutzigen, nackten Füße wirken geschunden.

Sollten die Helden das ganze Treiben längere Zeit beobachten, so können sie mit ansehen, wie der ältere Mann irgendwann die junge Frau auffordert, mit ihm in den Verschlag zu kommen, um der Herrin Belkelel zu huldigen. Zuerst widerstrebend, dann aber durch Schläge gefügig gemacht, folgt diese ihrem Peiniger in den Verschlag, aus welchem nach kurzer Zeit Schreie und widerwärtige Grunzlaute zu hören sind.

Die Maraskaner scheinen sich daran aber nicht zu stören. Sie erheben sich lediglich und fangen an zu patrouillieren. Mit harschen Worten und Schlägen wird auch der verbliebene junge Mann zum Patrouillengang gezwungen, der sich mit langsamen torkelnden Schritten dem Versteck der Helden nähert...

Spätestens jetzt ist es für die Helden Zeit zu reagieren, wobei sie den Wachposten natürlich auch einfach ignorieren und sich davonschleichen können. Falls die Helden den Wachposten angreifen gelten folgende Bedingungen:

- Zum An- oder Wegschleichen genügt eine einfach *Schleichen-Probe*, denn aus dem Verschlag kommen so laute Geräusche, dass der junge Bursche nicht auf die zu bewachende Gegend achtet.
- Wulf, der junge Bursche ist ein unerfahrener Gegner und keine Bedrohung für die Helden:

<i>Kurzschwert</i>	INI 11+W6	AT 12	PA 9
	TP 1W+2	DK HN	
LeP 30	AuP 31	KO 14	
MR 4	GS 8	RS 0 (Normale Kleidung)	

- Die Maraskaner — kampferfahrene Veteranen — sind flink zu Stelle und kämpfen Rücken an Rücken. Bewaffnet sind sie mit Tuzakmessern und Wurfsternen, welche sie den Helden direkt zu Beginn eines Kampfes entgegenschleudern.

<i>Tuzakmesser</i>	INI	12+W6	AT 15	PA 14
		TP 1W+6	DK NS	
<i>Faust</i>	INI	3+W6	AT 14	PA 14
		TP(A) 1W	DK H	
LeP 35	AuP 35	KO 14		
MR 5	GS 7	RS 4 (Hartholzarnisch)		
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Kampfflexe, Klingenscharm				

Nach 1W+3 KR stürmt aus dem Verschlag der fette Mann (Pumbert Jolken). In Ermangelung einer vernünftigen Waffe ist er mit einem Knüppel bewaffnet. Bar einer Hose und nur mit einem geschnürten Hemd bekleidet wirkt er eher lächerlich als gefährlich. Nach wenigen Schlägen wird er aufgeben und sich ergeben oder zu fliehen versuchen.

<i>Keule</i>	INI 11+W6	AT 12	PA 9
	TP 1W+2	DK N	
<i>Faust</i>	INI 11+W6	AT 13	PA 11
	TP(A) 1W	DK H	
LeP 31	AuP 31	KO 14	
MR 4	GS 8	RS 0 (Normale Kleidung)	

Nach dem Kampf

Sollten die Helden die Wachen überwinden (die Maraskaner kämpfen bis zum Tode) und den fette Mann, der sich Pumbert folken nennt und kriecherisch um Gnade fleht, am Leben lassen, so können diese von dem vor Angst bebenden, fetten, stinkenden Mann folgendes erfahren:

- Der nächste Meldereiter trifft in etwa einer Stunde ein
- Informationen über die Besatzung des Sperrflosses nach Ihrer Entscheidung
- Seine Herkunft aus Fischbach

Sollten sich die Helden dazu entschließen, den Mann laufen zu lassen, so wird dieser nichts Besseres zu tun haben, als sich zum Floß durchzuschlagen, um die Helden zu denunzieren. Edelmut zahlt sich eben nicht immer aus!

Der Verschlag

Im Verschlag selber befinden sich außer Galana (s.u.) nur einige schmutzige Decken und die persönlichen Gegenstände der Söldner sowie ein spärlicher Vorrat an Nahrung.

Galana Seibering

Interessieren sich die Helden für die junge Frau, so finden sie diese mit zerrissener Kleidung und am ganzen Körper geschunden wimmernd in einer Ecke des Verschlages. Am meisten verletzt ist jedoch ihre Seele. Es wird längere Zeit dauern, bis die Helden sich der wimmernden und schreienden Frau nähern können. Nur durch eine gelungene Probe auf *Heilkunde Seele* + 1 oder eine *CH-Probe* + 4 können diese in Anbetracht der drängenden Zeit zu ihr soweit vordringen, dass sie die Helden nicht länger für Feinde hält.

Misslingt die Probe, so fühlt sie sich nun endgültig soweit in die Enge gedrängt, dass sie beschließt, sich das Leben zu nehmen. Sie greift zu einer tönernen Scherbe und versucht, sich in den Hals stechen.

Das Ganze geschieht so schnell, dass der Held, der ihr am nächsten steht das Vorhaben nur mit einer gelungenen *IN-Probe* + 2 aufhalten kann. Misslingt auch diese, erreicht Galana ihr Ziel, worauf Blut in schnellen Intervallen aus dem Hals auf den vor ihr stehenden oder knienden Helden spritzt. Nunmehr kann ihr nur noch auf magischen Wege *rasch* geholfen werden, bevor sie stirbt. Gelingt die Heilung, wird die junge Frau bewusstlos bleiben und erst nach langer Zeit aus dem Koma erwachen. Danach wird sie sich weiterhin ängstlich vor den Helden zu verbergen suchen, solange, bis eine *Heilkunde Seele-Probe* + 5 (alternativ *CH-Probe* + 5) gelingt. Ansonsten verfällt sie in eine Lethargie aus welcher sie nur noch göttliche Kraft, z.B. der SEGEN DER HEILIGEN NOIONA zurückholen kann.

Galanas Geschichte

Sollte es den Helden gelingen mit der Verletzten zu reden, erzählt sie ihnen ihre Geschichte: Zusammen mit ihrem Vetter Wulf, dem jungen Mann am Feuer, stammt sie aus dem nahe gelegenen

Weiler Fischbach. Als jüngste Tochter des Dorfschulzen sollte sie als Geisel das Stillhalten der Dorfbewohner gewährleisten. Ihr Vetter ist aus freien Stücken mitgekommen, da die beiden sich ineinander verliebt haben und er ihr beistehen wollte. Ihr Peiniger, der dicke Pumbert hingegen ist freiwillig zu den Truppen des Befreiers gegangen. Pumbert, der einst der Wirt von Fischbach gewesen ist, hat ihr schon vor Jahren nachgestellt und sie mehrfach unsittlich belästigt, doch ihr Vater hat ihm damals tüchtig das Fell gegerbt und seitdem hat er Ruhe gegeben. Als er dann hier am Wachposten aufgetaucht sei, wusste sie, was er wollte.

Meisterhinweis

Sollten die Helden die Geisel befreien und sie am Leben bleiben, wird diese, nach Fischbach zurückgekehrt, später für die Helden sprechen, wenn diese die Hilfe der Dorfbewohner benötigen. Informationen über das Sperrfloß kann sie jedoch nicht geben.

DIE DÖRFER FISCHBACH UND MISADORF

Beide Dörfer befinden sich jeweils ca. 2 Meilen vor bzw. hinter dem Sperrfloß. Da das Hauptaugenmerk für dieses Abenteuer auf Fischbach liegt, wurde auf die Beschreibung von Misadorf verzichtet. Orientieren Sie sich im Falle eines entsprechenden Dorfbesuches bitte an der Beschreibung von Fischbach.

Fischbach

Schließlich erreichen die Helden das Dorf Fischbach. Es schmiegte sich an das südliche Flussufer, besteht aus 18 Häusern und zählt etwa 80 Einwohner.

Bei den Häusern handelt es sich um die typischen niedrigen Fischerkaten. Die Dächer sind mit Holzschindeln gedeckt, recht niedrig und abgeflacht.

Ein kleiner zentraler Platz bildet den Kern des Dorfes und liegt als langgestreckter Streifen zwischen den Häuserreihen. Hier stehen Holzgestelle, an denen früher die Fischernetze aufgehängt wurden, damit sie dann gemeinschaftlich gereinigt und geflickt werden konnten. Seitdem die Misa dämonisch verseucht ist, ist auch der Fischfang nahezu zum Erliegen gekommen, und die Gestelle verrotten langsam.

Zwei Stege am Fluss bilden eine Anlegestelle, an der jeweils drei Fischerboote, allesamt ordentlich vertäut und mit Abdeckungen aus zerschlagenem Segeltuch bedeckt, festgemacht sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr das Dorf betretet, wirken die schlammigen und durchweichten Straßen menschenleer. An einem kleinen zentralen Platz steht ein größeres Gebäude mit einem Anbau, der wie eine Schmiede aussieht. Beide Gebäude sind geschlossen und Fenster wie auch Türen sind mit groben Brettern vernagelt worden. An dem Haus hängt ein windschiefes, hölzernes Schild mit der Aufschrift 'Pumbert Jolken Schmiede und Taverne — I_g m. u_d _a_i befohlen!'

Alles im Dorf ist ruhig und menschenleer, nur das vereinzelte Kläffen eines abgemagerten Hundes durchbricht die Stille. Vereinzelt könnt ihr hinter den mit Tierhäuten bespannten

Fenstern der Katen Bewegungen wahrnehmen, jedoch scheint es, als wäre dieses Dorf unbewohnt, würden die rauchenden Kamine der Hütten nicht das Gegenteil behaupten. Niemand scheint sich für eure Ankunft zu interessieren.

Die *Schmiede mit Dorfkrug* gehörte dem dicken Pumbert, den die Helden entweder im Schlepptau oder dem sie den Garaus gemacht haben. Auf dem Schild stand früher noch der Zusatz *'Ingerimm und Travia befohlen!'* aber Pumbert meinte, es wäre sinnvoller die Götternamen zu entfernen, damit sich die neue Herrschaft wohler fühlt.

Vater und Tochter

Sollten die Helden mit der zuvor befreiten Geisel Galana eintreffen, kommt es spätestens am Dortplatz zur Begegnung mit den Dörflern. Ängstlich und mit allerlei provisorischen Waffen nähern sie sich den Helden in der festen Absicht, Galana notfalls auch mit Gewalt zu befreien. An der Spitze der Dörfler befindet sich der Vater von Galana, der Schulze **Thoralf Seiberling**. Als seine Tochter zu dem Vorposten musste, brach für ihn seine Welt vollends zusammen. Daher wird er die Helden mit verzweifelter, sich überschlagender Stimme auffordern, ihm seine Tochter herauszugeben.

Jetzt kommt es ganz auf das Geschick der Helden an. Lassen sie Galana zu ihrem Vater, wird es zu einer herzerreißenden Wiedersehensszene kommen. Nachdem Thoralf seine Tochter übergeben bekommt, lädt man die Helden ein, Gast zu sein. Offenbar ist man erleichtert, dass die Abenteurer nicht zu der Besatzung des Sperrfloßes gehören, und die Leute des Ortes verhalten sich ihnen gegenüber nun durchaus offen und freundlich.

PARANOIA

Insbesondere beim Kampagnenspiel müssen Sie hier viel Fingerspitzengefühl zeigen. Bisher haben die Helden — zu Recht — erfahren, dass man den Einwohnern der Schwarzen Lande nicht trauen kann. Um die spätere Hilfeleistung der Dörfler logisch erscheinen zu lassen, gilt es folgendes zu bedenken und ggf. zu betonen:

Man lebt hier am Rande der Schwarzen Lande. Außer den Schrecken normaler Unterdrückung und seltsamer Wesen im Fluss hat man nur wenig Widernatürliches erlebt. Hier herrscht noch nicht die Hoffnungslosigkeit wie man sie in der zentralen Warunkei, Yol-Ghurmak oder andern Zentren der Schwarzen Lande antreffen kann. So wie Zeiten vorüber gingen, in denen grausame Barone herrschten, glaubt man, dass auch diese schlechten Jahre vorübergehen werden.

Die Helden sollten es nicht zu leicht haben, den Widerstandswillen zu schüren, doch mit der befreiten Galana haben sie bereits ein deutliches Zeichen gesetzt, aufwessen Seite sie stehen — auch wenn sie vermutlich noch schwarzrote Wappenröcke tragen. Letztendlich soll der Kampf der Dörfler den Helden Hoffnung machen, dass noch nicht alle Bewohner der Schwarzen Lande sich ihren grausamen Herren willenlos ergeben haben. Um zu betonen, dass nicht alle Dörfler gleich denken, gibt es einen Verräter, der jedoch — nach ihrem Willen — von einem Dörfler oder den Helden geschnappt wird.

Die Hilfe der Dörfler

Die Hilfe der Dörfler ist nicht zwingend erforderlich, um die Mission erfolgreich abzuschließen, wird das Vorgehen der Helden jedoch erleichtern.

Geben die Helden zu erkennen, wer sie sind und für wen sie arbeiten, wird ihnen der Schulze auf jeden Fall seine Hilfe anbieten. Er und viele Dörfler, die er in sein Vertrauen zieht, haben die ständige Unterdrückung satt.

