

RÜCKKEHR DES KAISERS

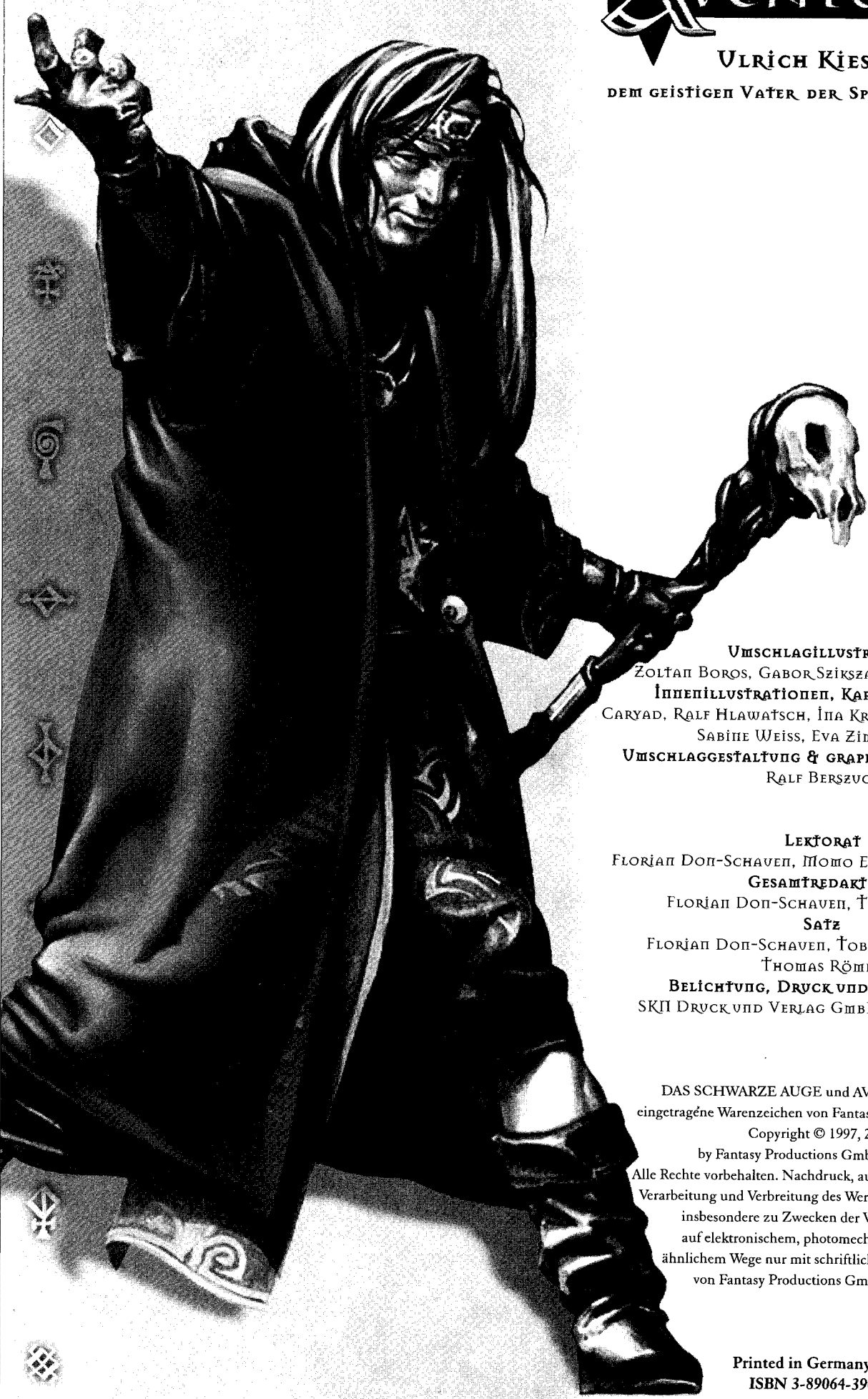
DAS JAHR DES FEVERS III



Das Schwarze Auge

AVENTURIEN®

VLRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



UMSCHLAGILLUSTRATION

ZOLTAN BOROS, GABOR SZIKSZAI / AG. KOHLSTEDT

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE

CARYAD, RALF HLAWATSCH, INA KRAMER, THOMAS RÖMER,
SABINE WEISS, EVA ZIMMERMANN

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAVEN, MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DON-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

SATZ

FLORIAN DON-SCHAVEN, TOBIAS HAMELMANN,
THOMAS RÖMER

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

SKIT DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUG und AVENTURIEN sind
eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2005

by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung
von Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2005
ISBN 3-89064-396-5



RÜCKKEHR DES KAISERS

DAS JAHR DES FEVERS 3

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN SPIELLEITER
UND 3 BIS 6 HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFE EXPERTE

VON LENA FALKENHAGEN UND MARK WACHHOLZ

Mit Beiträgen von DEPPY VRANDEČIĆ

Mit Dank für Anregungen, Kurzbeiträge, Korrekturen und Ideen an
Björn BERGHAUSEN, Heiko BUCHHOLZ, Robin FEHMER, Patrick FRITZ,
Chris GOSSE, Jay HAGENHOFF, Stefan KÜPPERS, Susi MICHELS, Elias MOUSSA,
Katharina PIETSCH, Walter SCHOLGER, Michelle SCHWEFEL, Ragnar SCHWEFEL,
Volker WEINZHEIMER, Anton WESTE
sowie die gesamte DSA-Redaktion, die stets mit Rat und Tat bereit stand.

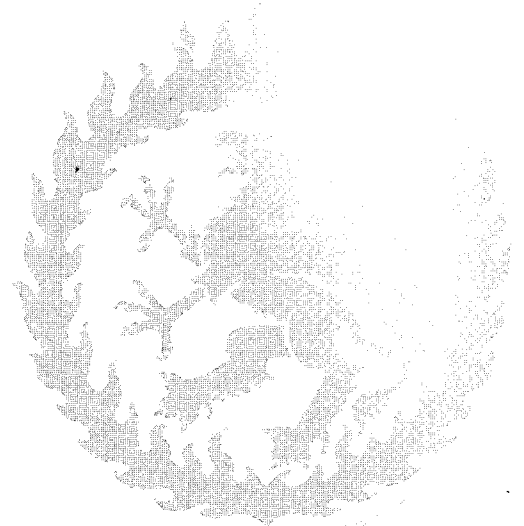
BESONDEREN DANK AN JÖRG RADDATZ, DER WEIHNACHTEN 2002
DEN ERSTEN FUNKEN ZUM JAHR DES FEVERS SCHLUG.



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

HINTERGRUND	5
DIE KAMPAGNE: DAS JAHR DES FEVERS	5
DAS ABENTEUER: RÜCKKEHR DES KAISERS	6
KAPITEL I: IM ZEICHEN DES FUCHSES	10
EINE PRINZESSIN ZU FINDEN	10
GARETH NACH DEM CHAOS	12
DIE WILDERMARK (ZUR ZEIT DES ABENTEUERS) ..	14
DIE SUCHE IN DER WILDERMARK	18
IM TAL DES SKORPIONS	22
SANKTA BORONIA	28
RÜCKKEHR NACH GARETH	33
DRAMATIS PERSONAE I	37
KAPITEL II: DER FLUG DES RABEN	38
DIE REISE NACH WEHRHEIM	38
DIE RUINEN VON WEHRHEIM	39
DIE SCHLACHT UM BURG RABENMUND	41
DIE BEFREIUNG VON WEHRHEIM	49
DER KAMPF UM BORONIA	55
DRAMATIS PERSONAE II	60
KAPITEL III: DER VERRAT DES LÖWEN	61
DIE FRONTEN VERHÄRTEN SICH	61
DIE REISE NACH WARUNK	62
DIE STADT DES SCHWARZEN DRACHEN	64
DER KULT DER ZWEI GESICHTER	66
DIE MACHT DES FLUCHS	67
RÜCKKEHR ZU DEN VERBÜNDETEN	71
DRAMATIS PERSONAE III	73
KAPITEL IV: IM SCHATTEN DER GANS	74
NACH ROMMILYS	74
DIE BELAGERUNG VON ROMMILYS	76
DIE BEFREIUNG VON ROMMILYS	88
DRAMATIS PERSONAE IV	90
KAPITEL V: DER GREIFENTHRON	91
DER 'LANGE MARSCH AUF GARETH'	91
IM BESETZTEN GARETH	92
AM VORABEND DER SCHLACHT	100
DIE SCHLACHT DER DREI KAISER	102
DRAMATIS PERSONAE V	112
EPILOG: DIE MACHT DES FEVERS	113
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	114
ANHANG II: ARTEFAKTE	117
ZEITTADEL	IN DER KARTENTASCHE



HINTERGRUND

Der alte Mann saß allein an einem schweren Eichenschreibtisch und blickte nachdenklich hinaus auf die grünen, vom Licht der Abendsonne getränkten Wiesen des Svelltals. Heute Mittag hatte ihm ein vertraulicher Bote von der unverhohlenen Drohung Galottas auf dem Gareth Frühlingsturnier berichtet. Galotta. Gareth. Das Reich. Fünfzehn Götterläufe war es nun her, dass er Gareth den Rücken gekehrt hatte. Fünfzehn Jahre, die von Tod, Trauer und Niedergang des Neuen Reiches kündeten. Noch immer war der Kaiserthron verwaist. Wie sollte Rohaja, wie sollte ein Kind den angekündigten Schrecken gewachsen sein? Würden sie dort erkennen, dass Galotta ihnen keine Gnade mehr gewähren würde?

Gnade. Würden das Reich ihm Gnade gewähren, wenn er zurückkam? Er verdrängte diese Gedanken, denn jetzt ging es nicht mehr um ihn, jetzt ging es um die vielleicht letzte Möglichkeit, das Reich zu retten und seine Schuld zu sühnen. Die Feder glitt über das Pergament und schrieb in wohlgesetzten Lettern: "Ich komme. Steh bereit. Answin von Rabenmund."

»Dieses eigenartige Geschöpf sammelte – wie auch alle seine Vorfahren – Seelen. Sein Gesichtsausdruck erinnerte ebenso wie die geschlitzten Augen, die hochgezogene Nase sowie der von Geburt an vorhandene kahle Schädel an einen Vampir. Wie ein Dämon aus den Niederhöhlen behütete er umtrieb die geraubten Seelen, derer zwei Dutzend er bereits aus den Körpern der Menschen gesogen hatte. So hab Acht, mein Kind: Der grimme Seelensammler wird versuchen, dein Vertrauen zu gewinnen, doch bei günstiger Gelegenheit wird er seine wahre Natur offenbaren und dann nach deinem Leben und deiner Seele trachten!«

—aus dem Märchen über den Seelensammler

»Aus cynem Packte auszutreten, davor seyn die Erzdaimonen. Schon zu Lebzeiten zerren und buhlen sie um das kostbare Heyl, undt feylschen thun sie um jedweddes Packtgeschenck. Und so du kein Drake bist, dessen Seele im Karfunckel fest verankert sey, bis dass er zerbreche, kannst du nur zweyerlei hoffen: Entweder, du schlägst dem Erzdaimonen einen Handel vor, den er unmöglich ablehnen kann. Da sei als Exampel der Tausch deiner Seele gegen eine oder mehrere wertvollere genannt. (Daher kommen auch die Berichte vom Seelensammler, den der Nicht-Boron aussendet, um verderbte oder gar getauschte Seelen einzufangen.) Oder aber du gewinnst genug Krafft, um dich von alleyn herauszuwinden – doch das Aufbaeumen, meyn Freundt, mag dir den Zorn des Erzdaimons erst recht gewisslich machen.«

—aus dem Arcanum, Kopie aus dem Jahre 95 BF

»Ein Jahr, ihr Würmer ... binnen eines Jahres wird alles Leben um euch herum ein Ende finden! Eure Toten werden aus den Gräbern kriechen und die Lebenden verschlingen. Das Leben wird euch von den Knochen fallen und stinkend in die Höllen fahren. In einem Jahr gehört ihr mir!«

—der Schwarze Drache Rhazzazor bei seinem Rückzug während der 'Schlacht in den Wolken', 29. Peraine 1027 BF

»Nun, ich glaube nicht, dass die Zukunft derart düster ist. Denn die Zukunft, Rohaja von Gareth, das seid Ihr.«

—Worte des Greifen, Herold des Reiches, an Königin Rohaja, Praios 1027 BF

DIE KAMPAGNE: DAS JAHR DES FEUERS

Über tausend Jahre sind seit der Niederwerfung Bosparans und der Errichtung des Neuen Reiches vergangen – tausend Jahre, in denen, so heißt es, die Götter ihre Hände schützend über dieses Reich hielten. Tausend Jahre lange versuchte das Reich, die Menschen unter der Kaiserkrone zu einen und trotz aller inneren Machtkämpfe ein Halt gegen zerstörerische Feinde zu sein, die es immer wieder von außen bedrohten.

Die letzten Jahrzehnte haben die Gareth Krone geschwächt. Die Usurpation des einstigen Kaiserberaters Answin von Rabenmund, Machtspiele und Streitereien von Adelshäusern, Unabhängigkeits-Bestreben einzelner Provinzen und kalte Hungerwinter zehrten die Kräfte im Inneren auf. Die Orkzüge und die Invasion der Verdammten unter dem Dämonenmeister Borbarad fraßen in bitteren Schlachten Land und Soldaten. Kaiser Hal verschwand spurlos, sein Sohn Brin fiel als Heerführer. Im Jahre 1027 BF kämpfte Reichsregentin Emer um das Kaisererbe ihrer 18-jährigen Tochter, die zum Jahresbeginn 1029 den Thron des neuen Reiches besteigen sollte. Fehlendes Gold in den Schatzkammern, auf Eigenständigkeit pochende Provinzherrn und die Bedrohung durch die Dunklen Lande im Osten führten sie in ein aussichtsloses Gefecht.

Schließlich stürzte die bedenklich knarrende und ächzende stolze Festung des Neuen Reiches in sich zusammen. Das *Jahr des Feuers* ist über die Provinzen gekommen, und Kriege und Katastrophen suchen die Lande zwischen Trollzacken und Meer der Sieben Winde heim. Viele Vasallen des Reiches geben den großen Zusammenhalt auf, um ihre eigenen Güter zu schützen, oder verfallen den Verführungen von neuen Kriegsherren, die Macht, Ordnung oder Freiheit versprechen.

Das Mittelreich steht am Rande der Vernichtung und muss aus seiner eigenen Asche wieder auferstehen. Gibt es noch jemanden, der die alte Kaiserwürde tragen und zurückbringen kann, oder haben die Götter endgültig ihren Segen von diesem Reich genommen?

AUFBAU UND EREIGNISSE

Das vorliegende Abenteuer ist der dritte, finale Band der Kampagne **Das Jahr des Feuers**. Diese Kampagne erstreckt sich über etwas mehr als ein aventurisches Jahr: von Phex 1027 BF bis Praios 1029 BF. Als Schauplätze dienen zentrale Provinzen des Mittelreichs, insbesondere Garetien, Darpatien, Almada, Nordmarken und Albernien. Aber auch die Warunkei spielt eine Rolle.

Eine ausführliche chronologische Übersicht über das komplette *Jahr des Feuers* entnehmen Sie bitte der beiliegenden **Zeitleiste**.

BAND I: SCHLACHT IN DEN WOLKEN

Ein gemeinsamer Angriff der Heptarchen Galotta und Rhazzazor führt zu einer Vernichtung zentraler Institutionen des Greifenthrons. Die stehenden Heere werden zerschlagen, das 'Stählerne Herz' Wehrheim dem Erdboden gleich gemacht, die Reichsregentin entführt, die Thronfolgerin ist in den Tod geritten. Panik lässt viele aus Gareth fliehen, das sich gegen die Finsternis in einer apokalyptischen Himmelschlacht behaupten muss, in der die Neue Residenz und die Stadt des Lichts zerstört werden. Chaos ist über das Mittelreich hereingebrochen.

BAND II: AUS DER ASCHE

Von Gareth brechen die Helden auf, um in Elenvina das Schicksal des Kaiserhauses und eines machtvollen Artefaktes zu verfolgen. Während die Nordmarken das aufständische Königreich Albernien zurück ins Reich zwingen wollen, suchen die Helden nach einem Weg, das Reich zusammenzuhalten und gegen den Schwarzen Drachen Rhazzazor vorzugehen. In Almada spüren die Helden einen Verräter am Kaiserhaus auf und wagen eine Reise am Rande des Todes. Doch eine Spur von Hoffnung zeigt sich am Horizont: Vielleicht kann sich das Kaiserreich wieder aus der Asche erheben.

BAND III: DIE RÜCKKEHR DES KAISERS

Während der eisige Winter naht, sind Bauern und Ritter, Städte und Grafschaften immer noch in Unruhen gefangen und kämpfen gegen Räuber, Orks, den Hunger und andere Adlige sowie die wiedererstarkenden Schergen des Schwarzen Drachen. Die mächtigen Häuser fechten um die Kaiserkrone, als eine Heilsgestalt zurückkehrt, die dem Reich eine starke Hand und die göttergefällige Kaiserwürde zurückgeben könnte. Doch sind ihre Ziele rechtschaffen oder wurden sie auf Lügen errichtet? Der Frühling kommt und bringt den Tag der Entscheidung zwischen Heil und Verdammnis, Herrschaft und Niederlage.

Stimmung

*»Wir sind ja nunmehr ganz, ja, mehr denn ganz verheeret:
Der Völker freche Schar, die rasende Posaun,
das Schwert so fett von Blut, das donnernd grimme Grau'n
hat allen Schweiß und Fleiß und Vorrat aufgezehret.*

*Die Türme steh'n in Glut, Tempel sind umgekehrt,
die Hauptstadt liegt im Graus, die Starken sind zerhaun,
All' Jungfern sind geschänd't, und wohin wir nun schau'n,
ist Feuer, Pest und Tod, der Herz und Geist durchfähret.*

*Durch Land und Tal und Stadt rinnt allzeit frisches Blut
und ist schon viel zu lang, dass unsrer Ströme Flut,
von Leichen fast verstopft, nur langsam vorgedrungen.*

*Doch schweig ich noch von dem, was ärger als der Tod,
was grimmer denn die Pest und Glut und Hungersnot:
dass auch der Seelen Schatz so vielen abgezwungen.«
—Lied des Gilmor von Lautenherz, vorgetragen auf dem Abschlussball
des Reichskongresses in Elenvina, Ingerimm 1027 BF
(frei nach Andreas Gryphius)*

Das Reich ist zerborsten, niemand mehr nur Schwarz oder Weiß, und die Verbündeten gehen sich gegenseitig an die Kehle. Aventurien ist ein anderes geworden als noch vor einem Jahr. Doch wenn Gut und Böse nicht mehr klar getrennt sind – wofür streiten dann Helden, und wogegen? Durch die Ereignisse im **Jahr des Feuers** wird das Spiel im Mittelreich facettenreicher. Die alten Machtstrukturen sind zerstört; sich einfach an die Garde oder an den nächsten Tempel zu wenden, wird in den meisten Fällen nicht zum Erfolg führen. Aventurien wird zu einer Welt, die **Helden** braucht – und dies nicht nur bei welterschütternden Ereignissen, sondern überall. Und die Helden werden auf sich gestellt sein, müssen in eigener Verantwortung **Entscheidungen** treffen. Denn der Baron, an den sie sich vielleicht wenden wollen, ja, gar der Geweihte, der seine Hilfe anbietet, ist nicht mehr per se vertrauenswürdig. Diese Zeiten sind vorbei. Doch das heißt eben nicht, dass die Helden nun nur noch von Feinden umgeben sind, sondern eben, dass es vielerlei **Facetten** zwischen 'Gut'

DER AVENTURISCHE BOTE UND DAS JAHR DES FEUERS*

Mit den drei Abenteuerbänden haben Sie alle wichtigen Materialien, um **Das Jahr des Feuers** mit Ihrer Spielrunde zum Leben zu erwecken. Etliche Ereignisse der Kampagne sind von derart großem Ausmaß, dass sie auch im *Aventurischen Boten* zentral behandelt werden. Sie finden vom **AB 105** bis **AB 109** Artikel, die den Vorabend der Kampagne illustrieren. Von **AB 109** bis **AB 117** erscheinen Artikel, die das Jahr des Feuers und wichtige Geschehnisse der Abenteuerbände behandeln. Diese Artikel können Ihnen als zusätzliche Inspiration oder auch als Handouts für Ihre Helden dienen. Gleichzeitig empfiehlt es sich, dass Ihre Spieler zum Jahr des Feuers gehörende Artikel nicht lesen, bevor sie die betreffenden Ereignisse der Kampagne nicht erlebt haben. Diese Artikel sind im *Aventurischen Boten* jeweils mit dem nebenstehenden Symbol gekennzeichnet.



und 'Böse' gibt. Dazu wird in diesem Abenteuer dargestellt, was es heißt, zwischen Gut und Böse zu stehen. Dabei wird den Helden trotz all der facettenreichen moralischen Vielfalt auf ihrer Seite der Trollpforte ganz deutlich werden, dass das Böse nur wenige Tagesritte entfernt lauert, wartet, erstarkt. Und dass dieses Böse genauso tiefschwarz ist, wie es stets gewesen ist: ein Kontrast, vor dem die Größten unter den Helden – und dazu gehören natürlich die Helden Ihrer Spieler – noch viel heller leuchten.

AUSWAHL DER HELDEN

Dieser Abenteuerband bildet den Abschluss der Trilogie des **Jahrs des Feuers**. Daher ist es angebracht, die überlebenden Helden der beiden Vorgänger, **Schlacht in den Wolken** und **Aus der Asche**, weiterzuspielen. Wenn Sie allerdings eine neue Heldengruppe einführen oder diesen Band allein stehend spielen möchten, können Sie die Rückgriffe auf die vergangene Handlung ignorieren und mit einer Anwerbung durch **Rondrigan Puligan** in Punin (oder Gareth) in das Abenteuer einsteigen. Möglicherweise fehlen Ihnen dann jedoch Informationen über den Hintergrund und manche Figuren, die in den früheren Bänden beschrieben werden.

Das **Jahr des Feuers** entfaltet seine größte Tiefe, wenn Ihre Spieler und Sie als Meister den Kontinent Aventurien und insbesondere das Mittelreich kennen und schätzen gelernt haben. Der 'durchschnittliche' Held ist mittelreichisch, zwölfgöttergläubig und von traditioneller Moral. Das Mittelreich hatte die Rolle des guten, zentralen Königreichs inne, die Rolle der Heimat, die es wert ist, verteidigt zu werden. Jeder Held sollte als Richtlinie mindestens Erfahrungen im Wert von ca. 10.000 AP gesammelt haben.

DAS ABENTEUER: RÜCKKEHR DES KAISERS

Das Abenteuer führt die Helden von Almada aus wieder zurück ins zentrale Mittelreich. Dort hat zwar in Gareth bereits der Wiederaufbau begonnen, doch ist die Lage im verheerten Osten des Reiches noch immer vollkommen unklar. Gerüchte von Geistererscheinungen in den Ruinen von Wehrheim machen ebenso die Runde wie die Berichte über den Fall von Rommilys nur wenige Wochen nach der *Schlacht in den Wolken*. Greifenfurt soll von Orks belagert sein. Niemand weiß Genaues – und kaum jemand wagt sich zur Zeit in die von marodierenden Heerhaufen, kaltherzigen Kriegsfürsten und niederhöllischen Kreaturen dominierten Gebiete des Fürstentums Darpatien. Vielerorts wird nur noch von der 'dunklen Mark' oder der 'Wildermark' gesprochen.

RHAZZAZORS GROßER PLAN

Als der Schwarze Drache **Rhazzazor** Ende 1019 BF in der Gorischen

Wüste zu neuem Unleben erwachte, setzte einer der mächtigsten Thargunitoth-Paktierer erneut seinen Fuß auf Aventurien. Lange gab ihm sein dreifacher Pakt mit der Erzdämonin (der Seelenpakt, der Splitter aus der Dämonenkrone und schließlich das Halsband Thargunitoths als derisch manifestierte Paktfessel) die Kraft, seinen mächtigen Knochenkörper mit dämonischen Nephazzim zusammenzuhalten und als Heptarch in Warunk zu herrschen. Doch mit jedem Kreis der Verdammnis rückt er dem Verlust der eigenen Seele näher. Dem teuren Theriak aus Gloranas Reich und seinem Karfunkel ist es zu verdan-

*) Der *Aventurische Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Ein Probeexemplar können Sie gegen Einsendung von 2,50 Euro in Briefmarken (Stand: Sommer 2005) bei Fantasy Productions, Postfach 1517, 40675 Erkrath anfordern.

ken, dass Rhazzazor nicht schon längst auf seiner Goldenen Pyramide in Warunk verrottet und seine Seele in die Niederhöhlen gefahren ist. Doch der Schwarze Drache hat sein Dilemma erkannt. Er will den dreifachen Pakt brechen, der, obwohl er ihm unsagbare Kräfte verleiht, ihm diese doch eigentlich nimmt. So schlug Thargunitoth ihm durch Nirraven – ihren höchsten Diener und mächtigsten der Seelensammler, der dafür in die Hülle des toten Nekromanten *Sulman al'Venish* eingefahren war – einen Handel vor: Wenn er ihr Tausende Seelen in einem Großen Opfer darbringen würde, sollte er aus dem Pakt freikommen. Um alle Seelen für Thargunitoth einsammeln zu können, wollen Nirraven und Rhazzazors Schergen das Unmögliche versuchen: das Zerschmettern von *Uthars Pforte*, dem Zugang zu Borons Reich und den göttlichen Gefilden am Nachthimmel.

Mit dem Seelenfreikauf allein ist es nicht getan: Ohne Thargunitoth-Pakt würde auch Rhazzazor nicht mehr 'am Unleben bleiben' können. So muss und will er selbst wieder ins Leben zurückkehren und sich auf eine Stufe mit den Alten Drachen stellen.

Rhazzazor und Thargunitoth müssen sich bei diesen Plänen gegenseitig unterstützen. Das Zerschmettern von Uthars Pforte soll mit Hilfe der *Fingerknochen der Etilia* geschehen. Mit diesen Reliquien, die seit einigen Jahren im Boron-Heiligtum *Sankta Boronia* an der Trollpforte aufbewahrt werden, will der Seelensammler die Machenschaften Thargunitoths in den Sphären verschleiern und das Sternbild *Uthar* am Nachthimmel zerschlagen. Die Seelen der Geopferten würden dann in der Dritten Sphäre verweilen und könnten so vom Seelensammler geraubt und Thargunitoth zugeführt werden.

DAS ZERSCHMETTERN VON UTHARS PFORTE

Bereits kurz nach der offiziellen Gründung des Golgariten-Ordens im **Boron 1015 BF** beschlossen der Rabe von Punin und der Golgariten-Großmeister *Lucardus von Kemet*, einen Teil der Gebeine der Heiligen Etilia – eben jene Fingerknochen – von Punin nach *Garrensand* (im Kosch) zu bringen. Doch nach dem Überlaufen des Großmeisters zum Untoten Heerwurm Rhazzazors im Jahr **1020 BF** gelangten neben vielen anderen Geheimnissen auch diese Informationen an den Schwarzen Drachen.

Parallel dazu begann die Boron-Kirche auf dem Schlachtfeld der *Dritten Dämonenschlacht* (**Ingerimm 1021**) das Heiligtum *Sankta Boronia* zu erbauen. Dieses Bauvorhaben wurde in den nächsten Jahren immer wieder durch Lucardus von Kemet und die Nekromantin *Mirona ya Menario* zu sabotieren versucht. Schließlich gelang es den beiden, eine Schuppe des Schwarzen Drachen in dem Heiligtum zu verbergen, deren Saat in einigen Jahren aufgehen sollte (**AB 84: 26f.**).

Das letzte Mal im **Peraine 1025** wurde Rhazzazor in Alpträumen von Thargunitoth offenbart, dass die *Fingerknochen Etilias* von höchster Wichtigkeit für den Handel um seine Seele seien. So beauftragte der Schwarze Drache Mirona, die Fingerknochen just dann zu stehlen, als sie im **Ingerimm 1025** von Garrensand nach Sankta Boronia gebracht werden sollten. Der Diebstahl konnte jedoch nach einer Erscheinung St. Etilias vereitelt werden (**AB 99: 7, AB 101: 5 und 14–19**).

Wenig später trug der Dämonenkaiser Galotta das Angebot zur Bildung der 'Unheiligen Allianz' an Rhazzazor heran, um in einer großen Schlacht gegen das Mittelreich zu ziehen. Für Galotta hätte der Schwarze Drache nur Erfüllungsgehilfe für seine eigenen großwahn-sinnigen Pläne sein sollen, doch für Rhazzazor war Galotta die Marionette. Als sich die Trollpforte am **16. Peraine 1027** öffnete, bestürmten die Legionen des Endlosen Heerwurms unter der Führung von Lucardus von Kemet Sankta Boronia, doch das Heiligtum wurde durch die Kräfte der Heiligen Etilia vor dem Zugriff der Boron-Schänder in einem *Schleier des Vergessens*, einem Großen Wunder, verborgen. Lucardus versucht nun seit einigen Monaten, die Schleier zu durchdringen – bislang erfolglos. Doch die Schuppe Rhazzazors im Inneren des Heiligtums sendet bereits düstere Alpträume.

DER TROLL-OBELISK

Vor Urzeiten herrschten die Trolle über Aventurien, von denen bis heute noch unidentifizierte steinerne Stelen, Menhire oder die so genannten 'Trollische' zu finden sind. Rhazzazor wusste von besonderen, bis zu 20 Schritt hohen Obelisk, mit deren Hilfe die Trollschamanen den Sikaryan-Fluss – vor allem an Kraftlinien-Nodices oder Kreuzungs-

punkten von Trollpfaden – beeinflussen konnten. Angeblich hatten sie die magische Eigenschaft, reines Sikaryan anzuziehen, zu kanalisieren und umzuleiten.

Mit Hilfe einer solchen Stele – gespalten in vier Teile und magisch verbunden und verändert – will Rhazzazor vier Eckpunkte im zentralen Mittelreich markieren und dem Land und allen Lebewesen die Lebenskraft rauben. Während die Seelen der dann zu Tausenden Sterbenden vom Seelensammler Sulman al'Venish eingefangen werden und den Handel mit Thargunitoth besiegeln sollen, will sich Rhazzazor mit der entzogenen Lebenskraft zu neuem Leben erheben. Die Stelen erfüllen eine perfekte Doppelfunktion, und der Schwarze Drache inszeniert seine eigene Wiedergeburt und Auferstehung von den Untoten. Doch Rhazzazor hat nicht mit den Helden gerechnet und wird seinen Plan im Laufe dieses Abenteuers mitten in der Ausführung ändern müssen.

Mit Hilfe des Kaiserlichen Magus *Runald Rundarek* aus Rommilys fand Rhazzazor heraus, dass sich ein für seine Pläne passender Troll-Obelisk in einer mittelreichischen Silbermine in den Trollzacken verborgen befand. Beim ersten Versuch im **Winter 1026**, über den Arvepass ins Mittelreich einzufallen und die Greifenwacht an der Grenze der Schwarzen Lande zu überwinden, sollten auch die Trollzacken den Schwarzen Landen einverleibt werden (**AB 101: 10f.**). Dies wurde jedoch im **Phex 1026** mit vereinten Kräften verhindert – und auch der Obelisk in der Silbermine blieb auf weiteres unerreicht (**AB 103: 7f., 16ff. und AB 105: 21ff.**).

Doch die Zeit für den großen Angriff auf das Mittelreich stand kurz bevor: Im **Spätherbst 1027** überflog Rhazzazor dreimal die Trollzacken und kundschaftete selbst die geeignetesten Orte für den später verteilten Obelisk aus. So flog er im Travia hoch über Gareth, Ende Travia ging ein Alpträumgewitter über Rommilys nieder und Anfang Boron gellten über Wehrheim und Burg *Auraeth* die Alarmhörner (**AB 107: 6, 12**). Tatsächlich sollten Gareth, Wehrheim, die Schwarze Sichel und Rommilys die vier Eckpunkte für das Lebenskraft-Ritual sein.

Kurz nach dem Einmarsch des Endlosen Heerwurms gelang es dem Seelensammler und Runald Rundarek, die mittelreichische Silbermine in den Trollzacken aufzuspüren und dort nach langen Grabungen in den **Namenlosen Tagen 1027** den Troll-Obelisk zu bergen. Der Stein wurde grob in vier Stelen gespalten, die innerhalb der nächsten Wochen auf Rommilys (inzwischen von Asmodeus von Andergast besetzt), die Grotte *Keranvor* (von Lucardus von Kemet kontrolliert), Wehrheim (hier ist Mirona ya Menario stationiert) und Gareth verteilt und an mehr oder weniger markanten Orten aufgestellt wurden. Die Säulen wurden etwa zur gleichen Zeit aktiviert, als die Helden im *Auge des Morgens* in Punin Answins Truppen und die verschollene Rohaja entdecken (**AdA 102**). Seitdem rauben drei der vier Stelen langsam aber kontinuierlich die Lebenskraft von Mensch, Tier und Pflanze im zentralen Mittelreich. Die Stele in Wehrheim muss allerdings erst noch 'aktiviert' werden (siehe **Kapitel II: Der Flug des Raben**).

DER FOKUS: DAS KAISERSCHWERT SILPION

Die von den missbrauchten Trollstelen angezogene und gespeicherte Lebenskraft muss sich, um dem Schwarzen Drachen dienlich zu sein, in seinen untoten Leib entladen. Da er aber über keine vampirischen Fähigkeiten zum Aufnehmen des Sikaryans verfügt, benötigt er einen speziell präparierten Fokus. Dazu hat Rhazzazor das Kaiserschwert *Silpion* auserkoren.

Das seit dem Maraskan-Feldzug Kaiser Hals **995 BF** verfluchte Tuzakmesser wurde noch am Vorabend der *Dritten Dämonenschlacht 1021* von Galotta gestohlen und nach Yol-Ghurmak gebracht. Da es hieß, der Fluch würde früher oder später Unglück über seinen Träger bringen, verwahrte Galotta das Schwert sicher auf. Rhazzazor aber verlangte es als Preis für seine Hilfe, den Endlosen Heerwurm in das Jahr des Feuers zu schicken. Zögernd übergab Galotta dem Schwarzen Drachen das Schwert.

Um die Seelen des Mittelreichs zu opfern, benötigt Rhazzazor das für dieses Ritual reinste vorstellbare Paraphernalium: das Kaiser- oder Herrscherblut des Neuen Reiches. Mit dem Blut eines Herrschers, der das Mittelreich symbolisiert, soll das Blut des ganzen Landes geopfert werden. Das Kaiserschwert soll mit Kaiserblut getränkt werden, um so als Fokus den Höhepunkt des Lebenskraft-Rituals zu bündeln. Und

Silpions Fluch des Verwandtenmordes (siehe **Arsenal 112** und die Beschreibung im **Anhang** auf Seite 118) lässt die Klinge nach dem Blut der Kaiser dürsten – der perfekte Fokus.

Der misslungene Raub des Leichnams von Prinz Brin (**Bis auf die Knochen im AB 107**) und die Entführung von Reichsregentin Emer (**SidW 89**) brachten allerdings nicht die gewünschten Erfolge. Auf eine Entführung Jast Gorsams verzichtete er bereits. Während nun Mirona bei Wehrheim versucht, den Enkel des gekrönten Kaisers Answin von Rabenmund zu fangen, suchen andere Schergen nach der Leiche oder dem lebenden Körper Rohajas.

Als Rhazzazor jedoch vom Auftauchen Rohajas erfährt, plant er, bald selbst mit dem Schwert ins Reich zurückzukehren, es das Kaiserblut trinken zu lassen und sich anschließend als Sikaryan-Fokus in den untoten Leib zu rammen. Mit dem späteren Raub *Silpions* durch die Helden (siehe **Kapitel III: Der Verrat des Löwen**) werden diese Pläne zunächst zunichte gemacht. Doch die Nachricht, dass sich Answin von Rabenmund auf den Weg nach Gareth gemacht hat, wird den Schwarzen Drachen wieder frohlocken lassen. Der Konflikt um die Krone Gareths wird entbrennen, so viel ist sicher. Und wenn Silpion ins Reich zurückfindet, wird es Kaiserblut trinken.

Im **Anhang** auf Seite 117f. finden Sie ausführliche Hintergründe zu den Stelen, dem Ritual der Lebenskraft und zu *Silpion*, die Sie vor Lektüre des Abenteuers studieren sollten.

ANSWIN VON RABENMUND

Während Rhazzazor seinen Großen Plan im Mittelreich umzusetzen gedenkt, hat sich der alte Usurpator *Answin von Rabenmund* nach vielen Jahren des Versteckens zurück ins Reich begeben, um seinen Anteil am Kampf gegen die Heptarchen beizutragen und den Weg für einen neuen Kaiser zu ebnen. Allerdings wusste Answin zu diesem Zeitpunkt noch nicht, mit welcher gigantischen Zerstörungskraft Galotta und Rhazzazor über Darpatien und Garetien herfallen würden.

Bereits **Ende Peraine 1027** erfuhr er vom Untergang Wehrheims (**SidW 58–66**). Er warb in Uhdenberg und im Svellttal Söldner an und kontaktierte einige alte Getreue, darunter auch Graf *Orsino von Falkenhag*, der auf dem Reichskongress just zum Reichserztruchsess ernannt wurde. Mit dem Orkenführer *Mardugh Orkhan* schloss Answin einen Pakt, so dass er mit menschlichen und orkischen Söldnern nach Greifenfurt ziehen konnte.

Nach der Nachricht vom Fall Gareths und dem gleichzeitigen Einfall von Orks in Weiden und Greifenfurt (**AB 114**) wurde Answin erst wirklich das Ausmaß des ganzen Konflikts bewusst, und er war gewillt, nach dem Tod Emers und Rohajas dem Reich eine starke Hand in der Zeit der Not zu sein. Die Versuchung, erneut auf dem Kaiserthron von Gareth Platz nehmen zu wollen, versuchte er zu verdrängen.

Während Answin Gefolgsleute um sich sammelte, erhielt Orsino von Falkenhag am **11. Ingerimm** in Elenvina eine Elfenbeingemme (**AdA 39**) – Answins zweiten Schlüssel für eine Schatzhöhle im Kosch-Gebirge, in der die beiden Männer noch zur Zeit der Usurpation eine eiserne Reserve für Notzeiten angelegt hatten. Orsino nahm das Angebot an. Heimlich warb er Söldner in den Nordmarken und im Kosch an und suchte nach weiteren Verbündeten. Der durch den Alagrimm geblendete zwergische Bergkönig von Koschim, *Gilemon Sohn des Gillim* (**AB 111**), wurde von Answins Gefolgsmann Orsino gerettet und steht nun in einer Lebensschuld zu ihm und Answin.

ERSTE ERFOLGE

Mitte Praios 1028 zog Answin mit seinem Söldnerheer über den Schattenpass Richtung Greifenfurt. Dort kam es zu einer denkwürdigen Begegnung mit der geflohenen Söldnerführerin *Lutisana von Perricum*, die bereits während der Usurpation für Answin gefochten hatte und sich nun ihrem einstigen Dienstherrn erneut anschloss.

Lutisana hofft, sich damit weiter vor den Göttern beweisen zu können (**Auf Messers Schneide im AB 100**).

Mit der ehemaligen Reichserzmarschallin von Yöl-Ghurmak hat Answin von Rabenmund eine Soldatin gefunden, die viel über den Kampf gegen die Schergen der Schwarzen Lande einbringen kann.

Als die Helden am **2. Rondra** in das *Auge des Morgens* schauten, konnten sie das Heer Answins bereits auf dem Schattenpass beobachten.

Mitte Rondra befreit er Greifenfurt tatsächlich von den Orks.



DIE EROBERUNG VON ROMMILYS

Von der Eroberung Rommilys' durch *Asmodeus von Andergast* sind bislang nur Gerüchte zu hören. Asmodeus will die Heptarchenkrone von Yöl-Ghurmak. Seine Konkurrenten um den Thron, den derzeit Leonardo inne hat, sind *Arngrimm von Ehrenstein* und *Balphemor von Punin*.

Fürstin *Irmegunde von Rabenmund* brach am **18. Peraine 1027** von Rommilys aus mit einem Heer auf, um den durch den Endlosen Heerwurm verheerten nördlichen Provinzen Darpatiens beizustehen. Doch kurz nach der Schlacht in den Wolken hatte der Lolgramoth-Paktierer und Karakil-Reiter Asmodeus ein Heer gesammelt und marschierte auf Rommilys, um seinem Erzdämonen mit der Schändung des größten Travia-Tempels Aventuriens ein besonders wertvolles Opfer darzubringen.

In der Nacht zum **12. Ingerimm** trafen sich beide Heere vor den Mauern von Rommilys. Fürstin Irmegunde musste sich geschlagen geben und in die Feste *Hohenstein* zurückziehen, während Asmodeus mit seinen Truppen die Stadt eroberte und plünderte (**AB 111: 17**). Seither herrscht in Rommilys blanker Schrecken, und Asmodeus versucht noch immer, den durch die Travia-Kirche mittels eines Wunders geschützten Stadtteil *Friedensstadt* zu erobern und endlich sein schändliches Werk zu vollbringen.

WAS GESCHEHEN WIRD (DAS ABENTEUER)

Nach der teilweisen Zerschlagung des Reiches in *Schlacht in den Wolken* und den politischen Querelen in *Aus der Asche* läuft bald die Jahresfrist ab, innerhalb derer der Schwarze Drache drohte zurückzukehren. Rohaja gilt im Reich als tot, und die Geier kreisen schon über ihrem Erbe. Einen von ihnen, Eslam von Eslamsbad, haben die Helden jüngst enttarnt – doch das Reich ist von vielen Seiten bedroht: neben den trotzigsten Vorstellungen *Selindian Hals* und dem intriganten Taktieren des Elenviner Herzogs und Reichsregenten *Jast Gorsam* noch durch das Söldnerheer Answins von Rabenmund. Und alle drei haben sich auf die Fahnen geschrieben, das Mittelreich 'zu retten'.

Der Kampf um die Kaiserkrone ist eröffnet, und es liegt an den Helden, parallel zu den politischen Eskalationen auch Rhazzazors Pläne aufzudecken und aufzuzeigen, dass es einen Feind gibt, gegen den das Reich zusammenstehen muss, um nicht vollends in den Schlund der Niederhöhlen gerissen zu werden.