Ein weitaus größeres Problem sollte den Helden ihr Schwur sein, nichts über die bevorstehende Militäraktion zu verraten. Hier hilft nur ein Lügengebilde, das möglichst nah an der Wahrheit bleibt ohne diese zu verraten...

Seitdem das Floß vor drei fahren errichtet wurde, muss das Dorf die Mannschaften versorgen. Da aber die Fischerei quasi zum Erliegen gekommen ist, sind auch die eigenen Vorräte sehr erschöpft.

Gestalten Sie es spannend, bis sich die Dorfbewohner endgültig dazu durchringen, gegen die Herrschaft am Floß aufzubegehren. Und lassen Sie dem Schulzen seinen großen Moment, wenn er sich dann für die Errettung seiner Tochter revanchiert.

Kommen die Helden ohne Galana in das Dorf, werden sie es schwer haben, das Vertrauen der Dörflern zu gewinnen.

AM ZIEL DER REISE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Es ist bereits dunkel, als ihr durch ein kleines Wäldchen über einen Hügel kommt und vor euch das Ziel eurer Reise liegt — das feindliche Lager mit dem Sperrfloß! Dort ist man gerade dabei ein großes Fest zu begehen, einer aus der Mannschaft feiert offenbar den Tag, an dem ihn die vielgestaltige Herzogin in das Weltenchaos warf — andernorts als Tsatag bekannt. Es wird gezecht was das Zeug hält, immer wieder hört ihr Hochrufe und Jubel, das ganze Lager ist hell erleuchtet und ihr könnt allorten betrunkene Männer und Frauen torkeln oder übereinander herfallen sehen. Offenbar habt ihr hier oben eine hervorragende Position gefunden, von der aus ihr alles gut beobachten könnt. Selbst einzelne Gesprächsfetzen kann man hier oben verstehen, und bereits nach einigen Minuten wisst ihr, dass der Kommandierende im Lager ein Weibel namens Hugen Boroweiner ist.

DAS SPERRFLOSS

Etwas mehr als eine Tagesreise von Schwürzhofen oder Vallusa entfernt stößt Ihre Gruppe an einer Flussbiegung auf das Sperrfloß. Die Misa hat hier eine Breite von etwa 80 Schritt und eine durchschnittliche Tiefe von 5 Schritt, doch Letzteres erfahren die Helden erst dann, wenn sie in das unnatürlich warme Wasser tauchen. Beschreiben Sie den Spielern zunächst folgendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das Sperrfloß ist deutlich größer als man angenommen hatte. Über die gesamte Breite des Flusses, also etwa achzig Schritt, sind Seile gespannt, die von sehr starken Pfosten gehalten werden. An diesem Seilgeflecht wurden drei Holzflöße befestigt, die ihrerseits ebenfalls miteinander verbunden sind.

Wenn man ihnen die Türe öffnet, werden sie von den stark verunsicherten Bewohnern auf jeden Fall an den Schulzen verwiesen. Dieser traut den Fremden in den schwarzroten Wappenröcken nicht und wird sich nur mit sehr viel Überredungskunst und Überzeugungsarbeit der Helden zu einer Kooperation bewegen lassen. Hier wäre dann eher eine andere Verhandlungsstrategie angebracht: "Auf dem Floß sind Verräter, wir müssen es zurückerobern."

Überbringt man ihm die Nachricht vom Tode seiner Tochter, wird er sich sehr schnell zum Kampf entschließen, kann aber kaum ein halbes Dutzend Männer und Frauen beisteuern.

Sollten die Helden hingegen, aus welchen Gründen auch immer, den Posten in der Bucht übersehen oder ignoriert haben, so ist dies die geeignete Gelegenheit, diese Begegnung nachzuholen und das Mädchen gegebenenfalls zu retten.

Auch das gut fünf Meilen entfernt liegende Misadorf muss Abgaben an das Sperrfloß leisten und wird von der Besatzung nicht einen Deut besser behandelt. Sollte die Dorfbevölkerung Fischbachs in den Kampf eingreifen, so werden evtl. auch einige Misadorfer entsprechend unterstützen- aber auch hier ist viel Überzeugungsarbeit gefragt.

Auf dem größeren, mittleren Floß stehen ein Onager und ein kleines Zelt. Die beiden kleineren Plattformen sind mit Rotzen gesichert, neben denen einige Fässer und Kisten stehen.

Das Hauptfloß

Das mittlere Floß misst 25 x 50 Schritt. In seiner Mitte hat man einen Bock (**AA**, S. 22 oder **SdSA**, S.35) aufgebaut. Er ist mit mehreren armdicken Tauen an eisernen Ringen befestigt, die sich seitlich am Rand des Floßes befinden.

Ein kleines, offenes **Zelt** in der nordöstlichen Ecke des Floßes sorgt für einigermaßen Unterschlupf und dient anscheinend als "Wachhaus" der Geschützmannschaft.

In der gegenüberliegenden Ecke liegen ein Haufen mehrerer großer **Felsbrocken**, ein paar Schritt daneben mehrere **Fässer** und metallbeschlagene **Kisten mit Hylailer Feuer**.

Eine große runde **Feuerschale** sorgt für Wärme am Geschütz und bietet eine offene Flamme für brennbare Geschosse. Ein kleines **Ruderboot** sichert das trockene Übersetzen der Mannschaft zu ihrem Lager am Südufer der Misa.

Die Nebenflöße

Die beiden äußeren Flöße besitzen jeweils 10 x 35 Schritt Fläche. Auf ihnen sind jeweils zwei **leichte Rotzen** installiert (**AA**, S. 20, oder **SdSA**, S.35), die auf einer drehbaren Lafette sitzen und somit die komplette Uferbreite absichern können. Weiter stehen auf jedem dieser kleinen Flöße zwei **Munitionskisten** in der Nähe der Rotzen und ein großes **Fass** in der Mitte.

Befestigungen

Die **Befestigungsseile** der Flöße werden von dicken Baumstämmen gehalten, die man angespitzt und im Boden versenkt hat.

Jeweils 15 Schritt vor und hinter dem Floß sind etwa ein Dutzend miteinander verbundene **Baumstämme** zu Wasser gelassen worden. Die Stämme sind so am Ufer befestigt, dass sie nur

wenig aus dem Wasser herausragen. Vom eigentlichen Sperrfloß abweisend sind die Stämme angespitzt, so dass dem Rumpf eventuell angreifenden Schiffen schon vor dem eigentlichen Hindernis Gefahr droht.

Was die Helden derzeit noch nicht sehen können, sind die unterhalb der Wasseroberfläche in den Schlick gerammten, schräg nach oben gerichteten, **angespitzten Stämme**, die viel gefährlicher sind als die treibenden Stämme. Mehr dazu im Kapitel **Einsatz in Misafelden**.

DAS LAGER

Etwa dreißig Schritt vom Ufer der Misa entfernt befindet sich ein kleiner Hügel von etwa zwölf Schritt Höhe. Oben auf dem Hügel stehen drei große runde **Mannschaftszelte**. Ein Trampelpfad führt vom Ufer weg zu einem kleinen festen **Blockhaus**, vor dem eine *Doppelwache* patrouilliert. Die Hütte besitzt keine Fenster und nur eine Tür. Hier wird ein Vorrat Hylailer Feuer für die Böcke auf den Flößen gelagert.

Der Weg führt von hieraus weiter den Hügel hinauf ins Lager der stationierten Truppen. Auf halbem Weg zwischen Lager und Hütte steht ein weiteres kleineres **Zelt**, über dem ein Banner mit der Dämonenkrone weht und vor dem Feuerschalen aufgestellt wurden. Es handelt sich hierbei um einen *Feldtempel des Borbarad*. Im Lager auf dem Hügel wurde zwischen den großen Zelten eine **Hornisse** (AA, S. 20) aufgebaut, die ihrerseits ebenfalls drehbar ist und den Geschützmannschaften gut Deckung geben kann. Am Ende des Hügels schließlich steht ein etwa zehn Schritt hoher **Mast**, an dem das Banner der hier

stationierten (mendenische Söldner) Truppen weht. Zu Füßen des Hügels sichern zwei **leichte Skorpione** (AA, S. 20) den Flusslauf. Sie stehen auf einer breiten Holzplatte, die aus grob bearbeiteten Baumstämmen zusammengezimmert wurde.

Als die Helden eintreffen ist man dabei, zwischen der Holzhütte und dem eigentlichen Lager ein weiteres Zelt aufzustellen, und schließlich weht auch hier ein Banner im beständigen Ostwind. Das kundige Auge erkennt am Zeichen Belkeles recht schnell, dass es sich hierbei um ein **Feldbordell** handelt.

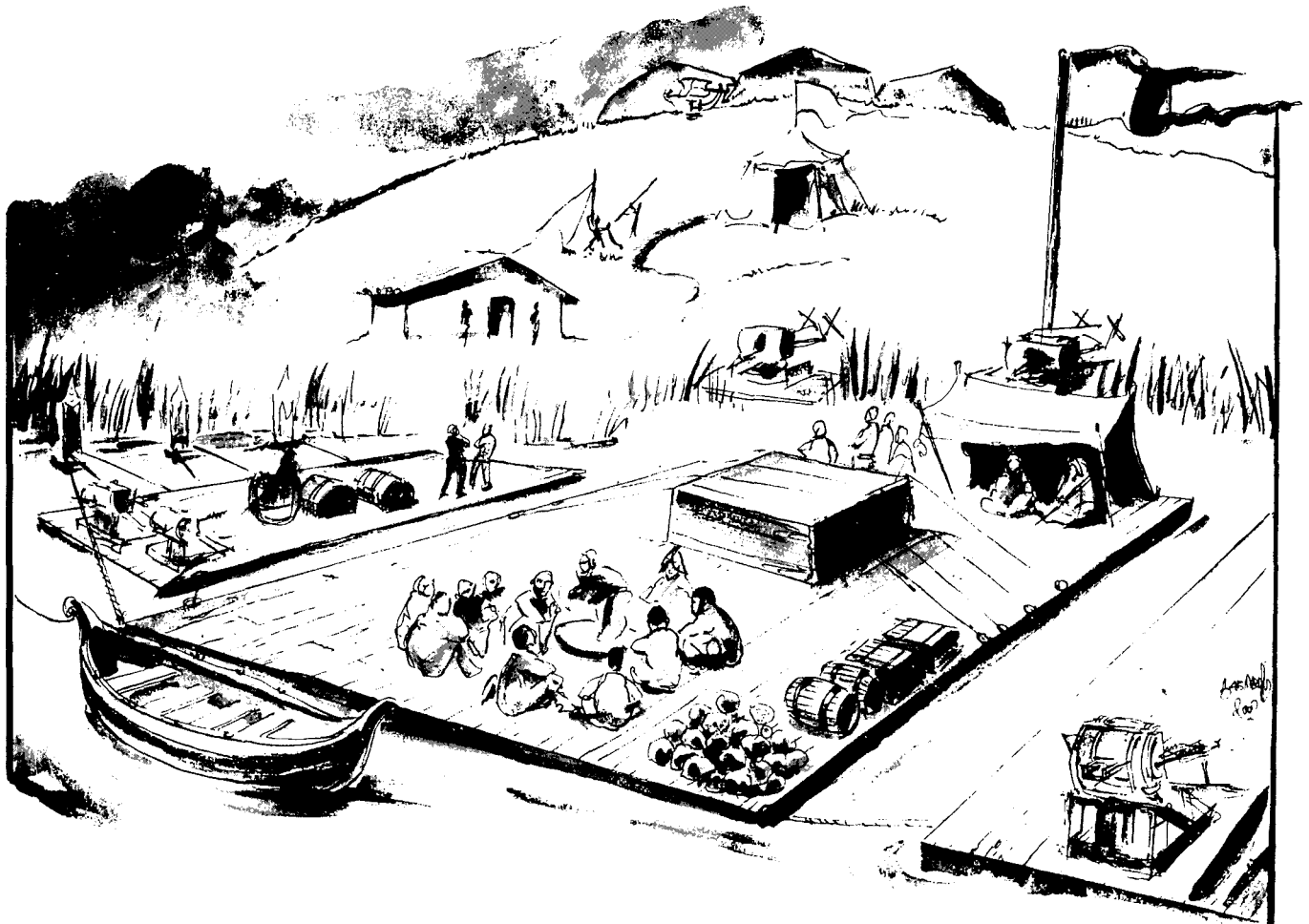
Der gesamte Uferstreifen auf beiden Flussseiten in diesem Gebiet ist komplett versumpft — mit Ausnahme von zwei Waldstücken, die sich hinter der Biegung im Osten des Lagers bis an das Ufer erstrecken. Ein Einsehen von Vallusaner Seite auf das Lager und das Sperrfloß ist somit aus natürlichen Gründen unmöglich. Wenn man mit einem Schiff das Sperrfloß erblicken würde, wäre es bereits zu spät zum Wenden oder halten.