KAPITEL I: IM ZEICHEN DES FUCHSES

Die Helden begeben sich auf die Suche nach der verschollenen Königin Rohaja von Gareth, deren Gesicht sie im Finale von *Aus der Asche* im *Auge des Morgens* erblickt haben. Sie reisen über Gareth in die 'Wildermark', jenes Gebiet, das als zwischen dem Reich, einzelnen Kriegsherren, Schergen des Asmodeus von Andergast und diversen Nekromanten umkämpft gilt. Der Weg führt nach Gallys und schließlich in eine alte kaiserliche Silbermine in den Trollzacken, wo sie Rohaja ohne Gedächtnis auffinden – und ihren Sohn *Albiron* retten können. In der Mine finden sich aber auch erste Hinweise auf den Troll-Obelisk (siehe Seite 7). Schließlich bringen die Helden Rohaja ins nahe Heiligtum *Sankta Boronia*, um ihr Gedächtnis wiederherzustellen.

KAPITEL II: DER FLUG DES RABEN

Während Rohaja mit einem Heer nach Rommilyls zieht, werden die Helden gen Wehrheim gesandt, um die Gerüchte um *Answin von Rabenmund*, *Leomar vom Berg* und *Mirona ya Menario* aufzuklären.

Die Helden treffen auf Leomar und einige Getreue, der sie zur von Mironas Schergen umlagerten Burg *Rabenmund* führt, die unter der Führung von *Answin dem Jüngeren* (dem Enkel des Reichsverraters) steht. Der Burg droht eine Erstürmung, bis das Heer des alten Answin von Rabenmund zur Rettung erscheint. Gemeinsam erobert man sodann die Ruinen von Wehrheim, das sich als Ritualschauplatz offenbart, der dazu dient, eine uralte Steinstele zu aktivieren, die die Lebenskraft von Land und Leuten in sich aufnehmen und speichern soll. Answin entscheidet sich nach einer weiteren Verstärkung seines Heers, das Heiligtum *Sankta Boronia* zu befreien – und nicht auf die Kaiserstadt Gareth zu ziehen. Es ist an den Helden, die Pläne des Seelensammlers zur Zerschlagung von *Uthars Pforte* zu vereiteln. Die Entdeckung einer weiteren mysteriösen Steinstele in der Grotte *Keranvor* offenbart allerdings, dass die Vorgänge in Wehrheim zu einem größeren Plan gehören.

KAPITEL III: VERRAT DES LÖWEN

An der Trollpforte erhalten die Helden von Leomar den Auftrag, das Reichsschwert *Silpion* aus den Schwarzen Landen zu bergen. Dazu dringen sie in die Warunkei vor und müssen sich durch die Reihen der Untoten und durch alpträumhafte Lande in die Stadt des Schwarzen Drachen schleichen. Nur mit Hilfe eines Feindes gelingt es ihnen, in den Hort Rhazzazors einzudringen, wo sie nicht nur *Silpion* bergen können, sondern auch dem Schwarzen Drachen selbst begegnen und Gewissheit über das Schicksal Emers erlangen. Am Ende ihrer Kräfte erreichen sie wieder die Verbündeten, wo sie *Silpion* an Leomar vom Berg überreichen können. Doch dieser verrät Rohaja und übergibt das Kaiserschwert an Answin von Rabenmund – die Fronten im politischen Konflikt werden nun deutlich.

KAPITEL IV:

IM SCHATTEN DER GAUS

Die Helden müssen Anfang Boron ins von Rohaja befreite Rommilyls fliehen, während einer der kältesten Winter der letzten 100 Jahre seinen Anfang nimmt. Answin muss derweil die Trollpforte aufgeben und zieht nun auf die Hauptstadt Gareth, so dass neue Truppen unter *Yelnan von Dunkelstein* das Heer von Asmodeus verstärken. Rommilyls wird belagert, und die Helden müssen mithelfen, die Stadt so lange zu halten, bis Rohaja mit Einsatz aus *Perricum* zurückgekehrt ist. Der Belagerungsalltag ist ebenso von taktischen Planungen und gewagten Missionen wie von Leid, Elend und bitterster Kälte geprägt. Gleichzeitig erhalten die Helden

aber neue Hinweise auf Rhazzazors großen Plan und können ein Muster in der Verteilung der Stelen erkennen.

Hilfe kommt hier von einem unerwarteten 'Verbündeten': Nachdem die Helden Rhazzazors Bündnis mit Thargunitoth vereitelt haben, der Schwarze Drache aber dennoch seinen Pakt brechen will, stehen sie mit dem Seelensammler Sulman al'Venish auf der selben Seite.

Schließlich aber kann der Belagerungsring dank eines Travia-Fluchs gelockert und schließlich in einem Ausfall aufgebrochen werden. In der abschließenden Schlacht findet Asmodeus den Tod, ebenso wie die Fürstin *Irmegunde von Rabenmund*.

KAPITEL V: DER GREIFENTHRON

Den Helden bleibt nur noch wenig Zeit. Sie eilen noch vor Rohaja nach Gareth – hier sollen sie die letzte Trollstele finden (um das Rätsel zu entschlüsseln), Graf Rondrigan aus dem Gefängnis befreien und Answins Truppen auskundschaften.

In Gareth treffen die Helden aber unerwartet auf Rohajas magisch begabte Zwillingschwester Yppolita, die einem eigenen Plan folgt: In den Räumen ihrer geheimen Lehrmeisterin Nahema fand sie heraus, dass Kaiser Hal als verzauberte Steinstatue in Gareth weilt. Den Großvater (oder vielmehr die Großtante, siehe S. 99) will sie nun wieder zurückverwandeln.

Während die Helden mit ihren Aufgaben ringen, marschiert Rohaja mit ihrem Heerbann vor Gareth auf und vereinbart ein Zusammentreffen auf dem Schlachtfeld mit Answin von Rabenmund. Auf dem Höhepunkt der Schlacht kommt es, wie es kommen muss: Rhazzazor kehrt zurück, um zum Bruch seines dreifachen Paktes mit Thargunitoth seine Ernte einzufahren, und nur die Helden stehen zwischen ihm und den hundert Tausenden von Leben, deren Kraft er für seinen Paktbruch nutzen will.

MATERIALIEN

Wenn Sie sich näher in die Hintergründe von *Rückkehr des Kaisers* einarbeiten möchten, empfehlen wir Ihnen die Box *Stolze Schlösser, Dunkle Gassen*, die sich ausführlich mit dem Kaiserreich, seiner Hierarchie, Adelsstruktur und Heereszusammensetzung beschäftigt sowie Gareth, Garetien und Darpatien beschreibt.

Für die Exkursion nach Warunk ist die Box *Borbarads Erben* sinnvoll, die unter www.fanpro.com zum kostenlosen Download bereitsteht. Um wichtige Geschehnisse im Mittelreich zu verfolgen, ist der *Aventurische Bote* sehr hilfreich.

Auf den Farbkarten *Garetien, Darpatien und nördliches Aranien* sowie *Golf von Perricum und die angrenzenden Küsten* können Sie die Reiseroute der Gruppe verfolgen und die Schauplätze des Abenteuers lokalisieren.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AA	Aventurisches Arsenal
AB xx: yy	Aventurischer Bote Nr. xx, Seite yy
AdA	Abenteuerband <i>Aus der Asche</i>
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box <i>Götter & Dämonen</i>)
AH	Aventurische Helden (aus der Box <i>Schwerter & Helden</i>)
AZ	Aventurische Zauberer (aus der Box <i>Zauberei & Hexenwerk</i>)
GA	Geographia Aventurica
GS	Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box <i>Götter & Dämonen</i>)
Gareth	Die Kaiserstadt Gareth (aus der Box <i>Stolze Schlösser, Dunkle Gassen</i>)
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box <i>Götter & Dämonen</i>)
LC	Liber Cantiones (aus der Box <i>Zauberei & Hexenwerk</i>)
LDSS	Land der Stolzen Schlösser (aus der Box <i>Stolze Schlösser, Dunkle Gassen</i>)
MBK	Mit Blitzenden Klingen (aus der Box <i>Schwerter & Helden</i>)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box <i>Götter & Dämonen</i>)
SidW	Abenteuerband <i>Schlacht in den Wolken</i>
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

KAPITEL I: IM ZEICHEN DES FUCHSES

EINE PRINZESSIN ZU FINDEN

Gegen den Wunsch Selindian Hals haben die Helden und Graf Rondrigan Paligan von Perricum gemeinsam einen Blick in das *Auge des Morgens* geworfen. Ihre Hoffnung war es, sich einen strategischen Vorteil gegen Rhazzazor verschaffen zu können. Doch sie fanden noch mehr: Als der Name Rohajas fiel, der totgeglaubten Kronprinzessin, zeigt das Auge ihr Bild: bitter, müde, einsam und doch lebendig. Tränen der Erleichterung laufen Rondrigan über die Wangen: Die Kronprinzessin lebt! (vergleiche AdA 101f.).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Bringt sie mir wieder”, flüstert Graf Rondrigan. “Bringt sie dem Reich wieder. Egal welcher Kosten und Mühen es bedarf – bringt sie zurück!”

Seit Rohajas Antlitz im *Auge des Morgens* erschien, ist Graf Rondrigan nicht mehr derselbe wie zuvor. Schwermut und Müdigkeit scheinen wie weggeblasen. Der junge Mann ist ganz Energie und Hoffnung, wenngleich noch immer vorsichtig: “Sprecht zu niemandem über das, was wir im *Auge des Morgens* gesehen haben. Zu niemandem.”

Nach einer Pause fügt er hinzu: “Nicht einmal zu König Selindian. Wenn ihr scheitert oder dies ein böses Spiel übler Magie sein sollte, belasten wir seine Gedanken nicht unnötig mit Sorgen.”



Der Graf bittet die Helden, die zukünftige Kaiserin des Mittelreiches zu suchen, dafür Informationen zusammenzutragen und sich auszurüsten.

Doch ganz so einfach, wie Graf Rondrigan sich das vorstellt, wird eine Suche nach Rohaja nicht sein – zumindest müssen die Helden erst einmal herausfinden, *wo* genau sie nach der Königin suchen müssen. Dazu stehen ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung:

AUGE DES MORGENS UND GEHEIMES REICHSSIEGEL

Das *Auge des Morgens* befindet sich zwar weiterhin in der Obhut Graf Rondrigans, lässt sich aber nicht erneut aktivieren – seine Kraft scheint zunächst verbraucht.

Da die Helden in AdA 101 offiziell zu Hütern des *Geheimen Reichssiegels* ernannt wurden, sollten sie untereinander klären, wer das Siegel trägt und ob sie es mitnehmen oder es in Punin (oder später in Gareth) eventuell in der Obhut einer Vertrauensperson der Helden verbleibt. Graf Rondrigan wird gegebenenfalls mit den Worten ablehnen, “ein solch machtvolleres Artefakt zu hüten” sei genug – und “Beide sollten nicht in einer Hand vereint sein”.

Der Graf selbst lässt das *Auge des Morgens* in den Händen des *Raben von Punin* in Punin zurück. Der Erhabene verspricht, das Artefakt von ihm ergebenden Tempelwachen und sogar einem Magier bewachen zu lassen.

MAGIE UND GÖTTERWIRKEN AUF DER SUCHE

Prinzipiell ist die Anwendung von Magie zur Spurensuche erwünscht. Die Hellsicht ist hier besonders nützlich. BLICK IN DIE GEDANKEN, BLICK IN DIE VERGANGENHEIT, OBJEKT-TOVOCO, SENSIBAR und TIERGEDANKEN sind nur einige Sprüche, mit denen sich die Detektivarbeit erleichtern lässt. Sorgen Sie aber dafür, dass die Helden nicht *nur* mit Magie weiterkommen. Die Spur lässt sich auch mit klassischer Detektivarbeit verfolgen, oft sogar besser.

Mit diversen Zaubern oder Druidenritualen kann ein Held Personen auch über weite Distanzen hinweg erreichen. Bedenken Sie hierbei die Proben-Erschwernisse. Ein BLICK DURCH FREMDE AUGEN etwa wäre von Punin aus um mehr als 40 Punkte erschwert. Gestatten Sie Ihren Helden vor allem nicht, durch solche Probenaufschläge indirekt Distanzbestimmungen durchzuführen: “Hm, jetzt ist die Probe noch +12, das heißt, dass Rohaja in 120 Meilen Entfernung sein muss.”

Wollen Sie sich mancher Heldenzauber erwehren, die es den Spielern zu einfach machen würden, können Sie sich immer noch darauf zurückziehen, dass zum Beispiel eine Verbindung nicht mehr funktioniert, weil Rohaja ihr Gedächtnis verloren hat (und sie somit ‘eine andere’ ist) oder die astralen Schwingungen in Darpatien ein ‘Durchkommen’ nicht gestatten.

Im Bereich Götterwirken bietet sich besonders die Liturgie HILFE IN DER NOT an. Hilfe könnte aber auch mit einer VISIONSSUCHE oder WANDELN IN HESINDES HAIN erflacht werden. Solche Unterstützungen sind willkommen, um den Helden die Suche zu erleichtern – und Sie müssen nicht sonderlich konkret dabei werden.

RECHERCHE (ANFANG RONDRA 1028 BF)

SCHWARZE BERGE

Einer der wenigen Anhaltspunkte über den Aufenthaltsort von Rohaja sind die schwarzen Berge, die die Helden hinter ihr im *Auge des Morgens* gesehen haben. Stammt einer der Helden aus Darpatien, Weiden oder Tobrien, genügt eine einfache Probe auf *Geographie*, um zu wissen, dass große Teile der *Schwarzen Sichel* aus dunklem Schiefergestein besteht. Hier bestimmte Berge mit dieser Form zu finden, gleicht der Suche nach dem Heiligen Strohsack von Brabak. Bei einem *Geographie*-TaW von 13+ oder einer Herkunft aus just dieser Region (dem nordwestlichen Darpatien) können Sie dem Helden erste Hinweise darauf geben, dass auch in den Baronien Devensberg und Pulverberg einige wenige ‘schwarze’ Berge vorkommen. Auch die Kosch-Berge sind teilweise ‘schwarz’.

Ein Held mit *Orientierung* oder *Sternkunde* kann am Stand der Sterne (oder der Sonne, je nachdem, zu welcher Zeit die Helden in das *Auge des Morgens* geblickt haben) in der Vision urteilen, dass sie von Westen her auf die Berge geblickt haben.

BUCHRECHERCHE

In Punin können die Helden im Hesinde-Tempel frei recherchieren, Träger eines Gildensiegels auch in der Magierakademie. Dazu bieten sich einige Werke, besonders aber das mit skizzenhaften Karten ausgestattete *Von Weg und Steg* von Dhara Tuzirim an.

So gelangen die Helden zu dem Schluss, dass Rohaja von ihrem letzten Aufenthaltsort (Wehrheim) nach Osten oder Nordosten gezogen sein muss. Noch aber stochern sie im Dunkeln – und das sollte ihnen bewusst sein.

SKIZZEN

Sei es, dass einer der Helden gut zeichnen kann, sei es, dass Sie einem solcherart Begabten mittels REVERSALIS [BLICK IN DIE GEDANKEN] oder GEDANKENBILDER ELFENRUF das Bild der Gebirgskette eingeben (oder durch einen Lohnmagier eingeben lassen) – eine Skizze der schroffen Bergformation, wie sie im *Auge des Morgens* zu sehen war, wird den Helden bei der Suche helfen. Selbiges gilt auch für ein Bild Rohajas, denn nur die wenigsten Untertanen kennen das Antlitz der Kronprinzessin. Deren Gesicht zierte zwar seit einigen Jahren garetische und almadanische Silbertaler, doch von der groben Prägung eine Ähnlichkeit abzuleiten ist nicht ganz einfach.

LETZTE BESPRECHUNGEN

DER GRAF

Graf Rondrigan steht den Helden mit Rat und Tat zur Seite, so weit er es vermag. Besonders mit Pferden, Ausrüstung, Waffen oder Rüstungen kann er behilflich sein. Beim Abschied betont Rondrigan die Not zur Eile: "Wenn die Bilder im *Auge des Morgens* wahr sind, braucht dieses Reich seine rechtmäßige Erbin sehr bald."

König Selindian lässt derweil Truppen aufstellen, um sie zusammen mit Graf Rondrigan nach Gareth zu führen. Sie sollen der Sicherheit der Hauptstadt dienen, das Reich aber auch gegen eventuelle neue Angriffe schützen. Wie viele Kämpfer man aus Almada in den Norden führen können wird, weiß noch niemand genau zu sagen.

"In wenigen Wochen werde ich euch mit König Selindian und den Almadaner Truppen nach Gareth nachfolgen", verabschiedet sich Rondrigan. "Findet sie. Doch bedenkt: Ihr seid die einzigen, die auf diese Suche gehen können. Versagt ihr, stirbt die Hoffnung des Reiches mit euch." Er blickt den Helden wehmütig nach.

DER KÖNIG

Während Graf Rondrigan neue Hoffnung zu Rohajas Rückkehr schöpft, bereitet König Selindian seinen Einzug als neuer Erbe des Kaiserthrones nach Gareth vor. Auch wenn er sich in Elenvina vom Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss hat ausmanövrieren lassen, sieht Selindian sich selbst als die neue Hoffnung des Reiches. Daher gedenkt er, die Kaiserstadt Gareth mit seinen Almadanern zu 'retten', um erste Punkte bei der Militärführung zu sammeln.

Bei Selindian brauchen die Helden eine halbwegs stichhaltige Ausrede (wie etwa "die Wildermark zu erkunden", "Reichserzmarschall Leomar vom Berg zu suchen" oder ähnliches). Der König bittet die Helden darüber hinaus, "den Statthaltern in Gareth mitzuteilen, dass der König Almadass und Kronprinz des Raulschen Reiches die Capitale binnen eines Mondes mit Almadaner Truppen entsetzen" werde.

Schließlich verkauft der König Almadass die bevorstehende Reise der Helden sogar als von ihm angeregten Auftrag, denn es kommt ihm gut zupass, wenn 'seine' Helden in seinem Namen weitere Heldentaten vollbringen.

DER RABE

Auch der Rabe von Punin, *Bahram Nasir*, wird mit den Helden noch einmal konferieren, bevor diese die Stadt verlassen. Viel zu bereden gibt es nicht mehr – der Rabe spricht ja ohnedies selten. Den Helden gibt er aber noch eine Andeutung auf das Finale mit: nämlich dass das Opfer Bruder Zyriaks – der auch 'der Tod' genannt wurde – nicht umsonst gewesen ist, sondern in der großen Konfrontation noch einmal von Bedeutung sein wird.

Zum Vorlesen oder Nacherszählen:

"Er hat verkündet, binnen eines Jahres zurückzukehren." Der Rabe von Punin sieht euch aus tief liegenden Augen mahnend an. "Ihr müsst herausfinden, was er plant, und diesem Vorhaben dann ein Ende bereiten." Der Greis fällt in langes Schweigen. Just, als ihr glaubt, er wäre eingeschlafen, öffnet er die Augen und spricht leise weiter: "Gedenkt des Todes, wenn die schwärzeste Stunde naht. Sein Opfer soll nicht vergebens gewesen sein."

REISE NACH GARETH (ETWA 5. BIS 11. RONDRIGAN)

Die Reise nach Gareth sollte den graduellen Übergang von der Ordnung ins Chaos beschreiben. Rund um *Punin* spürt man eine allgemeine Verunsicherung. Prediger verkünden, das Ende der Welt sei nah. Der gemeine Bauer auf dem Feld aber spürt von den Angriffen auf Gareth und Wehrheim wenig.

Ab *Ragath* jedoch werden die Straßen voller, man trifft ab und an auf Flüchtlingskarren auf dem Weg nach Süden. In *Garetien* angekommen (sobald man den Yaquir hinter sich gelassen hat) werden die Bauern und Händler misstrauisch und fremdenfeindlich. Ab *Eslamsgrund* schließlich herrscht das Recht des Stärkeren – und die Adligen versuchen, diese Starken zu sein und die Kontrolle aufrechtzuerhalten. Flüchtlinge aus dem Norden Garetien strömen in den Süden, doch durch die *Schollenflucht-Weisung* (siehe Kasten) gelten viele von ihnen als Landflüchtige. Dies führt zu wachsenden Konflikten mit den Bütteln und der Garde.

Um *Gareth* wird die Stimmung aggressiver. Die Bauern und Bürger haben sich in den Dörfern und Städten verschanziert. Fremde werden schroff abgewiesen, während alle paar Wochen eine größere Patrouille der Kaiserlich-Nordmärker Garderegimenter oder der *Goldenen Lanze* nach dem Rechten sieht.

Zu Pferde sollten die Helden sechs bis sieben Tage reine Reisezeit von *Punin* nach Gareth benötigen. In *Almada* kommen sie zügig voran, doch in *Garetien* finden sich nicht mehr so viele besetzte Gaststätten. Vernünftiger Hafer für die schwer leistenden Pferde ist nicht aufzutreiben, und an ein Ergänzen der eigenen Vorräte ist auch nicht zu denken. Die Reichsstraße ist momentan in denkbar schlechtem Zustand.

DIE SCHOLLENFLUCHT-WEISUNG

Aus dem Norden Garetien und Darpatien, besonders von den Dörfern und Städten entlang der Reichsstraße und um Wehrheim herum, sind viele Menschen nur mit den Kleidern am Leibe geflohen. Während ein Teil nordwärts nach Weiden hinein und ein anderer den Darpat entlang gen Süden gezogen ist, haben viele versucht, im Schatten der Hauptstadt Gareth Schutz zu finden. Doch kaum war der neue Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss eingesetzt, erließ er im Rahja 1027 die *Schollenflucht-Weisung*, die noch einmal bekräftigt, dass die Leibeigenen ihr Land nicht verlassen dürfen und Flüchtlinge mit aller Härte verfolgt werden (zum Text siehe auch AB 113).

Tatsächlich ist die Weisung des Regenten kein Akt der Schikane, sondern pure Notwendigkeit. Nach dem Exodus der Tobrier und Ost-Darpatier im Zuge der Borbarad-Invasion wuchsen die Armenviertel und wandelten sich zu wahren Verbrechernestern. Im ganzen Reich entstanden Konflikte zwischen Alteingesessenen und Flüchtlingen. Und nebenbei ist der Regent nicht willens, die Gebiete, die bald als 'Wildermark' bekannt sein werden, aufzugeben, sondern versucht unter allen Umständen, dort Ordnung und Besiedelung aufrechtzuerhalten.

BEGEGNUNGEN AM WEGESRAND

● **Erste Kontrolle:** Die Helden sollten auf almadanischem Boden mindestens einmal kontrolliert werden – auch dann, wenn sie offensichtlich Adlige und Kleriker in ihren Reihen haben.

● **In Eslamsgrund:** In der garetischen Stadt Eslamsgrund müssen die Helden erstmals zwischen Mitleid und Recht wählen: Im teuren Gasthaus finden sich auf dem Heuboden ein junger Vater aus Rohalsweiler mit seiner vierjährigen kranken Tochter. Liefern sie die beiden an die Garde aus, wird ein Exempel statuiert: öffentliche Zurschaustellung am Pranger. Die Tochter stirbt in der Nacht.

● **Die Händlerin:** Einige Meilen nach Eslamsgrund finden die Helden abseits der Reichsstraße einen umgekippten Händlerkarren. Sämtliche Wachen und die Besitzerin sind tot. Pferde und Waren wurden gestohlen, einige schwere Truhen aufgebrochen und geleert.

● **Jagd auf Flüchtlinge:** Zwischen Gareth und Grambusch und entlang des Reichsforstes sorgt Rittmeisterin *Sieglinde von Schwarztannen* mit einer Halbschwadron des Garderegimentes *Goldene Lanze* für Ordnung. Lassen Sie die Helden in einen Hinterhalt abgemagerter Flüchtlinge geraten, die auf das einzige Mittel zurückgreifen, das sie noch am Leben hält: Gewalt. Kurz darauf treffen die Helden auf die Gardisten der *Goldenen Lanze*, die den Räubern auf der Spur sind. Frau von Schwarztannen kann den Helden erstmals mehr von der 'Wildermark' (siehe Seite 14ff.) berichten. "Große Schlachten gab es keine mehr – aus Mangel an einem großen Feind. Dafür gibt es etliche kleinere. Das sind fast maraskanische Verhältnisse: Jeder könnte ein Gegner sein. Und überall wartet Gefahr." Ihre Kenntnisse über die Lage hat die Hauptfrau von der Soldatin *Karina Wulfengrund*, einer Überlebenden von Wehrheim, die sich durch die Wildermark geschlagen hat, um nach Gareth zurückzukehren.

BLICKE IN DEN STERNENHIMMEL

Beginnend mit der Reise nach Gareth, aber auch in den kommenden

GARETH NACH DEM CHAOS

Bei der Ankunft der Helden um den 11. Rundra 1028 ist die Schlacht in den Wolken bereits etwa ein Vierteljahr her. Gareth hat inzwischen den ersten Schrecken überwunden. Auch wenn die Fliegende Festung und die Schlacht um Gareth viele tiefe Wunden hinterlassen haben, die nur langsam verheilen werden, packen die Garether doch gemeinschaftlich an, um die Misere zu beenden.

Einige Zwerge aus Hochkönig *Albrax'* Gefolge sowie die Zunft der Zimmerleute unter der Leitung der Ingerimm-Priesterin *Ulinai Granierherz* hat inzwischen viele der Trümmer aus Alt-Gareth entfernt und gefährdete Gebäude stabilisiert oder abgesperrt. In weiten Teilen der Stadt herrschen jedoch immer noch Armut, Obdachlosigkeit und Krankheit.

Das Verbrechen ist dort an der Tagesordnung. Hinzu kommt, dass die Steine der Reichsstraßen und vieler beschädigter Gebäude dazu verwendet werden, andere auszubessern.

Die Straßen Alt-Gareths werden von der Zunftgarde patrouilliert, während die äußeren Viertel und das Umland von der *Goldenen Lanze* mehr schlecht als recht unter Kontrolle gehalten werden. Zwar fürchtet man die Reiter des 'blutigen' *Ugo von Mühlungen*, doch Hunger und Not sind beständige Begleiter der ärmeren Garether, die Kaiserlichen nur selten. Eine Zusammenfassung der Zerstörungen in und um Gareth findet sich bei Bedarf im AB 113: 13ff.

FELDLAGER IN UND UM GARETH

Gareth hat sich bislang selbst geholfen und will das auch weiterhin tun. Für die Sicherung nach außen akzeptiert die Stadt jedoch gerne die Hilfe des Reiches.

Die *Goldene Lanze* half dem Rat der Helden nach ihrer Rückkehr nach Gareth bei einer rudimentären Sicherung des Umlandes und quartierte sich im Neuen Hippodrom ein, da die Alt-Garether die Soldaten nicht in die Altstadt lassen.

Vier Banner des *Bergköniglich Eisenwalder Garderegiments Ingerimms Hammer* (Schlägelschwinger) wurden noch vom 'Herzog' Jast Gorsam vom Großen Fluss auf Emers Heerbann gegen Galottas und Rhazzazors Truppen entsandt. Doch als der Heerbann aus den Nordmarken Mitte Ingerimm 1027 – leider zu spät – in die Hauptstadt kamen, fand er ein erschüttertes, aber freies Gareth vor – ein stolzes Gareth, das dem Feind die Stirn geboten hatte.

Mittlerweile befindet sich auch das halbe *Elenviner Garderegiment* in der Gegend, das bereits seit Monaten mit drei Bannern weit außerhalb Gareths die Burg *Rudes Schild* sichert, den Aufbewahrungsort der kaiserlichen Throninsignien. Beide Halbregimenter der kaiserlichen Truppen lagern hier. Die Burg *Rudes Schild* ist eine Tagesreise entfernt.

Wochen, können die Helden beim Blick an den Sternenhimmel etwas Auffälliges beobachten: Das Sternbild Uthar scheint heller als sonst, fast scheint es 'zum Greifen nahe'. *Sternkunde*-Probe:

3 **TaP***: Am 12. Rundra wird das Madamal im abnehmenden Helm stehen. Andererseits stehen Nordstern, Kaiserstern und Ucuri in einer Linie zueinander, das Sternbild des Boron wird überhaupt nicht zu sehen sein. Das Madamal wird sich mit ziemlicher Sicherheit rötlich verfärben (was auch tatsächlich in jener Nacht geschieht). Daraus lässt sich das Bild von losgelösten Kräften des Blutes assoziieren (siehe auch **Blutrauch** im AB 114).

5 **TaP***: Das Sternbild Uthar bewegt sich in diesem Zyklus besonders weit vom Nordstern weg. Größte Distanz wird ungefähr Mitte Travia erreicht sein – kurz vor der toten und wiedergeborenen Mada (Neumond).

Das weithin sichtbare Sternbild ist eine erste Vorausdeutung auf die Pläne Thargunitohts und Rhazzazors, *Uthars Pforte* zu zerschlagen und die auffahrenden Seelen in einem Großen Opfer für die Niederhöhlen einzufangen.

ANFÜHRER UND HEERHAUFEN UM GARETH

- *Garether Bürgerwehr (gemischt)* unter Marschall Ludalf von Wertlingen (für den Rat der Helden): sichert Alt-Gareth – auch gegen kaiserliche Truppen.
- Die *Goldene Lanze (Lanzenreiter)* unter Marschall Ugo von Mühlungen: kooperiert mit Gareth, um die Versorgung seiner Leute zu gewährleisten. Für Ordnung und Einfluss sowie das unabhängige Kommando über seine Einheit.
- *Elenviner Garde (Hellebardiere)* unter Obristin Amadis von Firnsaat: Besetzt Burg *Rudes Schild* mit den Throninsignien. Die Obristin würde gerne Gareth für den Regenten kontrollieren, stößt dabei jedoch auf Widerstand bei den Marschällen.
- *Ingerimms Hammer (Schlägelschwinger)* unter Marschall Xalmosch Sohn des Xolromin: Reichsregent Jast Gorsam gehorsam. Will Gareth unter Kontrolle bringen, sich aber nicht Obristin von Firnsaat unterwerfen.

WIEDERSEHEN IN GARETH

Die ersten Wege werden die Helden vermutlich zur Alten Residenz führen, um dort den Rat der Helden und *Thorn Eisinger* aufzusuchen, und vielleicht zum Boron-Tempel, um dort *Bruder Stygomar* vom Ausgang der Queste mit dem *Stab des Vergessens* zu berichten. Möglicherweise haben Ihre Helden aber auch ganz andere Kontakte geknüpft, um nun an Informationen zu gelangen.

IN DER ALTEN RESIDENZ

Thorn Eisinger, der den Rat der Helden seit der Abreise der Helden nun auch offiziell anführt, hat alle Hände voll zu tun, die Probleme der Stadt zu bewältigen. Doch er ist guter Hoffnung und teilt den Helden Probleme wie Erfolge gerne mit:

- Der Schutt liegt in vielen Bereichen noch immer schritthoch.
- Die Zunftgarde kann nur langsam die Ordnung wieder herstellen.
- Hilfe kam hier von unerwarteter Seite: Marschall *Ugo von Mühlungen* und seine kaiserlich-garethischen Reiter der *Goldenen Lanze* haben den Wunsch Gareths auf Selbstkontrolle unterstützt und angeboten, im Notfall einzugreifen – doch auch sie werden nicht innerhalb der Stadtmauern geduldet.
- Ein Weg muss gefunden werden, die über 100.000 Garether zu versorgen und dabei auch noch Vorräte für den Winter anzulegen.
- Nebenbei hat man alle Mühe, die kaiserlich-nordmärkischen Soldaten aus der Stadt fernzuhalten, die unter der Obristin *Amadis von Firnsaat* liebend gerne das Regiment übernehmen würden.
- Tatsächlich haben alle Truppen gut damit zu tun, das Umland vor Marodeuren, Deserteuren und Banden flüchtiger Leibeigener zu sichern.

DIE AUGEN DES FALKEN

Graf Orsino von Falkenhag, der neue Erztruchsess des Reichs (zu den Ämtern siehe LDSS 30f.), ist ein kluger Mann, der sich nach allen Seiten absichert und zumindest die Möglichkeit in Betracht zieht, dass Rohaja noch am Leben ist.

Noch weiß niemand davon, dass er direkt nach dem Reichskongress in Elenvina Kontakt zu Answin von Rabenmund aufnahm und für ihn Truppen und Geldmittel auftrieb. Eine lebende Rohaja würde der Autorität Answins im Wege stehen; daher interessiert es Orsino (persönlich, nicht auf Anweisung Answins) besonders, ob die Thronerin wirklich tot ist.

Aus Elenvina kontaktierte er den tobrischen Fährtenleser Alvin, der sich in die Alte Residenz und Thorn Eisingers Vertrauen schlich. Offiziell führt er Gruppen ins Gareth Umland, die nach Heilkräutern oder Jagdwild suchen. Inoffiziell hält er für Graf Orsino die Augen nach Leuten offen, die eventuell im Auftrag König Selindians oder Graf Paligans nach Rohaja von Gareth suchen. Alvin verfügt auch über die Namen und Steckbriefe Ihrer Helden, da sich diese in der Vergangenheit vermutlich als Rohaja-treu gezeigt haben. Findet der Fährtenleser Spuren oder gar die Königin selbst, hat er Befehl, dies direkt Graf Orsino zu melden und eventuell gar bei sich bietender Gelegenheit für einen 'Unfall' zu sorgen.

Richten Sie es so ein, dass Alvin die Helden direkt bei Thorn Eisinger trifft. Wenn sie die Stadt verlassen, heftet er sich an ihre Fersen.

IM BORON-TEMPEL

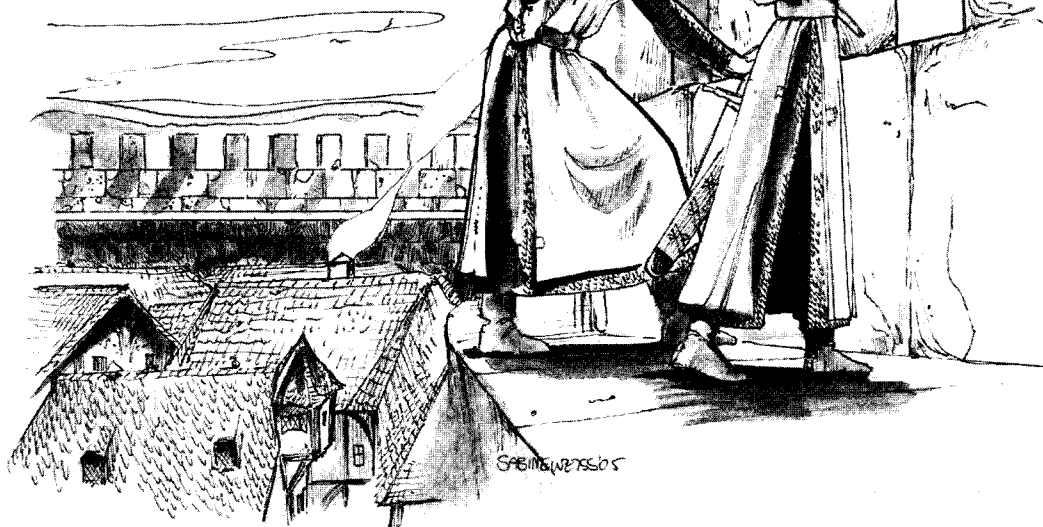
Bruder Stygomar empfängt die Helden weitaus freundlicher, als er sie verabschiedet hat: Golgariten trugen die Neuigkeiten über den *Stab des Vergessens* bereits nach Gareth. Der Hohepriester Stygomar ist körperlich wie geistig in einem desolaten Zustand. Er wirft sich vor, an Boron gezweifelt und dessen Absichten bezüglich der Nutzung des Stabes in Frage gestellt zu haben. Als er von der 'Heilung' des Artefakts erfahren hat, begann er eine fünfwöchige Fastenzeit und schwor sich, kein Wort mehr zu sprechen, bis er die 'Auserwählten' – Ihre Helden – um Verzeihung gebeten hätte.

Finden die Helden nicht den Weg zu ihm, sucht er sie auf. Hohlwangig und mit krächzender Stimme entschuldigt sich Stygomar für seine Zweifel und Vorwürfe: "Ich danke Euch. Ihr habt Euren vorbestimmten Weg trotz meines Versagens gefunden."

Erzählen die Helden ihm von ihren Erlebnissen, fügt er hinzu: "Bruder Zyriak hat das heilige Artefakt wieder ins Gleichgewicht gebracht. Ihr folgt Borons Pfaden. Wenn Ihr der Hilfe bedürft, zählt auf mich."

EIN HAUCH VON VERWESUNG

In einer kurzen Begegnung sollte einem Helden ein Geruch von Verwesung an die Nase dringen, möglicherweise erkennt er gar eine in Lumpen gehüllte Kapuzengestalt. Dies ist Sulman al'Venish, der Seelensammler, der in Gareth jüngst eine weitere Stele aktiviert hat.



FINSTERFANG UND DIE ZWERGE

Wenn die Helden bislang die Lanze *Finsterfang* aus *SidW* bei sich führen, können Sie hier die Begegnung mit dem den Helden bereits bekannten *Laurom Sohn des Arom* (*SidW* 23) und einer zwergischen Gefolgschaft des Hochkönigs Albrax (der sich derweil im Rat auf *Ingrahall* im Kosch befindet) einflechten. Wenn nicht, gehen wir davon aus, dass die Lanze ihren Weg bereits in die Hände der Zwerge gefunden hat. Möglich ist auch eine spätere Begegnung mit den Zwergen in Rommilys (siehe Seite 87).

Hochkönig Albrax lässt die Helden um die Lanze bitten, um dafür einen *Schweren Skorpion* (ein Torsionsgeschütz, siehe *Arsenal* 52) bauen zu können. "Mit einem solchen Geschoss lässt sich auch ein untoter Drache aus der Luft holen, bei Angrosch!"

Der neue Hochkönig ist leidenschaftlich im Kampf gegen den Schwarzen Drachen und sollte das Vertrauen der Helden in *SidW* bereits erlangt haben. Ist noch eine weitere Motivation nötig, um die Lanze den Zwergen zu geben, lässt Albrax gern schwören, sie in Gareth zu belassen und nur im Sinne und Andenken Emers – nämlich gegen Rhazazor – einzusetzen.

WEITERE RECHERCHE NACH ROHAJA

In Gareth muss es den Helden gelingen, konkretere Anhaltspunkte über Rohajas Aufenthaltsort zu erhalten. Die Vermutung, dass es sich um die Schwarze Sichel oder die Trollzacken handelt, ist für die weiteren Untersuchungen schon einmal ein guter Anfang.

Marschall *Ludalf von Wertlingen* hilft den Helden, wo er kann. Ihm könnten sie sich sogar anvertrauen, wenn es um die Suche nach Rohaja geht, denn Ludalf ist der Familie von Gareth treu ergeben. Er hat sich in Gareth an die Spitze der Kämpfer zur Verteidigung der Mauern gesetzt und kann ihnen mit der draufgängerischen *Karina Wulfengrund* eine Veteranin des Untergangs von Wehrheim empfehlen, die aus Pulverberg stammt, jener Baronie nahe der Trollpfote zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken. Karmina habe tatsächlich von Gerüchten über Königin Rohaja berichtet.

DIE JUNGE VETERANIN

Karina Wulfengrund hat sich nach der Schlacht von Wehrheim durch die Wildermark bis Gareth geschlagen – und als einzige von ihrem Trupp überlebt. Die junge Veteranin zählt noch nicht einmal zwanzig Götterläufe.

Sobald sie wieder laufen konnte, drängte sie darauf, der Garde zugeteilt zu werden. Nach kurzer Zeit hat Ludalf sie zu seiner Adjutantin gemacht. Karmina kennt die Gegend um die Trollpfote aus ihrer Kindheit, ihr Rückweg nach Gareth hat durch die Wildermark geführt, und so kann sie wertvolle Informationen zur Lage der Feinde in Darpatien geben.

Wenn Ihre Runde über niemanden verfügt, der sich in Wäldern und Bergen orientieren kann, können Sie Karmina als Führerin anbieten.

Alternativ können Sie einem eventuell neu eingestiegenen Helden die Rolle des ortskundigen Waldläufers geben oder dem Spieler die Führung Karminas als Charakter übertragen.

BERICHT AUS DER WILDERMARK

VON DEN SCHWARZKAPPEN

Karmina Wulfengrund gibt den Helden gerne jegliche Auskunft, die sie für eine Reise in die 'Wildermark', wie die Soldatin und die Überlebenden ihres Banners das Land auf der Flucht taufen, brauchen.

- Bei einem Bild oder einer genauen Beschreibung der gezackten schwarz-grauen Felsen tippt Karmina entweder auf den vier Meilen langen *Yrrwen-Gletscher* in der südwestlichen Schwarzen Sichel oder die *Schwarzkappen* in den nördlichen Trollzacken. Der Yrrwen-Gletscher liegt in der darpatischen Baronie *Echsmoos*, die Schwarzkappen in der Baronie *Pulverberg*.

- Helle und schwarze Berge nebeneinander deuten eher auf die Schwarzkappen hin, denn die Schwarze Sichel ist durchgängig dunkel – allerdings oft mit Schnee bedeckt.

- Auf der Reise zur Trollpforten-Region ist die östliche Route durch Garetien sicherer. Sie schlägt die Route Hartsteen—Rankaliretena—Gallys vor. Von dort aus müssen die Helden noch etwa sechzig Meilen gen Nord- beziehungsweise Südosten, um zu dem Yrrwen-Gletscher bzw. den Schwarzkappen zu gelangen.

VON FREUNDEN UND FEINDEN

Bezüglich der militärischen Lage in der Wildermark kann Karmina den Helden wichtige Hinweise geben.

- Die Gegend um Wehrheim brodelte nach der Schlacht im Peraine 1027 nur so vor Truppen.

- Karminas Trupp floh ins Hinterland und verbarg sich dort. Ende Ingerimm 1027 zog er den Dergel abwärts.

- Die Reichsstraßen um Wehrheim sind mehr ein Hindernis als eine Hilfe beim Reisen.

- Ende Ingerimm hörte Karmina in der Berler Gegend unter den Bauern Gerüchte über "Königin Rohaja auf dem Weg zur Trollpforte". Karmina hält das für dummes Geschwätz. (Anmerkung: Diese Gerüchte entstammen einer Sichtung von *Nadyara von Sturmfels* (s. Seite 20). Rohaja erholte sich zu dieser Zeit noch hochschwanger von ihren Wunden.)

- Mitte Rahja 1027 kreuzte Karminas Trupp bei Rankaliretena den Dergel. Ort und Brücke waren von Truppen gesichert, deren Feldzeichen ein Geier war (vermutlich Asmodeus' Einheiten). Der Trupp ist die Bewaffneten lieber umgangen.

- Zweimal wurden sie gefangen genommen (einmal bei Grassing, einmal bei Nattersquell). Einmal fragten die Truppen (Karmina vermutet Asmodeus' Leute) danach, was die Nekromanten mit dem Kaiserschwert *Silpion* wollten. Es könnte also sein, dass sich die Klinge nicht mehr in Yol-Ghurmak, sondern in Warunk befindet.

- Karmina stieß bei ihrer Rückkehr Anfang Praios 1028 bis wenige Meilen vor Gareth noch auf Bewaffnete.

VON TAKTIK UND STRATEGIE

Zur allgemeinen militärischen Situation in der Wildermark wissen Ludalf und Karmina Folgendes zu sagen (wahre Gerüchte sind hier und im Folgenden mit '+', falsche mit '-' gekennzeichnet). Insgesamt sieht es so aus, als wären die Truppen Rhazzazors und Galottas nach deren Scheitern vor Gareth zerbrochen und machten jetzt auf eigene Faust weiter. Sämtliche Karten werden zurzeit neu gemischt.

- Angeblich waren vor Wehrheim *Sulman al'Venish* (-), *Raholus der*

Schwarze (-) und *Mirona ya Menario* (+) als Handlanger Rhazzazors dabei. Die Helden selbst hatten dazu bereits *Siriom Grim den Schinder*, *Lucardus von Kemet* und die transsylvische Obristin *Varena von Mersingen* im Heerzug gesehen (siehe SidW 50). Weiterhin wird gemunkelt, dass *Asmodeus von Andergast* (+), *Arngrimm von Ehrenstein* (-) und *Yelnan von Dunkelstein* (noch nicht) aus Galottas Lager in der Wildermark aktiv sind.

- Größere Gefechte mit dem Feind hat es nicht gegeben. Momentan gibt es keine nennenswerten Truppen mehr, die sich gegen die Befehlshaber der Wildermark stellen könnten. Tatsächlich hat man momentan genug Mühe, Gareth und Umgebung zu sichern.

- Die Befehle des Reichsregenten Jast Gorsam sagten aus, dass Erzmarschall *Leomar vom Berg*, der gerüchteweise noch am Leben sei, Oberbefehlshaber bleibe, bis dessen Rückkehr aber die Nordmärker Obristin *Amadis von Firnsaat* die Befehlsgewalt innehatte. Die Marschälle *Ugo von Mühlingen* und *Ludalf von Wertlingen* lassen der rangniederen Obristin aber nur wenig Spielraum und ringen untereinander um die Kontrolle und um Gareth.

- Der Regent Jast Gorsam befindet sich nach wie vor in Elenvina, um die Reichsgeschäfte zu führen.

- Die Berichte von Flüchtlingen aus Darpatien wurden bestätigt, dass Rommilys etwa Mitte Ingerimm 1027 von Asmodeus von Andergast eingenommen worden ist. (+)

- Auch das Heiligtum *Sankta Boronia* und das nahegelegene Kloster der Golgariten sollen überrannt worden sein. (-)

- Gerüchteweise soll es in Garetien und Darpatien vereinzelt noch Lehensleute des Reiches geben, die versuchen, einzelne Burgen oder Dörfer zu halten. (+)

- Aus Burg *Rabenmund* nahe Wehrheim ist im Rahja 1027 eine Brieftaube von *Answin (dem Jüngeren) von Rabenmund zu Bröckling*, dem Enkel Answin von Rabenmunds, mit einem Gesuch um Entsatz an die Reichsregentin in Gareth eingetroffen, dem nicht entsprochen werden konnte.

- Die Ruinen von Wehrheim scheinen unter nekromantischem Einfluss zu stehen. (+)

- Noch vor dem Jahreswechsel 1027/1028 hat sich das Schwert der Schwerter, *Ayla von Schattengrund*, an der Spitze eines Trupps von Percutim aus in die umkämpften Gebiete in Darpatien begeben. *Gunter Donnerfaust von Greifenfels* wurde nach dem Tode von *Rondrasil Löwenbrand* in der Schlacht um Wehrheim zum neuen Heermeister ernannt (AB 111: 26). (+)

EINIGE WEITERE GERÜCHTE

- In der Wildermark soll die Gilbe (das Schlachtfeldfieber) wüten. (+)

- Angeblich sollen kurz nach der *Schlacht in den Wolken* vermehrt Orks nach Greifenfurt und Weiden eingefallen sein. (+) Ob das Gerüchte von einer Belagerung der Stadt Greifenfurt stimmt, ist ungewiss.

- Nicht nur in den Nordmarken, auch im Kosch, Garetien und in Greifenfurt soll es vermehrt Söldneranwerbungen geben. Für wen und zu welchem Zweck ist unbekannt. (+)

GEB DARPATIEN

Auch wenn in Gareth im Moment die Not groß ist, gibt man sich alle Mühe, die Vorräte der Helden zu ergänzen. Begleitet Karmina die

Helden nicht, empfiehlt sie ihnen, sich von den Straßen fernzuhalten. Unter mehrfacher Bannerstärke hätte man sonst wenig Aussichten, sein Ziel zu erreichen. Als kleine Gruppe sei es klüger, sich in der Wildnis so unsichtbar wie möglich zu machen.

DIE WILDERMARK (ZUR ZEIT DES ABENTEUERS)

Was einst ein kultivierter und wohlgeordneter Landstrich des Mittelreiches war, ist heute ein Spiegel des Chaos, das das Land heimgesucht hat. Der Norden Garetiens und Darpatiens befinden sich in einem Zu-

stand, den Reisende sonst nur aus dem Svellttal kennen. Als Galottas und Rhazzazors Armee vor Gareth scheiterte, war dies ein Heldensieg, nicht der Triumph der Armee des Mittelreiches. Galotta war der Heer-

ZEITLEISTE: ROHAJAS REISE

24. Peraine 1027: Rohaja wird vor Wehrheim schwer verwundet. Ihr Überleben ist wohl nur viel Glück oder dem Willen der Götter zuzuschreiben – oder beidem. Ohne die Heilmagie eines Druiden (siehe unten) wäre sie wohl ihren Wunden erlegen.

25. Peraine 1027: Der Deserteur Garvin findet Rohaja ohne Gedächtnis und ohne Insignien auf dem *Mythraelsfeld* und bringt sie ins Hinterland.

bis Ende des Jahres 1027: Rohaja wird von dem Druiden Wargan und dem Soldaten gesund gepflegt. Ihr Sohn Albiron kommt Ende des Jahres verfrüht zur Welt – Kind und Mutter überleben mit Hilfe von Magie.

Anfang Praios 1028: Garvin und Rohaja reisen gen Darpatien. Einige Tage später tauschen sie bei Berler einen Dolch Rohajas gegen

Essen und müssen anschließend wieder ins Hinterland fliehen.

Mitte Praios 1028: Durchquerung der Egelsümpfe bei Gallys mit durch Krankheit erzwungenem längeren Aufenthalt in einem Waldlager. Kurzer Besuch in Urgmunds Hütte. Reise durch die Hügel nördlich von Bohlenburg.

19. Praios 1028: Ankunft bei Bohlenburg. Garvin und Rohaja verlassen die Hügel, um in Bohlenburg Nahrung und Unterkunft zu suchen.

23. Praios 1028: Ankunft in der Waldhütte.

2. Rondra 1028: Die Helden sehen im *Auge des Morgens* die verschollene Rohaja.

Anfang Rondra 1028: Rohaja fällt in die Hände der Sklavenjäger. Drei Tage später wird sie in der Mine im *Skorpiontal* als Zwangsarbeiterin eingesetzt.

führer, sein Wahnsinn die treibende Kraft hinter diesem Feldzug und der Fliegenden Festung. Sein Tod führte die Niederlage vor Gareth herbei, doch ein Großteil seiner Heerscharen blieb ungeschlagen.

Das Heer der 'Unheiligen Allianz' zwischen Rhazzazor und Galotta zerbrach in so viele Teile, wie es Anführer gab, die sich zu Höherem berufen fühlten. Mirona ya Menario, Lucardus von Kemet, Siriam Grim der Schinder, Asmodeus von Andergast und Balphemor von Punin setzten sich an die Spitze ihrer Gefolgschaften, um Galottas Thron zu erben oder die Schwäche des Drachen zu nutzen. Doch auch sie gewannen nicht die vollständige Kontrolle über ihre Heerhaufen. Weitere Söldner und Hauptleute setzten sich zu verschiedenen Stadien des Heerzuges in unterschiedlich großen Gruppen ab.

Unter den Kräften in der Wildermark finden sich aber nicht nur 'Böse' und 'Verdammte'. Auch Deserteure des kaiserlichen Heeres haben sich – unfähig, dem Grauen weiter entgegenzublicken – in größeren und kleineren Gruppen vereint, um einander das Überleben zu sichern. Einige nicht desertierte Gruppen versuchen, aus der Situation den größtmöglichen Vorteil für sich zu ziehen: Wo kein Ankläger, da kein Verbrechen.

Und als wäre all das noch nicht genug, besetzen Rhazzazors Truppen die Ruinen von Wehrheim, *Sankta Boronia* und diverse kleinere Orte. Asmodeus von Andergast hat sich zum Herrscher von Rommilys aufgeschwungen, und über all dem lauert das Auge des untoten Drachen, der seine Rückkehr vorbereitet.

EIN FLICKENTEPPICH

Hervorstechendes Merkmal der Wildermark ist ein Mangel an Kontinuität und klaren Strukturen. Söldnern etwa kann man selten ansehen, welchem Heerführer sie folgen. Um herauszufinden, wer wo herrscht und wem angehört, muss man sich unter die örtliche Bevölkerung mischen und Fragen stellen. Manche Hauptleute herrschen wie Despoten, andere lassen die Dörfler in relativem Frieden leben. Das Leben der Bauern und Handwerker auf dem Land ist unsicher geworden. Viele suchen ihr Heil, indem sie den Blick auf die Scholle richten und arbeiten.

IM GARETHER UMLAND

Die folgenden Ereignisse können in der näheren Umgebung Gareths spielen. Anfang 1028 sind die Machtverhältnisse hier relativ klar; zum kommenden Winter mischen sich die Karten völlig neu, und Hauptleute können sich oft nur wenige Monate halten.

Ein paar Meilen vor den Stadtmauern sichern die *Goldene Lanze* oder *Ingerimms Hammer* Gareth, selten sehen Patrouillen im Umland nach dem Rechten. Bisweilen plündert ein Trupp feindlicher Soldaten (etwa des Hauptmanns *Eisenfresse*, siehe *Feindkontakt*, Seite 17) die Weiler in der Nähe von Gareth.

DIE WEHRHEIMER LANDE

Nach Norden wurden bis jetzt nur wenige Späher ausgesandt; nur die Hälfte von ihnen kehrte zurück. Wehrheim wurde im Umkreis von mehreren Meilen komplett zerstört, und nur noch von unnatürlichem

Wildwuchs überwucherte Ruinen künden von der einst stolzen Stadt. Wälder und Gehöfte im Umland sind in der Hand von dämonischen Kreaturen, marodierenden Banden und versprengten Truppenteilen aller Seiten und 'verwildern' zunehmend. Aus dem 'Dunklen Herzen' Wehrheim dringen immer wieder Truppen, um die Gegend zu plündern oder die Reste der Reichstruppen zu bekämpfen. Reichstreue Ansprechpartner sind unbekannt. Es geht aber das (wahre) Gerücht, Burg *Rabenmund* östlich von Wehrheim sei gehalten worden und Zufluchtsort vieler Versprengter.

IM NIEMANDSLAND

Das darpatisch-garetische Grenzgebiet südlich des Dergel ist in ständigem Wandel. Hier ziehen Truppen durch, setzen sich fest und üben eine gewisse Macht aus, bis sie auf einen überlegenen Feind treffen und zurückgedrängt oder aufgegeben werden. Mächtigkeitsgruppen finden sich zusammen, gelangen in einer kleinen Region an die Kontrolle, bis man sich zerstreitet oder besiegt wird.

FEINDESLAND

Das meiste Land nördlich des Dergel gilt als Feindesland, auch wenn der Begriff nicht bedeutet, dass es hier feste Grenzverläufe gäbe. Viele Söldnertrupps sind unterwegs, ebenso wie Patrouillen des Feindes. Entsprechend verängstigt ist auch die Bevölkerung, die ob der Willkürherrschaft der neuen Machthaber kaum den Mut aufbringt, selbst aktiv zu werden.

● Die *Aaskrähen* unter der Thorwalerin *Skirre Skarresand* sind beritten und zum verlängerten Arm der Gefolgsleute Rhazzazors in Gallys geworden. Skirre ist selten mit weniger als zwanzig Leuten unterwegs und wenig zimperlich, was 'Helden' und Kaiserliche angeht. So können Helden schnell selbst als Gefangene nach Gallys kommen (siehe unten).

● Die *Rondrianer* sind rund drei Dutzend Personen, sowohl Rondra-

ECKPUNKTE UND STIMMUNG

● Die Reichsspitze verschwand mit der Schlacht in den Wolken faktisch 'über Nacht'.

● So viele bewaffnete Gruppen arbeiten unkoordiniert im selben Gebiet, dass ein dauerhaftes Befrieden mit den vorhandenen Reichstruppen unmöglich ist.

● Im Volk und örtlichen Adel ist Überleben das Stichwort der Stunde, hinter dem selbst Glaube und Gesetz zurückstehen müssen.

● Bei Befehlshabern und Adligen siegen oft Ehrgeiz und Machtgier.

● Es gibt keine anerkannte zentrale Instanz, die Streit oder Fehden schlichten oder Recht sprechen könnte.

● Kein gemeinsamer Feind ist erkennbar, der echte Einigkeit erfordert.

● In der Verwaltung und unter den Bewohnern herrschen Informationsmangel und Chaos. Niemand kann einen fundierten Überblick über die Situation gewinnen.

Geweihte als auch diverse Ordenskrieger. Sie ziehen unter *Gunter von Greifenfels*, dem neuen Heermeister der Rondra-Kirche, von Weiden kommend durch die Wildermark. Da die Rondrianer vom *Orden der Hohen Wacht* vor Ort keine Burg haben und rein logistisch an keinem Standort bleiben können, leben sie vom Land und bekämpfen kleinere Verbände des Feindes.

● **Die Golgariten:** Über Monate hinweg suchte Ordensmarschallin *Borondria* die Ritter und Waffenknechte wieder zu versammeln, doch noch immer ist der Trupp nur um die 30 Ritter (und etwa ebenso viele Knechte und Mägde) stark. Auch die Golgariten leben vom Land und fallen so den Bauern zur Last.

REISEN IN DER WILDERMARK

Die üblichen Reisegeschwindigkeiten von 30 Meilen zu Fuß oder bis zu 50 Meilen zu Pferd bei guter Straße und geeignetem Gelände lassen sich in der Wildermark kaum erzielen. Zu Fuß bringt man etwa 15 Meilen pro Tag hinter sich, zu Pferd allerhöchstens 25 Meilen.

Auf den Straßen zu reisen ist ein sicherer Weg, mit einem überlegenen Gegner in Konflikt oder gar in die Gefangenschaft zu geraten. Die meisten Besatzer kennen sich in der Kriegsführung aus und überwachen die Marschrouten, auf denen man mit einem Vorstoß kaiserlicher Truppen rechnen muss.

Offen reisende Fremde werden als Späher oder Vorhut sehr ernst genommen und entweder in einen Hinterhalt gelockt oder von einem Dutzend Reiter gejagt, um sie festsetzen und befragen zu können.

MÄCHTZENTREN

● **Rommilys:** Unter Befehl von *Asmodeus von Andergast* stehen größere Söldnertruppen der *Ysli-Geier* (Hammerschwinger) und der *Flammenstecker* (Armbruster) in Rommilys. Sein Machtbereich beschränkt sich auf Rommilys, Rankaraliretena, das unter dem Geierbanner steht (ein strategischer Punkt, um die Nekromanten aus Garetien fernzuhalten), sowie *Nattersquell*. Zwischen diesen Punkten muss er sich das Territorium mit befehrenden Grafen und Rittersn, Truppen des Balphemor (nach Belieben einsetzbar) und gelegentlichen Jagdgesellschaften von *Skirre Skarresand* teilen.

● **Puleth und Umgebung:** *Varena von Mersingen* sammelte die Reste der *Todesdiener von Taubrimora* (Schwere Reiterei) und *Aranischen Säbelschwinger* (Leichte Reiterei und Fußvolk) um sich.

● **Wehrheim:** *Mirona ya Menario* hat sich mit rund einem Banner Drachengardisten, drei Bannern Plänklern und einem Banner Geschützbedienern sowie unzähligen alten und neu erhobenen Untoten in Wehrheim verschanzt. Angeführt werden die Truppen von dem

Daimoniden *Finstermann*. Mironas sicherer Einfluss erstreckt sich im Osten bis Berler und Burg Rabenmund, im Norden bis Waldsend. Burg Rabenmund selbst jedoch wird unter *Answin dem Jüngeren* gegen die Belagerung Mironas bisher gehalten.

● **Burg Boronia:** *Lucardus von Kemet* steht mit einem durch eine Zone der DUNKELHEIT geschützten Heer von Untoten und *Knochen-schwingern* (Keulenträger) aus Warunk in Burg Boronia. Tatsächlich dehnt sich sein Einfluss bis Gallys und Sankta Boronia aus.

● **Die Trollpforte:** Im direkten Umfeld von Sankta Boronia, das ungefähr drei Meilen westlich des Todeswalles im Schutz des 'Gegenwells' der mittelreichischen Truppen errichtet worden ist, sind die ehemals kaiserlichen Befestigungsanlagen der *Ehernen Wacht* (etwa zwei Meilen westlich der Trollpforte) von zwei Banner der Drachengarde, zwei Tatzelwurmreiter und ein Banner Söldlinge besetzt, die auch Sankta Boronia 'belagern'. Anführer ist der grausame Hüne *Siriom Grim der Schinder* (ein Belhalhar-Paktierer), der mit seinem von zwei riesigen Rashduler Drehhörnern gezogenen Streitwagen durch das Land prescht.

● **Gallys:** *Sigiswild von Rosshagen* beansprucht Gallys und Umgebung mehr oder weniger bis hinunter zum Ochsenwasser und im Westen bis zum Dergel. Er ist jedoch nur Erfüllungsgehilfe für den Seelensammler *Sulman al'Venish*. Hauptmacht stellt die Thorwalerin *Skirre Skarresand* mit ihren *Aaskrähen* dar. Die Helden sollten erst in Kapitel II: Der Flug des Raben erfahren, dass Gallys den zusammenarbeitenden Nekromanten Lucardus und Mirona als Nachschublager dient.

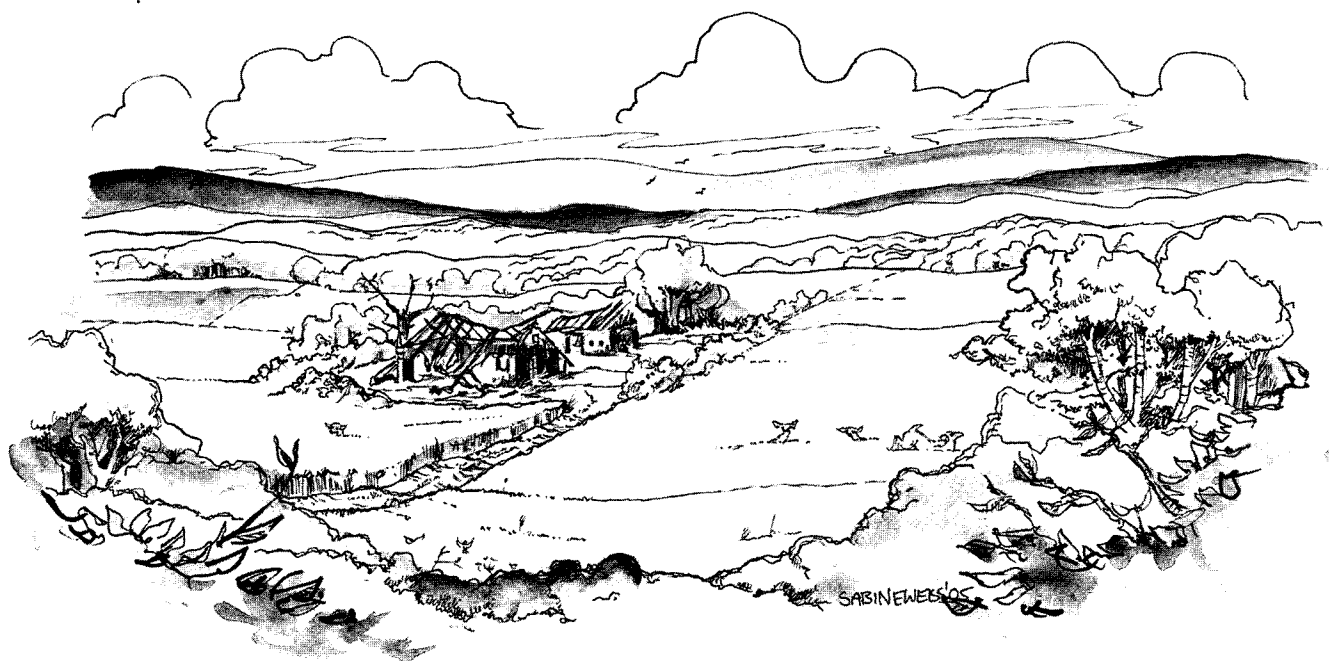
● **Appelhof und Umgebung:** Hier verfolgt Balphemor von Punin seine mysteriösen Ziele und kontrolliert die umliegenden Ländereien bis hoch nach Horeth, gen Süden durch die bewaldeten Hügel und gen Osten bis in die Senke.

● **Hartsteen:** steht unter der Herrschaft des selbsternannten Grafen *Ludor von Hartsteen*, der sich gegen *Gismar II. von Quintian-Quandt* durchsetzen will.

ZUFLUCHTEN

● **Burg Auraeth**, in die die Helden in *Schlacht in den Wolken* eingedrungen sind, gehört immer noch den Bannstrahlern. Doch der alte Hauptmann *Greifax* hat kaum genug Besatzung, um die weitläufigen Mauern entsprechend bewachen zu lassen, geschweige denn genug Bewaffnete, um in der Region für Ordnung zu sorgen. Hier sammeln sich viele Flüchtlinge, und die Burg wird auch nicht von Mirona belagert, da zurzeit von Burg Rabenmund weitaus größere Gefahr ausgeht.

● **Burg Rabenmund** ist von *Answin dem Jüngeren* und einigen Gefolgsleuten aus der Familie besetzt und leistet heftigen Widerstand. Sie gilt als heroisches Zeichen: Hier hat man den Schwarzen Horden getrotzt. In der Burg Zuflucht zu finden, scheint jedoch kaum möglich, da sie von Mironas Schergen belagert ist.



● **Burg Zwingzahn** (Reichsgau) unter *Bernhelm 'Ogerfresser' von Reichsgau* dient vielen Bauern als Fluchort.

● Die **Zollfeste Grassing** im Dergel steht noch immer unter der Herrschaft der Zollleute des Barons von Grassing. Leider ist der Norden von Truppen der Nekromanten und der Süden von Asmodeus' Leuten kontrolliert, so dass die auf der kleinen Flussfeste eingeschlossenen nicht hinaus können.

● **Kloster Wolskopf** in den Trollzacken ist nach wie vor ein von Travia-Geweihten gehaltener Zufluchtsort. Immer stehen die Tore jedem Schutzsuchenden offen. Dass Asmodeus keinen Trupp gesandt hat, das Kloster niederzubrennen, liegt wohl hauptsächlich daran, dass er in Rommils alle Kräfte benötigt.

● **Feste Hohenstein**: In der etwa zwanzig Meilen westlich von Rommils gelegenen Feste ist Fürstin *Irmegunde von Darpatien* mit den versammelten darpatischen Truppen untergekommen. Die Fürstin ist zu klug, um gegen einen überlegenen Feind einen Ausfall zu wagen, so dass sie auf Entsatz hofft. Die versammelten Kämpfer, Ritter und Barone jedoch sind ob der Wartezeit schon beinahe wahnsinnig geworden. Das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* stieß im Praios 1028 zu ihr und hilft bei den Bemühungen, im Umland gegen die vielen bewaffneten Trupps vorzugehen.

FREMDARTIGE

Besonders im Westen der Wildermark, mehr noch in Greifenfurt und Weiden, nutzen Orks die Abwesenheit der Reichstruppen dazu, ihrerseits zu plündern. Über kurz oder lang sickern kleinere Banden auch in die zentrale Wildermark ein, da sie hier ungeschützte Höfe und Weiler vermuten.

Daneben sind es besonders Skelette, Zombies und andere Untote, die der Heerbann der 'Unheiligen Allianz' einschleppte. Tagsüber graben sich die Untoten meist in die Erde ein oder verbergen sich in Höhlen, abgelegenen Schuppen oder Waldhütten. Ebenso sind vereinzelte Gargylen unterwegs. Nur auf freie Dämonen trifft man äußerst selten.

DAS VERMÄCHTNIS DES RAHASTES

Der eigentliche Auftrag der dämonischen Wolke Rahastes war es, die Fliegende Festung zu verschleiern. Insofern hatte der Dämon zu wenig Kraft, um auf die Umgebung einzuwirken. Entlang der zerstörten Reichsstraße zwischen der Trollpfote und Wehrheim sind jedoch allein durch die Anwesenheit des Rahastes viele Felder verdorben worden. Die Ernte ist unbrauchbar, so dass so mancher Bauer den folgenden harten Winter nicht überstehen wird.

ZERSTÖRTE STRAßEN

Die Reichsstraße von *Sankta Boronia* nach Wehrheim hat deutliche Schäden erfahren; die darüber transportierten Armeen, Wagen und Reittiere haben die Straße in sehr schlechtem Zustand hinterlassen. Die Orte entlang der Straße sind hingegen nur wenig beschädigt.

Die Fliegende Festung hat sich andererseits bei ihrem Flug nach Gareth grob an der Reichsstraße nach Süden orientiert, und die in ihr beheimateten Dämonen haben immer wieder die Straße selbst und einige Orte am Wegesrand angegriffen. Daher ist der ehemalige Stolz des Straßenbauwesens heute nur noch eine bessere Schotterpiste, und auch Orte wie Puleth liegen zum Teil in Trümmern.

Die Folge: Die beiden Hauptverkehrsadern des zentralen Mittelreichs sind Trümmerfelder, die das Reisen eher verlangsamen denn erleichtern. Besonders für größere Truppenverbände verkehrt sich der Geländevorteil ins Gegenteil. Der Stein ist teilweise so porös, dass er nicht einmal mehr zum Häuserbau geeignet ist.

SEUCHEN

Im Zuge des Endlosen Heerwurms breiten sich seit einigen Wochen auch verstärkt Seuchen auf dem Gebiet der 'Wildermark' aus, allen voran das gefürchtete *Schlachtfeldfieber* (siehe GA 208f). Die auch *Gilbe* genannte Krankheit grassiert aufgrund der Ghule und Untoten. Lassen Sie die Helden spüren, wie nach dem Krieg das Land und die

Leute zunehmend durch Krankheiten geschwächt werden – ein erster Vorbote auf den 'Todeshauch Rhazzazors', der den Mittelreichern die Lebenskraft aus dem Leib treiben soll.

STIMMUNGSBAUSTEINE WILDERMARK

Hier finden Sie eine logische Abfolge von Szenen in der Wildermark, die Sie für die Reise der Helden verwenden können (aber nicht müssen, da sie nur bedingt handlungsrelevant sind). Sie sind in der Gefährlichkeit entsprechend einer möglichen Reiseroute vom geschützten Gareth nach Gallys ins Herz des Herrschaftsgebiets der Nekromanten aufgebaut. Im **Anhang** auf S. 116 finden Sie alle Werte für kriegerische Begegnungen mit Söldnern, Kriegern, Plünderern oder Räubern auf einen Blick.

FEINDKONTAKT

Die Helden nähern sich der ersten feindlichen Befestigung einer kleinen Stadt (etwa Nattersquell), die ein gewisser Hauptmann *Eisenfresse* mit rund einhundert Bewaffneten für Asmodeus von Andergast hält. Abgesehen von den nun herrschenden Söldnern geht das Leben seinen 'normalen' Gang. Offen auftretende Helden werden als Bedrohung angesehen, die Bauern suchen den Schutz der Besatzer.

GEJAGT!

Sind die Helden nicht über die Maßen vorsichtig, versetzen sie schnell eine gesamte Besatzung in Kampfbereitschaft und haben einen Zehnertrupp hoch motivierter Jäger auf den Fersen, die sich erst zurückziehen, wenn sie geschlagen sind oder die Helden das Einflussgebiet eines anderen Machthabers betreten (etwa die Gegend um Hartsteen oder die Hügel in Feidewald). Mögliches Ziel der Bewaffneten könnten Pferde, Waffen oder Informationen sein.

FEUERFLIEGEN

Eine besonders große Art Libellen mit gelb-orange schimmernden Flügeln haust in den garetischen Hügeln an einem See. Sie stürzen sich im Schwarm von 2W20 auf kleine Tiere, sogar auf einen einzelnen Menschen.

INI 8+2W6	PA 0	LeP 5	RS 0	KO 12
Biss: DK H	AT 8	TP 1W3		
GS 5	AuP 100	MR 15/5	GW 2–12 (nach Schwarmgröße)	
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, sehr kleine Gegner (AT+3/PA+7)				

GEFANGEN!

Werden die Helden gefangen genommen, unterzieht sie der Befehlshaber brutalen und ermüdenden Befragungen. Eine Möglichkeit zur Flucht ergibt sich bei einem Transport zum entsprechenden Vorgesetzten wie Asmodeus von Andergast oder Mirona ya Menario. Führen die Helden unvorsichtigerweise das *Geheime Reichssiegel* bei sich, sollte es ihnen hier abgenommen werden. Es bleibt Ihrer Entscheidung als Spieler überlassen, wann die Helden es wiederbeschaffen können.

SAATGUT

Im Flachland treffen die Helden immer wieder auf kleine Reitertrupps, die das Land durchstreifen. Sie tragen wie fast alle Bewaffneten in der Wildermark keine Abzeichen, so dass ihre Zugehörigkeit zu *Balphemor von Punin* zunächst nicht erkennbar ist.

Die Reiter suchen vom Kulturland und von befahrenen Routen abgelegene Stellen und kehren dann mit Abgesandten Balphemors zurück, die hier die 'Saat der Siebten Sphäre' ausbringen: keimende Arkhobal-Daimoniden (zum Dämon Arkhobal siehe MGS 60).

Die Helden können einen solchen Trupp möglicherweise um ihr Saatgut bringen, doch was genau die merkwürdigen schwarzen Eicheln oder der giftgrün schimmernde Birkenstaub darstellen, sollten sie nicht allzu schnell durchschauen. Eine magische Analyse ist um 13 Punkte erschwert, eine genaue Enträtselung wird selbst einen Experten Stunden oder Tage kosten. Nach intensiver Analyse (mit entsprechender Vorkenntnis oder Referenzmaterialien) sind die Keime von Arkhobal-

und anderen Baum-Daimoniden mit Merkmal *Limbus* zu erkennen, die Balphemor in Garetien aussät.

FEHDEWESEN

In mehreren Bereichen der Wildermark haben lokale Adlige die 'Gelegenheit' genutzt, alte Fehden wieder aufleben zu lassen oder 'Tatsachen zu schaffen'. Wer wird schon wissen, durch wessen Bewaffnete

welcher Ort überfallen wurde, wenn dieser Sturm vorbeigezogen ist? Zum Unglück der garethischen Adligen stehen in diesem Landstrich nur wenige wehrhafte Burgen, sondern vielmehr kleine Schlösschen. Ein Beispiel ist der Kleinkrieg zwischen *Geismar II. von Quintian-Quandt* (dem Grafen von Hartsteen) und dem Haupt der ehemaligen Grafenfamilie, *Ludor von Hartsteen*, der diese Würde nun für sich beansprucht.

DIE SUCHE IN DER WILDERMARK (MITTE BIS ENDE RONDRÄ)

ALLGEMEINE ANMERKUNGEN

DIE KUNST DER LANGSAMKEIT

Wichtig für das direkte Erleben der neuen Atmosphäre der Wildermark ist, dass die Helden sie langsam, also zu Fuß durchqueren müssen. Auch wenn die Helden es eilig haben, können Sie so Spannung und Ungeduld erhöhen, denn nur Sie allein wissen, dass für die Suche nach Rohaja etwa zwei Wochen eingeplant sind. Das Gebot der Stunde lautet also: Rauben Sie den Helden ihre Pferde. Natürlich können die Helden versuchen, sich neue Reittiere zu verschaffen, doch auch das sollte nicht von Dauer sein.

Diese 'Langsamkeit' bezieht sich auf alle Bereiche des Lebens: Da kaum noch Händler und Fahrende durch die Lande ziehen, verbreiten sich auch Neuigkeiten weniger schnell. Die Beilunker Reiter gibt es quasi nicht mehr, und somit keinen sicheren Weg des Informationsaustauschs für Militär und Zivilpersonen.

HANDELN IM VERBORGENEN

Natürlich ist es in der Wildermark nicht von Vorteil, sofort als strahlende Streiter für Reich und Königin aufzufallen. Unauffällige Reisekleidung ist angeraten, wenn man nicht Mittelpunkt der Aufmerksamkeit sämtlicher konkurrierender Heerhaufen werden möchte. Auch wenn es Geweihten des Praios oder der Rondra eventuell nicht schmeckt: Auffallen bedeutet hier, Ärger zu bekommen – besonders von Seiten der Truppen des Asmodeus oder Lucardus, aber auch von Marodeuren oder Söldnern, die sich entweder bereichern, die Helden als Repräsentanten der ehemaligen Oberbefehlshaber beseitigen oder einfach eine vermeintliche Gefahr eliminieren wollen.

DER FUNKE DER HOFFNUNG

Die Kunde von Rohajas Tod hat sich mit den versprengten Bewaffneten aus Wehrheim und den Splittergruppen des Feindes auch in der Wildermark entlang der größeren Straßen und Wege verbreitet. In entlegene Gebiete (und in der Wildermark kann ein Dorf fünfzig Meilen vor Gareth liegen und trotzdem als entlegen gelten) tragen vielleicht die Helden die Nachricht vom Tod der Königin. Schildern Sie die Verzweiflung, die eine solche Botschaft selbst unter dem einfachen Volk auslöst – denn die Königin und künftige Kaiserin galt als unantastbare Instanz, von den Göttern selbst auserwählt und dazu geboren, alles zum Guten zu wenden.

Die Nachforschungen der Helden nach einer verschollenen Frau können allerdings schnell auch für hoffnungsvolle Gerüchte sorgen. Machen Sie ihnen klar, dass es nur eines Funkens bedarf, um die Flamme der Hoffnung in diesem gebeutelten Land wieder zu entzünden. Immer wieder begegnen die Helden auch solchen, die fest davon überzeugt sind, dass 'der Kaiser' zurückkehrt. ("Der Kaiser kehrt zurück und rettet sein Reich in der Stunde größter Not. Ihr werdet schon sehen!") Mit 'dem Kaiser' meinen die Leute teils Hal, teils den legendären Kaiser Alrik, teils Raul selbst – und manch einer Answin von Rabenmund.

KOMBINATION

VON STIMMUNGSBAUSTEINEN UND HAUPTSZENEN

Die Szenen der folgenden Abschnitte sind die *Hauptszenen* auf der Suche nach Rohaja. In der Beschreibung der *Wildermark* (siehe oben) finden Sie 'Stimmungsbausteine', aus denen Sie einige für die Reise auswählen und bei Bedarf in die Hauptszenen einstreuen können.

SPURENSUCHE

Für die Suche nach Rohaja sind – der Zeitleiste entsprechend – *vierzehn Tage* (etwa Mitte bis Ende Rondra 1028) eingeplant. In dieser Zeit können die Helden das Chaos in Garetien und Darpatien kennen und fürchten lernen. Machen Sie es Ihren Helden hier nicht zu leicht, etwa indem Sie die Reise zusammenfassen – die Zeiten, in denen man eine ereignislose Route durch Garetien nehmen konnte, sind vorbei. Beschrieben ist hier die Route über Hartsteen und Rankaraliretena. Sollten Ihre Helden etwa über Wehrheim reisen, können Sie die vorgesehenen Ereignisse leicht an andere Orte verlegen. In Hartsteen beschriebene Zustände könnten dann in Puleth herrschen, die Helden müssen sich bei Wehrheim über den Dergel schleichen u.ä. Reisen die Helden tatsächlich über Wehrheim, können Sie eventuell das für **Kapitel II: Der Flug des Raben** vorgesehene Auskundschaften der Gegend teilweise vorziehen und die Helden dabei auf Mirona und ihre Gefolgsleute stoßen lassen. Halten Sie hier noch allzu konkrete Hinweise auf Mirona ya Menarios Ritualvorbereitungen zurück.

ALLGEMEINE GERÜCHTE

- Oberst *Alrik vom Blautann* ist aus Weiden zurückgekehrt und versucht seit Wochen, aus den versprengten Kaiserlichen wieder ein Heer zu schmieden. (+) Er hat bereits mehrere Hundert Soldaten vereint und marschiert auf die Trollpfote. (–)
- Reichserzmarschall *Leomar vom Berg* starb an seinen Wunden. (–)
- Oberst *Wallbrord von Löwenhaupt-Berg jüngerer Haus*, Stabsbefehliger der fürstlich-darpatischen Truppen, ist tot. (–)
- Das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* kämpft vor Rommils gegen die Feinde der Zwölf. (+/–: Ayla hat nicht genügend Truppen für einen Angriff auf Rommils.)
- Die Fürstin von Darpatien, *Irmegunde von Rabenmund*, sammelt Truppen bei der Feste *Hohenstein*. (+; dieses Gerücht sollte den Helden mehrfach zu Ohren kommen.)

FALKENBLICK

Der tobrische Fährtenleser Alvin (siehe *Die Augen des Falken*, S. 13) folgt den Helden durch die Wildermark und kann Ihnen als 'Joker' dienen. Er könnte sie in Schwierigkeiten bringen, weil durch ihn gegnerische Truppen auf das Versteck der Helden aufmerksam werden, oder den Feind ablenken, wenn ihnen Entdeckung droht. Die Helden sollten langsam darauf aufmerksam werden, dass ihnen jemand folgt. Spätestens in der Silbermine sollte es zum Showdown mit dem Verfolger kommen. Nach Alvins Niederlage oder Gefangennahme könnten die Helden also wissen, dass Graf Orsino nach Hinweisen auf Rohajas Überleben und ganz direkt den Nachforschungen der Helden forschen lässt und sogar einen Unfall der Königin gutgeheißen hätte. Dass eine Loyalität zu Answin von Rabenmund dahinter steht, weiß Alvin nicht.

DER ORDEN DES HEILIGEN GOLGARJ

Tief in der Wildermark stoßen die Helden in einem stark von Patrouillen kontrollierten Gebiet auf einen Trupp Golgariten. Von den üblicherweise je fünf Rittern und Waffenknechten der Schwinge sind nur noch Ritter *Corvan* und Ritterin *Ravana* sowie drei Waffenknechte und -mägde am Leben. Alle sind mehr oder minder schwer verletzt. Sie versuchen, sich zu Ordensburg *Garrensand* durchzuschlagen oder Großmeisterin *Borondria* in der Wildermark zu finden.

Die kleine Gruppe führt einen Gefangenen bei sich: Dom Amos H'Alfiran, den Anführer der Al'Anfaner Boronsrabben, den die Helden möglicherweise aus der Schlacht vor Wehrheim kennen (SidW 60). Die Golgariten sind weder sonderlich gesprächig noch kompromissbereit, was den Gefangenen angeht, der 'ein Ketzer und Verräter' sein soll. Was die Helden erfahren können:

- Die Schwinge brach im Rahja 1027 vom Heiligtum Sankta Boronia aus auf, um Nachricht von dessen Status (siehe Seite 28f.) nach Gareth und Punin zu bringen. Den Helden werden die Ritter davon aber nur berichten, wenn sie ihnen vertrauen.

- Das Heiligtum des Boron an der Trollpfote ist nicht gefallen. Der Herr Boron hat es hinter die *Schleier des Vergessens* (siehe Seite 29) ent-rückt, um es zu schützen. ("Ein Großes Wunder Borons verhüllt das Heiligtum.")

- Burg Boronia, ungefähr 30 Meilen vom Heiligtum entfernt in der Baronie Rammholz gelegen, ist gefallen. Dort residiert der Ketzler Lucardus von Kemet mit einem Heer, das inzwischen auch ver-sucht, das Heiligtum zu belagern. Es gab nur zwei überle-bende Golgariten, die aus Burg Boronia fliehen konnten: eine alte Ritterin und ein junger Knappe.

- Den gefangene Al'Anfaner Dom Amos H'Alfiran ha-ben die Ritter gejagt, weil er im verhüllten Sankta Boronia Ende Praios 1028 versucht hatte, den im Dauerschlaf liegenden Golgariten-Knappen Jospa zu töten. Das konnte im letzten Augenblick verhindert werden. Der Frevler soll ins Haupt-kloster Garrensand gebracht werden, um ihn dort zu richten. Dom Amos aber behauptet stur, Boron habe ihm diese Eingebung ge-bracht. Ravana und Corvan vermuten, dass Alpträume Rhazzazors hinter dieser Tat stecken.

- Erkundigen sich die Helden bei Amos nach seinen Gründen, wird der Al'Anfaner einsilbig beharren, Boron habe ihm nach der Schlacht von Wehrheim Traumbilder geschickt. Näheres Nach-fragen zeigt, dass die Bilder sehr unge-nau waren, er sich aber sicher ist, sie richtig gedeutet zu haben. Amos ist aufrichtig überzeugt, Boron habe ihm aufgetragen, den Knappen der Golgariten zu töten. (Siehe auch Abschnitt *Der Alpträumer und die Drachenschuppe*, Seite 32.)



WALDEMAR DER STROLCH

An der Dergel-Brücke bei Rankaliretena stehen sich drei Parteien gegenüber: In Rankaliretena nistet ein Haufen unter Asmodeus' Banner, in einem kleinen Gut nördlich des Flusses hausen einige Bewaffnete der Nekromanten aus Gallys, während in der Zollburg Grassing (im Fluss) Zöllner des Barons, einige kaiserliche Soldaten und geflo-hene Bauern eingeschlossen sind (siehe Seite 17).

Hier begegnen die Helden dem sympathischen Streuner Waldemar. Der liebenswerte Schurke mit wildem, braunem Haar (der aus derselben Gegend wie einer der Helden kommen sollte) gehört zu den *Aaskrähen* der dem Seelensammler Sulman al'Venish unterstehenden Thorwalerin Skirre Skarresand und sollte den Gegner ausspionieren, wurde aber entdeckt und musste ins Hinterland fliehen. Er kam davon, hat aber des Nachts ein nur ungeschickt verborgenes Lager aufgeschlagen.

Waldemar hält die Helden für Verbündete (oder, wenn sie sich als Kai-serliche zu erkennen geben, für gut nutzbare Helfer) und wird ihnen vorschlagen, ihre Kampfkraft mit seiner Kenntnis des Landes zu ver-binden. Geschicht diese Begegnung bei Rankaliretena, wird er sie zur von Rhazzazors Truppen kontrollierten Fähre am Dergelmund (bei Arlingen) führen.