Der Wind dreht - Wichtige Meisterinformation

Als die Helden das Lager erreichen kommt ein starker Ostwind auf, und es wird Zeit, dass Sie Ihren Spielern vor Augen führen, dass es Zeit ist zu handeln:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Wind hat sich gedreht, und seine Geschwindigkeit nimmt schnell zu. Schon bald knattern die Banner laut im Wind. Ostwind?? Verdammt, der Wind hat gedreht und weht nun beständig aus Ost, das bedeutet nur eins - die



Zeit drängt, denn die Schiffe sind auf dem Weg. Es sind nur noch ein paar Stunden bis Sonnenaufgang — und das wird wohl auch der Zeitpunkt sein, an dem die Schiffe um die Flussbiegung kommen werden.

Die Mannschaften

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Im Lager kann man etwa ein Halbbanner Söldlinge ausmachen, die eine Orgie zelebrieren und sich einen Dreck um ihren Dienst scheren.

Allerdings sieht das bei den Geschützmannschaften der Flöße anders aus. Immer wieder schauen die Männer und Frauen der Floßbesatzung wehmütig oder verachtend zu den Feiernden. Alles in allem besteht die Mannschaft aus etwa zwanzig Personen. Die beiden Offiziere, die dort das Kommando innehaben, sind klar zu erkennen. Den Anweisungen des Hauptmanns wird sofort Folge geleistet. Der zweite Offizier ist deutlich kleiner, vielleicht ein Schritt, drei Spann, und komplett in schwarze Gewandung gekleidet. Er trägt keine offensichtliche Uniform, bellt aber mit schneidend hoher Stimme immer wieder Befehle, woraufhin die Angesprochenen zusammenzucken und mit gesenktem Haupt ihren Dienst verrichten.

An Land im eigentlichen Lager hat ein widerlicher fetter Kerl das Sagen, der von allen nur Weibel gerufen wird.

Etwa 50 Söldner und Soldaten tun derzeit am Sperrfloß Misafelden ihren stupiden Dienst. Die Rotzenbatterien werden sofort das Feuer eröffnen, sollte auch nur der Bugspriet eines noch so kleinen Schiffes um die Flussbiegung kommen. So lautet der Befehl, doch sieht die Wirklichkeit anders aus. Turnusmäßig wechselt die Besatzung jeden Götterlauf einmal und das auch ohne großes Zeremoniell. Man ist froh, wenn man hier wieder wegkommt, und die meisten der Mannschaften sind hierher strafversetzt worden. Dementsprechend übel gelaunt sind hier alle, und von Moral kann wahrhaftig nicht die Rede sein.

Auf den Flößen selbst tun ständig 20 Mann des Banners Dienst, von denen 10 auf dem Hauptfloß den Bock und jeweils 5 die Rotzen auf den Seitenflößen zu bedienen haben. Kommandiert werden die Geschützmannschaften der Nebenflöße derzeit von *Tyakradian von Eichenau*, einem Leutnant der transsylvanischen Grenzgarde — dem schwarz gewandeten jungen Mann. Über das große Floß befehligt der Hauptmann der Mendener, *Belshiradan von Quellensprung*, der auch der Kommandeur der gesamten Anlage ist und offensichtlich auch der fähigste aller anwesenden Bewaffneten.

Kommandierender Offizier im Lager ist der Weibel der Mendener, ein fetter ungepflegter Kerl namens *Hugen Boroweiner*.

Ständig vor Ort ist ein *Priester der Kirche des Heiligen Borbarad* und sein Novize — allseits nur "Pfaffe" und "kleiner Pfaffe" gerufen. Die beiden sollen für das Seelenheil ihrer Schäfchen sorgen, stellen sich dabei aber wenig glücklich an. Die beiden werden als Gegner nicht ins Gewicht fallen und daher sind auch keinerlei spielrelevanten Werte nötig.

Alle relevanten Werte der Besatzung finden Sie im Anhang dieses Abenteuers.

Einsatz in Misafelden

In diesem Kapitel werden wir Ihnen lediglich die Fakten verdeutlichen und einige Lösungsmöglichkeiten präsentieren. Diese dienen lediglich Ihrer Inspiration als Spielleiter, nicht aber der Einschränkung Ihrer eigenen Kreativität.

Welchen Plan auch immer Ihre Spieler ausgeheckt haben, einen unkalkulierbaren Feind haben sie jedoch noch immer im Nacken — die Zeit! Sobald das Signal für den Aufbruch der Schiffe, der beständige Ostwind, gegeben ist, gibt es für die gesamte Operation Perlbeißer und auch für Ihre Helden kein Zurück mehr. Egal was sie gerade machen, oder wo sie gerade sind, jetzt kommt es auf sie an. Verdeutlichen Sie ihnen die Bedeutung dieser Situation. Setzen Sie die Helden ruhig unter Druck, denn viel Zeit für lange Plandiskussionen bleibt hier definitiv nicht! Erstes Ziel Ihrer Helden muss es nun sein, das Sperrfloß zu beseitigen. Wobei die Wahl der Mittel oder der Art und Weise prinzipiell egal ist, solange die Schiffe ungehindert durchkommen.

Die Wahl der Mittel

Der Einsatz von destruktiver Magie oder Feuer wären die effektivste Lösung, ist jedoch auch sehr auffällig. Da es im Lager sehr locker und undiszipliniert zugeht, kann es jedoch. Ihr Wohlwollen als Meister vorausgesetzt, einige Zeit dauern, bis auch der Letzte mitbekommen hat, was dort vor sich geht. Es ist jedoch zwingend, dass Floß und die davor im Wasser treibenden Rammen zu zerstören und aus dem Fahrwasser zu schaffen.

Machen Sie es spannend, und lassen Sie die Helden ordentlich ins Schwitzen kommen.

Wichtig ist in diesem Zusammenhang auch, dass Ihre Helden mindestens einmal während ihrer Beobachtungen einen *Grenzreiterposten* wahrnehmen. Hierbei handelt es sich um zwei Berittene, die in das Lager kommen und es recht schnell wieder in der Richtung verlassen, aus der die Helden ursprünglich gekommen sind. Dieser Posten sorgt schließlich nach Entdeckung der Toten des Vorpostens für Benachrichtigung ihres Stützpunktes, der sich einige Meilen weiter landeinwärts befindet. Von hier kommt dann schließlich auch die Verstärkung, die etwas zu spät am Sperrfloß eintrifft und dann die beiden Dörfer als Strafaktion schleift. Daher ist es auch sehr wichtig für den weiteren reibungslosen und stimmungsvollen Spielverlauf, dass dieser Posten nicht von den Helden abgefangen werden kann - lassen Sie zumindest einen Reiter entkommen.

Doch nun wieder zu der eigentlichen Aufgabe der Gruppe, der Zerstörung des Sperrfloßes.

Eine erfolgsversprechende Lösung ist, das Floß mittels des Hylailer Feuers aus der Holzhütte in Brand zu setzen, die Offiziere mit Fernkampfwaffen zu beseitigen und, während des Angriffs der Dorfbevölkerung, von den Rammen die mittleren Vertäuerungen zu kappen. Daraufhin werden deren Spitzen durch die Strömung in den Uferschlamm getrieben, wo sie dann von der helfenden Dorfbevölkerung unter Anleitung eines Helden herausgezogen werden können. So würde der Großteil der Halteseile durchbrennen.

Es erscheint uns unumgänglich, dass sich die Helden an die Bewohner von Fischbach und Misadorf wenden, um deren Unterstützung zu erlangen. Es erwies sich übrigens als sehr stimmungsvoll, die Dörfler nicht sofort zu den Waffen greifen zu lassen, sondern sie erstmal daran zweifeln zu lassen, gegen die gestrengen Herren am Floß aufzubegehren. Überredungsgeschick und das gute Beispiel ihrer Heldentaten sollten dafür sorgen, dass man sich besinnt und als "rettende Kavallerie" in das Lager einfällt.

Bedenken Sie die Größe des Floßes und die den Helden zur Verfügung stehenden Mittel. Es bedürfte mehrerer starker Flammenlanzen oder Dutzende dicht platzierter Brandpfeile, um das Floß ernsthaft zu gefährden. Hilfreich ist hier sicherlich das Hylailer Feuer, das als Munition für das Sperrfloß in der Hütte im Lager gelagert wird.

Außerdem wären da dann auch noch die angespitzten Baumstämme, die in 15 Schritt Entfernung vor und hinter dem Floß knapp unter der Wasserlinie treiben, aber auch die Stämme, die in den Bodenschlick des Flusses gerammt wurden. In den Schwarzen Landen mag Vieles anders sein, aber Eines ist auch hier so wie überall: Feuer brennt nicht unterhalb der Wasseroberfläche!

So werden die Helden wohl nicht drum herum kommen, sich in das unnatürlich warme und zudem charyptotisch belebte Wasser der Misa zu begeben um die Pfähle zu beseitigen, die weit in den Schlick des Flusses gerammt und mit dicken Tauen untereinander vertäut wurden. Ob das eine genügend breiten Fahrrinne erzeugt ist fraglich, da die wenigsten Helden über das Wissen verfügen, wie breit eine Schivone ist und welchen Tiefgang sie hat.

fegliche Taucharbeit wird durch die patrouillierenden Hummerier erschwert, die ebenfalls noch für Sicherung sorgen. Es existieren hiervon zwar nur ein halbes Dutzend und die müssen auch einen sehr großen Bereich absichern, aber eine ernsthafte Gefahr stellen sie trotzdem dar.

Bei einem Tauchgang entdecken die Helden auch die in den Grund gerammten angespitzten Pfähle. Als eleganteste Lösung zu ihrer Beseitigung schlagen wir Ihnen daher Folgendes vor: Bereits bei ihrer Anwerbung haben unsere Helden einen Ring erhalten, an den angeblich ein Wasserelementar gebunden sein soll, der dem Benutzer einen Dienst erfüllt. Wenn er vor Ort aktiviert wird stellt sich heraus, dass hier ein kleiner Irrtum unterlaufen ist. Es ist kein Wasserelementar in dem Ring gebunden, sondern vielmehr ein Humuselementar, das keinesfalls einen Dienst erfüllt, der mit Wasser zu tun hat. Zudem fühlt sich das Elementar sehr unwohl, denn sein Element ist hier oben stark erkrankt und verseucht, so dass es auf jeden Fall darum bitten wird, so schnell wie möglich wieder gehen zu können. Wenn alles vergebens scheint oder den Helden die Rammen unter Wasser nicht bemerkt haben erklärt sich das Elementar dazu bereit, eben diese zu vernichten. Es verschwindet daraufhin und zieht die schräg im Wasser steckenden Stämme kurzerhand in das Erdreich hinein, so dass nun nur noch die treibenden Rammen im Weg schwimmen. Nach diesem Dienst verschwindet das Elementar.

Wenn das Floß schließlich zerstört wurde und das Lager keine Gefahr mehr bietet, wird eine Person garantiert entkommen:

Leutnant von Eichenau, der schwarz gewandete zweite Kommandant des Floßes. Diese Person sollte den Helden ein paar Mal während der Beobachtung negativ aufgefallen sein und wir möchten uns diesen netten Kerl gerne für spätere Abenteuer aufheben. Es macht einem echten Helden doch immer wieder Spaß, wenn er unverhofft auf alte Freunde trifft...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Auf den Überresten des Floßes erkennt ihr die Gestalt des Leutnants von Eichenau, der hier bis zuletzt versucht hat, zu retten was zu retten ist. Seine flachsblonden Haar hängen strähnig und wirr in sein Gesicht, die so sehr gepflegte Kleidung ist zerrissen und verschmutzt. Aus zahlreichen Wunden blutend, mit der Waffe in der einen Hand, hebt er die Faust drohend in eure Richtung. Noch bevor ein Schütze reagieren könnte, wendet er sich an den Rand des Sperrfloßes, springt elegant in die an dieser Stelle graubraunen Fluten und nichts ist mehr von ihm zu sehen.

Die Schiffe kommen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

In der einsetzenden Morgendämmerung erkennt ihr erst im letzten Moment die ersten Spitzen der Takelage eines Schiffes. Es hält, noch halb verdeckt durch die bewaldeten Uferstreifen der Flussbiegung, beharrlich auf das Sperrfloß zu. Die Flotte ist da! Rasch werdet ihr zum zweitrangigen Ziel, als aus vielen Kehlen Befehle und Flüche fahren und jeder noch stehende Kämpfer versucht, die verbliebenen Geschütze und Verteidigungsmöglichkeiten zu bemannen. Schon bald feuern die Skorpione des Feindes zur Gegenwehr.

Die Helden können nun versuchen, den verzweiferten Verteidigungskampf zu sabotieren. Wie sie das auch immer bewerkstelligen — nach kurzer Zeit wird die nun deutlich sichtbare Schivone mit dem Feuer auf die Stellungen des Feindes beginnen.

Schwere Lanzen mit Brandkörben und steinerne Kugeln schlagen rings um die Feinde und inmitten des Lagers ein. Panik macht sich breit, als die ersten Feinde fallen, aber auch die Helden bleiben von diesem Schicksal nicht verschont.