Das wird die Helden natürlich in ganz andere Probleme führen, denn spätestens wenn sie auf der anderen Flussseite Bewaffnete meiden, er-kennt Waldemar seinen Fehler und wird *Skirre Skarresand* und ihre *Aaskrähen* auf sie ansetzen.

SCHLECHTE NEUIGKEITEN

In einem kleinen Dorf etwa fünfzig Meilen vor Gallys (z.B. Arlingen in Grassing) erzählen sich die Bauersleute, man habe vor etwa zwei Wochen eine Frau, die der Beschreibung der Helden ähnelt, in der Ge-gend gesucht. "Die *Aaskrähen* aus Gallys haben das Unterste zuoberst gekehrt", berichten die Leute ängstlich.

Etwa zwanzig Meilen vor Gallys schließlich ist ein Ort (möglicherweise Auweiler südlich von Gallys) noch völlig verstört von einer Menschen-jagd, die hier vor knapp einer Woche abgehalten worden sein soll. "Die *Aaskrähen* aus Gallys suchten eine Frau. Blond, hübsch, braune Augen. Kriegerin." Die Reiter hätten die Häuser verwüstet und mehrere Leute zusammengeschlagen. Schließlich hätte man die Gesuchte 'wie ein wil-des Tier' aus der alten Ruine auf dem Arkenhügel getrieben und ver-mutlich nach Gallys gebracht.

Tatsächlich erzählen sich einige Leute im Ort, die Gefangene müsse die Königin sein. Für das Gerücht will niemand verantwortlich sein, doch allein der Gedanke lässt die Augen der Bauern von Hoffnung leuchten.

GALLYS

DIE STADT

In den letzten Jahren ist Gallys durch die zur Trollpfote durchziehenden kaiserlichen Solda-ten und Söldner zur Stadt angewachsen. Nun wurde sie durch den Heerbann der 'Unheiligen Allianz' jäh rund der Hälfte seiner Einwohner beraubt. Jeder hier hat Angehörige oder Freun-de verloren, viele zudem Hab und Gut.

Trotzdem wagten nach ersten Hinrichtun-gen nur wenige Anwohner, den Ort zu verlassen oder aufzubegehren.

Viele der Gebäude stehen leer; entweder, weil sie in den Kämpfen schwer beschä-digt wurden, oder, weil die ehemaligen Bewohner tot sind.

In der Stadt hat sich bereits herumge-sprochen, dass man 'Rohaja hat'. Die Truppen wissen diesen Sieg zu schätzen, die Einwohner sind bedrückt.

Die Helden müssen sich in Gallys ausgesprochen vorsichtig bewegen. Trotzdem erscheint die Methode, sich als 'Neuer' der anderen Einheit auf dem Territorium der anderen Gruppe einzuschleichen, am sinn-vollsten.

DIE MACHTHABER

Oberst Sigiswild von Rosshagen, Sohn des ehemaligen answinistischen Grafen Paske von Rosshagen, hält Gallys im Auftrag Lucardus von Kemets. Der Oberst der *Drachengarde* ist ein leiser und wenig beein-druckender Mann, der die Stadt mit harter Hand regiert. Viele spre-chen jede Willkür der Thorwalerin *Skirre Skarresand* und ihrem Reiter-trupp, den *Aaskrähen*, zu. Doch auch Sigiswild kann brutal werden, wenn er glaubt, dass seine Untergebenen oder Schutzbefohlenen ihm nicht genug Respekt zollen. An Zauberkundigen dienen in Gallys nur die Halbelfe *Zaragora* und der alternde Magier *Falkmann* (ein Anti-magier aus Ysilia).

Beide Befehlshaber haben die strikte Order, nach Rohaja zu suchen, da Rhazzazor (und damit Lucardus, Mirona und auch Sulman) recht si-cher sind, dass die Königin noch lebt – denn ihr 'Kaiserblut' wäre das potenteste Paraphernalium für das Lebenskraft-Ritual des Schwarzen Drachen.

Oberst von Rosshagen hat nach Sulman al'Venish schicken lassen, um die Identität der von Skirre aufgrund von Gerüchten um Königin Rohaja aufgegriffenen Frau (*Nadyara von Sturmfels*) zu klären.

TRUPPEN IN GALLYS

In der Stadt gibt es verschiedene Truppenquartiere, denn jede Einheit hat sich abseits der anderen verschanzt. Neben zwei Bannern *Drachen-*

garde und den *Aaskrähen* (insgesamt etwa 70) gibt es die *Rosshagener Garde* (etwa 60; Schläger und Deserteure). Die *Knochenhorde* (ungefähr 60 Untote) dient einem in Gallys nur als 'Lumpensammler' bekannten Mann (dass es sich hierbei um den Seelensammler *Sulman al'Venish* handelt, weiß allein Sigiswild von Rosshagen).

DROHENDE SCHATTEN

Unter Kapuzen verborgene Helden oder besonders heruntergekommene Robenträger lösen bei einem Gallyser einen echten Schrecken aus: "Praisosseidank, Ihr seid nicht *er*! Habt Ihr mich erschreckt!"

Die Gallyser berichten von einem mysteriösen 'Lumpensammler', der stets verhüllt und nach Verwesung stinkend einherschleift. Jedem, der ihm begegnet, fährt ein Schrecken in die Glieder.

Erzeugen Sie mit immer konkreter werdenden Gerüchten von der bevorstehenden Ankunft des Lumpensammlers in der Stadt Spannung und Druck. Zögern die Helden in Gallys zu lange, können Sie den 'Lumpensammler' tatsächlich auftreten lassen: Stets umgeben von einer Schar berittener Skelette und Zombies, die sich auch tagsüber bewegen können, wird ihm der Käfig am Hangbaum (siehe unten) herabgelassen. Er untersucht die Gefangenen, bricht einer Frau unter ihnen (*Nadyara von Sturmfels*) mit einer Hand ungerührt das Genick und zieht weiter.

DER KÄFIG

Oberst von Rosshagen hat die Angewohnheit, Gefangene in einem kistenähnlichen Käfig im Hangbaum auf dem Marktplatz aufzuhängen. Die eingeschüchterten Anwohner berichten, dass hier vor etwa vier Tagen eine junge blonde Frau eingesperrt wurde. Von außen ist wegen der dicht genagelten Bretter kaum etwas zu erkennen (selbst mit Fernrohr oder magischen Sinnen kann man nur Gestalten erahnen, nicht aber spezifizieren).

DIE BEFREIUNG DER GEFANGENEN

Tagsüber ist der Marktplatz so gut wie nie unbeobachtet, aber auch nachts machen sich hier Söldner aus den Schenken zum Lagerplatz auf. Weiterhin von Interesse könnte sein:

- Die Gefangenen werden einmal am Tag mit Wasser und Nahrung versorgt.
- Zu jeder Zeit halten am Hangbaum vier Söldner mit Hellebarden und Schwertern Wache (Werte siehe Seite 116).
- Nach einem Alarmruf sind innerhalb von 2W6 Kampfrunden W6 weitere Söldner vor Ort, nach weiteren 3W6 KR zusätzliche 2W6+2 Söldner (alle nur teilweise gerüstet). Nach etwa zwei Spielrunden durchkämmen Bewaffnete in Bannerstärke den Ort Gallys nach Feinden.
- Seit Rohaja hier (mutmaßlich) gefangen gehalten wird, wechseln sich die mißsüchtige halbelfische Bogenschützin Zaragora und der alternde Antimagier Falkmann ab. Mehrfach am Tag schaut einer von beiden unregelmäßig beim Käfig vorbei. Mindestens einmal täglich wird ein ODEM ARCANUM darauf gesprochen, besonders, wenn bereits Alarm geschlagen wurde oder sich Merkwürdigkeiten ereignen. Weitere nennenswerte Zauber der Halbelfe sind ARMATRUTZ, AXXELE-RATUS, FALKENAUGE, FULMINICTUS und VISIBILI. Der Magier kann mit ARMATRUTZ, GARDIANUM, IGNIFAXIUS, INVERCANO und SALANDER aufwarten.

DIE GEFANGENEN

Wenn sich die Helden trotz Bewachung und exponierter Lage an den Käfig gearbeitet haben, finden sie unter den sieben Gefangenen:

- Den kaiserlichen Fähnrich *Nadyara von Sturmfels*, die von Oberst von Rosshagen für Rohaja gehalten wird. ("Natürlich leugnet die feige Königin ihre Identität, wenn ihre Leibwache sie nicht beschützen kann ... und ein besserer Name ist ihr auch nicht eingefallen.") Die junge Frau, die Königin Rohaja tatsächlich ein wenig ähnlich sieht, möchte gerne fliehen, ist aber verletzt.
- *Bärfried Auerfrei*, ein gedrungener und kräftiger Soldat in den

Dreißigern, gehört der kaiserlichen Armee an, ist relativ unverletzt und trägt Reste seines kaiserlichen Wappenrockes. Er wurde in Gallys wegen 'Landstreicherei' gefangen genommen und noch nicht von Oberst von Rosshagen verhört (der sich Informationen über die feindlichen Bewaffneten erhofft).

DER VERBÜNDETE

Bärfried Auerfrei wird die Helden anflehen, ihn zu befreien. Seine Behauptung: Er habe direkt nach dem Fall von Wehrheim von Ugo von Mühlingen den Auftrag erhalten, nach Königin Rohaja zu suchen. Nur Ugo dürfe er Mitteilung machen. Seine Kampfgefährten würden im Wald auf ihn warten (bis auf Letzteres alles Lügen).

Die Wahrheit: Bärfried diente vor Wehrheim im Markgräflisch Greifenfurter Langschwerter-Regiment *Orkenrutz*. Er floh mit einigen Kameraden vor der Fliegenden Festung und schlug sich in die Wälder. Schließlich wurden sie gefangen genommen und von Sulman ange- worben, nach Rohaja oder ihrem Leichnam zu suchen. Sulman wiederum sucht auf Befehl Rhazzazors nach der Königin.

EINE HEIßE SPUR

Nach Gallys wird die Suche nach Rohaja geradliniger. Bärfried gibt den Helden konkrete Informationen, um sie zu einer Zusammenarbeit zu bewegen (plant aber bereits einen späteren Betrug). Anfangs hegt er Zweifel, ob Nadyara von Sturmfels nicht doch Rohaja von Gareth ist, lässt sich durch die Reaktionen der Helden aber eines Bes- seren belehren.

Befreien die Helden Bärfried nicht in Gallys, tun dies seine Gefährten. Die Helden treffen den Trupp dann im Umland von Gallys.

DIE 'KAISERLICHEN'

Bärfried führt die Helden zu seinen Kampfgefährten. Während er in Gallys herumschnüffelte, hatte sich der Rest der Truppe außerhalb in einem Wäldchen verschanzt. Die Gefährten sind Deserteure aus der kaiserlichen Armee oder Söldner, denen der chaotische Zustand der Wildermark im Moment zupass kommt. Die Mitglieder der Gruppe:

- Der gutmütige *Bärfried* selbst (siehe oben).
- Die stille *Wilna*, eine rund vierzigjährige Soldatin aus dem Kosch, ist von den Erlebnissen vor Wehrheim immer noch schwer in ihrem Glauben erschüttert.
- Der etwas tumbe *Alrik* 'der Kraftprotz' aus Ruchin hat in einem garetischen Landwehrregiment gedient.
- Der gefühlsduselige Zwerg *Xorol* aus Gareth hat in der *Maulwurf- garde* Schanzen gebaut. Er weiß, dass er, Zwerg hin oder her, am Gal- gen endet, wenn von seiner Desertion etwas bekannt wird.
- Die faule Almadanerin *Zirvosa Cavasaro* hat dem Puniner Garde- reiterregiment angehört und kämpft am liebsten mit dem Raben- schnabel.
- Der bornische Söldner *Jaschko Arboschenkow* ist ein zorniger Tunicht- gut, der behauptet, er stamme aus dem Landwehrregiment *Trollzacken*.

Die Gruppe wird sich den Helden wenn möglich 'unterstellen', um herauszufinden, ob Rohaja noch lebt. Ihr Auftrag ist, die Königin un- auffällig gefangen zu nehmen und zu Sulman al'Venish zu bringen. Dabei gerieten sie jedoch in die Fänge von Skirre Skarresand, die nicht ahnt, damit einem ihrer Herrn in die Suppe zu spucken.

Die Helden können die Gruppe recht einfach spalten: Wilna und Alrik sind klassische Gefolgsleute, die sich aus Gewissensgründen relativ leicht gegen ihre skrupelloseren Gefährten wenden lassen.

Die 'Kaiserlichen' werden die Helden auf keinen Fall in die Silber- mine begleiten (siehe S. 23), wenn die Helden noch nicht gegen sie vorgegangen sind, sondern derweil ihren Hinterhalt planen.

WAS BÄRFRIED DEN HELDEN SAGEN KANN

- Er und seine Kampfgefährten kamen nach Gallys, weil sie in Berler (65 Meilen westlich von Gallys) eine Spur von einer jungen blonden Frau und einem Soldaten aus der darpatischen Landwehr aufgenom- men hatten, auf die die Beschreibung von Rohaja von Gareth passte.

Der Soldat und die Frau hatten Anfang Praios 1028 bei einem Bauernhof Essen gegen ein Eidechsen-Amulett getauscht.

● Das Amulett hat Zirvosa 'konfisziert': Das gute Stück ist so kostbar, dass es einer garetischen Königin wohl angemessen wäre. Die Helden können sich möglicherweise sogar daran erinnern, das Kleinod in Rohajas Besitz gesehen zu haben.

● Dann sind Bärfried und seine Begleiter jedoch einer frischeren Spur gefolgt: Gerüchten von einer Menschenjagd der *Aaskrähen* auf eine Frau im Grassinger Gebiet. Die Soldaten konnten sich nicht vorstellen, dass Rohaja mit einem einzelnen Soldaten ausgerechnet nach Osten reist.

● Nach zwei Tagen unauffälliger Spurensuche in Gallys ist Bärfried auf 'Rohajas' Verhaftung gestoßen, wurde jedoch beim Herumschnüffeln entdeckt und zu ihr in den Käfig gesteckt. Ansonsten hat er keine Hinweise darauf gefunden, dass außer Nadyara eine andere junge blonde Frau hier durchgereist ist.

● Anbei: Die Helden haben auch niemanden in Gallys ausfindig machen können, der eine andere Frau, deren Beschreibung auf Rohaja passt, gesehen hat.

● Nadyara aber kam nicht über Berler, sondern stammt aus dem fürstlich-darpatischen Regiment, das in Rommilys aufgerieben wurde. Nadyara wurde von den *Aaskrähen* in Auweiler gestellt, wo sie sich nach wochenlanger Flucht über Ochsenried und Arlingen versteckt hatte.

● Also ist die Spur, die Bärfried und seine Gefährten in Berler fanden, möglicherweise doch die richtige gewesen.

● Rohaja hat Gallys also vermutlich umgangen. Bärfried hält es für vielversprechend, sich abgelegene Orte um Gallys herum vorzunehmen, um festzustellen, wohin die beiden eventuell gezogen sind. Dass sie auf größeren Straßen gereist sind, hält er für unwahrscheinlich.

GEN SÜDEN

Ein vorsichtiges Erforschen der Umgebung von Gallys bringt die Helden über kurz oder lang mit einem Zeugen zusammen, der relativ konkrete Hinweise geben kann. An den Egelsümpfen (am Egelweiher südwestlich von Gallys) wohnt der Kräutersammler *Urgmund* (der zur Not auf Reisen sein kann, um Vorräte aufzufrischen):

● Mitte Praios 1028 sind ein Mann und eine blonde junge Frau mit großem Rucksack aus den Egelsümpfen gekommen und haben sich bei ihm Kräuter gegen das Sumpffieber geben lassen. Der Mann stellte sich als Garvin vor, die Frau als Cella. Von einer Schwangerschaft konnte der Heiler nichts erkennen, auch nicht, ob ein Kind dabei war – die Frau hielt sich immer auf Distanz.

● Der Mann schien die Gegend gut zu kennen und zu wissen, wohin er unterwegs war. Die Frau hielt sich abseits und wirkte geschwächt, ließ sich jedoch nicht untersuchen. Allein ein paar stärkende Kräuter hat sie angenommen.

● Auf Nachfragen hat der Mann gemurmelt, er würde 'nach Hause gehen'. Wo das sei, hat er Urgmund nicht verraten.

● Der Kräutersammler hat die beiden darüber reden gehört, ob Cella für eine Wanderung in den Hügeln kräftig genug sei. Die Frau habe gesagt, dass sie keine Wahl hätten, da es in der Ebene zu gefährlich sei.

Erkundigungen über eine Hochschwangere oder einen Säugling ergeben kaum Resultate: Rohaja verbirgt den kleinen Albiron (siehe S. 22) stets in einem großen Tragesack mit Klappe. Da das Kleinkind sehr genügsam ist, fällt es kaum auf. Fragen die Helden gezielt danach, kann jemand es gehört haben.

Zu Rohajas Weg und ihrer Geschichte seit der Schlacht um Wehrheim siehe die **Zeitleiste: Rohajas Reise** auf Seite 15 und den Abschnitt **Die ganze Geschichte** (siehe S. 22).

NACH AUWEILER: WEITER GEN OSTEN

Die Helden begegnen auf ihrem weiteren Weg einem jungen Stammesgoblin auf Trophäenjagd, der Mitte Praios 1028 etwa zehn Meilen östlich von Auweiler beobachtet hat, dass ein Mann und eine Frau mit 'Haar wie Stroh' in den Hügeln in Richtung Bohlenburg wanderten. Der Goblin hat die beiden eine Weile lang verfolgt.

Haben die Helden den Hügelkamm zwischen Auweiler und Bohlenburg überquert, erhalten sie Ausblick auf zwei schwarze Bergspitzen zwi-

schen den selbst im (dieses Jahr kühlen) Hochsommer noch von Schnee bedeckten Bergen der nördlichen Trollzacken: die *Schwarzkappen*. Während schwarze Berge in der Schwarzen Sichel keine Besonderheit sind, stellen sie in den Trollzacken eine echte Ausnahme dar.

BOHLENBURG

Der kleine Ort Bohlenburg in der gleichnamigen Baronie konnte sich dank seiner Mauer und dem Desinteresse der durchziehenden Truppen verschanzen, nachdem diverse marodierende Banden durch Darpatien zogen, man Neuigkeiten von schrecklichen Geschehnissen erhielt und Menschen verschwanden – etwa der kleine *Friedmann* und der Bäckergehilfe *Boswig Semmler*.

Hier hat sich unter der Kontrolle des baronischen Vogtes *Marlbert Birkenbrink* derweilen eine Insel der Zivilisation gebildet, die es mit Recht und Gesetz sehr genau nimmt – zu genau, möchte man meinen: Zur Abschreckung werden härteste Urteile verhängt. Üblich sind schwere Prügelstrafen, Zwangsarbeit beim Ausbau der Verteidigungsanlagen sowie Verbannung aus der Stadt und auch Todesurteile. Der Vogt legt sich die Berechtigung für jeglichen Einfluss und jede Entscheidung aus einer eigenen Auslegung der Paragraphen des *Codex Raulis* und den Erlassen des Raulschen Reiches zurecht. Birkenbrink ist ein aufgeblasener kleiner Mann, der plötzlich unerwartet viel Macht in den Händen hält und diese freiwillig nicht wieder hergeben wird.

RECHTSPRECHUNG

In Bohlenburg findet gerade eine Hinrichtung statt. Der Vogt macht kurzen Prozess mit jüngst per Denunziation aufgegriffenen Deserteuren. Auch den Mitschuldigen drohen schwere Strafen.

Machen Sie die Helden auf einen greisen Ogerkrieg-Veteran neben ihnen aufmerksam, der entrüstet murmelt: "Zwei von der 'Bohlenburger Hand' lassen unsere Jungs und Mädels im Stich und kriechen nach Hause – und werden hier auch noch versteckt. Und da wundern sich die hohen Herrschaften, warum das Reich vor die Hunde geht! Damals unter Kaiser Hal, da bekam noch jeder, was er verdiente, jawoll, besonders dieser Verbrecher Galotta."

DIE 'BOHLENBURGER HAND'

Von fünf Freunden, die auszogen, um bei der darpatischen Landwehr vor Wehrheim zu kämpfen, kehrten nur die Deserteure Calja (Schneiderin) und Alrik (Schmied) nach Hause zurück. Auch Garvin gehörte zu der Gruppe. Die vierte und der fünfte im Bund waren die Schusterin *Gusnelde* und der Schreiner *Wulfhelm*, die vor Wehrheim fielen. Garvin stammt aus der wohlhabenden Händlerfamilie *Eichenfeld*, die ein Stück Jagdforst vom – momentan auf der Jagd nach schwarzen Schergen befindlichen – Baron *Goswin d.J. v. Rabenmund-Mersingen* gepachtet hat. Jeder kann können den Helden von der Gruppe sowie von Garvin berichten, auf den die Beschreibung als Begleiter der 'blonden Frau' passt.

Wenn die Helden das Vertrauen eines Mitgliedes der Familie Eichenfeld gewinnen können und versprechen, ihn nicht an den Vogt auszuliefern, erhalten sie die Beschreibung des Ortes, an den sich Garvin mit 'Cella' vor einigen Wochen geflüchtet hat: Eine abgelegene Jagdhütte am *Grünen Pinsel*, dem höchsten Hügel des Vorgebirges. Dorthin sind es zehn Meilen stetig bergan.

Über Cella und ihren Sohn können die Eichenfelds wenig sagen, da sie sich abseits gehalten und kaum ein Wort mit der Familie gewechselt habe. Garvin hat kaum etwas über sie berichtet, doch Vater Eichenfeld meint, sie und das Kind müssten wohl Schlimmes erlebt haben.

DAS BILD IM SCHWARZEN AVGE

Schließlich gleicht sich die Silhouette der Berge vor dem Osthimmel immer mehr dem Bild an, das die Helden im *Auge des Morgens* gesehen haben. Denn während die Helden den *Grünen Pinsel* besteigen, zeigen die Berge im Hintergrund genau das bereits gesehene Profil an – die Schwarzkappen. Ein Hackklotz mit Spänen und ein überdachter Holzstapel weisen auf die letzte Tätigkeit hin, bei der die Helden Rohaja gesehen haben (siehe **AdA 102**).

DER DESERTEUR

Bei der Waldhütte angekommen, ist diese leer – zumindest wirkt es so. Aufmerksame Helden sollten eine Luke im Hüttenboden bemerken, die in eine kleine Kammer führt, in der sich Garvin mit dem wenige Monde alten *Albiron* versteckt hat – Rohajas Kind. Auffällig ist ein frischer Kranz aus Blutblatt, der auf einem groben Holztisch liegt. Ein Greinen des Kleinkindes verrät das Versteck. Der sympathische, aber recht durchschnittlich aussehende Garvin hat mittelbraunes längeres Haar und ein kantiges Gesicht mit traurigen Augen. Er ist ein treuer Freund, aber kein Held: Wenn die Charaktere ihn bedrohen, wird er sich ergeben und ihnen die ganze Geschichte berichten, den kleinen Jungen allerdings nur bei Gewaltanwendung herausgeben. Wie die Helden mit ihm verfahren, sei ihnen überlassen. Rechtlich gesehen ist er ein Deserteur, praktisch hat er der zukünftigen Kaiserin des Mittelreiches das Leben gerettet.

ALBIRON

Das knapp zwei Monate alte Kind Rohajas ist schmal, aber gesund. Auf dem Kopf zeichnet sich dünner blonder Flaum ab, und die Augen sind vom hellen Braun der Mutter. Garvin kann berichten, dass Albiron nach der Geburt zunächst kränklich war, sich dies aber mittlerweile etwas gebessert hätte. Albiron ist ein erstaunlich stilles und genügsames Kind, das recht leise ist und viel schläft – den Helden auf der späteren Reise nach *Sankta Boronia* (siehe Seite 28) aber durchaus durch sein Schreien Ärger bereiten kann.

DIE GANZE GESCHICHTE

Garvin berichtet von dem Schrecken der Schlacht vor Wehrheim, von den Skeletten, den Dämonen, der schwarzen Wolke. Er sei mit seinen Freunden Alrik und Calja geflohen, aber von ihnen getrennt worden. ● In der Nacht hatte er aus seinem Versteck in der Ferne Feuersturm und Lichtblitze gesehen und gedacht, die Niederhöhlen brächen über Aventurien herein.

● Am nächsten Tag suchte Garvin nach seinen Freunden Alrik und Calja, fand sie aber nicht.

● Stattdessen stolperte er am Rande des entsetzlichen Schlachtfelds über eine Soldatin, die mit Verbrennungen und schweren Wunden verletzt, aber noch am Leben war. Ihre Kleider waren zerfetzt, und er sah, dass sie schwanger war.

● Er brachte die Frau im Wehrheimer Hinterland in ein Versteck und pflegte sie, denn ihr Schicksal beschämte ihn. Wo er aus Furcht geflohen war, hatte sie sich, trotz der Sorge um ihr Kind, beinahe im Kampf für das Reich geopfert.

● Bald machte er sich auf die Suche nach einem Heiler, da er den Tod von Mutter und Kind fürchtete. Im Wald fand er einen solchen (den Druiden *Wargan*), der sich auch auf ein wenig Magic verstand und bei der Geburt half.

● Die Frau nannte sich Cella – Garvin bemerkte eine Namensähnlichkeit mit seiner verschwundenen Kameradin, hielt dies aber für einen Zufall.

● Das Geburtsdatum des Kindes weiß Garvin nicht genau, tippt aber auf die Nacht des 30. Rahja 1027. Zumindest hofft er, dass es nicht der erste Namenlose Tag gewesen ist. Sicher ist, dass der Heiler sagte, das Kind sei mehrere Wochen zu früh gekommen.

● Der Junge heißt *Albiron*. Garvin gab ihm den Namen seines verstorbenen Großvaters, da Cella sich schwer mit der Namenswahl tat.

● Irgendetwas stimmte mit Cella nicht; sie erzählte nie von sich selbst. Garvin vermutet, dass sie etwas verbrochen hat und gesucht wird; ei-

nen Gedächtnisverlust nimmt er nicht an. Trotzdem spürt er instinktiv, dass sie etwas Besonderes ist.

● Er schlug ihr vor, ihn in seine Heimat zu begleiten, um dem Grauen der Schlacht zu entfliehen, und so reisten sie in die Trollzacken, um ein neues Leben zu beginnen.

● Von Wargan bekamen sie eine magische Krone aus Zweigen, die ihnen den Weg durch die Wildnis sehr erleichtert hat (siehe *Die Druidenkrone*, S. 33).

● Auf der Reise trug Cella das Kind meist in einem Tragebeutel vor den Bauch, um nicht allzu viel Aufmerksamkeit zu erregen – was angesichts der anderen Flüchtlingsfrauen auch nicht schwierig war.

● Knapp zwei Wochen lebten sie in der Hütte von Jagd und Waldesfrüchten. Cella liebte die Einsamkeit. Garvin glaubt, dass sie auch ihn liebt, auch wenn sie immer ein wenig abwesend war. Manchmal starrte sie stundenlang schweigend in die Nacht.

● Eines Abends kamen die Schurken des Alten Arve und haben Cella geholt – Garvin konnte sich gerade noch mit Albiron in den Wald flüchten. Als er wiederkam, war Cella fort, seine Hütte durchwühlt und geplündert.

● Garvins Eltern zur Folge treibt der Alte Arve seit Ingerimm 1027 sein Unwesen in der Gegend nördlich des Ochsenwassers und ist öfter in diesen Hügeln unterwegs.

● Empfindsame Helden können ahnen, dass Garvin sich von Cella und ihrem Kind ein wenig Familienglück erhofft hat. Momentan hält er das Kind bei sich und ernährt es mit Milch und Gemüsebrei.

Die genauen Daten können Sie der Zeitleiste *Rohajas Reise* entnehmen.

SKLAVENFÄNGER

Früher jagte der Alte Arve entlaufene Leibeigene und gesuchte Verbrecher, dann landete er selbst in der nahe gelegenen Silbermine. Jetzt zahlt Minenaufseher *Thurbald* Prämien für Arbeitssklaven, ohne zu fragen, woher sie kommen. Nach seiner Freilassung Ende Peraine 1027 sammelte Arve einen schlagkräftigen Trupp Menschenfänger um sich, mit dem er Bauern und Flüchtlinge für die Mine fängt. Mittlerweile umfasst seine Bande mit ihm neun Schurken, die auch von Räubereien, Plünderungen und anderen Missetaten leben.

Östlich von Bohlenburg sucht Arve derzeit drei Flüchtlinge aus der Mine. Bei dieser Treibjagd stoßen die Helden auf die Sklavenfänger und können die Bande zerschlagen und Gefangene machen.

Der Alte Arve mag samt einiger Kumpane entkommen und wird später von Thurbald dazu gezwungen, den Helden nach dem Verlassen der Silbermine (siehe Seite 27) nachzusetzen.

VERHÖR DER SKLAVENFÄNGER

● Von den politischen Veränderungen und der Besetzung im Mittelreich hat er kaum etwas mitbekommen. Arve sagte nur, man müsse sich nun "keine Sorgen um die Bluthunde der Fürstin" mehr machen.

● Die Sklavenjäger fangen Menschen und bringen sie zur alten Silbermine im *Skorpiontal*.

● Eine blonde Frau, auf die Rohajas Beschreibung passt, haben sie in Garvins Hütte geraubt und in die Mine geschafft ...

● ... und zwar Anfang Rondra 1028 (vor ein bis zwei Wochen; kurz nachdem die Helden Rohaja im *Auge des Morgens* gesehen haben).

● Die Silbermine ist in königlichem Besitz und wurde seit Jahren von Rommils aus mit strafgefangenen Verbrechern betrieben.

● Um die Jahreswende soll es dort auch einige mysteriöse Grabungen gegeben haben, aber niemand weiß Genaueres.

IM TAL DES SKORPIONS (ENDE RONDRÄ)

In diesem Kapitel befreien die Helden Königin Rohaja aus einer Silbermine. Die Stimmung in der Mine ist angespannt und eskaliert in einen Aufstand, während die Helden dort sind. Dadurch werden sie mit Rohaja zurück in den *Tiefen Stollen* gedrängt, wo die Helden auf einen Plan des 'Seelensammlers' Sulman al'Venish aufmerksam werden: Of-

fensichtlich hat er hier ein altes Artefakt geborgen, das wichtig genug war, dass ein hoher Diener Rhazzazors danach gesucht hat.

Die Helden stellen jedoch fest, dass Rohaja ihr Gedächtnis verloren hat, und brechen nach der Befreiung nach *Sankta Boronia* auf, um die Königin zu heilen.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

- Wichtig ist, dass die Helden die Mine erst verlassen können, nachdem sie
- die Hinweise auf den sogenannten 'Lumpensammler' (Sulman al'Venish) sowie dessen Verbündeten in Rommilys, den Hellsichtsmagus *Runald Rundarek*, erhalten haben (sei es von den Wachen oder den Gefangenen);
 - Rohaja gefunden und befreit haben (sei es noch gegen ihren Willen oder im Einvernehmen)
 - sowie den Tiefen Stollen im Bergwerk erforscht und hier die Hinweise auf den (abtransportierten) Troll-Obelisk und die dazugehörige Trollschrift gefunden haben.

WAS BISHER GESCHAH

Bereits im Jahre 711 BF wurde in der Skorpion-Mine ein Troll-Obelisk von Minenarbeitern entdeckt und von Magiern der Akademie Rommilys einer Untersuchung unterzogen. Doch nach einem Beben in den Trollzacken brach die Höhle ein und das Artefakt geriet in Vergessenheit. Rhazzazor kennt diese Steinsäulen als uralte Artefakte, die die Trollschamanen in ihrer Blütezeit dazu benutzten, den Sikaryan-Fluss der Dritten Sphäre zu korrigieren oder Trollpfade zu markieren. Schon seit Jahren sucht Rhazzazor nach einem solchen Obelisk und konnte jüngst durch seinen Gefolgsmann Runald Rundarek dessen Aufenthaltsort lokalisieren: Ein Untersuchungsbericht, der noch immer im Bibliotheksarchiv der Magierakademie von Rommilys liegt (siehe Seite 78), weist auf die Skorpion-Mine in Darpatien.

Direkt nach dem Einmarsch der 'Unheiligen Allianz' durch die Trollpforte im Peraine 1027 BF machte sich der Seelensammler Sulman al'Venish auf Geheiß von Rhazzazor mit Runald Rundarek daran, die Skorpion-Mine zu unterwerfen. Rundarek ging als 'Entsatz' in die Mine, um die Gegenwehr von innen zu schwächen, und die Wächter waren schnell tot, eingeschüchtert oder landeten selbst in der Mine. Der Kommandant war leicht zu beeinflussen. Sulman ließ zwei Monate lang in der unteren Sohle der Mine graben. Anfang Praios 1028 gelang endlich der Durchbruch in einen tiefer liegenden Stollen, den keine Karte abbildete. Dieser 'Tiefe Stollen' wurde abgesperrt, die Arbeiter, die sich hineingewagt hatten, getötet. Der Seelensammler hatte Rhazzazors gesuchtes Artefakt ausgegraben.

Mit Hilfe von Untoten spaltete Sulman den Obelisk in vier Teile und präparierte diese anschließend für Rhazzazors Großes Ritual. Anschließend wurden die vier Steinstelen in der Nacht aus der Mine transportiert und schließlich von seiner *Knochenhorde* nach Rommilys, in die Grotte Keranvor, nach Wehrheim und nach Gareth gebracht. Mehr zu dem Troll-Obelisk finden Sie auf Seite 117. Bald darauf verließen Sulman al'Venish und Runald Rundarek die Mine, in der nach wie vor Silber abgebaut wird. Anstatt des Lumpensammlers beutet die Feuer-Elementaristin *Ignicria von Rashdul* jetzt die Mine aus. Die Strafgefangenen werden mittlerweile von Sklaven unterstützt, die dem Alten Arve und seiner Bande in die Hände gefallen sind. Eine davon ist Rohaja von Gareth ohne Gedächtnis.

DIE SILBERMINE

Die gesuchte Mine liegt im Skorpiontal: in der Baronie Pulverberg und genau im Grenzgebiet zwischen Darpatien und den Schwarzen Landen (in den Ausläufern der nördlichen Trollzacken). Viele verbarrikadierte Stollen weisen daraufhin, dass der Erzabbau früher einmal intensiver betrieben wurde. In fast allen Minen finden sich in Stein gehauene Skorpion-Reliefs, die dem Tal seinen Namen gaben.

Wegen schwindender Erzvorkommen und der Nähe zu den Schwarzen Landen wird die königlich-darpatische Mine seit Jahrzehnten nur mit Zwangsarbeitern geführt. Die Verhüttung des Erzes findet in dem kleinen Ort *Silberhütt* statt.

Die Nummern im Text beziehen sich auf die Karte auf der nächsten Seite.

Der Bereich vor der Höhle ist von einem **Palisadenzaun mit Aussichtsturm (1)** umgeben. Dahinter wird Wasser aus einem Weiher über ein Rad in eine Holzrinne befördert und in die Mine geleitet.

Von der **Eingangshöhle (2)** aus führt ein Stollen in abschüssigem Zickzack in den Berg. An manchen Stellen wurden zwischen den Stollen kurze Verbindungsschächte angelegt, um wieder in verschüttete Bereiche vorzudringen. Durch solche Schächte wird Gestein hinaufbefördert oder Vorräte hinabgelassen. Durch die Eingangshöhle läuft Wasser in einer Holzrinne in den Minenbereich.

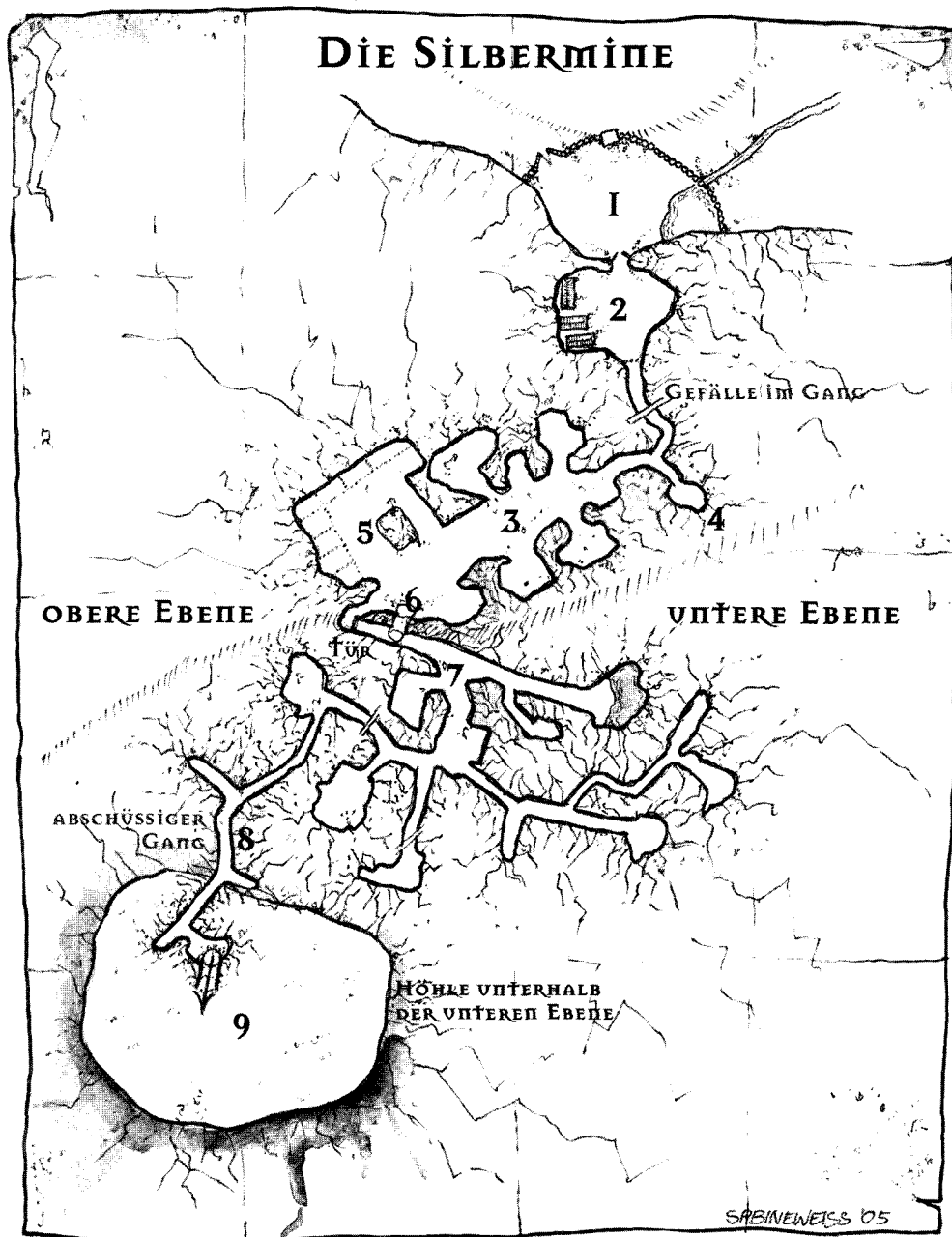
Im **Aufbereitungsstollen (3)** zerkleinert man das Erz, klassiert (nach Größe) und sortiert (nach Erzsorte). Hier arbeiten die etwa 15 schwächeren oder kranken Gefangenen relativ frei mit Hämmern zwischen Halden tauben Gesteins, verschiedenen Körben sortierten Erzes und Wasserrinnen. Einer der Räume ist eine mit filigranen Eisengittern geschmückte **Ingerimm-Kapelle (4)** aus den besseren Tagen der Mine, in der jeder Gefangene der oberen Ebene eine halbe Stunde am Tag beten kann. Im seitlichen Bereich des Stollens befindet sich der alte **Zellentrakt (5)**, in dem die Gefangenen des Aufbereitungsstollens bei Inspektionen oder Disziplinierungen eingesperrt werden.

Vom Aufbereitungsstollen führt ein insgesamt 12 Schritt tiefer **Verbindungsschacht (6)** in den 7 Schritt tiefer und schräg darunter liegenden Silberstollen.

Aus dem tiefer liegenden **Silberstollen (7)** fördert man das erzhaltige Gestein mit Körben und Kiepen. Neben dem meist abgesperrten Gang (siehe unten) ist er durch den Verbindungsschacht zu erreichen. Unten arbeiten die etwa 30 stärkeren Gefangenen mit schwerem Werkzeug. Niemand ist angekettet, und die Wachen betreten den Bereich nicht, so dass die Gefangenen Streitigkeiten, Arbeitsverteilung und eine Rangordnung unter sich ausmachen.

Der Silberstollen wird durch eine starke eisenverstärkte Holzwand mit Tür vom Aufbereitungsstollen abgetrennt, durch die allein die Wasserrinne führt. Die Tür wird schon lange nicht mehr benutzt, da die Gefangenen meist durch den Schacht hinabgelassen werden. Die Jahr-





zehnte alte Holztür ist durch die Feuchtigkeit teils morsch (was die Gefangenen für ihren Ausbruchplan nutzen wollen).

Das Wasser aus der Holzrinne fließt in eine Höhle mit einem Teich, aus dem es sowohl einen unterirdischen Zu- wie Abfluss gibt. Durch letzteren ist für wirklich geübte (und nicht klastrophobische) Schwimmer ein Entkommen möglich (drei *Schwimmen*-Proben + 7, jede kostet den Schwimmer 1W6+2 LeP(A)). Schon mehrere Gefangene starben allerdings bei dem Versuch.

Jüngst wurde auf Befehl Sulman al'Venishs ein alter Höhlenbereich erschlossen, der als **Tiefer Stollen** (8) bezeichnet wird (siehe den Kasten **Was bisher geschah**). An einem toten Gangstück wurde von den Arbeitern ein Durchbruch in der Wand angefertigt, der später an den Stützbalken sorgfältig und mehrfach vernagelt wurde. Dahinter setzte sich der Gang faulig riechend fort und führt zu einem Loch in eine etwa vier Schritte tiefer gelegene Höhle, die natürlichen Ursprungs zu sein scheint. Wegen des geringen Platzes am Wanddurchbruch kann sich immer nur ein Held abseilen. Die **Höhle** (9) ist gut acht Schritte hoch und umfasst etwa 50 Schritte im Durchmesser. Am Rand der Höhle finden die Helden eine Vielzahl von wild durcheinander gewürfelten Steinen: mannshohe Quader, flache Scheiben, kleine angekippte Steinbalken, verstreute Haufen von Kieselsteinen – allesamt verschieden groß und aus mehreren Gesteinen zusammengesetzt (die zum Teil auch nicht in den Trollzacken zu finden sind). Hierbei handelt es um eine *Trollische Raumbilderschrift*, die sich jedoch nur Experten auf den Gebieten alter Schriften oder fremder Kulturen als solche offenbart (meint: nur sol-

che sind zumindest in der Lage, die Ansammlung von Steinen als Schrift zu erkennen und könnten sich eine Zeichnung davon machen, um sie später zu 'übersetzen').

Auf dem Boden der Höhle finden sich die verstreuten Steinreste der Spaltung des Obeliskens. Mit *Sinnen-schärfe*-, *Fährten-suchen*-, *Steinmetz*- oder *Gesteinskunde*-Proben können die Helden den kaum noch sichtbaren Abdruck eines breiten, etwa 15 Schritt langen Objekts ausmachen, das hier gelegen haben muss (die Spur des Troll-Obeliskens).

MACHTHABER

Die Mine untersteht Sulman al'Venish, von dem die Wachen allerdings *nicht* wissen, *wer* oder *was* er eigentlich ist. Er wird nur beschrieben als "eine in stinkende Lumpen gehüllte Gestalt mit furchterregender Aura, die auf einem Skelettpferd reitet". Die Wächter kennen auch Cellas wahre Identität nicht.

Die Interaktion zwischen dem Dutzend Wachen und den etwa 45 Gefangenen beschränkt sich auf ein Mindestmaß. Die Wachen liefern den Gefangenen Nahrung, Werkzeug und Kleidung. Die Gefangenen bauen dafür Silbererz ab. Bleibt das Silber aus, versiegt auch der Nachschub an Vorräten.

Die Wachen sehen ein- bis zweimal am Tag im Aufbereitungsstollen nach dem Rechten und sortieren eventuelle Störfriede gleich aus, um sie dann eine Ebene tiefer arbeiten zu lassen. Den Silberstollen betreten sie üblicherweise nicht.

Die Besatzung der Mine besteht größtenteils aus Veteranen der kaiserlichen Armee, die bereits seit Jahren am Rande der Zivilisation Dienst tun. Die Wächter verfügen neben ihren *Kurzschwertern* und *Armbrüsten* über *Hellebarden*, um die Arbeiter notfalls auf Abstand zu halten.

- Der Kommandant **Thurbald Grotenwacht** aus Gratenfels ist ein alter Maraskan-Veteran mit halbseitiger schwacher Lähmung. Gegen das Leid um ihn herum ist er mittlerweile völlig abgestumpft und geht hart, aber nicht unnötig grausam gegen Ungehorsam vor. Er ist nicht böse, gehorcht dem Lumpensammler aber aus Angst aufs Wort.

- Die Weibelin **Maline Gerber** ist eine zynische und verbitterte Orkenschlacht-Veteranin mit zertrümmertem Fußgelenk, die sexuelle Gefälligkeiten erpresst und hart mit den Gefangenen umgeht. Maline konnte den ehemaligen Wächter Helmbrecht Wiesinger (siehe unten) nicht leiden und findet, er hat endlich das bekommen, was er verdient, nämlich selbst im Stollen zu schuften. Ihr Ziel: Respekt und Disziplin.

- **Ignicria von Rashdul**: Die rothaarige Feuer-Elementaristin mit lautem Gelächter und ausladenden, divenhaften Gesten kleidet sich stets in fließende rot-orange Gewänder. Sie stellt mit zwei Leibwächtern die 'Inspektionsmannschaft' Sulman al'Venishs dar. Beim Gefangenenaufruf sorgt sie für die nötige 'Feuerkraft'.

GEFANGENE

Die Gefangenen des *oberen Stollens* sind wegen Raub, Amtsanmaßung oder Schmutzgelei verurteilt worden, so etwa ...

- **Arlgard**: ehemalige Soldatin aus Beilunk; sitzt seit Jahren wegen Befehlsverweigerung ein; bis vor Kurzem die 'Starke Frau' im Aufbereitungsstollen; seit einigen Wochen leidet sie an Entkräftung, Hunger und Lichtmangel; liegt im Sterben.
- **die Feiste Filberta**: Hehlerin aus Rommilys; wurde kurz vor der Übernahme der Mine durch Sulman eingewiesen; hortet Tauschgut, Gefallen und Informationen; hat nun Arlgards Stellung als Anführerin im Aufbereitungsstollen inne und nimmt die Helden als Bedrohung wahr.
- **Milo die Maus**: geschickter Dieb; laviert sich seit drei Jahren mit Extra-Rationen durch, indem er Maline Gerber Liebesdienste leistet.
- **Boswig Semmler**: Bäckergehilfe aus Bohlenburg; fiel dem Alten Arve auf dem Weg zum Milchbauern in die Hände; tut aus Angst fast alles; verkauft die Informationen des geplanten Aufstandes an die Wachen (in der Hoffnung, freigelassen zu werden).

Im *Silberstollen* schufteten die kräftigen, aufsässigen oder gefährlichen Gefangenen. Räuber, Mörder und Aufwiegler klopfen hier mit jüngst eingefangenen Holzfällern, Köhlerinnen und Bauern Seite an Seite das Silbererz aus dem Stein. Da sich keine Wache jemals in den Silberstollen wagt, machen die Gefangenen hier unten die Rangordnung, die Gerichtsbarkeit und Streitereien unter sich aus. So zum Beispiel:

- **Helmbrecht Wiesinger**: ehemaliger Wächter, der von Ignicria in die Mine geworfen wurde. Helmbrecht kann von dem kaiserlichen Magier

- Runald Rundarek aus Rommilys berichten, der als 'Entsatz' in die Mine kam, sich aber als Spion dieses 'Lumpensammlers' erwies.
- **Hagen Garnklein**: Schläger und Räuber aus Gareth (dort mit eigener Bande); unbestrittener Anführer im Silberstollen; sieht Helden mit Kopf und Muskeln als Bedrohung und Konkurrenz an.
- **der kleine Friedmann**: neunjährige Bursche aus Bohlenburg; wird als Kind in den niedrigen Probegrabungsstollen eingesetzt; hat sich mit Cella angefreundet, die ihm Nachricht von seinen Verwandten bringen konnte, da sie durch Bohlenburg reiste.
- **Cella**: eigentlich die echte Rohaja von Gareth ohne Gedächtnis (siehe Kasten **Rohaja, und doch nicht Rohaja**).

VON LÜGEN UND VERRAT

Helmbrecht Wiesinger berichtet den Helden gerne genauer, wie die Übernahme der Mine vonstatten ging (**Was bisher geschah**, S. 23). Vor der eigenen Verhaftung hatte sich Helmbrecht mit dem Magier Runald unterhalten, der recht nervös war und von seiner geliebten Heimat Rommilys berichtete. (*Hintergrund*: Tatsächlich glaubt Runald, Rhazzazor würde im Gegenzug für die Hilfe Rommilys verschonen. Tut er auch – stattdessen griff Asmodeus schließlich Rommilys an ...) Rundarek sorgte im Rücken der Wachen dafür, dass der 'Lumpensammler' die Mine im Handstreich nehmen konnte. Zu Runald Rundarek siehe **Kapitel IV: Im Schatten der Gans**, S. 79.

ROHAJA, UND DOCH NICHT ROHAJA

FRAGEN NACH ROHAJA

Im letzten Monat sind drei mehr oder weniger blonde Frauen in die Mine gekommen. Da 'Cella' sich nicht vorgestellt hat, ist der Name kein Anhaltspunkt. Die Helden sollten allerdings früh auf Gerede über die 'verrückte Rohaja' stoßen, die ja 'noch nicht lange da sei' (die Gefangenen verlieren leicht das Gefühl für Zeit; diesbezügliche Angaben können sich also frappant widersprechen). Die Verrückte arbeitet im Silberstollen, bringt die Helden also tatsächlich näher an die echte Rohaja heran.

DIE VERRÜCKTE ROHAJA

Ein blondes, stupsnäsiges junges Mädchen im Silberstollen glaubt, Rohaja von Gareth zu sein. *Garlinde* wurde im Peraine 1027 als Betrügerin und Hochstaplerin hergebracht; sie glaubt selbst fest an ihre königliche Identität – ein Fall für die Noioniten. Spricht sich herum, dass 'Verrückte' gekommen sind, die nach einer Frau suchen, wird die irre Garlinde sich ihnen würdevoll und mit Tränen in den Augen als Rohaja offenbaren: Endlich glaubt jemand ihre Geschichte. Wird Garlinde erneut zurückgewiesen, kann sie der Auslöser des späteren Aufstandes werden: Je nachdem, wie es Ihnen in den zeitlichen Ablauf passt, schlägt sie entweder gleich kreischend um sich und versucht auf eigene Faust den Ausbruch an den Seilen des Verbindungsschachtes (andere Arbeiter folgen, weil sie dies für das Signal zum Aufstand halten), oder sie stürzt sich später mit einem Pickel auf die echte Rohaja, sobald sie merkt, dass die Helden diese für die Königin halten.

DIE AMNESIE

Ein Wiedersehen mit Rohaja ist ernüchternd: Die Königin erkennt die Helden nicht, was möglicherweise zu einigen Spekulationen zur Identität Rohajas führt (immerhin könnte es sich auch um ihre magische Zwillingschwester Yppolita handeln). Doch auch die Helden erkennen in Cella kaum Rohaja von Gareth wieder: Nachdem sie durch den Elementarsturm der Fliegenden Festung vor Wehrheim beinahe gestorben wäre und fast ihr Kind verloren hätte, hat sie ihr Gedächtnis verloren.

CELLA

Rohaja von Gareth hält sich für eine desertierte kaiserliche Soldatin namens Cella, deren Leben am Tag nach der *Schlacht um Wehrheim*

begann, als sie von Garvin gerettet wurde. Über ihre Herkunft und ihre Pflichten weiß sie nichts.

Vor ihrer Gefangennahme war sie in der Abgeschiedenheit der darpatischen Trollzacken sehr glücklich – hier hatte sie Zeit für ihren Sohn und die Muße herauszufinden, wer sie wirklich ist. Eine Bevormundung durch andere Menschen (auch die Helden) lehnt sie ab – erst will sie zu sich selbst finden. Dass sie eine Königin sein soll, glaubt sie nicht.

Jüngst vom Alten Arve gefangen und an die Silbermine verkauft, brachten ihr Unwillen gegen die Gefangenschaft und ihre kräftige Statur ihr schnell einen Platz im Silberstollen ein, doch sie plant mit den anderen Gefangenen den Ausbruch aus der Mine.

Stellen Sie Cella als eine nachdenkliche junge Frau dar, der im Moment nichts wichtiger ist, als ihren neugeborenen Sohn wieder in die Arme zu schließen und die nagende Frage bezüglich ihrer Vergangenheit zu beantworten. Vom Charakter her ist Cella grübelnd und in sich gekehrt, aber eine gute Freundin. Sie kann stundenlang zuhören und gibt nur zögerlich Ratschläge, denn sie hat kaum Erfahrungswerte, aus denen sie schöpfen kann. Sie sehnt sich nach einer liebevollen und großen Familie – vor der Einsamkeit graust es ihr.

Auf Garvins frühe Mahnung hin versucht Cella, sich nicht in andere Leute Probleme einzumischen, um keinen Ärger zu bekommen. Das fällt ihr jedoch schwer, weil sie ein ausgeprägtes Unrechtsempfinden besitzt, das auch vor Höhergestellten nicht Halt macht: Trifft sie auf einen Menschen in Not, wird sie helfen, besonders Unterlegene gegen übermächtige Gegner zu verteidigen.

Von den Sorgen und Selbstzweifeln ihres königlichen Amtes weiß Cella nichts, keine Last ruht auf ihren Schultern. Natürlich ist ihre Situation in der Mine alles andere als rosig, doch sie hofft auf den Erfolg des Ausbruchs. Von dem zornigen Drang nach Selbstbestimmung und gegen Bevormundung, mit dem sich die Königin stets gegen einengende Vorschriften, gönnerhafte Höflinge und ausweglose Zwänge ihres Amtes gewehrt hat, ist wenig zu spüren. Verfliegen ist auch die düstere Grimmigkeit, die Rohaja aus Sorge um ihr Reich und ihre Verantwortung stets begleitet hat.

Die Andeutungen der Helden lassen Cella hoffen und zweifeln zugleich. Auch wenn sie sich wünscht, ihr Gedächtnis zu erlangen, hegt sie doch großes Misstrauen gegen fremde Behauptungen, da sie deren Wahrheitsgehalt nicht überprüfen kann. Daher weicht sie

dem Thema aus und versucht, Widersprüche in den Aussagen der Helden aufzudecken.

Die erste Frage, die sie den Helden stellt, wird die nach dem Wohl ihres Sohnes Albiron sein.

DIE SEELE EINER KÖNIGIN

Wenn die Helden Ruhe und Gelegenheit haben, intensiver mit Cella zu sprechen (was vermutlich erst nach dem Ausbruch der Fall sein wird), müssen sie schon einige Argumente vorbringen, um Cella von der Wahrheit ihrer Behauptungen zu überzeugen. Lassen Sie die Spieler nicht mit Proben auf *Überreden* oder *Überzeugen* davonkommen – hier ist Rollenspiel gefragt. Die Helden müssen sich Rohajas Vertrauen völlig neu erarbeiten. Lügen, Betrug und andere Machenschaften sind dazu nicht geeignet – Rohaja ist auch als Cella ein direkter Charakter.

Besonders kleine emotionale Begebenheiten (das Schreiben der Rede in *SidW*, ein Zitat aus Rohajas eigenem Munde) sind geeignet, einen Widerhall in 'Cellas' Erinnerung hervorzurufen. Bei den meisten Erzählungen wird Cella mehr als erstaunt fragen: "Das soll ich gesagt haben? Wie selbstgefällig!" oder "So was traust du mir zu? Das würde ich nie tun." Schließlich kommt fast verzweifelt ein "Schau mich an. Sehe ich aus wie eine Königin?"

Die Helden können versuchen, sie mit Artefakten oder Ritualen aus ihrer Vergangenheit zu konfrontieren: möglicherweise das *Geheime Reichssiegel*, Splitter ihres alten Schwerts, einen Silbertaler mit ihrem eigenen Profil und einen Spiegel oder einen albernischen Heller mit Emers Antlitz. Möglicherweise tanzt ein Held mit Rohaja auch die ersten Takte einer Kuslikana, deren Schritte sie tatsächlich ohne nachzudenken trotz grober Stiefel elegant zu setzen weiß. All diese Dinge lösen bei Cella eine Ahnung aus, die sie in ihrer Überzeugung erschüttert und sie schließlich einwilligen lässt, die Theorie der Helden zumindest in Betracht zu ziehen.

Besonders aggressiv wird Cella, wenn man sie in die Enge treibt. Sollte es den Helden gelingen, sie in eine Zwangssituation ohne sichtbaren Ausweg zu bringen, bricht der zornige Drang nach Freiheit aus ihr hervor, der für Rohaja so typisch (und für Cella ungewöhnlich) ist.

Gönnen Sie Ihren Helden also, auch vor der Liturgie in *Sankta Boronia* einige Rohaja-typische Reaktionen aus 'Cella' herauszulocken, die auch ihr zeigen, dass sie vielleicht wirklich Rohaja sein könnte.

NACH DEM VERGESSEN

In der gemeinsamen Zeit mit 'Cella' kommen Ihre Helden der Thronfolgerin des Mittelreiches näher, als selbst Emer ihr je war. Nur den Helden ist es gegeben, die künftige Kaiserin derart ungeschminkt und frei von Ständelast und -dunkel zu sehen. Doch je inniger das Verhältnis zwischen Cella und den Helden sich entwickelt, umso schwieriger gestaltet sich der Umgang, nachdem Rohaja ihr Gedächtnis zurückerlangt hat. Wie soll ein Herrscher mit Menschen umgehen, die ihn so privat, so 'nackt' und verletzlich kennen, wie er es bei klarem Verstand nie zugelassen hätte? Aber auch standesbewusste Helden kann es sehr peinlich sein, in solch eine Situation gebracht zu werden.

Sobald Rohaja ihr Gedächtnis zurückerlangt hat, wird sie zu den Helden wieder die Distanz einer Königin zu ihren Vasallen aufbauen – und aufbauen müssen. Je nachdem, wie die Helden sich ihr gegenüber verhalten haben, kann sich das Verhältnis zwischen der Königin und den Helden (mit aller Verunsicherung, die das in den darpatischen Bergen gemeinsam Erlebte mit sich bringt) neu entwickeln.

Rohaja fühlt sich den Helden gegenüber in der Schuld und wird versuchen, sich selbst und ihrer Umgebung zu beweisen, dass sie die Königin sein kann, die alle erwarten. Doch mit Treue und Respekt werden die Helden für Rohaja auch in Zukunft zu Vertrauten, denen sie Geheimnisse anvertrauen können, die sie mit niemand anderem teilen kann – denn die Helden haben bereits auf den Grund ihrer Seele geblickt.

EINDRINGEN IN DIE MINE

Letzten Endes ist es den Helden überlassen, wie sie in die Mine kommen, um Rohaja zu befreien. Drei mögliche Methoden liegen nahe:

HEIMLICHKEIT

In die Mine ungesehen hinein- und wieder hinauszuschleichen, gelingt höchstens einem Meisterdieb. Mit Hilfe von Magie oder Götterwirken stellt der schmale unterirdische Bach, der aus dem Silberstollen fließt, eine Option dar. Das Entkommen von innen mit der Strömung ist eine Tat für Helden (drei *Schwimmen*-Proben +7, für jede gelungene Probe gehen 1W6+4 AuP verloren, bei jeder misslungenen erleidet der Taucher ebenso viele TP(A)); gegen die Strömung hineinzuschwimmen ist noch schwieriger und dauert länger.

GEFANGENNAHME

Ein Teil der Helden könnte sich vom Alten Arve oder den Wächtern der Mine als Arbeitssklaven gefangen nehmen lassen, während die anderen die Flucht von außen vorbereiten oder Waffen und Ausrüstungsgegenstände auf anderem Wege in die Mine befördern (etwa durch den Lichtschacht, der allerdings nur mit wirklich außergewöhnlichen Kletterkünsten oder fliegend zu erreichen ist).

Im *Silberstollen* werden die Helden von einigen Höhlen und Gangenden ferngehalten, damit sie den drohenden Aufstand nicht an die Wachen verraten. Die Stimmung unter den Gefangenen ist angespannt. Im *Aufbereitungsstollen* genießen die Gefangenen ihre wenigen Privilegien; Querulanten droht ein Sturz in den Verbindungsschacht. Die meisten 'Leichtgefangenen' im Aufbereitungsstollen wissen nichts von dem drohenden Aufstand; Boswig Semmler hat es vom kleinen Friedmann erfahren.

ENTSATZ

Eventuell möchten sich die Helden als kaiserlicher Entsatz für die Wächter oder als Inspizienten in die Mine einschleichen – zunächst wissen die Charaktere ja nicht, dass die Mine nicht mehr unter königlich-darpatischer Obhut steht. In dem Fall werden die Helden von den Wächtern eingelassen, beobachtet und wie rohe Eier behandelt, bis die Belegschaft schließlich beim Schlafen versucht, die Helden zu entwaffnen und in die Mine zu sperren.

ZWISCHEN DEN FRONTEN

APPELL

Bei einem Appell lernen die Helden die Sicherheitsmaßnahmen kennen: Die Glocke befiehlt die Arbeiter in die hinteren Bereiche, die Wachen lassen mit vorgehaltenen Waffen Vorräte absetzen und nehmen die Erzfässer, frische Leichen und anderes mit hinaus. Gibt es beim Appell Widerstand, ziehen sich die Wachen zurück und versperren den Stollen. Die Strafe ist Wasser- und Nahrungsentzug.

VORBEREITUNGEN ZUM AUSBRUCH

Die Gefangenen des Silberstollens planen einen Ausbruchsversuch, um ihrem Elend ein Ende zu setzen und endlich freizukommen – doch vollendet sind die Vorbereitungen noch nicht, obwohl man seit Wochen improvisierte Waffen fertigt und hortet.

Sobald die Helden Rohaja gefunden haben und sich Gedanken über einen Ausweg aus der Mine machen, wird Garlindes Anfall (und wahrscheinlich Überfall auf Rohaja) oder ein Zeichen von Hagen den Aufstand auslösen.

МАВНАМНЕН ДЕР ВАЧЕН

Die Arbeiter kennen das übliche Vorgehen der Wachen bei Unruhen. Da sie sich im Aufbereitungsstollen sicher wähnen, lassen sie die dortigen Gefangenen antreten, schicken sie mit vorgehaltenen Sturmsensen in den Zellentrakt und sperren diesen ab. Widerstand wird brutal mit den Waffen beantwortet.

Wenn der Fluchtplan Ihrer Helden zu gut ist oder die Helden per se zu mächtig, haben sich die Wächter und die Feuer-Elementaristin Ignicria bereits auf den Aufstand vorbereitet und warten nur auf den Ausbruch.

In jedem Fall sollten Sie den *Dschinn des Feuers* (siehe unten) nutzen, um eine allzu frühe Flucht der Helden zu blockieren und sie in den Tiefen Stollen zu dirigieren.

DER AUFSTAND

Zu einem Ihnen passenden Zeitpunkt oder durch den Anfall der 'falschen Rohaja' ausgelöst bricht der Aufstand der Gefangenen verfrüht aus. Während oben als Antwort auf den Krach bereits die Glocke zum Appell läutet, greifen die Männer und Frauen zu improvisierten Waffen und Werkzeugen, Holzschilden und einer improvisierten Ramme. Die Wachen decken den Schacht zum Silberstollen ab, doch die Arbeiter stürmen mit der Ramme zu der morschen Tür und brechen sie mit einigen Anläufen auf.

Zwischen den Wachen und den Gefangenen entbrennt ein blutiger Kampf. Zwar verfügen die Wärter über die besseren Waffen mit höherer Reichweite, doch die Gefangenen aus dem Silberstollen sind den Wächtern zahlenmäßig um das Drei- bis Vierfache überlegen – und haben nichts zu verlieren. Bedenken Sie im Kampf unbedingt die hohe Reichweite der Infanteriewaffen der Wachen (Distanzklasse NS, also als Stangenwaffe und Nahkampf-Waffe verwendbar; ein Held mit einem Dolch müsste erst die Hellebarde unterlaufen, bevor er angreifen kann, ein Schwertkämpfer immer noch eine AT +6 schlagen, um zu treffen, siehe MBK 22) sowie Abzüge für improvisierte Waffen, und die Umgebung: enge Stollen und schwaches Licht erleichtern das Kämpfen nicht.

ESKALATION

Nach dem Durchbruch der Gefangenen durch die Holztür (siehe Die Mine) gerät die Lage für die Wächter außer Kontrolle. Spätestens jetzt greifen die Magierin Ignicria und ihre beiden Leibwächter mit IGNIFAXIUS, IGNISPHAERO und WAND AUS FEUER sowie einigen Schläuchen Öl in den Kampf ein. Vor dem Tod durch Verbrennen oder Erstickten fliehen die Gefangenen in den Silberstollen oder gar in den Tiefen Stollen.

DER DSCHINN DES FEVERS

Um den Aufstand im Zweifelsfall niederzuschlagen, hat Ignicria einen gebundenen FEUERDSCHINN in der Hinterhand, der einen Trupp Überlebender und die Helden in den Silberstollen und schließlich in den Tiefen Stollen jagt (den der Dschinn nicht betritt, die Kraft von Erz und Humus ist dort noch immer stark).

Wenn die Helden die Hinweise im Tiefen Stollen noch nicht gefunden haben, sollte der Feuerschinn ihnen die Fluchtwege verstellen und sie dorthin treiben. Haben sie Rohaja noch nicht gefunden, können sie sie vor dem Dschinn retten.

Gegen den Dschinn sind nur magische (nicht aber geweihte) Waffen wirksam. Besonders Wasser schreckt ihn, Wassermagie verursacht doppelten Schaden (Feuerzauber immer noch den einfachen), zu bannen ist er mit REVERSALIS DSCHINNENRUF. Als Schutz kann der GARDIANUM die magischen Feuerangriffe abfangen. Ein gut platzierter FORTIFEX oder ein WEICHES ERSTARRE können den Dschinn ebenso wie eine WAND AUS WASSER auch eine Weile fernhalten.

Je nach Bewaffnung und Astralenergie Ihrer Helden können Sie anstatt des Dschinns auch einen schwächeren Feuergeist wählen (siehe MW 109f.), denn ohne magische Waffen oder Zauber sind Ihre Helden quasi hilflos. Alternativ könnte in einigen wurfgeigneten Felsbrocken noch trollische Restmagie stecken.

Der Feuerschinn

INI 14+W6 AT 21* PA 5 TP 3W+6** LE 30 GS 10 MR 13

*) Die Flammenzungen haben eine Reichweite von 7 Schritt.

**) Die Angriffe des Feuerschins mindern eventuellen Rüstungsschutz und beschädigen brennbare Waffen.

IN DEN TIEFEN STOLLEN

Cella (nur aus zweiter Hand, ein anderer Mitgefangener wie etwa der ehemalige Wächter Helmbrecht hat die Ereignisse direkt miterlebt) wird bei der Flucht in den Tiefen Stollen bedrückt Folgendes schildern:

● Dies war die zentrale Baustelle, nachdem der schreckliche Lumpenmann die Mine übernommen hatte. Ein uralter Einsturz wurde aufgedeckt und so der Zugang zur Höhle freigelegt.

● Federführend beim Finden der Höhle war der Hellsichtmagier Runald Rundarek, der sich offensichtlich ganz besonders mit der Mine und den Stollen auskannte.

● Alle, die in die Höhle blickten, sind getötet worden.

● Der Lumpenmann ist zusammen mit Knochenmännern hinuntergestiegen und hat Gesänge und Beschwörungen abgehalten, und schließlich hörte man viele Hämmer und Meißel.

● Abschließend wurden sämtliche Arbeiter weggetrieben, um etwas Schweres durch den Schacht nach oben zu hieven. Auch hier waren die lebenden Skelette tätig.

● Danach wurde der Zugang verbarrikadiert.

Untersuchen die Helden die Höhle weiter, können sie Hinweise auf den riesigen Steinklotz und die trollische Raumbilderschrift finden (zu den Hintergründen siehe Was bisher geschah, S. 23).

DIE FLUCHT

Haben die Helden den Feuerschinn besiegt, stellen sich ihnen kaum noch Gegner entgegen – der Aufstand hat die meisten Wachen und viele Gefangene das Leben gekostet. Die vernichtende Kraft des elementaren Feuers hat jedoch viele Stützbalken beschädigt, so die Mine einzustürzen droht. Wer im oberen Schacht noch lebt, rettet sich beim ersten Vibrieren der Erde vor den fallenden Brocken.

Die Helden müssen sich derweil aus dem zweiten Untergeschoss (über Tiefen Stollen und Silberstollen in den Aufbereitungsschacht) hinauf retten. Anfangs treffen die Steinbrocken von der Decke noch mit 1–3 auf W20 und verursachen 1W+3 TP. Sie sollten jedoch sowohl die Einschlagsdichte wie den Schaden auf dem Weg der Flucht erhöhen, damit den Helden mit letzter Kraft die Flucht mit Cella/Rohaja aus dem Stollen gelingt.

ABSCHIED VON DEN BERGEN

'Cella' will sofort zu ihrem Sohn Albiron und zu Garvin zurück. Bei der Hütte Garvins können die Helden schließlich auch ein wenig Atem holen und Wunden kurieren.

DER KLEINE ALBIRON

Rohajas Sohn ist im Rondra gerade einmal zwei Monate alt. Im Umgang mit ihrem Kind zeigt die junge Mutter Liebe und Zärtlichkeit – auch wenn sie eher die rauen Hände einer Kriegerin als die einer Amme hat. Bis zur Wiederherstellung ihrer Erinnerung (siehe den folgenden Abschnitt) ist Rohaja von dem Kind kaum zu trennen. Sie trägt Albiron in inniger Zweisamkeit, wechselt und wäscht die Leinenwindelchen und bastelt ihm grobe Spielzeuge aus Tannenzapfen und Stöckchen.

QUO VADIS, ROHAJA?

Rohaja kann in ihrem jetzigen Zustand nicht nach Gareth zurückkehren. Ihr Gedächtnis muss, so möglich, vorher wiederhergestellt werden. Da die Helden bereits mit dem *Stab des Vergessens* vertraut sind und wissen, dass er 'Erinnern' kann, werden sie vermutlich nach einem Boron-Geweihten suchen, der die Liturgie zum Rufen des Stabes beherrscht.

Wie Garvin bekannt ist, befindet sich etwa 30 Meilen nördlich von der Berghütte das Heiligtum *Sankta Boronia*. Von den Golgariten wissen die Helden, dass dieser Tempel durch einen *Schleier des Vergessens* verhüllt wurde und nicht in die Hände des Feindes gefallen ist. Wenn die Priester des Gottes des Vergessens und der Erinnerung Rohajas Gedächtnis wieder herstellen kann, dann doch sicher an einem solch heiligen Ort!

Wenn die Helden selbst nicht auf die Idee kommen, vor ihrer Heimkehr nach Gareth dem Heiligtum *Sankta Boronia* einen Besuch abzustatten, dann kann Garvin (eventuell im Vertrauen von Rohaja über die unglaubliche Geschichte der Helden informiert) sie darauf bringen: Garvin glaubt nicht, dass seine Cella ausgerechnet Königin Rohaja sein soll. ("Und ich bin der Kaiser von Maraskan.") Darum fordert er geradezu, bei den Boron-Geweihten ihr Gedächtnis wieder herzustellen: "Dann werden die Damen und Herren Helden schon sehen, wie

falsch sie liegen.“ Dass Garvin damit *seine* Cella für immer verliert, will er nicht wahrhaben.

Cella hält generell nichts von einer langen Reise durch die Wildermark nach Gareth – denn wenn die Helden lügen oder sich irren, wartet in der Hauptstadt Gefangennahme und Hinrichtung wegen Desertion auf sie. Selbst wenn sie entkommen kann, ist die Rückreise lang und gefährlich. “Solange ich nicht selbst weiß, dass ich diese Königin bin, werde ich auch nicht nach Gareth gehen!” Sollten die Helden noch nicht ausreichend Überzeugungsarbeit geleistet haben, um Cella zumindest von der Möglichkeit zu überzeugen, dass die Rohaja-Geschichte wahr ist, können sie (bei der Hütte Garvins angelangt) den ehemaligen Soldaten mit als Argument verwenden: Wenn Cella tatsächlich Rohaja ist, kann sie ihn trotz Desertion begnadigen und ihm so für ihr Leben danken. Doch Cella drängt auf das Versprechen, dass sie und Garvin nicht wegen ihrer Fahnenflucht belangt werden, falls sich die Helden in ihr irren sollten.

GEN ERINNERUNG

Garvin begleitet die Helden nach *Sankta Boronia*, obwohl er immer noch als Fahnenflüchtiger gilt. Er will sichergehen, dass die Helden es ehrlich mit ‘Cella’ meinen, und dabei sein, wenn sie die Meinung der Helden geraderückt.

Von der Hütte in den nördlichen Trollzacken liegt *Sankta Boronia* dreißig Meilen in ungefähr nördlicher Richtung. Die Wanderung wird mindestens zwei Tage in Anspruch nehmen, da die Helden durch die Ausläufer des Gebirges wandern und mindestens drei Kämme des Vorgebirges der Trollzacken überwinden müssen. Ein weiteres Problem ist, dass das Boron-Heiligtum in direkter Nähe zum Todeswall liegt, jener unheiligen Mauer, die einst die Grenze zwischen dem Reich und den Schwarzen Landen dargestellt hat. Man muss also mit einer starken Präsenz des Feindes rechnen.

REISEBEGEGNUNGEN NACH BORONIA

● **Abrechnung:** Sind die Helden noch nicht dahinter gekommen, dass die ‘Kaiserlichen’ unter Bärfried Auerfrei (siehe oben) gegen sie arbeiten, sollten diese nach einer kleinen Atempause auf dem Weg nach

Sankta Boronia zuschlagen. Alternativ kann der Alte Arve mit seiner Bande Menschenjäger auf Rache sinnen. Je nach Belieben kann diese finale Abrechnung entweder ein kurzer Überfall oder eine regelrechte Jagd bis nach *Sankta Boronia* werden, die erst kurz vor den Lagern der feindlichen Truppen endet (oder diese persönlichen Feinde gar draußen lauern, bis die Helden wieder herauskommen).

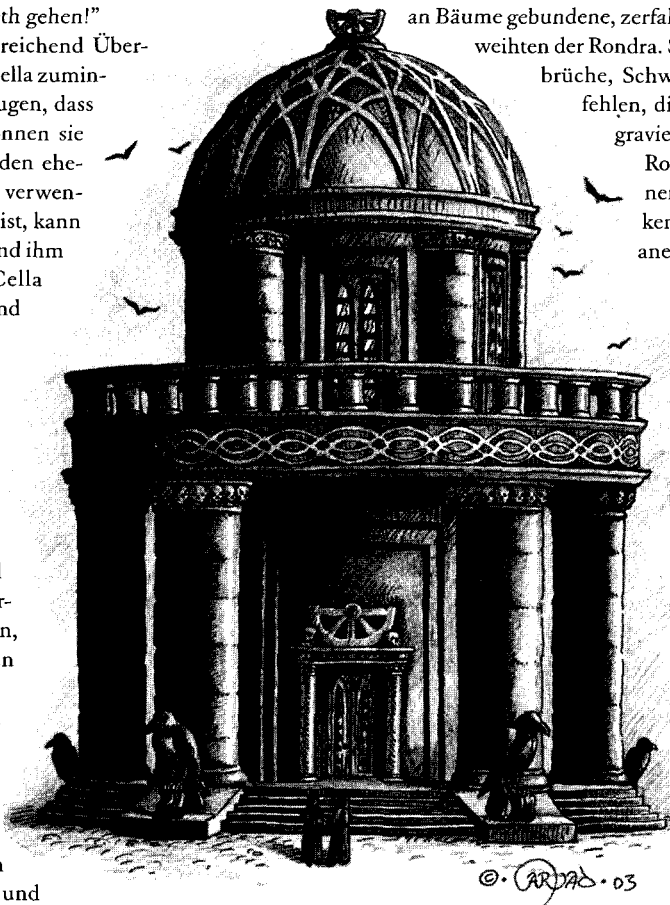
● **Leichen im Wind:** Kurz vor der Trollpforte finden die Helden an Bäume gebundene, zerfallende Leichen in den Farben von Ge-weihten der Rondra. Sie sind an vielen Wunden (Knochenbrüche, Schwerthiebe) gestorben. Die Schwerter fehlen, die Schwertfeln mit den hinten eingravierten Schwertnamen hängen noch am Rock. Die Identität der Leichen sei Ihnen als Spielleiter überlassen – vielleicht kennt Ihre Runde ja ein, zwei Rondrianer, die hier ein ehrenvolles, aber unbemerktes Ende gefunden haben können.

● **Durch feindliche Reihen:** Die Helden müssen sich durch die bei *Sankta Boronia* stationierten Truppen von der Trollpforte schleichen (Beschreibung siehe Seite 16). Es sollte zumindest eine Konfrontation samt einem kleinen Trupp Söldner mit einem Weibel geben, von denen ein Kämpfer (am besten der Anführer) überlebt und fliehen kann, nachdem er gegen einen Helden und Rohaja gekämpft hat. Nach dem Kampf wird die grübelnde Cella/Rohaja mitteilen: “Er kannte mein Gesicht, glaube ich. Er hat mich genau so angesehen wie ihr vor ein paar Tagen.”

Nun ist auch die Gegenseite der Langsamkeit derischer Kommunikation und Irrtümern unterworfen, so

dass es eine Weile dauert, bis die Nachricht des Zeugen – “Ich habe Königin Rohaja gesehen!” – a) einem zuständigen Offizier mitgeteilt wurde, der sie b) glaubt und c) an einen Obersten oder Magier weitergeleitet hat, der d) Entsatz schicken kann und e) das Risiko eingeht, Lucardus von Kemet auf das Wort eines kleinen Söldners hin zu alarmieren.

Doch den Helden sollte diese Begegnung wieder einmal mehr verdeutlichen: Die Zeit drängt. Sie können sich mit Rohaja nicht ewig im Boron-Heiligtum verstecken. Der Feind schläft nicht.



SAKTA BORONIA (29. RONDR)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem müsste man das Heiligtum sehen – doch davon ist keine Spur. Ist es inzwischen doch niedergebrannt worden? Ihr nähert euch vorsichtig.

Dann erkennt ihr Nebel vor euch, der sich über den zertrampelten Boden zieht. Nebel, der die Landschaft so dicht und plötzlich verhüllt, dass es nicht mit rechten Dingen zugehen kann. Schleier umweben euch und verwandeln die Umgebung in eine blasse und schweigende Geisterwelt.

Schließlich werden die Nebel so dicht, dass man die Hand vor Augen nicht sieht. Ihr meint, eine tröstende, zärtliche Frauenstimme flüstern zu hören, ohne dass man all ihre Worte verstehen könnte. Das Flüstern spricht von Schlaf und Traum, die in Tod und Vergessen münden.

Doch trotzdem spürt ihr mit voller Gewissheit, dass hier gerade ein göttliches Werk geschieht.

Als die ‘Unheilige Allianz’ am 16. Peraine 1027 aus dem Todeswall hervorbrach, flehten die Priesterinnen und Priester *Sankta Boronias* den Gott des Vergessens an, das Heiligtum zu schützen. Die Gnade der Heiligen Etilia stand dem Heiligtum wie schon einmal bei, als die Priester Boronias um ein Großes Wunder flehten: Der Tempel wurde verhüllt. Manche Priester spekulieren, ob der Hügel mit den Heiligtümern nun in einer Traumwelt existiere oder gar in einem Teil der Vierten Sphäre (der Geisterwelt). Dort, wo früher das Gebäude stand, sieht man nur noch dichte Nebelschwaden.

Der *Schleier des Vergessens*, der sich etwa einhundert Schritt um das Heiligtum herum erstreckt, schützt den Tempelhügel und sorgt als Heiliger Boden dafür, dass allein die wahrhaft Gläubigen oder Schutz Suchenden in das Heiligtum vordringen, Dämonen und Paktierer dies aber gar nicht erst versuchen können. (Zu *geweihtem* und *heiligem Boden* siehe MGS 52.)

DURCH DEN SCHLEIER DES VERGESSENS

Neben der Undurchsichtigkeit des Nebels wird *Sankta Boronia* durch ein Wunder des Vergessens geschützt. Jeder, der den Nebel betritt, beginnt zu vergessen. Das Vergessen geht in drei Stufen (unten als *Altäre* bezeichnet) vonstatten, die nacheinander folgen. Während dieser drei Stufen prüft die Heilige Etilia, deren Reliquie in *Boronia* gehütet wird, ob der Unwissende würdig ist, das Heiligtum zu betreten.

Handeln Sie die unten stehenden Stufen nicht allzu schnell ab – vielleicht trifft die Helden die Angst, sich selbst zu verlieren, und sie ergreifen die Flucht? Wer umkehren will, kann dies ohne Mühe und Orientierungslosigkeit tun, leidet jedoch noch tage-, oft wochenlang unter Gedächtnislücken – besonders, was das Heiligtum betrifft.

Übrigens wird der Held, der in *Aus der Asche* Bruder Zyriaks Seele aus Borons Hallen getragen hat, sein Gedächtnis in jedem Fall behalten.

AMNESIE

Im Rollenspiel ist ein Gedächtnisverlust mehr als nur das Ausradieren eines Ereignisses, sondern ein Konflikt, der einen Spieler noch näher zum Kern des Rollenspiels führen kann: seinem Charakter. Was ist der Mensch hinter der Maske des harten Kriegers? Wie sieht die Magierin ohne ihre bedrückende Vergangenheit und die Last auf ihren Schultern in die Zukunft? Der Zwerg erinnert sich nicht an sein Versagen bei der Feuertaufe, die Elfe nicht an den Tod ihrer Sippe. Wie stark haben diese Hintergrundgeschichten den Charakter geprägt? Macht der Held vielleicht Pläne, die völlig unabhängig von Schwarzem Drachen und Kaiserreichen sind?

Ein Held kann seine (vielleicht sehr tödlichen) Fähigkeiten, seinen Besitz und seine Freunde von einer ganz anderen Warte aus neu entdecken. Hier können Sie sich an Filmen wie *Die Bourne Identität*, *Memento* oder *Der Mann ohne Vergangenheit* orientieren. Für den quälenden Aussetzer in der Erinnerung können *Total Recall* und *Angel Heart* als Hilfe dienen.

Wenn Sie aber der Meinung sind, dass Ihre Runde auf ein solches Spiel keine Lust hat, dann zwingen Sie sie nicht dazu – jeder hat einen anderen Spielstil, und die oben vorgeschlagene Nabelschau entspricht möglicherweise nicht jedermanns Geschmack. Andererseits können die Helden Rohajas Leiden und Verunsicherung hier am eigenen Leib erleben.

GLÄUBIGE ANDERER RELIGIONEN

Was tun mit einem Moha, einem Elf oder Zwerg oder einem Novadi, der dem Mittelreich so verbunden ist, dass Sie ihn in diese Kampagne aufgenommen haben? Auch sie können Zugang zum Heiligtum *Boronia* erhalten. In dem Fall können Sie bei der Prüfung der Etilia mehr auf menschliche Werte achten oder gar Verwandtschaften zwischen den Glaubenssystemen benutzen. Zerzal oder die Geisterspinne Takehe zum Beispiel besitzen Aspekte, die mit Boron assoziierbar sind – Gnadenlosigkeit, das Töten, das Sterben.

Wenn Sie möchten, können Sie die Vision dann auch in das Gewand der jeweiligen Religion kleiden, um dem Charakter Stoff für Diskussionen zu geben – wie etwa "Boron ist nur ein kleiner Teil von Kamaluq. Wir sind an diesem Ort nicht lange willkommen, denn hier herrscht die Geisterspinne." oder "Ich habe keine Menschenfrau gesehen. Zerzal schützt diesen Ort – und das heißt, dieser Ort ist kein guter Ort für Lebende."

Fremdgläubige oder Ungläubige, deren Ansicht Sie für gar nicht kompatibel halten, können immer noch mit Amnesie nach *Sankta Boronia* Zugang erhalten und hier Boron einmal völlig wertfrei kennen lernen. Das heißt nicht, dass ihnen der Kult um den Tod und das Vergessen sympathisch sein muss – für viele Menschen ist gerade das Leben solcher Geweihter zu fremdartig. Doch vielleicht sehen sie nach dieser Amnesie Boron und ihre Queste auch in ganz neuem Licht.

DIE ALTÄRE

Die nachfolgenden Szenen an den Altären dienen nur als Beispiele für die Prüfungen, die den Alveraniaren Borons zugeordnet werden können: Bishdaniel, Golgari und Marbo. Ebenso können Sie eigene Szenen entwerfen, die mehr auf den Hintergrund Ihrer Heldengruppe oder aber auf Rohajas inneres Trauma des Zwists zwischen Freiheitswille und Pflicht, zwischen Autorität und Einengung durch höfische Zwänge zugeschnitten sind.