Diese Geschosse kennen nicht Freund oder Feind. Würfeln Sie alle 3 KR mit dem W20. Bei einer 1-5 wird einer der Helden getroffen und nimmt, sofern ihm nicht eine *Ausweichenprobe* + 4 gelingt, 4W6 TP hin. Das kann durch Steinsplitter eines aufprallenden Geschosses geschehen, aber auch, wenn beispielsweise ein schwerer Aal oder ein anderes Geschoss ihm die Gliedmaßen durchbohrt.

Inmitten dieser Hölle aus fliehenden und kämpfenden Menschen, die vor dem Geschossregen Sicherheit suchen, haben die Helden auch weiterhin die Möglichkeit gegen den Feind vorzugehen. An die Rammpfähle gelangen sie nun nicht mehr, da bereits die Schivone auf die Überreste des Sperrfloßes und die Pfähle zuhält. Hinter ihr haben bereits 2 Karavellen und eine weitere Schivone aufgeschlossen, die nun ihrerseits ebenfalls das Feuer eröffnen. Zu diesem Zeitpunkt muss die eigentliche Arbeit der Helden also schon erledigt sein, sonst läuft die gesamte Operation "Perlbeißer" Gefahr zu scheitern.

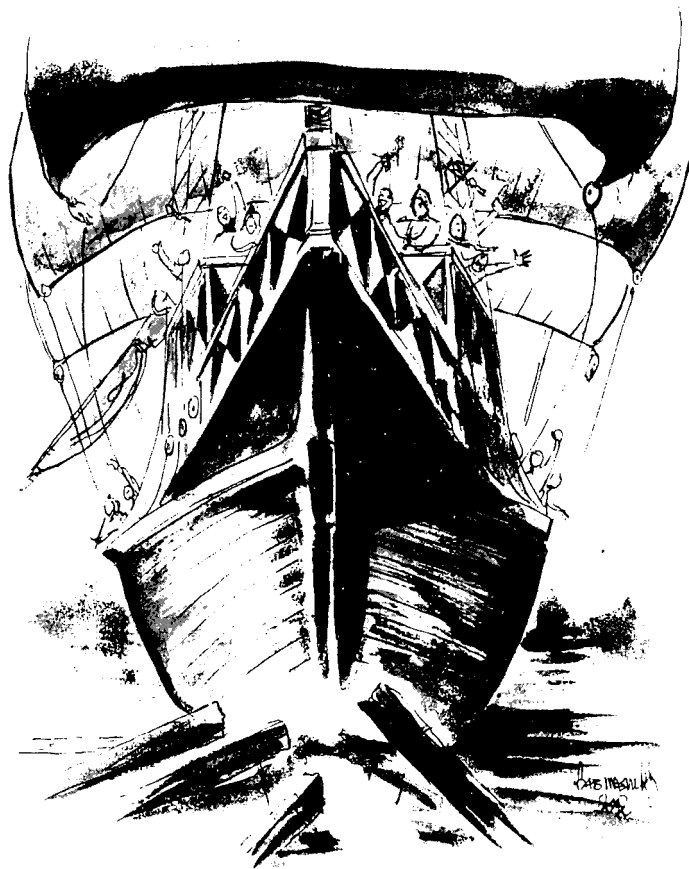
Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nur kurze Zeit nachdem die Schiffe das Feuer auf das Lager und die Überreste des Floßes eröffnet haben, scheint der Widerstand gebrochen zu sein. Im aufsteigenden Dunst des neuen Morgens und dem Rauch der brennenden Trümmer erheben sich die Überreste des Lagers "Sperrfloß Misafelden". Zerstörte Zelte und Waffen, sowie zahlreiche Verletzte und Tote liegen im Schlamm der Uferböschung, und das Blut der Sterbenden vermischt sich mit den trüben Wassern der Misa. Noch gellen die Schreie der Verwundeten, als ihr seht, wie die Schivone *Herzog Kunibald* auf das Floß und die Pfahle zugleitet.

Für einen kurzen Moment haltet ihr den Atem an. Die Zeit verrinnt so zäh wie Leim, als plötzlich mit einem lang gezogenen Knarren ein vergessener Pfahl oder ein Teil der treibenden Rammen geräuschvoll am Bug entlang gleitet. Dieses Geräusch geht durch Mark und Bein, es lässt eine Gänsehaut entstehen und ihr habt das Gefühl, euch bleibt das Herz für kurze Zeit stehen. Mit einem lauten Krachen birst der Pfahl und gibt den Weg frei. An der Reling und in den Wanten der Schiffe jubeln die Matrosen und Seesoldaten.

Schließlich werden mit einem letzten lauten Knarren die Überreste des Floßes beiseite geschoben, wobei Matrosen mit Enterhaken und langen Stangen damit beschäftigt sind, den noch verbliebenen Teil des Wracks von der Bordwand fern zu halten.

Eine der Karavellen hat mittlerweile nah am Ufer Anker geworfen und man signalisiert euch, dass ihr an Bord kommen sollt.



Es ist vollbracht! Nun heißt es, sich von der Dorfbevölkerung zu verabschieden und an Bord der Karavelle *Rose von Dröl* zu gehen, deren Besatzung bereits auf euch wartet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein wenig mulmig ist es für euch schon, in diese trüben Fluten zu treten, welche rot vom Blute der Erschlagenen sind. Und während ihr aufert, schwimmt die Leiche eines Fischers nah an euch vorbei, die Augen in ungläubigem Erstaunen aufgerissen. Die Götter alleine wissen, welchen finsternen Entitäten in der Misa hier an diesem heutigen Tag durch das Blut gehuldigt wurde.

So klettert ihr schließlich nass und erschöpft an Bord. Eure Körper schmerzen, und ihr habt das dringende Bedürfnis so schnell wie möglich auf ein Lager zu sinken und zu schlafen.

In Tobrien reitet der Tod ...

Nachdem die Helden an Bord der Karavelle *Rose von Dröl* gegangen sind und gen Westen auf Usnadamm zufahren, erreichen die ersten feindlichen Verstärkungen das Sperrfloß. Eine knappe Schwadron leichte Reiterei reitet mit wehenden Wimpeln und laut brüllend in das Lager und versucht alles, um die wegfahrenden Schiffe aufzuhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Doch immer noch gibt es für euch kein Ausruhen, denn ihr werdet von einer jubelnden Mannschaft begrüßt. Soldaten auf Deck und Matrosen in den Wanten jubeln euch zu. Es

scheint als wolle es keiner versäumen, euch zu danken. Ein alter Bootsmann reicht jedem schließlich eine Decke, damit ihr euch aufwärmen könnt.

Ihr werdet von der Kapitänin persönlich in Empfang genommen. "Im Namen der Zwölfe, Efferd dem vor, und im Namen Ihrer horaskaiserlichen Majestät heiße ich euch herzlich an Bord der *Rose von Dröl* willkommen. Mein Name ist Capitana Eleonora ya Cardozo, und ich möchte euch mitteilen, dass wir alle hier", und dabei deutet sie hinter sich, sowohl auf Mannschaft wie auf die anderen Schiffe, "heilfroh und übergücklich sind, dass eure Mission erfolgreich war. Nun sucht euch am besten ein ruhiges Plätzchen und genießt die Fahrt. Bis Usnadamm werden wir noch ein paar Stunden brauchen, aber da wir gerade erst die siebte Stunde haben, sollten wir am frühen Nachmittag anlanden können."

Eiligst kümmert man sich um die Helden. Die Kapitänin schickt nach etwas Warmem zum Anziehen sowie einem großen Becher mit heißen Würzwein und trägt dem Koch auf, in ihrer Logis etwas zu essen servieren. Ein Medicus kommt ebenfalls herbeigeeilt, während der Bootsmann sich um angemessene Quartiere kümmert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Kapitänin wendet sich wieder an euch und fragt mit freundlichem Lächeln: "Ihr mögt doch sicherlich etwas zu essen, oder?! Ich habe einen Fasan für euch zubereiten lassen, zusammen mit Trüffelsauce und Kartoffeln. Konviniert euch dies oder hättet ihr lieber etwas Deftigeres?"

Als der Schiffsjunge schließlich vor euch steht um euch zu eurem Quartier zu geleiten und sich bereits das dritte Mal räuspert ohne dass ihr auch nur ansatzweise von ihm Notiz nehmt, nimmt das Schiff wieder Fahrt auf. Etwas hinter eurer Karavelle, die mittlerweile vorausfährt seht ihr ein weiteres Schiff gleicher Bauart und zwei mächtige Schivonen.

Schon kann man recht gut die schwer bewaffneten Soldaten an Deck des ersten Schiffes erkennen, gut und gerne 500 Mann werden es wohl sein, die dort drüben dicht an dicht stehen. Über dieser Schivone, die den Namen Herzog Kunibald trägt, wehen Reichsadler und tobrischer Wolf, während über den drei weiteren Schiffen, der Schivone Horasstolz und den beiden Karavellen Rose von Dröl und Sancta Elida das horaskaiserliche Adlerbanner im Wind knattert. Jubel hört man auch von den anderen Schiffen herüberschallen, und freudig schwenken die Besatzungen und Kämpfer aller vier Schiffe ihre Kopfbedeckungen oder Waffen. Doch in diesen Jubel mischen sich die Alarmrufe der Signalgasten in den Krähenestern. "Achtung! Feindliche Reiterei an Land!"

Und tatsächlich, schon könnt auch ihr die Berittenen — beinahe eine komplette Schwadron - erkennen, die da gerade in das brennende und zerstörte Lager des Sperrfloßes hineinreiten. Kurz darauf hört man Wutgeschrei und Befehle bellen, dann wenden die Reiter ihre Pferde zum Ufer hin. Vereinzelte Reiter versuchen, ihre kurzen Stosslanzen gegen die Schiffe zu schleudern. Einige nervöse Bordschützen schießen ein paar Salven aus der Hornisse zurück, holen auch einen Reiter aus dem Sattel, aber letztlich wird hierbei kaum jemand ernsthaft verletzt.

Kurz wird dort drüben beraten, dann deutet der Anführer der Reiter in Richtung Westen, und schon setzt sich die Kavalkade in Bewegung und verschwindet in dem kleinen Wäldchen, hinter dem Fischbach liegt. Bei euch macht sich ein ungutes Gefühl breit.

Die Reiter haben anhand einiger flüchtender Dörfler festgestellt, wer bei der Zerstörung geholfen hat und wollen diese dafür bestrafen. Dabei wird keine Aktion der Helden möglich sein, doch lassen Sie sie ruhig in dem Glauben, dass sie vielleicht

doch etwas tun könnten — die Kapitänin des Schiffes wird sie schon davon abbringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als euer Schiff schließlich mit der Flotte das Wäldchen passiert hat und an Fischbach vorbeifährt, werdet ihr zusammen mit den Schiffsmannschaften Zeuge einer Strafaktion, die gegen die Dorfbevölkerung durchgeführt wird. Brennende Häuser, schreiende Menschen, wiehernde Pferde, Kampfgeschrei und der Gestank nach verbranntem Fleisch liegen in der Luft und ergänzen sich mit den Bildern, die sich gnadenlos und grausam vor euer aller Augen abspielen, zu einem niederhöllischen Szenario. Niemand wird verschont, keinem wird Gnade gewährt. Es wird bei den Opfern keinerlei Unterschied gemacht ob alt oder jung, Mann oder Frau, Mensch oder Vieh — einfach alles und jeder wird entweder geschliffen, niedergeritten, erstochen, erschlagen, geschändet oder verbrannt. Unaufhaltsam fahren die Schiffe an dem Dorf vorbei, während die Besatzungen an der Reling stehen und so Zeuge des grausamen Spiels werden, das die Reiter dort mit den armen Dorfbewohnern treiben. Scheinbar tatenlos müsst auch ihr mit ansehen, wie euer Erfolg am Sperrfloß den Bewohnern dem Dorf Elend und Tod bringt. Beiden Dörfer - man sieht mittlerweile in der Ferne Rauch aufsteigen, etwa an der Stelle, wo Misadorf liegt.

Lassen Sie Ihre Spieler ruhig protestieren oder darüber sinnieren, was man tun könnte. Die Kapitäne der Schiffe werden sich keinesfalls länger hier aufhalten, um die Dörfer zu verteidigen, denn sie haben ein deutlich höheres Ziel. Wenn die Helden allerdings von sich aus mittels der Bordgeschütze auf die Grenzreiter schießen wollen, lässt man sie gewähren, solange sie nicht offensichtlich Munition verschwenden. Sollten die Helden wieder an Land gehen wollen, so werden sie von Kapitänin ya Cardozo eindringlich daran erinnert, dass sie quasi unter Eid stehen und einen klar definierten Auftrag zu erfüllen haben. Und der sieht vor, an Bord der Schiffe nach Usnadamm zu kommen.

WO DUNKLE WASSER FLIESSEN ...

HUMMERIER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als das Dorf aus euren Blicken entschwindet, ertönt vom Ausguck ein Warnruf: "Feindliche Annäherungen achtern und steuerbord voraus!" Und auch von den anderen Schiffen hört man nun Warnungen herüberschallen.