Wer die Prüfungen besteht, behält sein Gedächtnis und kann die Gefährten durch die Schleier leiten. Wer eine Prüfung nicht besteht, kann auch die folgenden nicht ablegen, erhält sein Gedächtnis erst beim Verlassen von *Sankta Boronia* wieder und kann sich später nicht daran erinnern, es jemals betreten zu haben. Mindestens ein bis zwei Helden sollten also die Prüfungen bestehen, damit in *Boronia* nicht alle Helden ohne Gedächtnis sind.

Wichtig ist hier, dass Sie jede Reaktion der Helden einzeln abfragen (vielleicht auf Zettel notiert), denn es kommt auf den inneren Impuls des Helden, nicht auf die richtige Reaktion an. Jemand, der für Rohaja in den Kampf eingreifen wollte, kann zwar vom 'Schlachtfeld' mitgeschleift werden, doch das hilft ihm bei seiner Prüfung auch nicht mehr.

DER ERSTE ALTAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam dringt ihr tief in den dunstigen, grauen Schleier ein. Zunächst sind nichts weiter als Nebelschwaden um euch herum, dann schälen sich langsam Konturen heraus: Mauern, Zäune, Kuppeldächer – ihr steht in der Hauptstadt Gareth.

Aber in was für einem Gareth! Lebende Leichname wanken die Straßen entlang und verrichten stumpfsinnig ihr Tagwerk, Schädelpyramiden markieren den Einflussbereich des Schwarzen Drachen und Verwesungsgestank liegt über allem. Ihr habt versagt! Rhazzazor ist gekommen und hat gesiegt.

Dann hört ihr das rhythmische Schlagen von Flügeln. Schließlich schält sich vor euch der Schwarze Drache aus den Schwaden und landet erderschütternd vor euch.

Seine Stimme dröhnt in euren Schädeln: "Flieht, und ich werde euch verschonen. Bleibt und ich werde euch töten (zerfleischen, fressen, vernichten)!"

Diese erste Prüfung der Heiligen Etilia, die den Weg der Helden durch den *Schleier des Vergessens* begleiten wird, repräsentiert den größten Alptraum der Helden. Wer resigniert, Angst bekommt oder gar fliehen will (wie Garvin, den die Helden jedoch aufhalten und weiterführen können), wird bereits am ersten Altar scheitern: Hier sollen eine Person oder ein Tier ihre indirekten Ziele und wenig wichtige Dinge vergessen. Die Absicht, *Boronia* zu finden, gehört dazu.

Regeltechnisch können Sie die Angst auch mit einer MU-Probe +5 abfragen, falls in Ihrer Runde solche Situationen weniger durch Rollenspiel gelöst werden. Helden, die hier Angst zeigen oder dies für wahr empfinden, beginnen bereits zu vergessen: "Wo wolltest du gerade noch hin? Du weißt es nicht mehr. Und Dinge, die man vergisst, sind ja oft nicht so wichtig." So kann es schnell geschehen, dass einzelne Helden im Nebel die Orientierung zu verlieren drohen.

Wichtiger ist, dass ein Held, der die Prüfung bestanden hat, andere weiterleitet, die gescheitert sind.

FINGERZEICHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nebel umhüllen dich wie ein dicker Schleier. Du bist allein, als du meinst zu erkennen, wie sich eine Gestalt daraus hervorschält. Verschwommen siehst du, dass eine gütige dunkelhaarige Frau mittleren Alters dich betrachtet. Aus ihren Augen strahlt das Feuer des Glaubens, der Hingabe und des Opfermutes. Sie hebt ihre Hand und berührt deine Stirn mit drei Fingern, deren Knochen goldfarben durch die Haut scheinen.

Diese Vision der Heiligen Etilia, deren Fingerknöchel in *Boronia* als Reliquie bewahrt werden, prüft diejenigen, die sich so weit in die Nebel vorgewagt haben. Sie weist jenen weiter den Weg durch den Nebel, die rechten Glaubens oder wahrhaft Schutz suchend sind und die Prüfungen bestehen.

DER ZWEITE ALTAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört Kampfgeschrei aus der Ferne, das schnell näher kommt. Augenblicke später rennen von Panik und Entsetzen gezeichnete kaiserliche Soldaten an euch vorbei – offenbar auf der Flucht vor einer furchtbaren Bedrohung, die ihnen folgt. Ihr erkennt einen zweiten Garvin, wie er sich mit jemandem in die Büsche rechts von euch schlägt, während die Erde langsam zu beben beginnt. Das Inferno von Wehrheim beginnt!

Ein von Nebeln verschleierter Pfad führt rechts ab. Doch geradeaus seht ihr Königin Rohaja auf ihrem steigenden Pferd, von Dutzenden von Untoten und Dämonen umringt. Sie haben die junge Frau umschlossen und strecken ihre Klauen aus, um sie in Stücke zu zerreißen. Im Hintergrund naht ein Feuersturm. Rohajas klare braune Augen blitzen hell, als sie sich stolz in den Steigbügeln aufstellt, das Schwert *Hagrondriar* in den Himmel reckt und euch zuruft: "Seid standhaft und sammelt euch bei mir! Wir können noch siegen, wir können sie noch schlagen! Für das Reich!"

Auch diesmal gilt es, sich auf die Dinge zu konzentrieren, wegen denen die Helden hergekommen sind: Um Rohaja die Erinnerungen zurückzugeben, muss sie erleben, was mit ihr während der Schlacht von Wehrheim geschehen ist.

Wer versucht, bereits Geschehenes ungeschehen zu machen, wird im Nebel verloren gehen – die Vergangenheit kann man nicht ändern. Nur jene, die den Pfad in den Nebelschleier zu ihrer Linken beschreiten und dabei mit ansehen, wie Rohaja schließlich von einer Windhose erfasst und fortgerissen wird, können diese Prüfung bestehen.

Jedem anderen aber gleiten die restlichen Erinnerungen in Vergessenheit und hinterlassen die Person auf seine Fertigkeiten und Identität reduziert. Fragen wie "Wer bin ich?" und "Was kann ich?" können noch beantwortet werden, tatsächlich kreisen die Gedanken um nichts anderes – denn anderes ist nicht da. "Neben dir erkennst du fremde Gestalten, mit denen dich ein Band verbindet – doch du erkennst dich nicht daran, sie jemals gesehen zu haben. Wie der Nebel um dich herum leer ist, gibt es auch keine Bilder mehr in deinem Geist." Auch direkte Ziele wie Rohaja heilen, Rhazzazor zu bekämpfen, nach Gareth zurückkehren gehen verloren.

Es liegt nun an den Helden, die die Prüfung bestehen, die Gefährten, Garvin und Rohaja beisammen zu halten und weiter den Fingerzeigen Etilias zu folgen (siehe *Fingerzeichen*, S. 29).

DER DRITTE ALTAR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nebel verdichten sich. Ihr habt vollkommen die Orientierung verloren, das Boron-Heiligtum scheint weiter entfernt als je zuvor. Garvin neben euch wirkt verwirrt und desorientiert, er taumelt und weiß kaum noch seine eigenen Schritte zu lenken. Plötzlich seht ihr eine Gestalt vor euch, selbst kaum mehr als ein Geisternebel: Eslam von Eslamsbad, der sterbend auf dem Boden liegt und den Arm flehentlich ausstreckt. Eslam – der Intrigant und Verräter! Der Vater von Rohajas Kind.

"Lasst ihn mich einmal sehen. Bitte, ich will ihn einmal sehen, bevor Boron mich holt und meine Seele wiegt! Meinen Sohn!"

Rohaja ist verunsichert von dieser Erscheinung und wird Eslam lange mit gemischten Gefühlen anstarren – ohne wirklich zu wissen, wer er ist, denn sie hat ja ihr Gedächtnis bereits vollständig verloren. Es ist natürlich nicht Eslam, es ist noch nicht einmal sein Geist. Dennoch sollten die Helden der Prüfung gerecht werden und der borongefälligen 'Seele' ihren Frieden schenken, indem sie der Erscheinung Eslams diesen einen Wunsch erfüllen. Der Mann verwandelt sich dann in die

Heilige Etilia und gibt dem Helden das letzte und entscheidende Fingerzeichen.

Misslingt die Prüfung, vergisst er nun auch seinen Namen und damit seine Identität. Was übrig bleibt, ist 'das Innerste' eines Menschen: der Glaube, der Charakter, Werte und Neigungen – ohne die Last der Erinnerungen, äußerer Zwänge und Verpflichtungen oder gar der eigenen Identität. "Leere, hilflose Unwissenheit. Wer bist du, und warum bist du hier? Furcht, Orientierungslosigkeit, Einsamkeit überfallen dich. Du bist allein. Gleichzeitig bist du aber auch frei – deine Schultern fühlen sich an, als wäre eine schwere Last von dir abgefallen."

HINTER DEM SCHLEIER

Das entrückte Heiligtum *Boronia* besteht aus dem Tempelhügel mit dem noch unvollständigen, aber bereits geweihten Boron-Tempel sowie den nur rudimentär fertig gestellten Tempeln der fünf Alveraniare (von Norden nach Süden) Bishdariel, Etilia, Marbo, Noiona und Gulgari. Gulgari und Bishdariel schützen das gebrochene Rad, Borons Tochter Marbo (ehemals Ausgangspunkt des *Totentanzes*, einer Meilen langen Abfolge von Schreinen zum Gedenken an die Toten der Dämonenschlacht) liegt im Zentrum, und die als weniger machtvoll angesehenen Sterblichen (die Heilige Noiona und Etilia, Marbos Mutter) rahmen das Ganze ein. Die Tempel Marbos und Gulgari enthalten bereits rohe Mauern und Altäre, die der anderen wurden in verschiedenen Baustadien von der Grube über das Fundament bis zu halbfertigen Mauern aus schwarzem Basalt zurückgelassen.

Zwischen den Gebäuden wachsen die heiligen Orchideen, die *Boronien*, die besonders stark in den Nebel gehüllt scheinen – oder geht der Nebel von ihnen aus?

Der Tempel Borons selbst ist außen größtenteils fertig gestellt. Im Innern war eine Neuinterpretation des *Totentanzes* der Kuppel zu Punin mit Bannformeln gegen Untote, Dämonen und Paktierer geplant. Die Priester sehen ihre Abgeschiedenheit nun als Gelegenheit, sich selbst in Steinmetzarbeiten zu üben und die Bannflüche zu fertigen – doch dieser heilige Akt wird wohl noch Jahrzehnte dauern.

IN ALLER ABGESCHIEDENHEIT

Die acht Priester und fünf Novizen sowie rund zwei Dutzend Flüchtlinge aus dem Handwerkerdorf bekommen nun seit über vier Monden kaum ein neues Gesicht zu sehen. Sie leben sparsam von den Vorräten, die einige Mutige heimlich durch den *Schleier des Vergessens* bringen können. Im unterirdischen Bereich des Tempels hatten die Baumeister glücklicherweise einen (ebenfalls nur halbfertigen) Brunnen ausgehoben, so dass zumindest die Wasserzufuhr gewährleistet ist. Es fehlt in *Sankta Boronia* an allem; selbst liturgische Kräuter sind rar.

Zu Füßen des Altars der Heiligen Etilia in der runden Haupthalle betet gerade die zwölfjährige Novizin *Orlana*. Um der Heiligen zu huldigen und den *Schleier des Vergessens* aufrechtzuerhalten, betet immer mindestens ein Anwesender vor dem Altar.

DIE BEWOHNER

Hohepriester des Tempels zu Boronia und Stimme des Schweigenden Kreises, eines Rates der vier großen Boron-Orden, ist *Aedin zu Naris* – ein Winhaller, der dem dortigen Tempel entstammt und die Helden und Rohaja freundlich empfängt. Der Priester ist Mitte Dreißig, hat strubbeliges, mittelblondes Haar, ein freundliches Gesicht und gütige, hellbraune Augen. Auch er erkennt Rohaja (auch wenn er sie nicht von ihrer Zwillingschwester Yppolita zu unterscheiden wüsste), doch er hält ihren Zustand für einen Segen des Herrn des Vergessens. "Boron nimmt, was den menschlichen Geist zu sehr foltert, damit der Mensch seine Vergangenheit hinter sich lassen kann."

Es sollte die Helden einige Überzeugungsarbeit kosten, Aedin dazu zu bringen, Boron wenigstens darum zu bitten, ihr das Gedächtnis zurückzugeben. Die Argumente beider Seiten zielen natürlich darauf ab, ob die *politische Figur* Rohaja mehr Recht und Anspruch hat zu überleben, oder die *Person* Rohaja, die durch ihre Erinnerung eventuell Schaden leidet. Doch schließlich stimmt Aedin den Helden zu, dass Boron nichts geschehen ließe, was er nicht für richtig hält, und man ihn daher gemeinsam anflehen solle, ihr Gedächtnis wieder herzustellen.

Von weiteren sieben Priestern sei die greise Deuterin Gulgari *Marbolia*

aus Brig-Lô benannt, die vor Ort die (bis heute nicht annähernd bedendete) Einsegnung des Schlachtfeldes der *Dritten Dämonenschlacht* angeführt hat. Erwähnenswert ist zudem die sechzigjährige, aber außerordentlich schnelle Ritterin Golgaris *Etiliana Slatwodan* (siehe *Pfade des Lichts*, Seite 42), die eine von zwei Überlebenden der Eroberung von Burg *Boronia* durch Lucardus von Kemet ist.

ROHAJAS ERINNERUNGEN

Damit Rohaja ihr Gedächtnis wiederbekommen kann, muss sie auf die Zeremonie vorbereitet werden – und zustimmen. Die Helden müssen 'Cella' hier noch einmal Mut zusprechen. Den kleinen Albiron überlässt sie nur zögerlich Garvin und den Helden (da Garvin ja sein Gedächtnis in den Schleiern verloren hat), die ihr für die Sicherheit des Kindes bürgen müssen (das Kind kann bei der Zeremonie anwesend sein). Danach zieht sich der Hohepriester mit Rohaja in die unterirdischen Kammern zurück.

Die Helden können derweil ihre Wunden von in der Heilkunde bewanderten Priestern pflegen lassen. Bei schweren Verletzungen kann ein HEILUNGSSEGEN helfen.

BEGINN DES RITUS'

Während Rohaja auf die Liturgie vorbereitet wird, kommt die alte Marbolia auf die Helden zu und fragt, ob sie an dem Ritus teilnehmen möchten. "Neben dem Willen Borons muss auch der Mensch sich wiederfinden. Daher könnt ihr helfen, indem ihr der Frau im Ritus eine innige Begegnung mit ihr opfert." Das 'Opfer' ist durchaus ernst gemeint – der Held wird diese Erinnerung auf Rohaja übertragen und selbst nicht mehr besitzen. Je mehr, desto besser, denn so erhält Rohaja nicht nur Eindrücke von einer Person.

Nach fünf Stunden Vorbereitung ist es so weit: Das fünfstündige Ritual beginnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Viele Bewohner des Heiligtums haben sich in dunklen Kleidern im Tempelraum versammelt. Die halb menschliche, halb rabenförmige Statue überragt euch düster, die Augen glitzern im Widerschein weniger Kerzen. Durch vielfache Übung bildet die Menschengruppe problemlos ein Boronrad, dessen Speichen zur Statue und zu dem Altar mit der Schläferin darauf weisen. Schweigen hüllt euch ein wie noch wenige Stunden zuvor der Nebel.

Die alte Priesterin führt Rohaja herein. Die Königin ohne Gedächtnis trägt ein schlichtes schwarzes Gewand, in dem sie unscheinbar und blass wirkt. Doch ihre Miene ist gefasst, ihr Zähne wie vor der Schlacht zu Wehrheim entschlossen zusammengebissen. In langen, teils stummen, teils geflüsterten Gebeten wird Rohaja mit Lotosöl gesalbt, mit Graberde bestäubt, Weihrauch und berauschende Kräuter werden verbrannt; schließlich setzt man ihr einen Reif aus Rabenfedern auf.

Während die Zeremonie voranschreitet, schweifen eure Gedanken ab. Ihr seht Szenen aus der Vergangenheit vor eurem inneren Auge, die ihr längst zu vergessen dachtet. Und ihr seht Szenen, die ihr längst vergessen hofftet. Vergessen heißt 'Borons süße Gnade'. Ist dann die Erinnerung 'Borons bitterer Fluch'?

Sind wirklich schon Stunden vergangen? Ihr bezweifelt es. In einem stillen Gebet opfert Aedin zu Naris symbolisch von seiner Vergangenheit (eine Erinnerung), seiner Zukunft (ein Wunsch), seinem Körper (eine Haarlocke), seinem Leben (ein Blutstropfen) und seiner Habe (ein Kettchen). Dann kniet er nieder und blickt gegen Alveran, die Hände geöffnet, um den *Stab des Vergessens* zu empfangen.

Der Stab erscheint auch, doch nicht in seinen Händen. In seiner euch so vertrauten Gestalt liegt das heilige Artefakt in den Händen von [Held, der damals Bruder Zyriak aus Borons Hallen führte].

BRUDER ZYRIAKS BOOTSCHAFT

Nehmen Sie kurz den Helden beiseite, der damals Bruder Zyriak (also Coran Grassberger) aus Borons Hallen heraustrug. Alternativ erscheint der Stab in der Hand eines anderen Helden, der sich eventuell im Kampf gegen Coran hervorgetan hat (oder noch nicht das Greifen-

schwert oder das Siegel Garafans getragen hat). Passen Sie die folgenden Szenen in diesem Fall entsprechend an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du hörst das Wispern einer bekannten Stimme in deinem Geist. Als du die Augen öffnest, steht dort Bruder Zyriak in vollem Ornat der Boron-Kirche – auch wenn du ihn so nie gesehen hast. "Boron ist mit dir. Höre meine Worte gut, denn unser beider Seelen mögen davon abhängen:

Seit du zum Tod gereist, der Rabenstab ist dir verbunden. Darin schläft der Tod harrend deines Rufes.

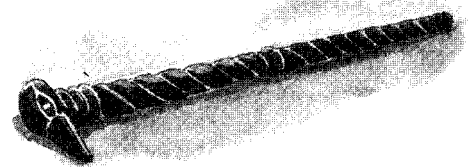
Doch siehe: Die Ketten der Macht kann auch der Tod nicht erschüttern.

Und siehe weiterhin: Das größte Unheil lässt allein mit Unheil sich besiegen.

Und siehe letztlich: Kommen wird der Tod, den Schänder zu tilgen."

Dann ist Bruder Zyriak fort, und vor dir kniet ein nachdenklicher Priester des Boron, der seine Hand nach dem *Stab des Vergessens* ausstreckt.

Bruder Zyriak – im Leben auch 'der Tod' genannt – weist mit dieser Prophezeiung dem Helden den Weg. Der Held kann den Stab des Vergessens selbst innerhalb weniger Augenblicke rufen (sollte dies natürlich aber nicht ausnutzen). Die drei letzten Zeilen beziehen sich auf den dreifachen Pakt Rhazzazors: die Kette Thargunitoths ('die Ketten der Macht'), den Splitter ('das größte Unheil') und Rhazzazors Seelenpakt ('der Schänder'). Die beiden machtvollen Artefakte müssen erst nach und nach bezwungen werden, bevor der geschwächte Rhazzazor mit dem Stab des Vergessens und Bruder Zyriaks Macht endlich vernichtet werden kann.



Deutungen

Bruder Aedin wird den Helden, der den *Stab des Vergessens* empfangen hat, später zu sich bitten und ihm erläutern, dass er offensichtlich eine innige Verbindung mit dem Artefakt habe. Spekulationen, ob der Held selbst das Artefakt vielleicht sogar rufen kann, sollten angerissen werden.

● "Mit einer solchen Gnade leben heißt, ihrer würdig zu sein. Der Herr hat dir ein großes Geschenk zuteil werden lassen."

● "Schon einmal diente der Stab euch als Waffe. Damals war er zu schwach. Der Drache ist von großer Macht umgeben. Vielleicht müsst Ihr diese erst einreißen, bevor er vernichtet werden kann."

● Aedin hat während des Ritus' in dem Stab die Präsenz einer Seele gespürt – Bruder Zyriaks Seele.

● Aedin weiß natürlich, dass Rhazzazor der Träger des sogenannten *Thargunitoth-Splitters* aus Borbarads Dämonenkrone sein soll.

● Man munkelt zudem, der Schwarze Drache habe die mythische *Kette der Thargunitoth*, ein machtvolleres Artefakt aus den Niederhöhlen selbst, von der Erzdämonin verliehen bekommen.

● Was genau die 'Ketten der Macht' und das 'größte Unheil' sind, weiß auch Aedin nicht genau. Spekulationen über die Kette und den Splitter Thargunitoths findet er stichhaltig.

BORONS BITTERER FLUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aedin mustert euch nachdenklich. Ehrfürchtig empfängt er den *Stab des Vergessens* und schließt kurz die Augen. Zurück vor dem Altar bittet er Rohaja, in Demut vor Boron zu knien und sich seiner Obhut anzuvertrauen. Dann blickt er euch an: "Die Zeit des Opfers ist gekommen. Wer ihren Namen nennt und seine Erinnerung gibt, trete vor."

(Nach jedem Bericht wird Aedin zuerst die Stirn des Helden mit dem Kopf, dann Rohajas Stirn mit dem Klauenfuß des Stabs des Vergessens berühren.)

Jedes Mal zeichnet sich die Erkenntnis der Erinnerung auf ihrem Gesicht stärker ab. Erst Erstaunen, dann Freude, dann ein Stirnrunzeln. Schließlich rinnen mit dem Grauen und der Verzweiflung heiße Tränen über ihre Wangen, und Rohaja, die Königin von vier Königreichen und Erbin des mittelreichischen Kaiserthrones, sackt unter der Last ihres Amtes, ihrer Verantwortung und ihres Schmerzes in sich zusammen.

Als sie sich aufrichtet, stehen zuerst Verwirrung, dann Grimm und Härte in ihr Gesicht geschrieben. Sie neigt das Haupt in stummem Gruß vor Boron. Als sie es schließlich wieder erhebt, blickt sie euch an. Falls Dankbarkeit in ihren Augen zu lesen ist, ist sie unter weit stärkeren Gefühlen fast verborgen. Neben der Willenskraft einer Königin steht dort eine Spur Hoffnungslosigkeit geschrieben.

Dann nickt sie euch anerkennend zu und flüstert: "Wir müssen reden."

Opfern die Helden tatsächlich ihre Erinnerungen, ziehen Sie Ihnen 20 bis 100 AP ab – je nachdem, wie lang oder wie viele Erinnerungen geopfert wurden. Talent- oder Eigenschaftspunkte verliert ein Held dadurch nicht; allein die Erinnerung ist verschwunden.

ZWEIFEL EINER KÖNIGIN

Rohaja lässt sich spätestens jetzt die Geschichte ihres Reiches seit der Vernichtung von Wehrheim noch einmal im Zusammenhang erzählen. Ziehen Sie bei der bedrückten Darstellung der Königin, ihren Gedanken und Motivationen sämtliche Register Ihrer Schauspielkunst. Am lebhaftesten interessieren Rohaja der Verrat und das Schicksal von Eslam von Eslamsbad – dem Vater ihres Sohnes – sowie die Hilfe und Königskrönung ihres Bruders Selindian Hal. Bei den Berichten über Eslams Verrat zweifelt sie zunächst hartnäckig und versucht, eine Erklärung zu finden (einen Zauber, einen Fluch der Heptarchen oder ähnliches). Schließlich aber fügt sie sich in die Wahrheit: "Er sagte, er wolle immer nur dienen. Und um besser dienen zu können, brauchte er höhere Ämter. Erst der Rang eines Barons und Sonderemissärs, dann der Grafentitel ... schließlich hielt er um meine Hand an."

Ihre Trauer wandelt sich langsam in Ablehnung und Zorn.

Als sie vom Tod Emers erfährt, entringt sich ein gequältes Schluchzen ihrer Kehle. Sie kann ihr Entsetzen kaum verbergen und versucht es nach kurzer Zeit auch nicht mehr. Dabei lehnt sie sich aus Gewohnheit Schutz suchend an Garvin, schreckt jedoch sofort wieder zurück. Diese kleine Geste zeigt dem Deserteur, dass er seine Cella für immer verloren hat, woraufhin er seine Verzweiflung nur schwer verbergen kann. Trost von Seiten der Helden wird dankbar angenommen, doch nach einem klärenden Gespräch mit Rohaja beschließt er, zunächst in *Sankta Boronia* zu bleiben.

Doch auch der Status von Almada, von Gareth, die Krönung Jasts zum Reichsregenten, Albernias Unabhängigkeit, die Gerüchte über Answins Erscheinen vor Greifenfurt und der Status des Heeres sind für Rohaja von Bedeutung und lassen ihr Gesicht schnell zur königlichen Maske erstarren – es gibt viel zu tun.

Hoffentlich werden die Helden den Einsatz von Graf Rondrigan Paligan aus eigener Initiative entsprechend würdigen – und ein Lächeln huscht über Rohajas Züge.

Nachdem sie den Bericht der Helden gehört hat, schweigt sie lange Zeit und scheint mit sich zu hadern. Schließlich flüstert sie: "Wie können die Götter solche Schrecken zulassen? Und wie soll ein Mensch, der solches Leid erdulden muss, den Göttern noch Vertrauen entgegenbringen? Sie verlangen einfach zu viel von uns."

Diese Worte haben die Helden bereits einmal aus Coran Grassbergers Mund vernommen.

MUTTER UND SOHN

Ihren Sohn betrachtet Rohaja nun mehr und mehr mit zärtlicher Trauer. Kurz vor der Abreise aus Boronia bittet sie Garvin in Gegenwart der Helden darum, Albiron an sich zu nehmen und hier im geschützten Heiligtum zu bleiben, seine Herkunft aber zu verschweigen.

"Hier behütet ihn der Herr Boron. Wir haben Gefahren vor uns, de-

nen man ein Kind nicht aussetzen sollte." Die tobrische Bäuerin Girscl, die ebenfalls vor wenigen Wochen ein Kind bekommen hat, ist mit etwas Silber oder Gold schnell überzeugt, den Jungen mit zu stillen. So gewinnt Rohaja Zeit, über Albiron und sein Schicksal nachzudenken ...

DER ALPTRÄUMER UND DIE DRACHENSCHUPPE

Bei der Begegnung mit den Golgariten (siehe Seite 18f.) erfuhren die Helden bereits von dem Alpträumer *Josper* und dem angeblich von Boron befohlenen Versuch des Al'Anfaners Dom Amos H'Alfiran, den knapp 20-jährigen, alpträumenden Golgariten-Knappen zu töten. Grund dafür ist eine im Heiligtum versteckte Drachenschuppe Rhazzazors (siehe *Rhazzazors Großer Plan*, S. 6).

Noch immer liegt Josper, der nach seiner Ankunft damit beauftragt war, die geweihte Graberde in die Schalen der Tempelräume zu verteilen, in alpträumhaftem Dauerschlaf, ständig bewacht von einem Boron-Geweihten.

Seit etwa Mitte Ingerimm 1027, so heißt es, befände sich der junge Mann in diesem Zustand. Schon mehrmals habe man versucht, mittels der Liturgie BISHADRIELS AUGEN in den Traum einzudringen und so seine Ursachen festzustellen, sei jedoch daran gescheitert. Manchmal gelang es, den Jungen mit der Kraft Borons zu wecken, doch wenig später fiel er wieder in unruhigen Schlaf.

Auch Zauber der Helden (wie SENSIBAR, BLICK IN DIE GEDANKEN, TRAUMGESTALT, notfalls ein TIERGEDANKEN oder die SF *Traumgänger* (AZ 159€)) sind hier erfolglos, da sich die Alptraumwelt im Kopf Jospers über die Monate so verfestigt hat, dass kein Eindringen möglich ist. Mehr als unklare Eindrücke oder Bilder erhalten die Helden nicht. Generelle Regeln zu Träumen finden Sie in *MWW 174ff.*

DIE SCHUPPE RHAZZAZORS

Ein ANALYS fördert einen Zauber zutage, der der TRAUMGESTALT ganz ähnlich ist – hier kann ein Heldenmagier durch eine feine Astralspur auch dem dämonischen Ursprung der Drachenschuppe auf die Spur kommen – astrale Impulse, deren Quelle sich irgendwo im Heiligtum befinden muss. Den Ursprung der Träume finden die Helden im unterirdischen Gemäuer von *Sankta Boronia* – direkt eingearbeitet in den Fuß des in die Wand eingelassenen Weihebeckens der boronischen Graberde.

Ein alternativer Weg führt über die *Boronien*, die oben an einer Mauer oberhalb der Schuppe wuchsen und nun durch die immer stärker werdende Macht Rhazzazors verwelkt sind. Statt dessen blüht durch die latente Ausstrahlung der Magie der Schuppe *Blutblatt* in der Nähe (die dämonische Ausstrahlung ist nicht stark genug, um das Kraut welken zu lassen). Bringt man frische Blüten oder Blätter der Boronien zu dem Weihebecken, verwelken sie dort innerhalb von Augenblicken. Der Astralspur kann man auch mit Blutblatt-Zweigen folgen (ZBA 231), die in direkter Gegenwart der Schuppe innerhalb von wenigen Herzschlägen verdorren.

Aedin zu Naris ist skeptisch, lässt aber schließlich das Mauerwerk an jener Stelle einreißen. Hier finden die Helden nun eine schwarz schimmernde und magisch pulsierende Schuppe Rhazzazors, die Lucardus von Kemet einst beim Bau des Heiligtums verstecken ließ (AB 84:27). Ein ANALYS fördert neben einer vagen thargunitothschen Ausstrahlung nur bei +7 ZfP* die Ahnung eines ARCANOVI zutage, der jedoch längst zerfallen ist. Welcher Spruch darin auch immer gebunden war, ist nicht mehr zu erkennen.

Zerstören lässt sich die etwa tellergroße Schuppe nur schwer. Magische und geweihte Waffen sind hier sehr hilfreich, ebenso der Zauber DESTRUCTIBO (40 AsP, davon 2 permanent). Die Boronis vor Ort bestehen darauf, dass die Schuppe so schnell wie möglich aus *Sankta Boronia* entfernt wird.

JOSPERS ERWACHEN

Sobald das Alptraum-Artefakt vernichtet ist, erwacht auch Josper wenige Stunden später, ist aber verwirrt und kann kaum Auskunft über die letzten Monate seines Tiefschlafs geben. In Wahrheit sind die Alp-

DIE DRUIDENKRONE

Aus Blutblatt gewunden, ist mittels ARCANOVI in den Kranz ein HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT gewoben, der Rohaja und Garvin so manches Mal etwas zu essen beschaffte oder etwas Wirselskraut spendete.

Sie können das Artefakt verwenden, um den Helden ab und an Heilkräuter zukommen zu lassen, spätestens aber, um die Dornenhecke in den Ruinen von Wehrheim zu durchdringen (siehe S. 51). In dem Artefakt sind noch genug Astralpunkte gespeichert, die zwei bis drei Blatt Wirselskraut produzieren und den Helden durch die Hecke verhelfen können. Die Aktivierung der Stele in Wehrheim brennt das Artefakt jedoch aus (es sei denn, Sie halten es für Ihre Helden weiterhin für nötig).

träume Rhazzazors zu seiner neuen Realität geworden, und die Welt von *Sankta Boronia* und der Helden hält er 'nur' für einen seltsamen Traum, in dem er von heimtückischen Feinden umgeben ist. Dementsprechend sind auch seine Reaktionen langsam und ohne Zusammenhang. Er berichtet von anfänglichen Alpträumen, die ihn bedrückt hätten, doch diese seien mit der Macht Borons schließlich abgeklungen. Die Boron-Geweihten verordnen ihm erst einmal viel Ruhe: "Er wird lange brauchen, um wieder zu uns zu finden."

Was niemand ahnt: Der Golgariten-Knappe glaubt in seinem Wachtraum, die *Fingerknochen Etilias* stehlen zu müssen – was auch in den kom-

menden Wochen geschehen wird. Magie wirkt an ihm aber keine mehr. Ein IN DEIN TRACHTEN bringt verwirrte Gedankenbilder über die Schuppe, *Sankta Boronia*, einzelne Gestalten (Priester, Helden) und die Fingerknochen Etilias zutage.

ABSCHIED AUS BORONIA

Rohaja verabschiedet sich von Aedin zu Naris: "Ihr habt mein Wort: Ich kehre mit einem Heer nach Boronia zurück."

Der Weg aus *Sankta Boronia* heraus ist ganz einfach – man schreitet durch die Nebel.

Garvin gibt Rohaja zum Abschied die Druidenkrone, die er von dem Druiden Wargan erhielt, mit den Worten "Sie steht wohl eher Euch zu, Herrin." Rohaja nimmt die Krone und reicht sie später an einen naturverbundenen Helden weiter.

GEBT MIR EIN SCHWERT!

Königin Rohaja benötigt auf der Heimreise nach Gareth ein Schwert – ihr Königsschwert *Hagronndriar* ist ja zerbrochen. Ganz formell ist ihre erste Bitte an einen der Helden: "Gebt mir Eure Klinge!"

Bleibt zu hoffen, dass den Helden die Ehre bewusst ist, die ihnen dadurch zuteil wird. Was auch immer dies für eine Klinge ist, Rohaja bedankt sich und gibt ihr den Namen *Finsterlicht* – als Symbol für den Hoffnungsschimmer in dunklen Zeiten. Verfügen die Helden über keinen Ersatz, sollten Sie sie bald über eine geeignete Waffe stolpern lassen. In Gareth wird Rohaja dem Helden dann adäquaten Ersatz anbieten.

RÜCKKEHR NACH GARETH (ANFANG BIS MITTE EFFERD)

Die Flucht aus dem Heiligtum durch die inzwischen wachsameren feindlichen Linien darf knapp und spannend verlaufen – auch weil sich Hinweise und Gerüchte verdichten, dass *Lucardus von Kemet* persönlich nach *Sankta Boronia* kommt, um es zu Fall zu bringen.

Für die Reise durch die Wildermark können Sie einen Spießbrutenlauf gegen Skirre Skarresand und ihre *Aaskrähen* einbauen sowie weitere Anregungen aus dem Kapitel **Die Wildermark** (siehe Seite 14ff.) und der Anreise ausschmücken.

Rohaja wird den Helden die Führung überlassen, aber zu Kräfte zehrender Eile drängen und sich mit *Finsterlicht* nicht zurückhalten, sondern schwer mit den Helden trainieren und kämpfen. Ja, es scheint, als würde sie sich mit Kampf und körperlicher Erschöpfung geradezu verzweifeln von Albiron und den Sorgen um die Zukunft ablenken wollen.

EIN SILBERSTREIF

Wo immer Rohaja auch hinkommt – sie versucht, den Bauern, Soldaten und Baronen Mut zu machen. Doch um verfehlete Parteien wieder zu vereinen, Unrecht ungeschehen zu machen oder andere Probleme der Region zu lösen, fehlt ihr momentan die Zeit.

Konfrontieren Sie aber auch die Helden damit, dass sich immer mehr Flüchtlinge, Bauern oder versprengte Soldaten nach der 'königlichen Frau' erkundigen oder mit einem Funken Hoffnung seufzen: "Ach, wäre doch unsere Königin noch am Leben!"

Wenn die Helden mit der Nachricht nicht herausrücken, wird sich Rohaja den ersten unter dem Siegel der Verschwiegenheit offenbaren und einige mutige Freiwillige als Gefolgsleute akzeptieren. Und mit jedem Reisetag schließen sich weitere an; denn natürlich lässt sich nicht verhindern, dass das Gerücht über das Überleben der Königin über die nächsten Wochen hinweg in der Wildermark die Runde macht.

DAS TREFFEN MIT

ALRIK VOM BLAUTANN (12. EFFERD)

Während sich das Gerücht von der Rückkehr der Königin immer weiter in der Wildermark verbreitet, begegnen die Helden schließlich in Feidewald einem Haufen heruntergekommener Bewaffneter. Präsentieren Sie die Kämpfer als Bedrohung – selbst die Helden sind sich auf den ersten Blick sicher, es bei den Fremden mit Schurken zu tun zu haben.

Schließlich erkennen die Helden in dem Anführer aber *Alrik vom Blautann und vom Berg*. Der Oberst hat rund vierzig Kaiserliche aller möglicher Regimente und Orden um sich gesammelt und führt sie gerade nach Gareth zurück (siehe auch **AB 115**).

Zunächst erkennt der Oberst nur die Helden wieder, nicht aber die Königin – von der er ja glauben muss, dass sie tot ist, und sie eher für eine Betrügerin und ihre Zwillingschwester Yppolita hält. Klären die Helden Alrik und seine Bewaffneten auf, geht das gesamte Kommando wie ein Mann in die Knie und bietet der Königin die Schwerter dar. Der Oberst unterstellt die Gruppe Rohajas Führung, die dankbar für diese Hilfe den Oberst vom Blautann zum Marschall und militärischen Berater fortan an ihre Seite bestellt.

Für die letzten zwei Tage sollten Sie den Helden auch die Genugtuung gönnen, für Rohaja und sich selbst Pferde zu organisieren.

DIE KÖNIGIN KEHRT HEIM (14. EFFERD)

Königin Rohajas Rückkehr nach Gareth verläuft eher unzeremoniell. Keine Fahnen hängen an den Giebeln, die Menge brüllt und jubelt nicht wie bei einer Krönungsfeier. Schaut man den sich versammelnden Garethern in die Gesichter, sieht man Freudentränen und gen Alveran gemurmelte Gebete. Die Männer und Frauen Gareths recken ihrer Königin die Hand entgegen, berühren die Reitstiefel, wie um sich davon zu überzeugen, dass sie kein Traumbild ist, und reichen ihr die Kinder zum Segen entgegen.

Rohaja ihrerseits dankt den Garethern ihren Willkommen mit einem innigen, fast freundschaftlichen Entgegenkommen: Sie drückt Hände, dankt versehrten Schlachtveteranen für ihren Einsatz, betrachtet die Baustellen und gedenkt der Toten vor niedergebrannten Ruinen.

Auf dem Platz vor der Alten Residenz, dem Bürgerplatz, an dem der stark beschädigte Ingerimm-Tempel steht, hält sie inne.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Massen sind zusammengeströmt. Nicht laut und jubelnd, sondern still. Erst Hunderte, dann Tausende Gareths wollen sich davon überzeugen, dass die Königin zurückgekehrt ist. Freude, Hoffnung, Erwartung leuchten aus den Gesichtern jener Frau entgegen, die nun alles zum Besseren wenden soll.

Rohaja zügelt ihr Ross und lässt ihre Blicke über die Menschen schweifen.

"Sie wollen, dass ich ihnen sage, dass nun alles wieder gut wird", spricht sie leise zu euch. Sorgen und Verantwortung lassen sie älter wirken als noch vor wenigen Stunden. "Doch wird es das?"

(Lassen Sie den Helden kurz Zeit zur Reaktion.)

Rohaja ist blass und still. Dann strafft sie die Schultern und lächelt – ganz die zuversichtliche Königin, die das Reich zum Sieg führen wird. Sie hebt die Hand, um Stille einzufordern, und das letzte leise Murmeln erstirbt.

"Bürger Gareths! Voll Zweifel und Sorgen sind die Zeiten, in denen wir leben. Krieg, Tod, Verderbnis – wir dachten in den letzten Jahren, all dies läge hinter uns. Wir dachten, die Finsternis würde sich zufrieden geben mit dem, was sie verschlungen hat. Wir hofften, das Leid hätte ein Ende." Sie hält inne und schaut in die Gesichter der Menschen.

"Doch das Leid hat kein Ende genommen. Nachdem Tobrien, Warunk und Beilunk mit Krieg und Tod übersät wurden, mussten auch Darpatien und Garetien wieder zu den Waffen greifen. Nachdem Mendena und Ysilia gefallen sind, mussten auch noch Gallys und Wehrheim fallen. Nach dem Tod Herzog Kunibalds von Tobrien, Herzog Waldemars von Weiden, des Reichsbehüters Brin von Gareth, meines Vaters, und so vieler anderer mussten auch Exzellenz Rondrasil Löwenbrand, Graf Dexter Nemrod und schließlich Emer von Gareth sterben, meine Mutter ..." Für einen Moment lang versagt Rohaja die Stimme, und sie blinzelt eine Träne fort.

"Wir flehen zu den Göttern um Hilfe in dieser Zeit der Not. Doch wer sind wir, dass wir uns nicht selbst zu helfen verstehen? Wer sind wir, dass wir die Unendlichen mit unserem Leid behelligen müssen? Sind wir denn Kinder, die sich raufen und weinend nach Hause laufen, damit Mutter Rondra es schon richte?" Die Königin holt tief Luft, während die Menschen auf dem Bürgerplatz gespannt lauschen.

"Ich sage: Nein! Ich bin Rohaja von Gareth. Von Gareth! Ich bin stolz darauf, den Namen jener Stadt zu tragen, die bewiesen hat, dass wir uns selbst zu helfen verstehen! In diesen dunklen Zeiten, als der Kaiserthron wankte, stand Gareth stark und stolz inmitten des Schreckens! Das soll dem Land, dem ganzen Reich ein Beispiel sein!

Gareth, Garetier, Mittelreicher – wir wollen kämpfen, um die Schrecken zurückzutreiben! Wir wollen kämpfen, um wieder zu unserem alten Leben zurückkehren zu können! Wir wollen kämpfen, um uns und unseren Kindern eine Zukunft in Frieden und Freiheit zu sichern!"

Mit entschlossenem Gesicht zieht sie die Klinge *Finsterlicht* und reckt sie in das Licht des Praios: "Wir wollen kämpfen, wie Gareth gekämpft hat. Den Mut und den Kampfgeist, den diese Stadt aufgebracht hat, werden Wir ihr niemals vergessen."

Und damit spornet sie ihr Pferd an und leitet es hinüber zur Alten Residenz. Hinter sich lässt sie eine verwirrte, eine jubelnde, eine stolze Menschenmenge zurück.

Sakrileg oder Bescheidenheit? Manche legen die Worte von Rohaja von Gareth als Aufforderung auf, sich einen Dreck um die Götter zu scheeren. Andere wiederum lesen daraus Demut, die Götter nicht mit seinen Sorgen zu behelligen, sondern das Leben und das Wohl in die eigenen Hände zu nehmen. Sicher sind die Menschen sich nur, dass Rohaja Gareth als Beispiel für Stolz und Kampfesmut gelobt hat, und dem kann man nur zustimmen.

ROHAJAS ERSTE AMTSHANDLUNGEN

In Gareth wird sich Rohaja die aktuellsten Informationen über den Stand der Dinge zukommen lassen. Am wichtigsten hierbei sind die Ergebnisse des Reichskongresses in Elevina, die Wahl Jast Gorsams zum Reichsregenten und der Abfall Albernias vom Reich.

Dass im Westen des Reiches ein Krieg tobt, in den ihre eigene Familie verwickelt ist, und dass sich einer der mächtigsten Adligen des Reiches

zum Regenten aufgeschwungen hat, bereitet der jungen Königin große Sorgen. In den kommenden Tagen entsendet sie hochrangige Herolde nach Elenvina und Havena, um Jast Gorsam und Invher ni Bennain offiziell von ihrem Überleben in Kenntnis zu setzen und deren Reichstreue anzumahnen: Sie haben sich sofort zur Königin nach Gareth (bzw. zur Feste Hohenstein in Darpatien) zu begeben. Sowohl Jast Gorsam als auch Invher ni Bennain werden diese Schreiben ignorieren.

Ebenso unwohl fühlt sich Rohaja bei dem Gedanken, dass der von ihrem Vater eingesetzte Herrscher über Almada, Dschindar von Falkenberg-Rabenmund, tot ist und Selindian zum König von Almada proklamiert wurde.

DAS GEHEIME REICHSSIEGEL

Rohaja wird die Helden in der Alten Residenz um Rückgabe des Geheimen Reichssiegels bitten – nur um es ihnen dann zur weiteren Verwahrung wieder zu überreichen. Wenn die Helden das Reichssiegel nicht bei sich tragen, wird sie das Auge des Morgens und das Reichssiegel zu ihrem Eigentum erklären und die Helden bitten, das Geheimnis um seinen Aufenthaltsort in ihrem Namen zu hüten.

VERSTÄRKUNG AUS ALMADA

Am 17. Efferd treffen endlich Graf Rondrigan Paligan und König Selindian Hal von Almada mit dem almadanischen Truppennachschub von ungefähr je einer Schwadron leichter und schwerer Reiterei und noch einmal je 100 Plänklern und Landwehr in Gareth ein. Während Graf Rondrigan sein inneres Strahlen nur unvollständig unterdrücken kann, als er vor Rohaja das Knie beugt, wirkt König Selindians Handkuss bei der Schwester zögerlich, als könne er kaum glauben, dass sie real sei. "Gut, dass Ihr wieder hier seid, königliche Schwester", spricht er gepresst. Dann legt er kurz die Anzahl der almadanischen Kämpfer dar, die er mitbrachte.

DIE WUT DES KÖNIGS

Kurze Zeit später begegnet König Selindian Hal den Helden auf dem Gang. Der innerlich kochende junge Mann hat natürlich von der Beteiligung der Helden beim Wiederfinden seiner älteren Schwester gehört.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr!" Der König Almadas deutet mit dem Finger unmissverständlich und anklagend auf euch. "Hinter meinem Rücken! Ihr nutzt meine Dankbarkeit aus, um euch auf eigene Faust fortzuschleichen! Haltet Ihr euch für Gesandte der Götter?" Der junge König zischt mit hochrotem Kopf und zitternden Händen: "Damit sind wir wohl mehr als quitt, Damen und Herren! Ihr werdet nicht länger in meinem Namen handeln! Und nun fordere ich das *Geheime Reichssiegel* zurück, und zwar *sofort*!"

Natürlich können die Helden das *Geheime Reichssiegel* nicht zurückgeben, da Rohaja es bereits wieder gefordert hat. In dem darauf folgenden entsetzlichen Wutausbruch bezeichnet Selindian Hal sie als 'Intriganten', 'Querulanten', 'selbtherrliche Emporkömmlinge' und Schlimmeres.

Der Ausbruch ist Zeichen seiner Wut und Enttäuschung über den neuerlichen, dritten Verlust der Kaiserkrone (AdA 44) – was er so natürlich niemals äußern



würde. Daher bleibt ihm nur der Zorn über die Eigenmächtigkeit der Helden.

Diese plötzliche überschäumende Wut kann den Helden übrigens durchaus merkwürdig vorkommen – Selindian Hal gilt eigentlich als ruhig und nachdenklich. Graf Rondrigan hat bei der Ankunft in Gareth, als der König von Rohajas Rückkehr erfuhr, ähnliches erlebt und war über den Zorn des jüngeren Bruders Rohajas erschrocken.

DER KRIEGSRAT ZU GARETH (17. EFFERD)

Noch am gleichen Tag beruft Königin Rohaja einen Kriegsrat ein, der neben den Helden, König Selindian Hal und Graf Rondrigan die Marschälle Ludalf von Wertlingen, Alrik vom Blautann und Ugo von Mühlingen, die Obristen Xalmosch Sohn des Xolromin und Amadis von Firnsaat sowie Ratsmeister Thorn Eisinger und die Proviant- und Rüstmeister der Stadt umfasst.

Über einer Stabskarte des zentralen Mittelreiches berät man über die aktuelle Lage: Wehrheim ist gefallen, Gallys dient als Hauptsitz von Nekromanten Rhazzazors, *Sankta Boronia* wird von Lucardus von Kemet belagert und Rommilys ist vom Galotta-Schergen Asmodeus von Andergast besetzt. Was weitere Heerführer – wie Balphemor von Punin – im Schilde führen, kann man allenfalls vermuten.

Während der Kriegsplanungen bemüht sich Rondrigan um die Gunst

der Königin. Rohaja ist dem Perricumer Grafen für seine bisherigen Taten sehr dankbar und genießt seine Aufmerksamkeit offensichtlich, stürzt sich nach der Enttäuschung durch Eslam und den zurückgelassenen Sohn aber ins aktuelle Kriegsgeschehen.

DIE BEDROHUNG FÜR DEN THRON

Ludalf berichtet von einem Orkanriff auf Greifenfurt, der Anfang Ronda 1028 stattgefunden haben soll. Dabei soll ein "aus dem Nichts aufgetauchtes Entsatzheer" die Stadt befreit haben. Die nächste Schreckensnachricht ist, dass unterschiedlichen Gerüchten zufolge Answin von Rabenmund das Befreiungs- oder Orkenheer angeführt haben soll und nun auf Garethien und Wehrheim marschiert. Eine Ritterin brachte im Auftrag eines treuen Barons aus Greifenfurt die Botschaft, dass Answin über mehrere Banner Söldner und Orks unter der Verräterin *Lutisana von Perricum* befehligt haben soll. Dies erklärt auch das Bild, das die Helden und Rondrigan im *Auge des Morgens* (AdA 102) gesehen haben.

Die Anwesenden reagieren auf diese Nachricht unterschiedlich: Königin Rohaja und Alrik vom Blautann glauben, dass der Usurpator die schreckliche Lage im Reich nutzt, um einen neuerlichen Angriff auf den Thron zu beginnen, während die Marschälle Ugo und Xolromin erst einmal vorsichtige Gespräche mit Answin führen wollen.

Rondrigan vermutet sogar, dass Answins Heer eine Chance sein könnte: "Wir brauchen jeden Kämpfer. Und Answins Heer scheint über solche zu verfügen." und "Vielleicht kommt er zurück, um dem Reich zu

EINE FEUDALE GESELLSCHAFT

ZWANG DER KRONEN

Sowohl Rohaja als auch Answin von Rabenmund werden im Verlauf des Abenteuers Entscheidungen treffen, die Helden (und aufgeklärte Spieler sowieso) als unklug ansehen. Manchmal mag dies vielleicht tatsächlich zutreffen (auch Meisterfiguren handeln nur aus ihrem Kenntnis- und Wissenstand heraus und sind nicht unfehlbar), doch andere Entscheidungen werden aus dem Bedürfnis heraus getroffen, in einer feudalen Gesellschaft das Ansehen eines Herrschers zu erringen und zu bewahren.

Rohaja wie auch Answin sehen zwar in Rhazzazor eine immense Bedrohung, doch ist die Gefahr des Gesichtsverlustes vor den Gefolgsleuten mindestens ebenso groß. Wenn Rohaja sich vor Answin, dem Intriganten und Thronräuber alter Tage, geschlagen gibt und ihn einmal anerkennt, ist sie als Herrscherin über das Mittelreich politisch gestorben, denn damit hat sie sein Recht auf den Thron über das ihre gestellt. Rohaja sieht in Answin jedoch das Verderben des Mittelreiches und will verhindern, dass er das Land weiter spaltet und schwächt.

Umgekehrt sieht sich Answin, sobald er das Kaiserschwert *Silpion* in Händen hält und als 'Kaiser' ausgerufen wurde, ebenfalls in der Position, diesen Anspruch mit aller Härte durchzusetzen. Einmal als Kaiser ausgerufen, kann Answin dem nur auf zwei Arten begegnen: den Weg zu Ende zu gehen oder als geprügelter Hund die Flucht zu ergreifen. Rhazzazor hin oder her – eine solche Erniedrigung wird er sich und seiner Familie nicht erneut antun. Denn sein letztes Ziel ist es schließlich, den Namen *von Rabenmund* wieder zu dem zu machen, was er einmal fast war: dem ersten des Reiches.

FREUND EINES KÖNIGIN?

Die Reise mit 'Cella' nach *Sankta Boronia* und die gemeinsame abenteuerliche Rückkehr durch die Wildermark haben die Helden sicherlich eng mit Königin Rohaja verbunden – so eng, dass sie sich vielleicht gar wie ein Teil der Heldenrunde anfühlt.

Dies müssen Sie als Spielleiter nun wieder lösen, denn eine Königin kann nicht zugleich eine Freundin sein. Neben **Der Bund von Greif und Fuchs lebt** (siehe S. 36), in dem das Verhältnis zwischen Königin und Helden wieder auf das rechte Maß gerückt wird, finden Sie hier ein paar Vorschläge für Szenen, die die wachsende Distanz verdeutlichen können:

● Auch die Helden müssen warten, wenn sie die Königin sprechen wollen: Sie hat Ordnung in ein Reich und ein Heer zu bringen. Allein wenn die Helden mit einer Nachricht kommen, in der es um "Leben oder Tod" geht, ist ein schnelles Gespräch möglich.

● Natürlich wird von den Helden erwartet, dass sie wie alle anderen auch vor der Königin niederknien, wenn sie vorgelassen werden.

● Werden die Helden allzu aufdringlich, führt Rohaja freundlich, aber bestimmt den *Pluralis Majestatis* ein, den sie eigentlich nicht benutzt. "Wir danken Euch, mein Freund. Wenn Ihr Uns nun entschuldigen wollt."

● Die verdienten Helden werden natürlich zu Beratungen gebeten, doch sie werden ihrem Rang entsprechend behandelt: Grafen, Marschälle und Oberste sind ihnen übergeordnet. Rohaja schätzt den Rat der Helden natürlich trotzdem.

● Unterbricht ein Held gar die Königin oder widerspricht einer einmal gefällten Entscheidung, wird Rohaja ihn (nach dem tödlichen Schweigen der Gesellschaft) zu sich bitten und zurecht weisen: "Wir sind Euch zu stetem Dank verpflichtet – doch Wir sind eine Königin. Als solche müssen Wir Euch um den Respekt als Lehnsherrin bitten, wie Wir Euch als einen echten Helden und treuen Lehnsmann respektieren."

● Die Königin wird in den Tagen nach ihrer Rückkehr den Zustand der einzelnen Einheiten begutachten. Dabei begleiten sie die Marschälle und Obristen, die Helden werden nicht hinzugebeten.

POTWENDIGE SIEGE

Um sich im Adel des Reiches Respekt zu verschaffen, müssen sowohl Answin als auch Rohaja ihre Fähigkeiten als Anführer und Herrscher unter Beweis stellen. Rohaja sieht sich einem machtvollen Regenten und einem charismatischen und willensstarken Usurpator gegenüber. Beide haben die Macht ihrer Familien und Gefolgsleute hinter sich. Sie erkennt, dass sie sich den Respekt und Gehorsam erst verdienen muss. Ein Sieg über den ebenfalls erfolgreichen Answin und eine erfolgreiche Verteidigung ihres Anspruches auf den Thron zählen da mehr als tausend Worte.

helfen." Als ihn die Königin unwillig anfunkelt, versagt ihm die Stimme, er schweigt und zieht sich in den Hintergrund zurück.

Diese Szene dient dazu, bei den Helden erstmals die Gedanken anzuregen, dass Answin vielleicht nützlich sein kann und nicht unbedingt als Usurpator zurückkehren muss.

BEFREIUNGSTAKTIKEN

Ziel muss sein, Rommilys mit dem Haupttempel der Travia sowie Gallys und *Sankta Boronia* zu befreien. Die nördliche Route über Puleth und das Wehrheimer Land wird verworfen, da aus Greifenfurt und Weiden kaum Verstärkung erwartet werden kann – diese Region scheint auch noch von Orks bedroht zu sein und eher selber Hilfe zu benötigen, als solche leisten zu können. Rohaja beschließt mit ihren Beratern, erst die Verbündeten auf Feste *Hohenstein* und in Rommilys unter Fürstin *Irmegunde von Rabenmund* zu befreien und dadurch den Weg für Truppen aus Südgarerien wieder frei zu machen. Trotz der Notlage herrscht unter den Offizieren (und bei Rohaja) Unsicherheit, ob Irmegunde Rohaja bedingungslos unterstützen wird.

Schließlich will Rohaja am Ochsenwasser nordwärts nach Gallys und zur Trollpfote vorstoßen, um den Nachschub der Nekromanten abzuschneiden und so Zeit für die Befreiung Garetiens und Darpatiens zu erhalten. Sie verkündet, dass sie in vier Tagen abmarschieren will, und teilt die Truppen auf: Ein kleinerer Teil wird Gareth und das Umland behüten, der Rest zieht mit ihr "zur Befreiung von Rommilys".

SPEZIALAUFGÄBE FÜR DIE HELDEN

● "Ihr habt selbst von den Gerüchten um das befreite Greifenfurt und den Sichtungen *Answins von Rabenmund* gehört. Während die Schwarzen Lande versuchen, unser Reich niederzuzwingen, kommt der alte Thronräuber und will die Gunst der Stunde nutzen. Haltet deshalb Augen und Ohren offen. Vergesst niemals: Answin ist ein Tyrann und Verbrecher. Bringt ihm diese Fesseln, die er schon vor 15 Jahren vor dem Gericht des Heliodyn tragen musste, und verlangt, dass er in seine Gefangenschaft zurückkehre, um das rechtmäßige Urteil zu erwarten. Weigert er sich, so ist er nichts weiter als ein feiger Schurke und will erneut den Thron rauben. In diesem Fall, meine Recken, hat er den Tod verdient."

Die Königin lässt tatsächlich jene Ketten aus der Alten Residenz holen, in denen angeblich Answin damals gebunden wurde.

● "Es muss geklärt werden, ob der Reichserzmarschall *Leomar vom Berg* noch am Leben ist. Gerüchteweise hat man im Wehrheimer Land von ihm gehört. Übergebt ihm oder dem ranghöchsten Soldaten vor Ort meine Befehle."

Eine Tasche mit Befehlen für Leomar wird den Helden überreicht.

● Wenn die organisierten Truppen dies von der Zahl her zulassen, sollen diese bereits nach *Sankta Boronia* vordringen, um Rohajas Versprechen zu halten (und die Helden mögen sie begleiten). Der Entsatz muss sich wahrscheinlich *Lucardus von Kemet* entgegenstellen, der sicher einen Sturm auf das Heiligtum führen wird, sobald sich die Gelegenheit anbietet.

● Ist *Eslam von Eslamsbad* von den Helden in *Aus der Asche* nicht getötet worden, wird Rohaja im Anschluss an die Sitzung gefasst, aber mit zitteriger Hand dessen Verurteilung zum Tod durch das Schwert unterzeichnen.

RHAZZAZORS DROHUNG

Von den Helden lässt sich Rohaja die Fakten zu *Rhazzazor* wiederholen und mahnt: "Der Schwarze Drache drohte mit seiner Rückkehr binnen Jahresfrist. Wir müssen gewappnet sein für diesen Augenblick, stark und einig." Die Königin vertraut darauf, so viele Truppen wie möglich sammeln zu können, um die versprengten Heere der Schwarzen Lande in Garetien und Darpatien zu vertreiben. Dann könne man mit gestärktem Rückgrat auch dem Drachen entgegentreten.

Rohaja bittet die Helden, ihr weiterhin so gut und zuverlässig zu dienen wie in der Vergangenheit. "Ohne euch wäre dieses Reich nur noch Asche. Doch noch sind die Schatten nicht verfliegen. Ich weiß nicht, wie wir uns auf alle Gefahren gleichzeitig vorbereiten sollen, aber vielleicht gelingt es euch, herausfinden, was Rhazzazors Pläne sind, während wir Rommilys befreien."

DER BUND VON GREIF UND FUCHS LEBT

Nach dem Kriegsrat versammelt Königin Rohaja die Helden, König Selindian und Graf Rondrian als den 'Bund von Greif und Fuchs' in privater Runde (Gräfin Franka Salva Galahan gilt ja mittlerweile als Reichsverräterin, Graf Eslam ist tot oder inhaftiert).

● Rohaja beansprucht nun auch vor König Selindian Hal das *Auge des Morgens* und das *Geheime Reichsiegel* für sich.

● Wegen seiner unschätzbaren Hilfe und dem Entsatz aus Almada, das dem Reich den Rücken stärkt, bestätigt Rohaja ihren Bruder Selindian Hal als König von Almada. "Die Almadin-Krone sei Euer, mein lieber Bruder. Ihr habt sie Euch wahrhaftig verdient!" Dies tröstet den jungen König, der einige Monde lang Hoffnung auf den Kaiserthron hatte, aber nur wenig.

● Rohaja dankt Graf Rondrian für seinen Einsatz für das Reich. "Das Reich sitzt zurzeit in Elenvina, Graf, und dort wird es erst einmal bleiben. Ich wünsche mir jedoch, dass Ihr hier in Gareth als Reichsgrößenrat die Neuigkeiten aus dem Reich sammelt, solange ich fort bin. Ihr habt mir stets treu und ... aufopferungsvoll gedient, Graf Rondrian. Tut dies auch weiterhin." Damit tritt Rondrian in keines anderen als Dexter Nemrods Fußstapfen. Rondrian beugt sich der Bitte Rohajas und bleibt als ihr Statthalter in Gareth.

● All diese Entscheidungen sind natürlich vorläufig, denn noch ist Rohaja nicht Kaiserin. Aus Gründen der Staatsräson und um ihre Ansprüche zu wahren, muss sie jedoch jetzt bereits handeln wie eine Kaiserin.

● Der Krieg mit Albarnia bekümmert Rohaja sehr. Sie murmelt nur einmal: "Ich wünschte, Albarnia stünde hinter uns ..."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich wendet sich Rohaja euch zu. "Ich wünschte, es gäbe einen Lohn für Helden wie euch. Ritter des Reiches seid ihr bereits. Ich würde mich schämen, euch mit Orden abzuspeisen, auch wenn ihr sie alle verdient habt. Daher habe ich euch dies vorbereiten lassen." Sie nimmt ein Kästchen vom Tisch und präsentiert es euch. Darin liegen (Anzahl der Helden und toten Helden + 3) schlichte Eisenringe. In jeden Ring ist das Bildnis Rohajas eingepreßt, das auch auf den garetischen Silbertalern prangt.

"Diese Ringe wurden aus den Splittern *Hagronariers* geschmiedet, das vor Wehrheim zerbrach. Es war das Königsschwert Garetiens und ging vor meinen durch die Hände vieler Thronerben dieses Reiches – meines Vaters Brin, meines Großvaters Hal ... *Hagrondriar* war das Symbol der Hoffnung und Zukunft des Reiches Rauls. In den vergangenen Monden wart ihr diese Hoffnung. Bitte tragt diese Ringe als Zeichen dafür, dass euer Bund und eure Kraft das Reich und die Familie von Gareth bewahrt haben, als alles Hoffen vergebens schien."

Auch Graf Rondrian nimmt den Ring aus der Hand der Königin an und küsst ihr gerührt die Hand, doch sie zieht ihre Finger errötend fort und wendet sich ihrem königlichen Bruder zu. Selindian aber schüttelt den Kopf und spricht gepresst: "Königliche Schwester, tragt Ihr meinen Ring. Die Hoffnung des Reiches seid nun wieder Ihr, nicht ich. Der *Bund von Greif und Fuchs* soll Euch dienen." Rohaja schaut fragend und wechselt einen Blick mit euch, nickt dann aber. Sie steckt sich den Ring an den Finger und schließt das Kästchen, in dem noch der letzte Ring liegt. "Dieser Ring hier soll der Gräfin Franka Salva Galahan von Honingen gehören. Als Zeichen dafür, dass es Bande gibt, die selbst den Krieg überdauern." König Selindian deutet eine Verbeugung an und verlässt den Raum, und ihr könnt euch des Eindrucks nicht erwehren, dass Rohaja von Gareth aufatmet.

Kurz darauf ist zu hören, König Selindian sei mit einer persönlichen Eskorte nach Punin zurückgekehrt, da das Reich jetzt ja wieder 'in festen Händen' sei.

GESPRÄCH MIT DEM REICHSGROßGEHEIMRAT

Graf Rondrian, der frisch ernannte Reichsgrößenrat, nutzt die neuen Ehren und bittet die Helden wegen der Answin-Suche in der Nacht noch einmal zu sich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Meine tapferen Freunde. Mein Auftritt vor der Königin beim Kriegsrat war misslungen, ich weiß. Doch ist es mir wichtig, euch noch etwas für eure Queste mit auf den Weg zu geben. Die Königin ist zurzeit sehr ... angespannt, und ich fürchte, sie trifft nach all den Unglücken allzu schnell harte Entscheidungen. Auch mir ist bewusst, dass Answin ein gefährlicher Mann ist, aber das sollte uns nicht daran hindern, sein Heer als gutes Zeichen der Götter zu werten und zu nutzen. Wir können uns nicht sicher sein, ob er wirklich in schlechten Absichten kommt – immerhin heißt es, er hätte Greifenfurt befreit. Doch als stolzer Edelmann wird er sich niemals von Rohaja das Schwert an den Hals setzen lassen und ohne Widerspruch in die Gefangenschaft gehen.

Wägt ab, was Answin mit seinem Kommen bezweckt. Es wird sich bald entscheiden: Wendet er sich mit seinem Heer Richtung Trollpforte, dann kommt Answin im Guten. Wendet er sich nach Gareth – nun, dann will er den Thron. Ich befehle nicht, sondern bitte euch: Handelt erst, wenn diese Entscheidung ansteht.”

Diese Information soll es den Helden später erleichtern, selbständig zu erkennen, dass das Heer von Answin von Rabenmund die Truppen Rohajas sehr entlasten wird.

AUFBRUCH

Am besten brechen die Helden schon am nächsten Tag, dem 18. Efferd, auf. Dafür stehen ihnen natürlich die eingeschränkten Proviant- und Rüstkammern sowie die Ställe Gareths und des Reiches offen, da es jederzeit zu einer Konfrontation mit Rhazzazor oder seinen Truppen kommen könnte.

ABENTEUERPUNKTE I

Mit dem ersten Kapitel des Abenteurerbandes hat sich jeder Held **400 Abenteurpunkte** verdient. Weitere, besondere Erfahrungen können mit zusätzlichen **100 AP** vergütet werden. Jeder Held bekommt drei **Spezielle Erfahrungen** auf Wildnistalente: *Schleichen*, *Orientierung* und *Fährtenlesen*, zwei weitere sollten auf *Kriegskunst* und *Überzeugen* oder *Überreden* verteilt werden.

Wer Teile seiner Erinnerungen Rohaja geopfert hat, soll natürlich nicht unbelohnt bleiben: Zwei bis drei Talentsteigerungen *Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele* werden um zwei Spalten erleichtert oder ein Punkt *Totenangst* kann zu halben Kosten gesenkt werden.

DRAMATIS PERSONAE I

KARMINA WULFENGRUND, SOLDATIN

Erscheinung: kurzes, blond-meliertes Haar, das wüst in alle Richtungen absteht. Auf der einen Seite fehlt die Hälfte eines Ohres, während die Knochen ihrer linken Hand nach einem Schlag, der ihre Hand zertrümmerte, teils schief wieder zusammengewachsen sind.
Charakter: Karmina ist eine Draufgängerin, der stets der Schalk im Nacken sitzt. Trotz der Schlacht bei Wehrheim und der grausamen Flucht durch die Wildermark hat sie sich ihren trockenen Humor bewahrt. Ihr Gewissen treibt sie stets in die erste Linie – vielleicht, um dafür zu büßen, dass sie die einzige Überlebende ihres Banners ist.
Funktion: Informantin über die Wildermark (evtl. auch Führerin) und zuverlässige königintreue Adresse in Gareth.

Zitat: “Ihr seid ein Held geworden, um das Gute zu bewahren? Kommt schon – auch Ihr genießt doch die Aufregung.”

AEDIN VON PARIS, SPRECHER DES SCHWEIGENDEN KREISES

Erscheinung: ein mittelgroßer Mittdreißiger mit gütigen hellbraunen Augen, dunkelblondem, wirrem Haar und einem freundlichen Gesicht.

Charakter: Für einen Boroni ist Aedin dem Leben sehr zugewandt. Er ist mehr Tröstender denn ein Prediger, dient dem Herrn Boron aber hingebungsvoll. Er wurde mit der ‘Last des Sprechens’ gestraft, denn als Meister der Rethonik sprach er für den Schweigenden Kreis, dem nun seit der Entrückung *Sankta Boronias* sozusagen der ‘Presse-sprecher’ fehlt. Auch er spricht nur das Nötigste, hat davon jedoch eine weitere Definition als manch anderer Boroni.

Zitat: “Wenn einer dem Herrn Boron noch einen Tod schuldig ist, dann zuerst der Schwarze Drache.”

MARSCHALL ALRIK VOM BLAUTANN UND VOM BERG

Erscheinung: blonder Damenschwarm um die Vierzig mit gefälliger Gestalt und tiefgrünen Augen.

Charakter: Draufgängerisch und wagemutig ist der von Rohaja zum Marschall ernannte Alrik vom Blautann und vom Berg immer dort zu finden, wo es einen halsbrecherischen Ausfall der Kavallerie oder

ein besonders gewagtes strategisches Manöver durchzuführen gilt. Er ist bekannt dafür, dass er aus fast jedem Gefecht mit geborst-nem Schwert zurückkehrt.

Zitat: “Wer nur reagiert, lässt sich den Kampf aufzwingen. Jede Verteidigung muss in einen Gegenangriff münden. Sonst hat man nichts gewonnen, sondern nur verloren.”

DOM AMOS H'ALFIRAN.

GEWEIHTER RITTER VOM ORDEN DES SCHWARZEN RABEN

Erscheinung: charismatischer, hagerer Mann mit kahl geschorenem Kopf und alt wirkenden Augen. Das Gesicht wirkt durch Rauschmittelkonsum bereits älter als seine dreißig Jahre.

Charakter: Dom Amos ist ein Mann der Tat, der in der letzten Zeit seine mystische Ader immer mehr entdeckt. Eigentlich ein grober und wenig zimperlicher Ritter, bringen ihn seine boronischen Träume und Visionen sowie das gespannte Verhältnis zu den Golariten immer mehr ins Grübeln über die Natur des Gottes.

Zitate: “Rein, töten, raus. Keine Gefangenen.” – “Wer frevelt, stirbt und bringt seine Frevel vor dem Götterfürsten Boron.”

GARVIN EICHENFELD

Erscheinung: ein schlichter, etwas grobschlächtiger Mann Mitte zwanzig mit mittelbraunem Haar und traurigen Augen.

Charakter: Garvin ist nicht besonders mutig, hat das Herz aber auf dem rechten Fleck und kann ein guter, treuer Freund sein. Die Schlacht vor Wehrheim hat ihn fast den Verstand gekostet; unter den Erlebnissen dort wird er seinen Lebtage leiden.

Zitat: “Das wollt Ihr doch nicht wirklich tun? Das wäre Selbstmord!”

Zu Marschall Ludalf von Wertlingen siehe SidW 14; zu Bruder Stygomar, Ifirnja von Mundtbach siehe AdA 30; zu Selindian Hal von Gareth und Graf Rondrigan Paligan AdA 104. Königin Rohaja von Gareth ist im Gesamt-Anhang auf S. 114 beschrieben.

KAPITEL II: DER FLUG DES RABEN

DIE REISE NACH WEHRHEIM

Nach ihrer ersten Mission müssen die Helden Gareth erneut Richtung 'Wildermark' verlassen. Für Zufalls- oder Stimmungsbegegnungen sowie den Zustand der Reichsstraßen können Sie auf den Abschnitt **Die Wildermark** ab Seite 14 zurückgreifen.

Das Ziel der Helden sollten zunächst die Ruinen von Wehrheim sein. Dort wurde Reichserzmarschall Leomar vom Berg in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* am 24. Peraine 1027 zuletzt lebend gesehen. Ebenfalls stößt man so möglicherweise im Norden auf das gerüchteweise existierende Heer Answins, das von Greifenfurt aus direkt auf Wehrheim zuhalten müsste.

Insgesamt benötigen die Helden fünf Tage bis Wehrheim, in denen es fast unaufhörlich regnet. Zwischenziel sollte auf jeden Fall die Kaiserliche Pfalz zu Puleth sein, von der Boten berichtet haben, dass sie dem Schwarzen Heerzug standgehalten habe.

PULETH (GRAFSCHAFT HARSTEEP, 21. EFFERD)

Nach zwei Tagen erreichen die Helden den einst malerischen Marktflecken Puleth, doch Gasthaus und zwei Tempel (Peraine und Firun) sind schwer beschädigt, der Siegestempel der Rondra nur leicht. Die Helden könnten in der Kaiserlichen Pfalz übernachten, wo ihnen als Gesandten der Königin Reichsvogt *Horbald von Schroeck* freudig die Tore öffnet. Er und seine verbliebenen Kämpfer geben vor, auf Nachsicht und Entsatz aus Gareth zu warten. Tatsächlich jedoch haben sie sich heimlich mit feindlichen Truppen unter *Varena von Mersingen* verbündet.

INFORMATIONEN UND GERÜCHTE

● **Feindliche Truppen:** Die Pfalz scheint soweit sicher, allerdings macht die Söldnerführerin Varena von Mersingen die nähere Umgebung unsicher, die die Reste der *Todesdiener von Taubrimora* (Schwere Reiterei) und der *Aranischen Säbelschwinger* (Leichte Reiterei und Fußvolk) um sich gesammelt hat.

● **Seuchen:** Auch in Puleth hatte man schon die ersten Fälle von *Schlachtfeldfieber* – eingeschleppt durch Flüchtlinge aus Wehrheim oder Gareth. Für die Helden besteht auf der Pfalz keine Ansteckungsgefahr, dafür um so mehr während der weiteren Reise.

● **Ruinen von Wehrheim:** Seit dem Fall der Stadt lagern in den Ruinen von Wehrheim größere Truppenansammlungen – finstere Söldner, aber auch Untote und Dämonen unter Führung einer bleichen, schwarzhaarigen Schergin Rhazzazors. Allerdings ist immer wieder von dem 'Finstermann' die Rede. (*Mirona ya Menario* ist besagte Schergin, und der 'Finstermann' ist ihr daimonider Heerführer *Wolfrat von Rabenmund*).

● **Unheimliches:** Seit etwa Ende Ingerimm / Anfang Rahja 1027 BF geschehen unheimliche Dinge in Wehrheim: Von Lichtern, Feuern, Gesängen und Schreien ist die Rede, von dröhnenden Geräuschen und dem steten Beben der Erde. "In den Ruinen von Wehrheim sind uns die Schwarzen Lande so nah wie nirgends sonst. Haltet Euch fern von dieser verfluchten Stätte."

● **Der Reichsforst:** Angeblich ist nach der Schlacht auf dem Mythraelsfeld von den Ruinen Wehrheims ein Wildwuchs der Natur ausgegangen, dem man fast zuschauen konnte. (Dies ist ein Effekt des aufgebrochenen Sumu-Heiligtums.)

● **Answin von Rabenmund:** Anfang Rondra 1028 BF soll ein "aus dem Nichts aufgetauchtes Entsatzheer" das von Orks bedrohte Greifenfurt befreit haben. Seitdem heißt es immer häufiger, dass Answin von Rabenmund ins Reich zurückkehre. Noch gibt es aber niemanden, der den einstigen Thronräuber mit eigenen Augen gesehen hat. Stattdessen gelangen seit Anfang Efferd fast täglich neue Gerüchte ins Land: "Der Kaiser ist zurück!", "Der Usurpator in Eslamsroden!", "Unser Retter in Reichsweg!", "Answin zieht mit gewaltigen Truppen auf Wehrheim!" oder "Der Tyrann zieht mit den Orks ins Reich!"

Befragt nach seiner militärischen Meinung, entgegnet der Reichsvogt: "Ich glaube, da gibt sich jemand für Answin aus. Wenn der Rabenmunder noch lebt, müsste der doch mindestens 70 sein. Beten wir zu den Göttern, dass der, wer auch immer er ist, kommt, um zu helfen. Noch einen Kampf überleben wir hier nicht. Immerhin bindet ja ausgerechnet die gehaltene Burg Rabenmund Kräfte, die sonst womöglich nach Süden dringen würden."

VERRAT!

Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe oder Gespräche mit einzelnen Soldaten offenbaren spätestens am Ende dieser Gespräche, dass Reichsvogt Horbald von Schroeck sehr nervös ist. Insbesondere, als am Abend das Söldnerpack unter Varena von Mersingen wie selbstverständlich Einlass sucht und den Reichsvogt so in das Dilemma stürzt, seine Scharade nicht mehr aufrecht erhalten zu können, ohne dass entweder die hier ebenfalls heimische Söldnerführerin oder die Helden stutzig werden. Schließlich öffnet er den Resttruppen Galottas die Tore. Die Helden müssen erkennen, dass sie sich, ohne es zu ahnen, in der Hand der Feinde befinden und als Gesandte Rohajas Gefangennahme und Folter befürchten müssen.

Inszenieren Sie eine spektakuläre Flucht für die Helden, bei der es ihnen knapp gelingt, aus der Kaiserlichen Pfalz in die Nacht zu fliehen. Gegebenenfalls bekommen sie dabei Unterstützung von drei oder vier Soldaten, die ihr schlechtes Gewissen packt. Diese können sich entweder der Mission der Helden anschließen (der Beginn der Truppen, die sie im Norden sammeln sollen) oder werden als Boten nach Gareth geschickt, um von der Kollaboration des Pulether Reichsvogtes mit den Resttruppen Galottas zu berichten.

Verfolgt werden die Flüchtigen erstaunlicherweise nicht. Die Helden können aber noch hören, wie Varena den Wachen zuruft: "Schließt endlich die Tore – es wird dunkel, und bald werden die aus ihren Verstecken kriechen. Die Kalten Alriks werden sich schon um sie kümmern."

IM REICHSFORST (22. EFFERD)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Angriff der Heptarchen forderte nicht nur vor Wehrheim und Gareth seine Opfer. Immer wieder seht ihr die Leichen von Flüchtlingen, kaiserlichen Soldaten oder Söldnern der Schwarzen Lande neben der Reichsstraße liegen. Umgestürzte Kutschen und Holzkarren, verendete Pferde und ausgebrannte Weiler säumen euren Weg. Und mit jeder Götterstunde werden es mehr.

Helden, die sich sehr mit der Boron-Queste um den *Stab des Vergessens* verbunden fühlen oder noch unter dem Eindruck des Boron-Wunders in *Sankta Boronia* stehen, werden dazu drängen wollen, die Toten zu bestatten – ein schier hoffnungsloses Unterfangen. Verdeutlichen Sie den Helden, dass hier Göttergefälligkeit der Realität weichen muss, wollen sie nicht den nächsten Monat damit beschäftigt sein, Gräber zu schaufeln und einzusegnen.

JUNGE WILDNIS

Die Ausbreitung des Reichsforsts im Nordosten hat keine dämonischen Ursprünge: Das Aufbrechen des Sumu-Heiligtums und die Errichtung der Sikaryan-Stele in Wehrheim führten dazu, dass in der unmittelbaren Umgebung der Ruinen das Leben von Neuem sprießt und sich der Reichsforst hier ausdehnt.

Etwa ab der Olku-Brücke wird der Wald zunehmend dichter, bis schließlich gar die Straße selbst von massivem Baumwerk und Gestrüpp verschlungen ist. Die bereits beschädigten Pflastersteine sind zu großen Teilen von dicken Wurzeln aus dem Boden gerissen worden.

Besonders fällt auf, dass die Bäume im Gegensatz zu anderen Gegenden hier vor grüner Vitalität strotzen und sich nirgends Herbstlaub auf dem Boden befindet. Nicht ein welkes Blatt ist zu finden.

Die wenigen überlebenden Praios-Diener der fast völlig zerstörten *St.-Praiodan-Reichsabtei* bestätigen, dass diese Zustände gen Wehrheim zunehmen, und sprechen von einem 'Namenlosen Frevel', den die Heptarchen über das Land gebracht hätten.

PERZ

Mit den letzten Abendstunden ist das den Helden aus *SidW* bekannte *Perz* erreicht, ein kleines, ausgebranntes Dorf wenige Meilen vor den Ruinen Wehrheims, das außerhalb der Zerstörung durch das *Magnum Opus des Weltenbrandes* lag. Die Schäden sind vornehmlich späteren Plünderungen zuzuschreiben.

DIE RÄUBER

In dem Dorf hat sich eine kleine Gesetzlosenschar eingenistet (vier lokale Räuber, drei verwundete Söldner und zwei desillusionierte Reichsgardisten), die in dem verlassenen Dorf einen Neuanfang sieht.

"Perz ist jetzt unser", lautet das Credo, "und weder Königin noch Heptarch werden uns hier wieder herausbekommen."

Signalisieren die Helden, dass sie nicht die Absicht haben, hier gesetzstreu einzugreifen, finden sie in den Räufern wertvolle Verbündete. Die beiden Reichssoldaten (eine hinkende Korporalin und ein humorvoller Fähnrich) würden sich den Helden sogar anschließen.

INFORMATIONEN UND GERÜCHTE

● **Wehrheim:** Am Tag sind die Wehrheimer Ruinen wie ausgestorben, nachts aber wird es vom Unleben erfüllt (was die Helden auch in dieser Nacht zumindest etwas am Himmel beobachten können): Lichter, Feuer, Rauch, Schreie in der Ferne und ein unheimliches Dröhnen unbekannten Ursprungs.

DIE RUINEN VON WEHRHEIM (23. EFFERD)

Sie können die folgenden Beschreibungen der Ruinen von Wehrheim und der Umgebung sowohl während der Suche nach Leomar vom Berg als auch bei späteren Erkundungen der Helden nutzen.

WEHRHEIM: DIE RUINENSTADT

Das einst stählerne Herz des Reiches ist zertrümmert, doch kommt es nicht von ungefähr, dass sich Rhazzazors Schergin Mirona ya Menario (siehe *Dramatis Personae* auf Seite 60) nun hier eingenistet hat. Schon Wehrheims Gründung durch Fran-Horas im Jahr 601 v.BF scheint mysteriös, und auch dessen Ausrufung einer 'Lichtei Wehrheim' scheint auf ein arkanes Geheimnis in der Gegend hinzudeuten. Tatsächlich befand sich hier einst ein Sumu-Heiligtum, das durch die Erdbeben aufgebrochen und halb zerstört wurde.

Ausführliche Informationen zu der Stadt vor ihrer Zerstörung finden Sie in **GA 54** und **LDSS 95ff.** Eine Karte der Stadt Wehrheim im ursprünglichen Zustand finden Sie im **AB 77** und im **Lexikon** zwischen den Seiten 184/185 und auf Seite 273.

VORBEMERKUNGEN

Mirona hat sich mit rund einem Banner Drachengardisten, drei Bannern Plänklern und einem Banner Geschützbedienern sowie unzähligen alten und neu erhobenen Untoten in Wehrheim verschanzt. Auch wenn die Stadt nur noch ein Trümmerfeld ist, sind viele der zerborstenen Mauern inzwischen wieder besetzt, denn seit einiger Zeit schon sitzen die Rabenmunds auf ihrer Burg der Schergin Rhazzazors wie ein Stachel im Nacken. Und auch die Gerüchte um das 'Große Heer des Kaisers', das im Westen Greifenfurt von den Orks befreit haben soll und nun auf dem Weg nach Wehrheim sei, haben Mirona in Alarmbereitschaft versetzt.

Die Magierin kann sich Störungen im weit fortgeschrittenen Sikaryan-Ritual jetzt nicht leisten, denn sie steht kurz vor der Aktivierung der

● **Der Wildwuchs** der Natur hielt nach der Schlacht um Wehrheim auch in Perz Einzug. Lichter und Dröhnen gäbe es noch nicht so lange, erst seit Anfang Efferd 1028 BF.

● **Burg Rabenmund:** Die Räuber empfehlen, Wehrheim weitläufig zu umgehen und sich nach Burg Rabenmund zu schlagen, das wie durch ein Wunder von den Schwarzen Horden verschont wurde, mittlerweile aber belagert sein soll.

● **Leomar vom Berg:** Ein Reichssoldat weiß: "Marschall Leomar vom Berg wurde noch vor der kompletten Zerstörung Wehrheims schwer verwundet vom Schlachtfeld getragen. Mag schon sein, dass er noch lebt; vielleicht wurde er aber auch von einem Magier geheilt und hat sich wieder in den Kampf gestürzt."

● **Answin von Rabenmund:** Von der 'Rückkehr des Kaisers' hat man hier auch gehört. Das Heer des Answin von Rabenmund soll nur noch wenige Tage von Wehrheim entfernt sein. "Zu viele Truppen ist auch nicht gut", kommentiert ein Räuber lakonisch.

DIE ZONE DER ZERSTÖRUNG

Hinter Perz dringen die Helden in die Zone der elementaren Verwüstung durch das *Magnum Opus des Weltenbrandes* ein. Wie in einem böartigen Märchenwald sind die Ruinen, die noch vor wenigen Monaten eine der ordentlichsten und saubersten Städte des Mittelreiches darstellten, nun von allzu hochgewachsenen Schößlingen, Büschen und Ranken überwachsen. Dazu kommt das Erbe des Elementarsturms: verbrannte Erde, aus dem Boden ragende Felsformationen von ungewöhnlicher Form und schließlich die Erdspalten, die sich nach den dämonischen Beben um Wehrheim aufgetan hatten und bis heute nicht wieder vollständig geschlossen haben.

Der Dergel stürzt hier kurz hinter der Fahrstation in eine dieser Spalten, fließt einige Zeit unterirdisch und kommt erst nach ein paar Meilen wieder zum Vorschein. Der Gernat fließt weiter oberirdisch und füllt das ausgetrocknete Dergel-Bett zu einem Drittel aus.

letzten Stele. Mit der Dunkelheit ziehen sich sämtliche menschlichen Söldner in ihre Unterkünfte zurück. Dann herrscht Thargunitoth mit den vielen umherwankenden Untoten über die Stadt.

Informationen zum Verbleib des Reichserzmarschalls lassen sich hier nicht finden. Wenn die Helden sich ausreichend umgeschaut haben, sollten Sie die Begegnung mit Leomar vom Berg (siehe *Leomar!*, S. 40) anfügen.