Während nun alle Geschützstationen besetzt werden und die Offiziere ihre Kommandos brüllen könnt ihr den Feind bereits sehen. Hummerier, auf Kreaturen reitend, die an Wasserschildkröten erinnern, schwimmen auf der Misaoberfläche und nähern sich den Schiffen.

Begleitet werden sie von einigen Fischerbooten, die mit menschlichen Söldlingen besetzt sind. Schon feuern die ersten Hornissen ihre tödlichen Geschosse auf die Hummerwesen ab. Die Rotzen werden klar gemacht und schießen ebenfalls, doch trifft kaum eines dieser Geschosse

oder verletzt die Hummermenschen ernsthaft. Da ertönt vom Achterdeck die Stimme der Kapitänin: "Entermannschaften klar! Alles bereit zur Wende! Segel reffen, Ruder hart steuerbord - wir stellen uns quer! Mannschaften bereit zum entern!"

Offenbar kann dieser Kampf nur außerhalb der Schiffe gekämpft werden, und auch ihr werdet fragend angesehen. "Na, wie sieht's aus? Haben unsere Spezialisten keine Lust, ein paar von diesen Viechern in die Niederhöhlen zu schicken?"

Den Helden bleibt nun die Wahl entweder über die Reling nach außerhalb zu steigen und dann wagemutig die Hummerier im Nahkampf anzugehen oder aber an Bord zu verbleiben und dafür Sorge zu tragen, dass die Fischerboote außer Gefecht gesetzt werden. Insgesamt haben sie es mit einem 6 kleinen Hummeriern und vier Fischerbooten zu tun, die jeweils mit 8

Personen besetzt sind. Dabei handelt es sich um zwei Fischer, die das Schiff steuern sowie zwei Schützen mit leichter Armbrust und Kurzbogen und vier Schwertkämpfer. Im Kampf werden die Fischer auf keiner Seite eingreifen.

Sobald die Boote versenkt oder manövrierunfähig gemacht wurden — die Hornissen und Rotzen der Schiffe, sowie die Armbrustschützen an Bord tragen ihren Teil dazu bei — nimmt die Flotte wieder Fahrt auf. In den Krähenestern werden nun 4 Mann Ausschau halten, wobei zwei stets das Wasser im Auge behalten und zwei den südlichen Landstreifen. Natürlich dürfen die Helden gerne hilfreich zur Hand gehen und ebenfalls zu einem Krähenest aufentern. Verlangen Sie in diesem Fall ruhige erschwerte HÖHENANGST-, *Körperkraft*-, *Körperbeherrschungs*- und *Selbstbeherrschungsproben*, denn die Gruppe hat bereits drei sehr anstrengende Tage im tobrischen Winter hinter sich und müsste eigentlich am Ende ihrer Kräfte sein.

DIE UNBARMHERZIGE ERSÄUFERIN

Bis Usnadamm haben die Helden nun ein paar Stunden Ruhe. Man wird Usnadamm etwa zur dritten Stunde am Nachmittag erreichen und das sollte ausreichen, um sich ein wenig zu erholen. Seien Sie großzügig, was die Regeneration angeht. Zur Not haben Schiffsarzt und Bordmagus Heiltränke und ein wenig Kairanrohr oder gar einen Zaubertrank, wenn arkane Helden ihn sich wirklich verdient haben.

Doch leider, wie es nun mal immer so ist, hat niemand anderes als dämonische Manifestation vor die wohlthuende Ruhe und den verdienten Ruhm noch eine kleine Prüfung gesetzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr seid kurz vor Usnadamm, da geht durch das Schiff ein heftiges Rütteln, dann ein schwerer Ruck, ein Schlag

und dann steht die *Rose von Drôl* Sofort seid ihr auf den Beinen und lauft zum Achterdeck. Die Kapitänin erteilt den Seesoldaten an Bord den Befehl einzuschreiten, da schlängeln sich von beiden Seiten der Bordwand armdicke Tentakel auf das Deck und umklammern Reling, Mäste und Mannschaftsmitglieder. Die Tentakel sind seltsam anzusehen, denn sie sind durchsichtig und scheinen aus dem Wasser der Misa zu bestehen. Wo sie menschliche Körper umschlingen, da schreien die Unglückseligen laut auf und winden sich in Höllenqualen. Schnell riecht es nach verätztem oder verbranntem Fleisch, und plötzlich birst mit einem lautem Krachen der erste Mast. Kaum habt ihr eure Waffen blank gezogen, da neigt sich die Karavelle schwer ächzend zur linken Seite ihr und müsst euch zunächst einmal festen Halt suchen.

Nun sind natürlich diverse Proben fällig (*Intuition*, *Körperbeherrschung*, ggf. Parade auf *Waffenloser Kampf*, um festzustellen, dass sich der Held abrollen konnte etc.), denn schließlich ist es wichtig in Erfahrung zu bringen, ob die Helden ins Wasser fallen oder sich an Bord der nun schräg stehenden Karavelle halten können. Wenn Sie und Ihre Gruppe es auf stimmungsvolles Rollenspiel anlegen und Wert auf Stimmigkeit legen, dann lassen Sie Ihre Helden gegen dieses Wesen kämpfen und unterliegen. Denn auch das gehört zum Heldenalltag, dass man Niederlagen hinnehmen muss, um größere Siege davonzutragen. Nachfolgend gehen wir davon aus, dass die *Rose von Drôl* kentert und somit unbrauchbar wird. Kapitänin ya Cardozo kommt dabei zu Tode, ebenso gut die Hälfte der Besatzung, unter anderem die Offiziere, der Medicus und der Bordmagus. Mit letzterem zusammen könnten arkan begabte Helden schließlich dafür Sorge tragen, dass die unbekannte Kreatur sich zurückzieht, doch der Blutzoll wird auf jeden Fall hoch und schmerzhaft sein.



Sobald die Karavelle der Helden gekentert ist, werden sie von der mittlerweile nachgerückten Schivone *Herzog Kunibald* an Bord genommen, während die beiden anderen Schiffe den Kampf gegen den Wasserdämon zu Ende bringen. Danach geht es dann unaufhaltsam weiter nach Usnadamm, wo möglicherweise weitere Aufgaben auf Ihre Helden warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Nachmittag des 4. Peraine 32 Hal erreichen die Schiffe schließlich eine Stelle unweit Usnadamms, die für die Anlandung der Misamunder Jäger vorgesehen ist. Der Platz liegt hinter einem bewaldeten Bogen im Flusslauf, und daher ist die Stadt selbst nicht einsehbar. Am Ufer sind notdürftige Stege errichtet worden, die den Soldaten das Ausschiffen erleichtern sollen. Hölzerne Palisaden sind schnell errichtet und bieten den anlandenden Soldaten ausreichend Schutz.

Schon knirscht es an der Bordwand, und bald darauf kommt die schwere Schivone zum Stillstand. Alles geht nun sehr schnell: Seile werden geworfen, Kommandos gerufen, zahlreiche Planken und Stege sind ausgefahren — der Abzug der Soldaten hat begonnen.

Währenddessen passieren die anderen Schiffe die Schivone und nehmen Kurs auf Usnadamm.

Schließlich sind die Misamunder allesamt an Land und nehmen Marschaufstellung, die Schivone macht wieder klar zum Ablegen und während die Soldaten mit kampfbereiten Waffen auf Usnadamm vorrücken nimmt die *Herzog Kunibald* wieder Fahrt auf.

VON FREIHEIT UND STOLZ

Nachdem das Jägerregiment in Marsch gesetzt wurden und die Schiffe ihrerseits Usnadamm erreicht haben, vereinen sich die Misamunder vor den Toren der geteilten Stadt an der Misa mit einer Gruppe grün-gold gewandeter Geweihter der Draconiter, die sich mit ihnen unverzüglich daran begeben, die Stadt zu befreien.

Während dieser Kampf entbrennt und schnell geführt wird, trifft bei unseren Helden eine Reiterkavalkade an der Landungsstelle ein. Nachdem die Helden ihrerseits ihre Sachen zusammengerafft haben und durch die hölzernen Palisaden aus dem provisorischen Lager heraustreten, bietet sich ihnen folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch kommt eine größere Reitergruppe zum stehen. Allen voran Oberst Wenzeslaus von Eisenrath, der tobrische Befehliger der Offensive, neben ihm im rot-weißen Ornat und dem Banner der Hohen Wacht darauf der Heermeister der Rondra-Kirche, Rondrasil Löwenbrand. Gefolgt von den Kommandeuren der bereit stehenden Einheiten, steigen sie von ihren Pferden und kommen direkt auf euch zu.

Mit freudigem Gesichtsausdruck begrüßt euch der Oberst und bittet um sofortigen Rapport. Noch während ihr berichtet und den genauen Hergang schildert hört ihr aus der Ferne das Schlagen von Trommeln und das Spiel der Pfeifen, die stets den Heeren voranziehen. Und bald darauf stimmen viele hundert Kehlen in die alte Melodie mit ein, die vom "tapferen tobrisch' Pikenier" zu singen weiß.

Rasch wird euch von einem jungen Kadetten ein Platz nahe eines hölzernen, eilends errichteten Podestes zugewiesen, auf dem Oberst von Eisenrath und seine Eminenz Rondrasil Löwenbrand die heranrückenden Kämpfer erwarten. Dann kommen sie auch schon, und der Anblick ist überwältigend. Mehr als tausend Streiterinnen und Streiter folgen da den vielen bunten Bannern, Wimpeln und Fahnen. Und während des gesamten Aufmarsches singen und trommeln, pfeifen und summen sie, bis schließlich die letzte Lanze eingetroffen ist.

Als die letzten Stimmen verklungen sind, tritt Oberst von Eisenrath vor. Gerade will er anheben zu sprechen, da erreicht ein reitender Bote den Platz. Kurz darauf verkündet der Oberst freudestrahlend und mit lauter Stimme:

"Männer und Frauen, die Götter sind mit Tobrien, die donnernde Sturmherrin schreitet an unserer Seite und der Tobrier ist ihr sehr wohlgefällig. Soeben erreicht mich die Nachricht, dass die Verteidiger von Usnadamm sich ergeben haben und der Kampf um die Stadt zu unseren Gunsten entschieden wurde! Ein Hoch auf die Misamunder Jäger, auf die Gräfin Wendrewka und Pater Eno! Ein Hoch auf Tobrien!!! Hoch! Hoch! Hoch!" Hunderte Stimmen erheben sich zu einem Jubelgeschrei, das selbst in Usnadamm zu hören ist. Im abklingenden Freudentaumel erklingt erneut die Stimme des Obristen:

"Söhne und Töchter Tobriens, Brüder und Schwestern aus Weiden, Freiwillige im Namen der Zwölfgöttlichen Ordnung und des Herzogtums, ich will hier und jetzt nicht viele Worte verlieren, denn es gilt die Zeit nun sinnvoller zu nutzen. Heute an diesem denkwürdigen Tage, dem 4. Peraine, dem Tag der Heiligen Thalionmel, werden wir mit einer Offensive beginnen, wie es sie in diesem Krieg seit der Erstürmung Ysiliass nicht mehr gegeben hat. Wir werden kämpfen und bluten und viele werden, wie schon so oft, nicht zurückkehren. Doch heute werden wir nicht länger nur unser Land verteidigen, sondern es uns zurückholen und die speichelleckerischen Gefolgsleute der zwölfmal verfluchten Heptarchen dahin zurücktreiben, wo sie einst her gekrochen kamen - in die Niederhöhlen!

Lasst uns dafür sorgen, dass das Leben unserer Familien, Freunde und Kameraden nicht umsonst gegeben wurde. Sie gaben es auf dem Altar der Freiheit, damit wir heute hier stolz und aufrecht stehen können! Lasst uns ihr Andenken durch einen großen Sieg krönen - für die Götter, Tobrien und den Herzog! Gen Osten — zur Freiheit!"

Die Offensive

Nach dem Rapport der Helden und seiner Ansprache wird der Oberst den Befehl zum Vorrücken geben. Nachdem Usnadamm den Klauen des Feindes entrissen wurde, wird eine befestigte Basis für die weitere Offensive geschaffen. Von dort aus geht es dann weiter gen Osten, und schon bald werden weitere Erfolge gemeldet. Noch in der Nacht erreicht ein Bote aus Vallusa das Hauptquartier und bekundet den Sieg an der Ardaritentestung. Später berichten Späher, die dem Heerzug voraus geeilt waren, dass im südlichen Misafelden, direkt an der Strasse nach Vallusa gelegen, starke feindliche Einheiten auf der Burg Wolfenstein Stellung bezogen haben. Auch wird man davon erfahren, dass der Vormarsch auf das Grafenschloss Misamôr nicht erfolgreich abgeschlossen werden konnte, da offenes und frei einsehbares

Gelände zwischen feindlich besetzten Hügelgruppen ein weiteres Vorrücken hier unmöglich macht.

Um die zahlreichen Scharmützel, Kämpfe und Belagerungen, insbesondere um Kampf bei der Ardaritenfeste zu Vallusa nachzuspielen sei Ihnen wärmstens das Strategiespiel **Armalion** empfohlen. Ein passendes Szenario hierzu finden sie im **AB98**.

Erfolge

Das endgültige Ergebnis der Offensive fällt weniger glücklich aus, als erhofft und erwartet. Man kann zwar einen schmalen Streifen der Grafschaft Misamund zurückerobern und die Stadt Usnadamm, wiewohl die Ardaritenfestung ebenfalls nehmen, doch weder Schloss Misamôr, noch die Burg Wolfenstein gelangen in Besitz der Tobrier.

Auf letzterer haben sich gar so starke feindliche Streitkräfte zusammenziehen können, dass eine Eroberung oder Belagerung der Burg in den nächsten Monaten oder Jahren unmöglich scheint. Tröstlich ist hier nur die Tatsache, dass man wieder einen direkten Seezugang über Vallusa hat und recht schnell ins Bornland reisen kann. Auch sind die Verluste auf tobrischer Seite so gering geblieben (nur ein knappes Drittel aller Streiter verlor das Leben), dass die verlängerte Front ohne große Probleme gehalten und verteidigt werden kann. All dies können die Helden jedoch erst in den nächsten Tagen erfahren, vorausgesetzt sie bleiben im tobrischen Land und kämpfen weiter für die Freiheit und die Zwölfgöttliche Ordnung.

Doch zunächst ist für unsere Helden hier der Punkt gekommen, wo ihnen nur noch eines bleibt, nämlich den Abschied zu nehmen. Oberst Wenzeslaus verleiht ihnen im Namen des Herzogs, den *"Herzog-Yerodin-Orden für Tapferkeit und Heldenmut"*. Sie werden beglückwünscht und erhalten das Angebot, auch weiterhin in den Diensten Herzog Bernfrieds zu kämpfen — als Hauptleute in der tobrischen Armee! Der Heermeister der

Rondrakirche spricht einen Segen über die wackeren Streiter und verspricht, sie im Auge zu behalten und dass sie sich auf ihn berufen können, sollte es einmal seiner Unterstützung bedürfen.

Oberst und Heermeister werden den Helden alles Gute wünschen, sich nochmals für ihr erfolgreiches und professionelles Vorgehen bedanken und dann auf Perainefurtun verweisen, wo die Gruppe bei Kanzler von Gernotsborn vorsprechen und berichten solle. Zudem sollen sie versichert sein, dass sie künftig in Tobrien immer gern gesehene Gäste sind, die sich des Wohlwollens des Kanzlers und auch des Herzogs sicher sein können.

LOHN DER MÜHEN

Verleihen Sie jedem Helden für diese gefährliche und wichtige, ja, schlachtentscheidende Mission **500 Abenteuerpunkte**. Weiterhin konnten spezielle Erfahrungen in *Kriegskunst* und *Belagerungswaffen (Hornissen und Rotzen)*, *Geografie Nord-Tobriens*, *Magiekunde-Dämonologie der Schwarzen Lande* gesammelt werden sowie rudimentäre Erfahrungen bezüglich *Seefahrt* und/oder *Boote fahren*. Aufgrund der besonderen Verdienste um Tobrien und die Zwölfgöttliche Ordnung erhielten die Helden bereits einen hohen Orden, damit verbunden erhöht sich auch der *Sozialstatus* um 2 Punkte, solange sie sich in den Grenzen Tobriens oder Weidens, an den Fronten des Nordens, in Vallusa oder des südlichen Bornlandes aufhalten. Auch bei der horaskaiserlichen Admiralität werden die Namen der Helden bekannt gemacht, so dass der erhöhte SO auch hier — zumindest in Marinekreisen — Geltung hat.

Sollten Ihnen als Spielleiter noch weitere oder aber gänzlich andere Belohnungen angemessen erscheinen, dann handeln Sie bitte nach eigenem Gutdünken. Denn natürlich können unsere Angaben nur Vorschläge sein, und Sie selbst haben den besten Überblick.

АННАНГ ЗУМ АБЕНТЕУЕР

ДІЕ АУФТРАГГЕБЕР

Oberst Wenzeslaus von Eisenrath, Baron von Eisenrath

Kanzleivorsteher und Adjutant des tobrischen Kanzlers, bekam nach dem Tod seines Bruders die Gebirgsbaronie am Sichelstieg zugesprochen. Er ist Kommandeur des I. herzoglichen Landwehrregimentes "Herzog Firutin", das aus den versprengten Teilen aller tobrischen Landwehreinheiten zusammengesetzt wurde und seitdem mit der Wolfengarde, dem herzoglichen Leibgarderegiment, für den Schutz Perainefurtens gesorgt hat. Der Oberst ist ein gestrenger und disziplinierter Soldat, dem man seine Ausbildung in Wehrheim deutlich anmerkt. Er ist resolut und duldet nur schwer Widerspruch, denn er ist es gewohnt, dass seine Befehle bedingungslos befolgt werden.

Oberst Pjotr Wladimir Kariljew

Aus kleinsten Verhältnissen hat sich der heutige Mittfünfziger vom Korporal bei den Festumer Ulanen zum Obristen im Dienste der bornischen Zuchtmeisterin hochgearbeitet.

Seit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden diente er als Kurier der Adelsmarschallin in Tobrien, bis er im Bornland Verdienst errang, aufgrund derer er mit dem Baronstitel geadelt und zum Obristen

befördert wurde. Der Obrist ist ein sehr ruhiger und besonnener Mann, aus welchem nur selten die bornische Aufgebrachttheit hervorbricht. Er ist sich seiner Stellung bewusst und versucht eher im Hintergrund die Fäden zu ziehen. Seine außerordentliche Fähigkeit, sich gut in die Situation anderer zu versetzen, hat ihm auch eine herausgehobene Stellung innerhalb der Zuchtmeisterei des Bornlandes eingebracht. Mehr über die Zuchtmeisterei erfahren sie in der Regionalbox **Das Land an Born und Walsach**, S. 31/32.

ДІЕ ГЕГНЕР

Hauptmann Belshiradan von Quellensprung, Baron zu Quellensprung

Der Kommandant und einzig kompetente Soldat am Sperrfloß ist trotz seiner politischen Einstellung immer noch ein Ritter geblieben. Er schlägt keine Schwächeren und kämpft nicht gegen unbewaffnete Gegner. Der Hauptmann die Maxime, dass ein überwältigter oder entwaffneter Gegner nicht mit der Waffe in der Hand bekämpft werden darf. Eine Einstellung, die ihm sehr viel Hohn und Spott eingebracht hat, aber auch den Vorwurf genährt hat, er wäre insgeheim immer noch ein Rondra-Gläubiger. Dieser Vorwurf ist auch der Grund, warum er auf dem Sperrfloß Dienst tun muss.

<i>Schwert</i>	INI 13+W6	AT 15	PA 14
	TP 1W+4	DK N	
<i>Leichte Armbrust</i>	INI 13+W6	FK 18	
	TP 1W+6		
MU 15	KL 12	IN 11	CH 12
GE 15	KO 14	KK 16	ST 10
GS 7	LeP 35	AuP 35	RS 2*
*Wattierter Waffenrock mit Mantel und kleinem Wappen auf der linken Brusthälfte			
Vorteile/Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis, Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Bornländisches Raufen, Kampfreflexe, Schildkampf II			
Besondere Talente: erfahren in Belagerungswaffen, Körperbeherrschung, Mechanik und Rechtskunde; kompetent in Sinnen-schärfe, Kriegskunst und Menschenkenntnis			

Leutnant Tyakradian von Eichenau

Der zweite Kommandant, Tyakradian von Eichenau, ist ein ekelhafter, hemmungsloser und sadistischer Emporkömmling, dem jedes Mittel recht ist, seine frische Strafversetzung wieder rückgängig zu machen. Er ist der klassische Menschenschinder, der seine Untergebenen als entbehrliches Material ansieht und keinerlei Skrupel kennt. Sein mächtigster Verbündeter ist die Angst, denn der Leutnant besitzt offensichtlich gute Kontakte nach Yol-Ghurmak und nur ein sehr grober Schnitzer in der Vergangenheit hat zu seiner Strafversetzung an das Sperrfloß geführt. Leutnant von Eichenau ist kein Kämpfertyp, auch wenn er seine Waffen gut beherrscht. Er ist ein Feigling und wird versuchen zu fliehen, sobald er der Auffassung ist, dass der Kampf verloren sei.

<i>Wolfsmesser**</i>	INI 9+W6	AT 14	PA 12
	TP 1W+3	DK N	
<i>Balestrina</i>	INI 9+W6	FK 13	
	TP 1W+4		
MU 13	KL 15	IN 12	CH 14
GE 13	KO 13	KK 12	ST 7
GS 7	LeP 30	AuP 30	RS 1*
*Dicke Winterkleidung, elegant und komplett in schwarz			
**Kämpft gleichzeitig mit Linkhanddolch, Variante Klingensbrecher (zus. Klappklingen), und versucht immer in den ersten Kampfrunden die gegnerische Waffe zu zerbrechen.			
Vorteile/Nachteile/Sonderfertigkeiten: Verbindungen (Yol-Ghurmak), Arroganz 6, Rachsucht, Verpflichtungen, Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Gezielter Stich, Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Parierwaffen I & II, Schnellziehen, Tod von Links, Waffe zerbrechen,			
Besondere Talente: erfahren in Selbst- und Körperbeherrschung, Etikette, Magiekunde, Heraldik; kompetent in Sinnen-schärfe, Menschenkenntnis, Überreden (Spez. Demagogie und Verhör), Sprachenkunde*, Heilkunde Seele			
*Spricht alle Sprachen der Garethi-Familie fließend, kann Tulamidya, Rogolan, Isdira und Alaani verstehen und gebrochen sprechen, Grundkenntnisse in Atak und Füchsisch			

Weibel Hugen Boroweiner

Da die beiden Offiziere ständig ihren Befehlsstand auf den Flößen haben, wird das Lager von dem fetten und ungepflegten Weibel geführt. Der korrupte Weibel ist ein Gefolgsmann Xeraans, dessen Macht- und Goldgier ebenfalls des Weibels Lebenseinstellung charakterisieren. Ungehobelt, frech, aufsässig und renitent versieht er seinen Dienst am Floß und das schon im dritten Jahr. Da er immer darauf bedacht ist seinen Vorteil zu sichern, stellt er sich mit allen Offizieren gut, redet ihnen nach dem Mund und kriecht zum Göttererbarmen. Sobald die

hohen Herren aber auf den Flößen sind, wandelt er sich zum kleinen Diktator im Lager. Auf dem Hügel hat er sich das größte Zelt gesichert und thront davor in ungepflegter Uniform und immer betrunken auf einem großen und schweren Holzstuhl. Als Krieger oder Soldat ist er schlichtweg eine Flasche.

<i>Kusliker Säbel</i>	INI 8+W6	AT 14	PA 12
	TP 1W+3	DK N	
MU 12	KL 12	IN 10	CH 8
GE 9	KO 13	KK 14	ST 6
GS 7	LeP 31	AuP 30	RS 2*
*Wattierte Waffenröcke mit entsprechendem Überwurf in schwarz und rot			
Vorteile/Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis, Veteran, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Bornländisches Raufen, Gladiatorenstil			
Besondere Talente: erfahren in Ringen, Raufen, Belagerungswaffen, Mechanik; kompetent in Zechen, Menschenkenntnis, Überreden (Spez. Einschüchtern), Schätzen, Falschspiel, Handel			

Die Werte der Söldner

Leichtes Fußvolk/Artilleristen

<i>Schwert</i>	INI 9+W6	AT 14	PA 12
	TP 1W+4	DK N	
<i>Leichte Armbrust</i>	INI 9+W6	FK 16	
	TP 1W+6		
MU 12	KL 11	IN 11	CH 11
GE 13	KO 12	KK 14	ST 4
GS 7	LeP 32	AuP 31	RS 2*
*Wattierte Waffenröcke mit entsprechendem Überwurf in schwarz und rot			
Vorteile/Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis, Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Bornländisches Raufen			
Besondere Talente: erfahren in Belagerungswaffen, Körperbeherrschung, Sinnen-schärfe, Mechanik und Kriegskunst			

Zur Darstellung der borbaradianischen Söldner siehe **DK**, S. 20 ff

Die Werte der Hummerier

<i>Scheren</i>	INI 9+W6	AT 10	PA 6
	TP 2W+2	DK N	
<i>Hellebarde</i>	INI 9+W6	AT 14	
	TP 1W+6	DK N	
GS 3/6 (Land, Wasser)			
LeP 60 AuP 70 MR 13 RS 6			
Vorteile/Nachteile/Sonderfertigkeiten: 2 AT pro Kampfrunde (eine mit den Scheren und eine mit der Hellebarde), Landangst 7, Verwundbarkeit (Efferd- oder Swafnir-geweihte Waffen verursachen doppelten Schaden), Niederschlagen			
Entsetzen: +1/-2, Siehe auch BM , S. 75 f.			

Die **Schildkröten-Daemoniden** sind nicht in der Lage anzugreifen und dienen nur dem Transport. Wenn sie angegriffen werden, ziehen sich die Wesen komplett in den Panzer zurück und sind nicht an den ungeschützten Weichteilen zu verletzen. Sollte der Panzer (RS7, 15 LeP) geknackt werden, so genügt ein Hieb oder Stich, um diese Wesen zu töten. Die Schildkröten-Dämoniden bewegen sich an Land sehr langsam voran (GS 0,5), im Wasser sind sie dafür aber umso schneller (GS 10).

ANHANG DER KAMPAGNE

WICHTIGE PERSONEN TOBRIENS

Kanzler Delo von Gernotsborn

In Vertretung des Herzogs — der inoffiziell immer noch von argen Schwermutsanfällen geplagt wird - erster Mann im Zwölfgöttlichen Tobrien und somit auch oberster Kriegsherr. Ein Wehrheimer Krieger von stattlicher Statur, mit eiserner rechter Hand, exzellenter Strategie und nicht abgeneigt, selbst den Truppen voran in ein Scharmützel zu ziehen. Tritt meist gestrengt auf, hat aber stets ein offenes Ohr für die Probleme seiner Untergebenen. (siehe auch: **DK**, S. 116.)

Marschall Frankward Gerdenwald.

Befehliger der kaiserlichen Truppen in Tobrien. Ein bodenständiger Offizier in mittleren Jahren und von altem Schlage. Seine unabdingbare Treue zum Herzogtum und zur Kaiserkrone stehen seinem Streben, Tobrien dereinst zu neuer Freiheit zu führen, in nichts nach. Disziplin, Mut und Menschlichkeit sind seine Primärtugenden, die Ertüchtigung seines gut durchtrainierten Körpers seine sekundäre.

Baron Wenzeslaus von Eisenrath

Der Baron einer kleinen Gebirgsbaronie durch die der Sichelsteg führt. Mittvierziger und Wehrheimer Krieger. Adjutant des Kanzlers und Oberst des I. herzoglichen Landwehrregimentes, das sich aus den versprengten Teilen aller Landwehren Tobriens zusammensetzt. Pedantischer Führer der Kanzlei und unnachgiebiger Kommandeur, mit hohem Wissen um Kriegskunst und Strategie.

Lea Elida Weifenhaag

Erzäbtissin der Draconiter und Erste der 'Eisernen Schlange', des 'kämpfenden' Zweiges des Ordens. Hat ihren verborgenen Erzhort inmitten der Dunklen Lande und sorgt dort zusammen mit ihren Untergebenen dafür, dass heilige Gegenstände oder verloren gegangenes Wissen wieder zurück in den Schoß der Zwölfgöttlichkeit kommt. Die

Frau Anfang der Dreißiger ist eine resolute Vertreterin und Bewahrerin des Glaubens.

Drego von Angenbruch

Rechte Hand des Reichserzgeheimrates Dexter Nemrod. Nominell Hauptmann der berühmten '11. Schwadron', handelt jedoch meist in direktem Auftrag und Namen Nemrods. Angenbruch ist ein exzellenter Leibwächter und Ermittler. Der mittelgroße Enddreißiger scheint körperlich sehr gut in Form zu sein und ist überdies ein sehr genauer Beobachter. (siehe auch: **Enzyklopaedia Aventurica**, S. 112.)

Dracodan von Misaquell

Vertreter des Kaiserdrachen Apep am herzoglichen Hof. Ein mysteriöses Wesen über dessen Herkunft nichts bekannt ist und das in der Gestalt eines gut gebauten, charismatischen jungen Mannes auftritt. Er ist für seinen bisweilen sehr böartigen Spott bekannt, gilt aber gleichzeitig als 'Stimme Apep' und hat bereits einige Male bewiesen, dass er sich sehr wohl der Lage an der Front bewußt ist. Dracodan ist sehr wissbegierig und scheint alles Wissen förmlich in sich aufzusaugen. Begleitet wird er stets vom Meckerdrachen Goldmäulchen. (siehe auch: **DK**, S. 116.)

Luceo de Guhné

Der Fünfzigjährige Gareth wurde vom Lichtboten Jariel im Jahre 26 Hal zum Illuminierten für Tobrien und gleichermaßen zum Legaten der Kirche im Zwölfgöttlichen Konzil ernannt. Magiern steht er nicht feindlich gegenüber, wird aber Abstand wahren und sie einer eingehenden Prüfung unterziehen. Gilt als Legalist und treuer Anhänger des verstorbenen Lichtboten, folgt aber immer mehr dem Weg seiner Mentorin, Wahrerin Nadescha von Gulnitz, zum mystischen Pfad, (siehe auch: **Siebenstreich**, S. 91.)

GESCHICHTSÜBERBLICK SCHWARZE LANDE 29 - 32 HAL

Dieser Geschichtsüberblick zeigt die wichtigsten Ereignisse auf, die seit Travia 29 Hal in den Schwarzen Landen geschehen sind und ergänzt somit die Zeittafel aus Borbarads Erben.

1022 BF / 29 Hal: Nach dem Tod Borbarads

30. Hesinde: Die **Blutnacht von Rommilys**. Während der Hochzeitfeierlichkeiten der Familien Rabenmund und Bregelsaum kommt es zu einer blutigen Eskalation des schon lange währenden Familienstreites. Halb Rommilys und selbst *Fürstin Irmegunde* beteiligt sich an den äußerst blutigen Auseinandersetzungen. Die Traviakirche entzieht der Fürstin darauf das Recht sich fürderhin Allertraviagefährteste Durchlaucht zu nennen (vgl. **AB 79, 80, 81**).

Firun 29 Hal: Die Kunde von einem vereitelten Angriff auf das eingeschlossene **Ilсур** erreicht die Zwölfgöttlichen Lande. Nur mehr ein Viertel aller Verteidiger hält nun Wacht im Nordosten des Herzogtumes. Generell werden im Verlaufe dieses Winters mehrere kleinere Schlachten an der tobriischen Front geschlagen, die überwiegend zu Gunsten des Feindes verlauten. Das Herzogtum Tobrien erlebt eine seiner schwersten Zeiten.

30. Tsa: Das Zwölfgöttliche Konzil beschließt in der nordtobriischen Baronie Erlschwerd das **Wehrkloster Göttertrutz** zu errichten, das von allen Kirchen finanziert und in die Obhut der Brüder und Schwestern vom Bund des Wahren Glaubens gelegt wird.

ab **3. Phex:** Mittels einer gewaltigen Wurfmaschine wird Rommilys unter Beschuß genommen, bis schließlich ein Trupp Spezialagenten die Maschine aufspürt und zerstört.

1. Peraine: Der Wahrer der Ordnung Mittellande, *Rigol von Gratenfels*, segnet als erster Kirchenvertreter das künftige Klostergelände in Erlschwerd, am Nordufer der Tobimora. Im Verlauf der kommenden Monde tun es ihm Vertreter der übrigen elf Kirchen gleich. 12 Bannstelen der Praioskirche werden zum Schutz gegen die Finsternis am Tobimorauferr errichtet (vgl. **AB 81, 83**).

2. bis 7. Ingerimm: Im Verlauf einer **Frühlingsoffensive** wird die tobimorische Baronie Heidlingen vollständig beireit. Der Sieg kostete viele zwölfgöttliche Kämpfer das Leben doch auch der Feind musste sich schwer angeschlagen weit in das ysilische Hinterland zurückziehen.

Mitte Ingerimm 29 Hal: Die tobriischen *Diener Sumus* verüben einen magischen Überfall auf die Baustelle des Pandämoniums bei Eslamsbrück. Etliche von ihnen lassen dabei ihr Leben oder verlieren den Verstand. Die Baustelle konnte durch elementare Beschwörungen zwar erheblich beschädigt werden, wird jedoch nicht vollends vernichtet.

2. Namenlosen Tag: Auf der Klosterbaustelle zu Erlschwerd kommt es zu einem folgeschweren Zwischenfall. Veteranen der Ardariten und Sonnenlegionäre — abkommandiert zum Schutz der Baustelle — geraten auf unerklärliche Weise in Streit und greifen zu den Waffen. Zwei Draconiter versuchen zu schlichten und werden dabei Ziel der

Schwertstreiche. Das Ergebnis: Ein toter Magister und eine erblindete Novizin des Drachenordens. Das Zwölfgöttliche Konzil nimmt sich der Sache an und sitzt zu Gericht (vgl. **AB 85**).

1023 BF / 30 Hal: Zeit des Widerstandes

30. Praios: Öffentliche Vollstreckung des **Götterurteils** in Erlschwerd. Die angeklagten Sonnenlegionäre und Ardariten werden gemäß eines Urteils des Zwölfgöttlichen Konzils zu einem Götterurteil auf den Bauplatz in Erlschwerd geführt und zur Stunde des Götterfürsten treten exakt zwölf der vierundzwanzig Angeklagten die Reise über das Nirgendmeer an (vgl. **AB 86**).

12. Efferd: Der Reichsverräter und Massenmörder *Gero von Hartheide* wird in Gareth öffentlich hingerichtet (vgl. **AB 83**).

18. Phex: Der tobrische Herzog ruft zum **Kronrat**. Im Verlaufe der Beratungen erscheint die Druidin *Xindra von Sums Kate* und überbringt eine Warnung des schlafenden Riesen *Gorbanor*. Durch das Eingreifen des Kaiserdrachen *Apep* kann ein Ritual Galottas verhindert werden, demzufolge er den Erdriesen erwecken und gegen die Mannen des Herzogs schicken wollte. Die mächtige Trollaxt "Karfunkelspalter" ist der hohe Preis, den Tobrien für Apeps Unterstützung zahlen muss. Doch der Drache hält weiterhin sein Wort. "Karfunkelspalter" — die einzige Waffe, die wirkungsvoll gegen Apep verwendet werden könnte — befindet sich seitdem im Besitz der Amazonen von Keshal Yeshinna, die ihrerseits eng mit dem Drachen verbunden sind.

Der Heermeister der Rondrakirche, *Rondrasil Löwenbandt*, beginnt damit, getreue und tapfere Kämpfer um sich zu scharen. Sein Ziel ist die vollständige Befreiung des Sichelstieges.

Während der **Jahre 29 und 30 Hal** errichtet der **Orden zur Hohen Wacht** zu Ehren der Heiligen Yppolita eine größere Anzahl von Befestigungen und Stützpunkten rund um die besetzten Gebiete Tobriens und Darpatiens. Ziel des Ordens sind die Sicherung der Grenzen und geplante Attacken auf Feindesgebiet. In Höhlen, alten Grenztürmen und befestigten Wehrhöfen wird fortan verstärkt rondrianisches Wirken das Fortdringen des Feindes zu unterbinden versuchen. In der Ebelrieder Grafenfestung *Ebeldürn* nimmt der Ordensmeister für Tobrien, *Gunter von Greifenfels*, im Provinzhauptquartier "Hûthars Wacht" seine Arbeit auf. In Darpatien wird als Hauptquartier "Leomars Wacht" zu Devensberg errichtet und im Weidener Land in Salthel schließlich die Feste "Gerons Wicht".

Frühjahr: Die *Skrechu* sendet zaubermächtige Agenten in die Echsen-sümpfe, welche die dort lebenden Achaz-Stämme für sich gewinnen und mit der Zucht daimonider Monstrositäten beginnen sollen.

1024 BF / 31 Hal: Reconquista

Praios: Erste Berichte von seltsamen geschuppten Wesen (Verdacht auf Seeschlangen) in den östlichen Echsen-sümpfen; erste Opfer unter den Fischern.

In den **letzten Tagen des Praiosmondes** beziehen nordmärkische Truppen, Flussgarde und Riedenburger Ritter, Kämpfer des Ordens vom Heiligen Zorn Rondras, sowie Garethische Gebirgsjäger und diverse Freiwillige Stellung am **Arvepass**. Die dort stationierte darpatische Grenzgarde übernimmt die Koordination der Truppe und bereitet sich auf einen Vormarsch vor.

Anfang Rondra wird der Feind nach schweren und blutigen Gefechten am Arvepass in Darpatien daran gehindert, den Pass zu überschreiten und vorzurücken. Das neue Jahr beginnt mit einem Erfolg für die Zwölfgöttlichen Lande und es sollen noch weitere folgen, (vgl. **AB 91**)

Rondra: Dem Meer und *Azaril Scharlachkraut* wird ein uraltes Artefakt —die*PerlederChalwen*—abgerungen.

Rondra: Ein ganzes Dorf nahe **Port Kellis** wird von geschuppten Monstrositäten vernichtet.

Efferd: Die syllanische Thalukke *Tigerhai* verliert ein Beiboot auf der Suche nach Trinkwasser 60 Meilen südwestlich von Port Kellis; die

inneren Sumpfgebiete zwischen Tränenbucht und H'Rrudd befinden sich bereits größtenteils unter der Herrschaft der Skrechu, die ihre erfolgreichen Agenten nun auch mit Maru-Söldnern unterstützt.

Efferd: In Perricum wird durch Phex- Rondra- und Praioskirche ein von *Azaril Scharlachkraut* initiiertes Borbaradianerzirkel ausgehoben.

Ende Efferd: Das *Efferdhorn*, ein geweihtes Artefakt des Meeresgottes, wird von Rethis nach Vallusa gebracht. In den folgenden Jahren wird mit seiner Hilfe die Dämonenarche "Gezeitenspinne" vernichtet (vgl. **AB 90**, Abenteuer **Blutige See**).

Travia: Die Bedrohung durch unbekannte Kreaturen dehnt sich nach Süden aus; in den Küstengebieten des östlichen Selem-Grundes verschwinden mehrere Schiffe spurlos, andere entkommen mit riesigen Bisssspuren.

Boron: Die Kunde von einer "finsternen Herrin" und einem "Konflikt aus alter Zeit" verbreitet sich, zusammen mit den Versprechungen der Herrschaft über die Menschen, unter den Achaz bis nach Selem und schafft Unruhe, Verwirrung und Uneinigkeit.

Die Agenten der Skrechu beginnen in den westlichen Echsen-sümpfen Fuß zu fassen, erste Auswirkungen ihres Tuns sind bis ins Szintotal zu spüren, wo die echsische Tierwelt zu mutieren beginnt

23. Boron: Alarmiert durch die echsische Bedrohung, beschließt *Kalif Malkillah III. Mustafa* bei der großen Versammlung zum novadischen Neujahrstag die Restauration des Kalifenreiches und insbesondere des Heeres.

Hesinde: *Port Kellis* fällt dem Grauen aus den Sümpfen zum Opfer, keiner der 350 Einwohner überlebt das Massaker (**AB 90, 91**).

Firun: Das östliche Shadif wird zur 'Spielwiese' echsischer Steppenräuber, die zahlreiche Pferde reißen.

17. Firun: Der gestürzte Fürst *Ras Kasan* wird in Thalusa durch den Schwarzen Elfen *Dolguruk*, den neuen Herrscher Thalusas, hingerichtet.

Tsa: Convocatus Primus *Salpikon Savartin* aus Mirham empfiehlt die Räumung von Selem und Kannemünde, wird aber wohl nur von Rakorium ernst genommen.

Port Zornbrecht wird mehrmals von mutierten Echsen heimgesucht, die fehlgeschlagenen Züchtungsversuchen entstammen (**AB 91**).

Ende Tsa: Massaker an den in *Port Zornbrecht* lebenden Achaz, der Hafen wird seitdem von Schwarzen Galeeren abgeriegelt.

Phex: Eine in den westlichen Echsen-sümpfen gezüchtete Dämonenechse entkommt ihren Schöpfern und überfällt *Abszint*, wo ihr zehn Bauern zum Opfer fallen.

1. und 2. Rahja: Weidener Freiwillige, drei Dutzend Rondraritter vom Orden der Hohen Wacht und dem Orden der Schwerter zu Gareth sowie Kämpfer des neu gegründeten tobrisch-weidener Regiments "Prinz Arlan" kämpfen den **Sichelstieg** frei. Bei dem Örtchen *Meilersruh* in der Baronie Eisenrath kommt es schließlich zu einer entscheidenden Schlacht, in deren Verlauf der Heermeister der Rondrakirche und Ordensmeister der Hohen Wacht, *Rondrasil Löwenbrandt*, schwer verwundet wird. Dennoch gelingt es die borbaradianischen Schergen zu schlagen oder zu vertreiben. Die Weidener erhalten hier endlich ihre lang ersehnte Gelegenheit mit einem alten Feind abzurechnen. Sogenannte Ordenskrieger die sich selbst "Xarfais Blutsäuer" nennen und mitverantwortlich sind für die weidener Niederlage vor Ysilia zwei Götterläute zuvor, können sich nun ihrer gerechten Bestrafung nicht entziehen. Offenbar hatten diese brutalen Paktierer, deren Orden eine lästerliche Verhöhnung des rondrianischen Ordens der Schwerter zu Gareth darstellt, mit ihren unheiligen Einflüssen und Anrufungen großen Anteil an der Besetzung des Sichelstieges gehabt.

In den darauffolgenden Wochen wird der Sichelstieg in seiner kompletten Länge gänzlich vom Feind befreit und die verheerten Lande wieder in den Schoß des Zwölfgöttlichen Herzogtums zurückgeholt (siehe **AB 91**).

Frühjahr: Die Agenten der Skrechu sammeln ihre Kräfte, um den finalen Schlag vorzubereiten; die Überfälle auf sumpfnah Gebiete nehmen ab (und häufen sich erst wieder zu Beginn der neuen Jahres), während Kämpfe zwischen einzelnen Stämmen der Achaz toben

1025 BF / 32 Hal: Der Kampf geht weiter

1. Praios: Auf den Überresten des Ysilischen Tores der Stadt **Ebelried** wird eine goldene *Greifenstatue* errichtet. Dieses vom Lichtboten gesegnete und geweihte Zeichen des Götterfürsten soll fortan seinen Blick in Richtung Ysilia werfen.

Ende Praios: Das Zsahh-Kloster bei **Krs'Zzah** wird von Marus erstürmt, die heiligen Reliquien für asaflothische Zwecke geraubt.

8. Rondra: In der 3. Schlacht um den **Kleinwardstein** wird die wichtige Festung am Fuße des Sichelstieges durch Geschütze des Feindes nahezu vollständig zerstört. Dennoch gelang es die feindlichen Kriegsmaschinen, nicht zuletzt durch das Eingreifen von Freiwilligen aus dem nordmärkischen Adel, auszuschalten und über dem einsamen Bergfried der Festung wieder das tobrische Banner wehen zu lassen. Landgräfin *Yandelind von Spogelsen und Ysilia* findet bei diesem Kampf den Tod. Der Herzog setzt seinen Sohn und Thronfolger Jarlak als neuen Landgrafen ein, Baron *Reckhart von Spogelsen* als dessen Vogt.

Ende Rondra: Das tobrische Oberkommando beginnt damit, Truppenteile zusammenzuziehen und nach Osten zu versetzen. Die Grenzen werden immer gründlicher kontrolliert und schließlich vollends geschlossen. Berichterstatter aller Gazetten und Postillen werden in "Schutzhafte" genommen. Der Herzog verlegt seinen Aufenthaltsort auf die *Burg Drachenhaupt*, wohin er mit seinem Sohn samt Hofstaat, dem größten Teil des Drachensteinrates und zwei Bannern Leibgarde **Mitte Efferd** wechselt. Kanzler und Marschall verhängen eine absolute

Nachrichtensperre und ziehen sich in ihre Hauptquartiere zurück, stehen für Gespräche nicht länger zur Verfügung.

9. Efferd: Der *Sultan von Selem* stellt sich mit 200 Kämpfern bei *Malkillabad* einer Handvoll Marus unter dem Befehl von einigen Achaz-Zaubcrern, seine Männer fallen jedoch aufgrund fehlender magischer Unterstützung dem Wüten einer Dämonenechse zum Opfer. (**AB 95**)

Zum **Monatswechsel Tsä/Phex 32 Hal** ist das Herzogtum praktisch völlig vom Rest des Reiches abgeschottet, nur spärliche Nachrichten dringen nach außen. Wer hinein will braucht aufwendige Passierscheine, hinaus kommt vorerst niemand mehr.

4. Peraine: Große **Offensive** im Norden Tobriens, ca. 2000 Mann rücken von Schwürzhofen und Vallusa gleichzeitig in die Grafschaft **Misamund** vor, (25 Ardariten, 25 Laienkämpfer unter dem Schwertbanner der Ardariten, etwa 70 Kämpfer des ODL 100 festumer Soldaten unter *Oberst Pjotr Wladimir Kariljeff*, allesamt hochmotiviert und bestens gerüstet; ca. 1600 Mann unter *Oberst Wenzeslaus von Eisenrath* und *Baron Tremal von Dunkelstein zu Viereichen und Schwürzhofen* und ca. 250 kaiserliche Soldaten aus Gareth), Unterstützung der Truppen von horasischen und bornischen Schiffen, die mit ihren Geschützen den Vormarsch decken bzw. den feindlichen Verbänden an der Nordfront zusetzen.

Mitte Ingerimm: Aus Kavernen oberhalb **Mendenas** werden verborgene Reliquien aus dem mendenischen Praiostempel geborgen und nach Peraine furten gebracht.

ZEITLINIE DER KAMPAGNE

Stadt der 1000 Augen

25. FIR 32 Galottas Fratze über Gareth

27. FIR Vernichtung des Phantasmalogikons, Treffen mit Ludalf von Wertlingen im Tempel der Sonne zu Gareth

29. FIR Aufbruch von Gareth gen Norden mit der schrägen Truppe Saltatio Mortis. Reise über Wehrheim — Baliho — Salthel — Schwarze Sichel.

15. TSA Übertreten der Grenze zu Transysilien beim Kleinwardstein

16. TSA Ankunft in Yol-Ghurmak

17. TSA Einlass in Galottas Schwarzen Palast

20. TSA Beginn des Großen Turniers der Schwarzen Sonne zu Yol-Ghurmak, Eindringen der Helden in die Hallen der Arkanomorphose, Flucht aus Yol-Ghurmak mit Lutisana von Pericium

22. TSA Ankunft in Peraine furten, Auswertung der Informationen, die man von Lutisana erhalten hat, End-Planung der "Operation Perlbeißer" und Vorbereitung der Verwirrungstaktik, Bittgesuch an Apep um Unterstützung, (30. TSA) Anwerbung der Gruppe

Das letzte Banner

1. PHE Nachts Aufbruch in den Klauen Apapes nach Warunk

2. PHE Helden treffen abends in Warunk ein (Hauptplot des Szenarios beginnt)

3. PHE Abends Aufbruch nach Eslamsbrück — Fluchttort ist Hort Drachenblick in der Tesralschlaufe

8. PHE Ankunft in Hort Drachenblick. Anschliessend 4 Tage Regeneration, Briefing durch Meckerdrache Goldmäulchen für das Alveranskommando

Alveranskommando

12. PHE Morgens Aufbruch nach Lorgolosch (möglicher Unterschlupf auf dem Weg in dem Sanktuarium Kurkum)

20. PHE Abends Ankunft in Lorgolosch (Hauptplot des Szenarios beginnt)

22. PHE Abmarsch aus Lorgolosch mit der Stele

24. PHE Ankunft an der Küste; Verladeaktion auf Fischkutter; Aufbruch in die Blutige See

25. PHE Kutter gerät in Seenot; Auftauchen der *Reichsforst*

27. PHE Ankunft in Vallusa

Operation Perlbeißer

30. PHE Anwerbung der Gruppe in Vallusa oder Peraine furten, werden im letzteren Fall nach Schwürzhofen geschickt, wo sie letzte Instruktionen erhalten

1. PER Aufbruch um Sperrfloß zu zerstören, Übernachtung in Warunker Hütte, Begegnung mit Geisterwölfen

2. PER Eintreffen in Dörfern, Kontakt zum Sperrfloß am Abend

3. PER Ggf. Verhandlungen mit Dörfern, Nachts dann Kampf mit Besatzung und Zerstörung des Floßes (Hauptplot)

4. PER - Tag der Thalionmel Die Offensive beginnt, Schiffe treffen früh morgens am Floß ein. Helden erreichen Nachmittags Usnadamm, Ende der Kampagne.

TOBRIEN - 32 HAL



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

KREISE DER VERDAMMNIS

REDAKTION: STEFAN KÜPPERS • ABENTEUER: CHRISTIAN HÖTTING, ULRICH KLEIßHOFF, STEFAN KÜPPERS, JÖRG MIDDENBORG, FRANK PARTING, ANTON WESTE

Die dämonischen Reiche im Osten Aventuriens bieten immer wieder Herausforderungen für echte Helden. Im Norden Tobriens bereiten die göttergefälligen Streiter einen großen Militärschlag vor, doch bevor dieser gelingen kann, müssen erst geeignete Bedingungen geschaffen werden, die ein Vordringen zu den dunkelsten Orten der Schwarzen Lande unumgänglich machen.

Die Kreise der Verdammnis bieten vier Abenteuer, die sich mit verschiedenen Krisenherden beschäftigen, deren Fäden jedoch alle in Tobrien zusammenlaufen und somit zu einer Kampagne verbunden, aber auch einzeln gespielt werden können. In der Stadt der 1000 Augen gilt es unter dämonischen Blicken zu wandeln und einen Überläufer aus Yol-Ghurmak zu befreien. Das Letzte Banner muss erst noch in Warunk gefunden werden, doch wenn es im jenseitigen Wind weht, ist abermals ein Sieg für die gute Sache errungen. Ein wahres Alveranskommando ist es, zu den Beilunker Zwergen vorzustoßen und ein wichtiges Artefakt zu bergen, und die Operation Perlbeißer erfordert ebenfalls ein paar tapfere Streiter, die ihr den Weg ebnen und einen großen Sieg möglich machen.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die *Basisregeln des Schwarzen Auges*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen *Schwerter und Helden* und *Borbarads Erben* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-375-2

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 116

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
HEIMLICHKEIT,
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
DIE SCHWARZEN LANDE,
AB FÜR 32 HAL