ALLGEMEINER ZUSTAND

Das *Magnum Opus des Weltenbrandes* hat die Stadt in Trümmer gelegt. Kaum ein Gebäude, das nicht durch Erdbeben, Feuersbrünste, Stürme und dämonische Angriffe erheblichen Schaden genommen hat. Aufräumarbeiten wurden seitens der Truppen Mironas kaum durchgeführt; offenbar können es sich die Kämpfer Warunks auch so 'gemütlich machen'. Viele Gebäude sind auch weiterhin einsturzgefährdet, und insbesondere die vollkommen verwüsteten südlichen und östlichen Stadtteile werden bis auf Wachrundgänge und freie Untote gemieden. Schwefelgestank und fauler Geruch ziehen ständig durch die Stadt. Versuchen Sie hier, den Kontrast zwischen dem alten Wehrheim, das noch vor wenigen Monden der 'Stolz des Reiches' und seine sicherste Stadt war, und dem jetzigen trostlosen und langsam dämonisch pervertierten Trümmerfeld zu verdeutlichen.

DIE BEFESTIGUNGSANLAGEN

Die **Eisernen Mauern** sind an vielen Stellen geborsten, die Wehrgänge kaum noch zu benutzen, der größte Teil der Torsionsgeschütze zerstört. Überall klaffen riesige Breschen in dem Stein, an anderen Stellen haben tatsächlich bleiche Knochenwände die Funktion einer Mauer übernommen. Insgesamt aber haben die einst vom Konzil der Elemente in Drakonia elementar verstärkten Mauern recht gut überstanden und können die Ruinen noch immer hinreichend verteidigen. Das Wasser aus dem **Graben um die Stadt** ist größtenteils im agrimothischen Feuer-

regen verdampft oder in die tiefen Erdspalten abgefließen. Hier haben sich im Grabenschlamm ein Großteil der Ghule vergraben, die nachts von dort herauf steigen.

Burg *Karmaleth* im Südwesten der Stadt, die früher Sitz der Grafen Answin von Rabenmund, Helme Haffax und Dexter Nemrod war, wurde durch das agrimothsche *Magnum Opus* ebenfalls weitestgehend zerstört.

DIE ERDSPALTEN UND DIE ERSTE TROLLSTELE

Einige Erdspalten ziehen quer durch die Stadt. Die zwei größten von ihnen treffen sich sogar im *Tempelgarten* im Westteil der Stadt und haben den Rahja-, den Tsa- und den Efferd-Tempel in die Tiefe gerissen. Der kleine See ist ebenso in die Spalten hinein abgefließen.

Aus einer kleineren, grünlich leuchtenden Spalte in den Ruinen des Praios-Tempels ragt eine riesige, altertümliche Stele heraus, die vor der Vernichtung der Stadt dort noch nicht gestanden hat. Sie ist etwa 15 Schritt hoch und pulsiert in grünem magischen Leuchten. Bei einem EXPOSAMI zeigt sich eine Massierung von Lebenskraft in der Spalte, die Ihresgleichen sucht. Auf der nach Nordwesten ausgerichteten, abgerundeten Seite der Stele sind eingemeißelte Arkanoglyphen zu erkennen.

Eine ausführliche Beschreibung des Troll-Obeliskens und Erkenntnisse durch magische Analyse finden Sie im *Anhang* auf Seite 117.

DAS MYTHRAELSFELD

Hier liegen überall noch die verrottenden Leichen der Kämpfer und ihrer (teils untoten) Gegner. Zersplitterte Klingen, tote Pferde, zerbrochenes Kriegsgeschütz und fauler Gestank vervollständigen das Bild.

Auf dem halb zugewachsenen Mythraelsfeld gehen besonders viele Ghule und Untote um: ein Ort, der nachts nahezu tödlich, am Tage aber immer noch äußerst gefährlich ist. Nicht einmal Mironas menschliche Schergen wagen es, sich hier länger aufzuhalten – und wenn, dann nur schwer bewaffnet und in größeren Gruppen.

Außerdem machen auch hier zum Teil mehrere Schritt breite Erdspalten die Durchquerung des Areals schwer.

SUCHE AUF DEM SCHLACHTFELD

Die Helden mögen auf den Gedanken kommen, auf dem Schlachtfeld nach der Leiche Leomars oder anderer Streiter ebenso zu suchen wie nach besonderen Gegenständen und Waffen, die hier verloren gegangen sein könnten. Aufgrund der Größe des Mythraelsfelds und der Unmöglichkeit einer systematischen Suche sind sie allerdings fast ausschließlich auf Zufallsfunde angewiesen.

Sie können auswürfeln, worauf die Helden stoßen: der verfaulte und angebissene Leichnam eines Gefährten oder guten Freundes (1–5 auf W20), ein verlorenes Artefakt oder eine besondere Waffe (6–9 auf W20), der Leichnam eines persönlichen Gegners inklusive interessantem Artefakt (10–11 auf W20), eine brauchbare Waffe oder ein noch gut erhaltener Schild (12–18 auf W20) oder der ruhelose Geist eines Gefallenen, der den Helden die Erfüllung eines letzten Wunsches oder einer Aufgabe abringt (19–20 auf W20).

Die Leiche Leomars finden die Helden hier nicht, aber es ist möglich, ihn hier mit einigen Getreuen auf Patrouille zu treffen.

BURG AURALETH

Auraleth liegt außerhalb der Zone der Zerstörung. Wenn sich die Helden trauen, nach dem Diebstahl der *Plagenknolle* nach Auraleth zurückzukehren (siehe *SidW 52ff.*, inklusive Plan), benötigen sie etwa zwei Stunden von Wehrheim aus. Die Helden könnten auf dem Weg dorthin einer Söldnerpatrouille Mironas oder drei verletzten Reichssoldaten begegnen, die sich zögerlich aus den Büschen trauen.

Die wehrhafte Burg der Bannstrahler ist inzwischen eine Insel der Ordnung in der entstehenden Wildermark geworden. Viele Flüchtlinge aus Wehrheim und Umgebung haben sich hierher begeben und um Schutz durch die Bannstrahler gebeten (siehe auch *Die Wildermark* auf Seite 14ff.). Der alte Hauptmann *Greifax* ist nach der Katastrophe von Wehrheim mit der Sicherung der Burg und der Versorgung der Flüchtlinge beschäftigt.

INFORMATIONEN UND GERÜCHTE

● Über das aktuelle Geschehen in Wehrheim und Mirona ya Menario weiß man kaum etwas zu berichten (außer der allnächtlichen Lichterscheinungen am Horizont). Allerdings musste sich *Auraleth* in den letzten Monaten immer wieder Angriffen unter der Führung des 'Finstermanns' (siehe *Dramatis Personae*, Seite 60) erwehren, doch die Verteidiger konnten bis jetzt standhalten.

● Sollten die Helden noch nicht auf Leomar vom Berg getroffen sein, so bestätigt man ihnen hier, dass der Reichserzmarschall in der Tat noch am Leben sei und sich Anfang Rahja 1027 BF mit einigen Versprengten nach Burg *Auraleth* hatte durchschlagen können. Hier plante er eine Befreiung Wehrheims, fand jedoch keine Unterstützung bei den dezimierten Bannstrahlern.

● Anfang 1028 versuchte Leomar, sich mit seinen Leuten (etwa 25 Kämpfern) nach Burg Rabenmund durchzuschlagen.

● Von den Gerüchten eines "Kaisers, der im Westen zurückgekehrt sein soll", hat man hier auch erfahren. Immer wieder fällt auch der Name Answins, verbunden mit der Furcht, der alte Usurpator würde nun die Gunst der Stunde ergreifen und das Mittelreich überfallen.

LEOMAR! (ETWA 24. EFFERD)

Entweder auf dem Mythraelsfeld, den Wäldern um Wehrheim oder auf dem Weg Richtung Burg Rabenmund treffen die Helden endlich auf den lange verschollenen Reichserzmarschall Leomar vom Berg, der – je nach Tageszeit – gerade nach potentiellen Verteidigern für die belagerte Burg sucht oder sich bereits auf dem Rückweg dorthin befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Innerhalb von Augenblicken seht ihr, wie sich um euch herum sechs erschreckend verwahrloste und dreckige Reichssoldaten aus ihren Verstecken erheben und euch mit gezogenen Schwertern oder improvisierten Waffen zum Stehen zwingen.

"Lasst eure Waffen unten, Söldner, und rührt euch nicht vom Fleck", spricht euch eine verwegene Gestalt mit wirren, langen, blonden Haaren und einem von einer Narbe durchzogenen blonden Schnauzbart an. Vor euch steht – mit kaltem Blick und ohne die Miene zu verziehen – Leomar vom Berg.

Leomar hält die Helden zunächst für Söldner, die entweder im Dienste Mironas stehen oder sich für seine Sache anwerben lassen. Wenn sich die Helden jedoch als Gesandte aus Gareth ausweisen können (sowohl durch aktuelle Informationen als auch durch die Eisenringe Rohajas), merkt der Reichserzmarschall auf. Wenn sie ihm von der *Schlacht in den Wolken*, dem Tode Emers und dem allgemeinen Zustand des Reiches berichten (Rommilys erobert, Krieg in Albernia, Gerüchte aus Greifenfurt und die Drohung Rhazzazors), weicht sämtlicher Ausdruck aus seinem Gesicht und er sackt verbittert auf die Knie. Erst die Nachricht vom Tode Galottas, vom Überleben Rohajas (deren 'Tod' er vor Wehrheim sah) und von ihrem gegenwärtigen Versuch, das Reichsheer neu aufzustellen, hebt wieder die Zuversicht in Leomar und seinen fünf Begleitern.

Die Helden können hier Leomar die Tasche mit den Befehlen Rohajas übergeben. Die Königin weist ihn an, Truppen zu sammeln, Wehrheim zu sichern und dann mit den Helden wenn möglich nach *Sankta Boronia* vorzudringen.

INFORMATIONEN UND GERÜCHTE

● Leomar überlebte die Zerstörung von Wehrheim am 24. Peraine 1027 schwer verletzt und schleppte sich mit wenigen Getreuen ins Umland. Nach einem zweimonatigen Leiden versuchte er, versprengte Soldaten des Reichsheeres zusammenzuführen und sich gleichzeitig vor den Schergen und Söldnern der Schwarzen Lande zu verbergen. Nach dem Abflug der Fliegenden Festung Galottas war Leomar davon ausgegangen, dass Gareth ebenso zerstört worden war wie Wehrheim und dass Kaiser Galotta nun über das Reich herrschen würde.

● Etwa Anfang Rahja 1027 gelang es ihm mit Getreuen, sich nach Burg *Auraleth* durchzuschlagen und dort die Namenlosen Tage zu verbringen. Am 20. Praios 1028 gelangte er schließlich zur Burg Raben-

mund und konnte noch rechtzeitig vor einem Heer Mironas unter der Führung des sogenannten 'Finstermanns' warnen. Keinen Tag zu früh, denn schon am 24. Praios stand Mironas Heerführer vor der Burg und begann Angriff und Belagerung – bis heute.

● Lange hielt die Burg den Angriffen stand, doch nun steht sie kurz vor dem Untergang. So entschloss sich Leomar, Burg Rabenmund über einen Fluchttunnel zu verlassen, um weitere Kämpfer für die Verteidigung zu rekrutieren. Dies sollte auch Motivation genug für jene Helden sein, die sich lieber im Greifenfurtschen auf die Spur von Answin machen würden.

● Bis jetzt weiß Leomar nur, dass in Wehrheim Mirona ya Menario das Szepter führt, eine Schergin und Nekromatin Rhazzazors.

● Auf die Rückkehr Answin von Rabenmunds angesprochen: "So

schnell entstehen im Krieg Gerüchte. Richtig ist, dass seit einigen Monate Answin von Rabenmund der Jüngere (ein Enkel des Usurpators und Baron zu Bröckling) auf Burg Rabenmund den Söldnern und Handlanger Mironas trotzt und versucht, Nord-Darpatien wieder Ordnung und Frieden zu bringen."

● Gerüchte über den 'alten' Answin von Rabenmunds weist Leomar ins Reich der Fabel: "Zum einen ist Answin wahrscheinlich schon längst tot. Zum anderen gibt es in drastischen Zeiten der Not immer Hoffnung auf eine Errettung. Nicht nur, dass Kaiser Hal beim Turnier von Gareth gesehen worden sein soll, neulich ging auch das Gerücht, dass Kaiser Alrik kommen würde, um sein Reich zu retten. Dass in Wahrheit aber vielleicht die Greifenfurter Entsatz schicken, will ich gerne hoffen."

DIE SCHLACHT UM BURG RABENMUND

BURG RABENMUND

Burg *Rabenmund* ist eine trutzige, knapp 12 Schritt hohe und kreisrunde Festungsanlage von 52 Schritt Durchmesser, die ganz aus schwarzen Basaltblöcken gefertigt ist und insgesamt drei Stockwerke umfasst. Seit über 370 Jahren befindet sie sich im Besitz der Familie Rabenmund. **Einen Plan finden Sie in der Kartentasche.**

Als einziger Eingang dient ein drei Schritt breites **Tor**, das nur über eine sechs Schritt lange Zugbrücke (auf beiden Seiten mit Eisen beschlagenes Eichenholz) zu erreichen und von einem mit Balustraden etwas über acht Schritt hohen Vorbau umgeben ist. Den Weg vom Torhauseingang bis zum Innenhof können zwei schwere eiserne Fallgittern versperren.

Um die Burg zieht sich ein vier bis sechs Schritt breiter, mit trübem Wasser gefüllter **Burggraben**, dessen Ufer an beiden Seiten schräg abfallen.

Der **Innenhof** ist ein kreisrunder, mit Kopfsteinpflaster bedeckter Platz von 24 Schritt Durchmesser. Auf der nördlichen Seite des Hofes, etwa zwei Schritt von der Mauer entfernt, befinden sich ein anderthalb Schritt durchmessender **Brunnen** mit Seilwinde sowie ein geheimer Fluchgang nach draußen. Burg *Rabenmund* besitzt keine Fenster im übli-

chen Sinne: Die einzigen Mauerdurchbrüche nach außen sind zahlreiche knapp anderthalb Spann breite, dafür aber beinahe zwei Schritt (verglaste, aber mittlerweile offene) hohe Schießscharten.

DAS INNERE

Aufgrund der runden Form des Gebäudes sind Innen- wie Außenwände gekrümmt und alle Räume nach außen hin länger als nach innen. Die Räume erhalten ihr Tageslicht zum überwiegenden Teil durch Fenster zum großen Innenhof der Anlage. Im **Erdgeschoss** befinden sich die Küche, eine Gästekammer, die Stallungen, die Unterkunft der Dienstboten und die Vorratskammern. Im **Untergeschoss** liegt das Burgverlies.

Im **Ersten Stockwerk** sind kreisförmig die Verteidigungskammer des Torhauses, die Unterkunft der Wachmannschaften, die Waffenkammer, die Haupthalle der Burg, die Unterkunft des Haushofmeisters und die Burgkapelle angeordnet. Hier finden sich die Schreine von Praios, Hesinde, Rondra, Peraine, Firun und Travia.

Das **Zweite Stockwerk** umfasst die Privatgemächer, das Arbeitszimmer, einige Gästezimmer sowie eine persönliche Waffenkammer. Das **Dritte Stockwerk** besteht allein aus den Balustraden der Burg, auf denen die Verteidiger die Vorgänge im Lager der Feinde beobachten.

ANWESENDE AUF BURG RABENMUND

Im Folgenden eine Zusammenstellung der wichtigsten Anwesenden auf Burg *Rabenmund*, ihre spielerische Funktion und ihre politische Gesinnung. Im späteren Verlauf wird es bei der Rückkehr Answins zum Streit zwischen den Familienmitgliedern kommen.

PRO ANSWIN

● **Answin von Rabenmund der Jüngere, Burggraf zu Rabenmund, Baron zu Bröckling:** Answin der Jüngere (33 Jahre) avancierte vom unbeholfenen 'enfant terrible' der Familie zum Führer des konservativen Flügels des Hauses Rabenmund, nachdem sein Onkel Ludeger diesen Platz räumte und ins Exil ging. Er schreckt vor nahezu nichts zurück, um die Macht seines Hauses und seiner Person zu mehren. Als Enkel Answins trauert er der verpassten Gelegenheit hinterher, dass er vielleicht einmal Kronprinz des Mittelreiches hätte werden können.

● **Helmbrecht II. von Rabenmund mittleren Hauses:** Helmbrecht II., geboren 970 BF auf Burg *Rabenmund*, Witwer der vor Wehrheim gefallenen Kaiserlichen Hofmagierin *Racalla von Horsen-Rabenmund* (SidW 60), entlehnter ehemaliger Baron von Bröckling und ehemaliger darpatischer Kanzleirat, ist ein Mann der 'alten Schule'. Seine Aufgaben verfolgt er mit absoluter Strenge, Disziplin und wenn nötig auch Gefühlslosigkeit. Der stetig schwelende Zwist mit seiner Frau, einer erklärten Loyalistin, und der daraus resultierenden Zerfall seiner Familie – seine Sohn Torwulf stellte sich gegen ihn – haben ihn zu einem bedingungslosen Streiter für Answin und gegen die Schwarzen Horden gemacht. Er fällt bei der Befreiung der Ruinen von Wehrheim.

● **Rahjanda von Rabenmund, jüngeren Hauses:** Magierin (Beschreibung siehe *Dramatis Personae* II, S. 60)

● **Leomar Bernfried von Rabenmund j.H.,** ehrgeiziger fahrender Ritter; wird im Irrglauben, die Belagerten zu retten, die Tore der Burg öffnen und vom Feind hingerichtet.

● **Syrina von Fuxfell-Rabenmund,** eine illegitime Tochter von Answins 1012 BF als Answinist hingerichtetem Sohn Fredo, ist eine Schöne der Nacht und hat eine völlig idealisierte und überzogene Vorstellung von ihrem Großvater. Sie wird vor Wehrheim schwer verwundet.

● **Cordovan von Sturmfels,** Burghauptmann, militärisch knapp und Answin dem Jüngeren treu ergeben.

CONTRA ANSWIN

● **Goswin der Jüngere von Rabenmund m.H.:** Der Baron zu Bohlensburg verlor seinen Vater Hilgert von Rabenmund im Krieg der Answin-Usurpation und versucht, dessen Erbe würdig fortzuführen. Bei Auftauchen Answins wird er sich klar gegen diesen stellen und federführend beim Bruch der Familie auf der Burg sein.

● **Hilgert von Rabenmund mittleren Hauses.:** Der 33-jährige, schwermütige Junker von Hassloch ist ein Neffe von Paske von Rosshagen, dem ehemaligen Grafen von Ochsenwasser; Vetter von Sigiswilt von Rosshagen, dem Kommandanten von Gallys unter Lucardus von Kemet). Er stellt sich entschieden gegen Answin und wäre auch bereit, zum Schwert zu greifen.

● **Torwulf von Rabenmund j.H.,** Sohn von Helmbrecht II. und Racalla von Horsen-Rabenmund, Bruder von Kanzlerin Ismena, 33 Jahre. Der Fürstin treu ergeben, warnt er die Helden sogar vor seinem 'ruchlosen' Vater. Stirbt auf der Flucht durch die Wildermark.

BASTION IN DER WILDERMARK

Als auf ein Hilfesuch keine Antwort oder Reaktion aus Gareth kam, beschloss Answin der Jüngere, Baron zu Bröckling, Sohn Barnhelms von Rabenmund und Enkel des Usurpators, selbst eine Bastion in Nord-Darpatien zu bilden. Er scharte im Rahja 1027 mehrere Streiter der Familie um sich, um die Wildermark von Burg *Rabenmund* aus wieder zu befreien.

Es gelang ihm, einige marodierende Banden zu besiegen, was jedoch schnell das Augenmerk der Nekromantin auf die Rabenmunds lenkte. So schickte sie ihren Heerführer, den daimoniden *Wolfrat von Rabenmund*, von allen nur der 'Finstermann' genannt, der seit dem 24. Praios 1028 versucht, die Trutzburg zu Fall zu bringen.

DAS LEBEN IN DER BURG

Neben den bisherigen Bewohnern der Burg, den angereisten Rabenmunds und ihrem Gefolge sowie dem Halbbanner Leomars befinden sich hier noch etwa 200 Flüchtlinge und vertriebene Bauern. Außer einigen wenigen Räumen, die für die Adligen und Offiziere als Planungsräume freigehalten werden, sind alle anderen Gemächer ohne Rücksicht auf ihre vorherige Funktion mit Menschen gefüllt. Nahrung ist kaum noch vorhanden, viele Tote und Verletzte sind zu beklagen. Die Angst, seit nunmehr zwei Monaten hinter Mauern zu sitzen, die jeden Tag gestürmt werden können, hat den meisten jede Hoffnung genommen. (Anders dagegen im Umland, wo sich langsam der 'heldenhafte Kampf und die Standhaftigkeit der Burg *Rabenmund*' als Zeichen eines Neubeginns und möglichen Siegs gegen die Schwarzen Horden herumspricht.)

DIE LAGER DER FEINDE

Insgesamt gibt es um Burg *Rabenmund* drei Feindeslager, die den Belagerungsring bilden. Während zwei der Lager jeweils über einen Belagerungsturm verfügen und reine Söldnerlager sind (dafür zuständig, niemanden entkommen zu lassen), hat der daimonide Wolfrat von Rabenmund (der 'Finstermann') die Zelte gegenüber des Tores aufgeschlagen und die beiden Belagerungsmaschinen aufgebaut. In diesem Hauptlager befindet sich auch das schwarze Zelt jener Nekromanten, die die Gefallenen der bisherigen Belagerung als Untote erheben. Wolfrat selbst verfügt über keine Unterkunft und scheint Tag und Nacht auf den Beinen.

HINTER DEM BELAGERUNGSRING (25. EFFERD)

Am Abend des 25. Efferd ist der Rücken des Belagerungsringes um Burg *Rabenmund* (Baronie Bröckling) erreicht. Diese steht inmitten eines breiten Streifens niedergerabter Felder. Jenseits davon sind ebenfalls geplünderte und gebrandschatzte Bauernhöfe auszumachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von Ferne könnt ihr Kriegsgeschrei, das Klirren der Waffen und das Rumpeln der Katapulte und Schleudern vernehmen. Brandgeschosse lassen für kurze Zeit die stark ramponierte Burg aufleuchten, bevor sie wieder im Dunkel der Nacht verschwindet. Knarrende Schleudern katapultieren Felsbrocken und Brandsätze auf die Trutzburg. Feuer lodert aus Schießscharten oder von der Balustrade, während Leitern von den Zinnen gestoßen werden und die Angreifer in den Burggraben oder auf harten Boden stürzen. Die Zugbrücke ist hochgezogen, wird jedoch ebenfalls durch Katapulte beschossen.

Zwischen großen Lagerfeuern sind schwarze Zelte rings um die Burg aufgeschlagen. An den zwei offenbar beschädigten Belagerungstürmen und mehreren auf die Burg gerichteten Katapulten seht ihr schwarze Söldner mit Schwertern, Speisen und blutigen Standarten. Dichter Nebel zieht über die verbrannten Felder, und daraus erheben sich mit der hereinbrechenden Nacht die Untoten – Leichen, Zombies, Ghule ... In der Mitte des Heerlagers, dicht neben den Flammen einer riesigen Feuerstelle, steht eine zweieinhalb Schritt große, spinnendürre Kreatur mit schwarz-grüner Haut und einem schmalen, dämonisch blickenden Schädel. Der Heer-

führer der Schwarzen Truppen trägt eine dunkelblau-schwarz schimmernde, aber seltsam schmale Gestechrüstung und in den Händen schwarze Schwerter, die fahl in der Nacht schimmern.

Bei der Gestalt, so erklärt Leomar, handelt es sich um den 'Finstermann', eine vermutlich dämonische Entität und Anführer der Truppen von Mirona ya Menario. In Wahrheit ist der 'Finstermann' der dämonisch zum Leben erweckte ehemalige darpatische Cronfeldherr Baron Wolfrat von Rabenmund (siehe *Dramatis Personae I*, Seite 60).

DER FLUCHTUNNEL

Es ist unmöglich, ungesehen (und unverletzt) durch den Belagerungsring zu brechen. Doch Burg *Rabenmund* verfügt über einen Geheimgang, dessen unentdeckter Ausgang etwa dreihundert Schritt hinter den feindlichen Linien liegt: ein durch Sträucher verdecktes Erdloch, von dem ein tiefer, ungemauerter Gang direkt zum Brunnenschacht der Burg führt. Der Gang ist eng und feucht, und an einer Stelle tropft das Wasser des Burggrabens bedrohlich durch das Erdreich. Helden mit *Raumangst* sind hier nur mit großem Aufwand hindurchzuführen.

"Schaut", weist Leomar die Helden im Licht einer rußenden Fackel auf eine dunkle Falltür an der Decke hin, "damit kann der Gang geflutet werden – und das sollten wir im äußersten Notfall auch machen." Dass dies für denjenigen, der die Luke öffnen muss, mehr als lebensgefährlich ist, kommentiert der Reichserzmarschall nur mit einem militärischen: "Jeder Krieg hat seine Opfer".

Dann treten die Helden an einer Steigleiter aus dem Brunnen, der von drei Kämpfern gesichert wird – und über ihnen tobt das Chaos der Schlacht.

DIE ERSTE NACHT

Leomar und die anwesenden Rabenmunds unter Answin d.J. (siehe *Anwesende auf Burg Rabenmund* auf der vorangegangenen Seite) sind ehrlich zu den Helden: Wenn nicht bald ein Befreiungsschlag gelingt oder Entsatz herbeieilt, wird die Burg fallen.

● Die Nahrungsvorräte sind so gut wie aufgebraucht, den Bränden durch die Feuerschüsse ist immer schwerer beizukommen, die kampffähigen Männer und Frauen werden langsam, aber stetig dezimiert, und es wird nicht mehr lange dauern, bis die Zugbrücke zerstört ist und der Feind selbst Planken über den Burggraben legen wird.

● Die Truppenstärke des Gegners schätzt man auf etwa 300 Söldner der Schwarzen Lande und 100 untote Kreaturen, die allerdings nur des Nachts umgehen. Aus diesem Grund beginnen die Kämpfe auch immer erst in den Abendstunden und enden mit dem Morgengrauen.

● Der Heerführer von Mironas Truppen ist weder durch Schwert noch durch Feuer zu verletzen – die Kreatur scheint direkt aus den Niederhöhlen zu stammen. Das Ziel der Feinde wurde in der zweimonatigen Belagerung deutlich: Die Vernichtung der Burg und aller Insassen. (In Wahrheit hat Mirona von Rhazzazor den Auftrag bekommen, Answin d.J. zu rauben, da dieser ein direkter Nachfahre Answins, des Kaisers ist – und so Rhazzazor vielleicht auf diesem Wege an 'Kaiserblut' gelangen würde.)

● Ausführliches zu Sturmangriffen und Belagerungen finden Sie in *Arsenal 141ff.*, Beschreibungen zu Belagerungsgeräten im gleichen Band auf den Seiten 49ff.

ALLGEMEINE VERTEIDIGUNGSMAßNAHMEN

Natürlich werden Helden überall gleichzeitig gebraucht: bei den Bogenschützen, als Späher gegen die Angriffsmaßnahmen der Belagerer, bei der Versorgung der Verwundeten, bei der Unterstützung allgemeiner Verteidigungspositionen oder bei den Stabsbesprechungen für neue Verteidigungsmaßnahmen. Dabei sollte die erste Nacht noch sehr chaotisch sein und die Helden immer wieder überfordern (während der kommende Tag dann die Chance bietet, sich zu orientieren und Pläne zu schmieden).

FERNKAMPF

Helden mit Erfahrungen im Fernkampf können die *Armbrust- und Bogenschützen* an den Schießscharten und auf den Burgzinnen un-

terstützen – sei es die Verteidigung am Burggraben, das Erschießen eines Standartenträgers (möglicherweise gar des untoten Bannerträgers der Nekromanten) oder Truppenführers oder das Inbrandsetzen einer zu weit vorgerückten Wurfmaschine.

Auch in dieser Nacht versuchen wieder Söldner unter dem Schutz eines wütenden Pfeilhagels mit Sandsäcken und Erdreich einen Gang zur Zugbrücke aufzuschütten, um diese mit einer Sturmramme zu traktieren. Helfen die Helden hier beim Beschuss aus, können sie für diese Nacht verhindern, dass der Burggraben an dieser Stelle aufgeschüttet wird. Dennoch ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis eine Sturmramme oder ein weiterer Treffer der Wurfmaschinen die hochgezogene Brücke endgültig zerstört.

MORALISCHE UNTERSTÜTZUNG

Gesellschaftliche und geistlich orientierte Helden haben hier ihren großen Auftritt. Neben der Versorgung der Verwundeten ist auch das Mutzusprechen (also etwa die Unterstützung Answins d.J.) ein wichtiges Element, um die Kämpfer und die Schutzsuchenden zu motivieren. Die Helden können hier als Beschützer oder in Vorbildfunktion auftreten. Ebenso ist eine ermutigende Rede vor den verängstigten Flüchtlingen Gold wert, die noch einmal eine Hand voll Leute dazu mobilisiert, selbst Waffen in die Hand zu nehmen.

STELLVERTRETER-OPFER

Kontakt mit den Menschen hinter den Kulissen, mit den einfachen Soldaten und Bauern, eröffnet Ihnen immer viele Chancen auf großes Rollenspiel. Bauen Sie für jeden der Helden einen dieser einfachen Leute als Bezugsperson auf. Ein Rondrianer findet vielleicht einen am Schwert begabten Bauern mit einem Traum von der Ferne, die Peraine-Priesterin ein Mädchen mit Naturtalent im Heilen, das ihr assistieren kann, der Streuner einen schmutzdelig-sympathischen Bettler, den das Schicksal hier hat stranden lassen oder ähnliches.

Versuchen Sie, mit den jeweiligen Bezugspersonen eine Beziehung aufzubauen. Wenn der Held nach einem Angriff zurückkehrt und sich der Bursche/das Mädchen dann erst nach viel Suchen auf dem Leichenberg findet, können Sie Ihren Helden und den Spielern das Leid des Krieges intensiv deutlich machen.

ERHOLUNG (26. EFFERD)

Ist die erste Nacht überstanden, können sich die Helden erst einmal ausruhen und erholen. Den ganzen Tag über bleibt es im Lager der Angreifer ruhig, da erst wieder am kommenden Abend mit der Unterstützung der Untoten ein Angriff stattfinden wird. Währenddessen sollten die Helden bereits in diesem Überblick sehen, welche Angriffsmaßnahmen die Belagerer in den letzten Wochen versucht haben und wie die Verteidiger der Burg darauf reagiert haben. Begleiten Sie die Helden mit Meisterfiguren wie Answin d.J. oder Leomar, die ihnen auf die Schnelle einiges Wissen über Belagerungen vermitteln können:

● Zunächst wurde der Angriff auf die Burg konventionell und am Tage durchgeführt; mit zwei kleinen Wurfmaschinen (ein Onager und ein Kleiner Zyklop) und den beiden Belagerungstürmen, deren lange Fallbrücken den Graben überwinden sollten. Doch es gelang den Rabenmunds schließlich, beide Türme zu sabotieren. Während ein Turm komplett zerstört ist, wird der andere seit einiger Zeit wieder repariert. ● Vor etwa drei Wochen begannen einige Schwarzmagier im Gefolge der Belagerer mit einem Ritual, wonach sich in den folgenden Nächten Untote vor der Burg sammelten und seitdem jede Nacht erheben. Von da an wurden die Angriffe ausschließlich auf die Nacht verlegt, während die beiden Wurfmaschinen durch ihren Beschuss die Verteidiger der Burg auf Dauer zermürben sollten.

VERTEIDIGUNGSMAßNAHMEN

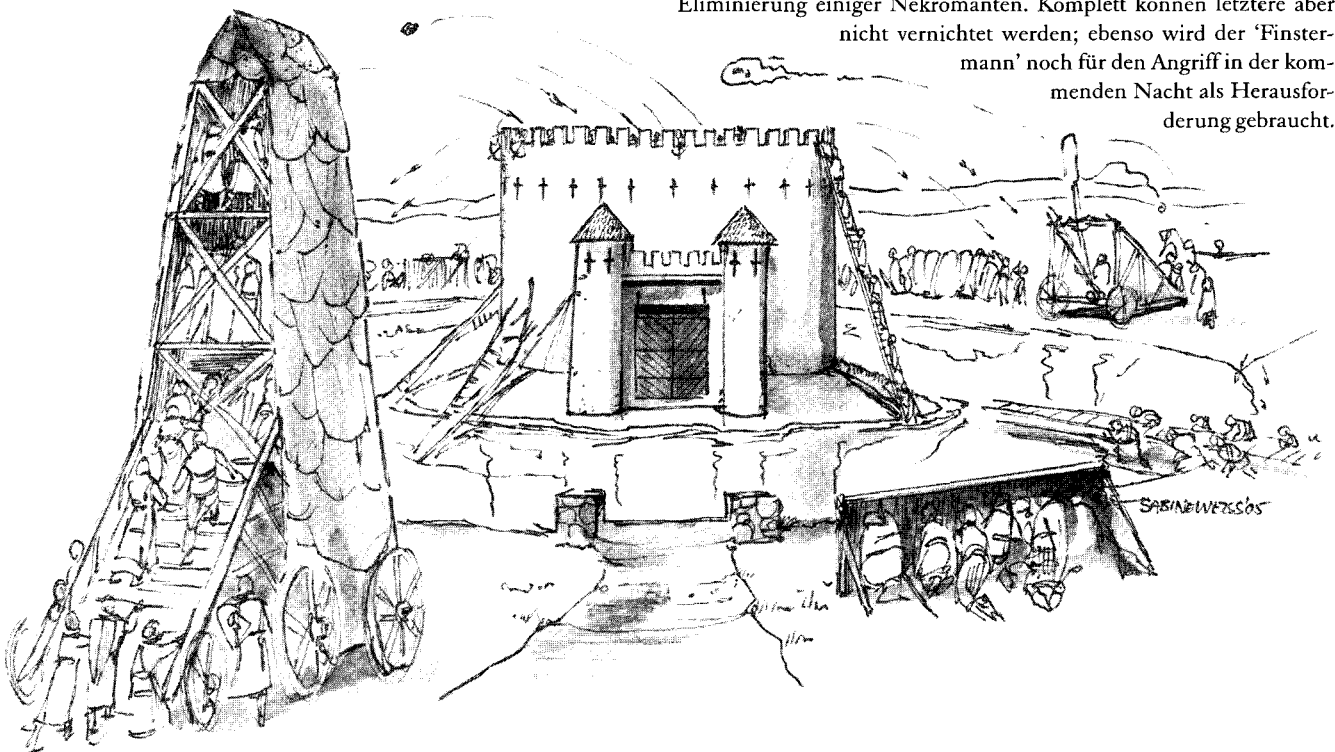
Öl wird bereits angefacht, neue Steinbrocken auf die Zinnen gelegt, Feuerstellen und Pech-Schalen aufgestellt, um schnell und effektiv Brandpfeile und Feuertöpfe auf die Angreifer schleudern zu können.

BESTATTUNG

Die Gefallenen werden tagsüber unter Gebeten in einem aufgerissenen Teil des Innenhofes verscharrt. Für eine Verbrennung reicht das Holz nicht, und man hofft inständig, dass diese einstigen Gefährten sich nicht der Magie der Nekromanten beugen müssen und gegen die Verteidiger der Burg stellen.

KOMMANDOUNTERNEHMEN

Aktionen am helllichten Tag sind ein 'Alveranskommando' und werden von allen Verteidigern als aussichtslos erachtet. Wenn die Helden dennoch einen guten Vorschlag unterbreiten, wird man sie gewähren lassen. Achten Sie aber darauf, dass ein solches Unternehmen nur von Erfolg gekrönt ist, wenn die Helden beachtliche Mittel und Ideen vorsehen können. Dann aber gönnen Sie ihnen ruhig die Zerstörung des Belagerungsturms, die Sabotage der Wurfmaschinen oder die Eliminierung einiger Nekromanten. Komplette können letztere aber nicht vernichtet werden; ebenso wird der 'Finstermann' noch für den Angriff in der kommenden Nacht als Herausforderung gebraucht.



MAGISCHE UND KARMALE VERTEIDIGUNG

Ihre Magier und Priester kommen sicherlich mit vielfältigen Ideen zur Verteidigung oder zum Angriff auf Sie zu:

- **IGNISPFAERO** oder Feuerschinne sind in der Schlacht natürlich besonders verheerend für die Gegenseite, bei einer Verteidigung teils aber auch gefährlich für die eigene Burg.
- Ein **FORTIFEX** ist nur kurzfristig hilfreich, eine **WAND AUS ERZ** oder ein Erzdach dagegen können zum Schutz von Breschen oder geöffneten Toren die letzte Rettung sein.
- Illusionen sind übrigens anfangs sicher hilfreich, werden von den Magiern der Gegenseite aber schnell als solche enttarnt und zerstört, um die Moral ihrer Truppen wieder herzustellen.
- An **Liturgien** sind besonders solche Borons gegen die Untoten hilfreich.

WAS VERBIRGT ANSWIN DER JÜNGERE?

Im Laufe des Tages wird Answin d.J. die Verteidiger immer wieder euphorisch aufzubauen versuchen und der Angst vor einem Verlust der Burg entgegenwirken. Dieses zunächst sehr positive Erscheinungsbild wird aber kontrastiert durch eine gewisse Heimlichkeit, die er an den Tag legt. Eine Aufgabe oder Evakuierung der Burg wird von ihm rigoros und unter zum Teil sehr unglaublichen Argumenten abgewiesen. Weiterhin kann ein Held in einer ruhigen Stunde beobachten, wie Answin d.J. sich heimlich mit einem sich für einen Marsch ausrüstenden Späher unterhält. Hierbei handelt es sich um einen Boten an Answin von Rabenmund, der den früheren Usurpator über die aktuelle Lage auf der Burg unterrichten soll. Der Späher wird über den Geheimgang nach draußen dringen. Sollten die Helden ihm folgen wollen, richten Sie es so ein, dass in diesem Moment Leomar oder ein anderer führender Offizier die Helden zu einer 'wichtigen Stabsbesprechung' ruft.

DER FEIND IM INNEREN

Leomar Bernfried von Rabenmund hat durch die Belagerung den Verstand verloren und ist fest davon überzeugt, dass letztendlich alle in diesem Belagerungsinferno sterben werden, wenn sie sich nicht ergeben. Daher hadert er schon seit Tagen mit sich, ob er nicht einfach nachts die Zugbrücke herunterlassen und die Gitter öffnen sollte. Bisher ist dies schlichtweg an der guten Bewachung der zwei Fallgitter und der Zugbrücke gescheitert.

Langsam und heimlich hat er einige wenige Verbündete (alle ebenso verzweifelt wie er) gewonnen, die sich im Stillen mit ihm treffen und beraten, wie vorzugehen ist. Für die folgende Nacht plant man nun die Erstürmung des Torhauses.

Der Verunsicherte sieht in den neu dazu gestoßenen Helden zunächst potentielle Verbündete für sein Vorhaben und wird einen der Abenteurer gegen Mittag ansprechen und fragen, ob es nicht besser sei, die Burg dem Feind zu übergeben, um so wenigstens mit dem Leben davonzukommen. Dabei wird er tunlichst darauf achten, seine Angst zu verbergen, sondern eher den Eindruck erwecken, eine ernst gemeinte taktische Frage zu stellen. Doch diese Begegnung bestärkt ihn nur in seinem Glauben, dass Burg *Rabenmund* früher oder später fallen wird und er dringend die Menschen retten muss.

DER FINALE STURM (26./27. EFFERD)

Sobald sich die Nacht senkt, beginnen wieder die Beschwörungsgesänge im Lager der Angreifer. Wenig später erheben sich die Untoten, noch etwa 40 an der Zahl – rekrutiert aus den bisherigen Untoten und den frisch Gefallenen. Sollten die Helden die Nekromanten bereits deutlich reduziert haben, verringert sich die Anzahl der beschworenen Untoten auf etwa 20. Ganz ohne Nekromanten müssen die Angreifer natürlich auch ohne Untote auskommen.

Versuchen Sie, die folgenden Szenen nicht nur nacheinander abzuhandeln, sondern den finalen Sturm zu dramatisieren, indem zunehmend Ereignisse parallel stattfinden:

- **Ausfall und Sabotage:** Die Helden könnten einen Ausfall wagen, um etwa den fast reparierten Belagerungsturm erneut zu zerstören, eine oder beide der Wurfmaschinen zu sabotieren oder den Nekromanten beim Wiederbeleben der Untoten ins Handwerk zu pfuschen.

● **Das Überwinden des Burggrabens:** Nach Mitternacht rücken Söldner und Untote mit dem reparierten Belagerungsturm und mehreren Sturmleitern vor. Die Untoten versuchen, an flachen Stellen des Burggrabens zur Burgmauer vorzudringen und daran hochzuklettern, während die Söldner mit dem Fallsteg des Belagerungsturms den Burggraben an der östlichen Seite überwinden wollen.

● **Gefecht auf den Zinnen:** Inszenieren Sie ein Gefecht auf den Zinnen der Burg, in dem die Helden nur knapp den Sturm auf die Burg abwenden können und der erste Angriff dieser Nacht zurückgeschlagen und eventuell der Belagerungsturm zerstört werden kann. Den Kampf um die Zinnen nutzt der Finstermann, um endlich den Burggraben bei der Zugbrücke mit Erde, Steinen und Holz vollständig aufzufüllen. Ein wenig kriegertischer Held könnte dies entdecken, jedoch keinen seiner kämpfenden Freunde erreichen, um es zu verhindern.

● **Rückzug und Neuordnung:** Nach der Abwehr des ersten Sturms ziehen sich die zurückgeschlagenen Angreifer zunächst zurück, doch es bleibt kaum mehr als eine Stunde, die Toten zu bergen und die Verletzten zu versorgen. Der Burggraben ist aufgeschüttet worden, und Leomar und Answin rufen nun zur Verteidigung der Zugbrücke und des Burgeingangs.

● **Angriff auf die Zugbrücke:** Die angreifenden Söldner rücken mit einer dämonenköpfigen Sturmramme an, die die bereits beschädigte Zugbrücke bald zerschmettert. Bis zum Burghof schützen noch zwei Fallgitter die Menschen in der Burg. Gute Positionen für Helden sind mit Stangen- oder Fernkampfwaffen an den Gittern oder die darüber gelegene Verteidigungskammer mit dem kochenden Öl.

● **Untote im Innern:** Mironas Heerführer lässt die verbliebenen Untoten samt und sonders in die Burg schießen, da der Nachschub schwierig wird. Die Hälfte der katapultierten Untoten wird bereits durch den heftigen Aufprall an den inneren Burgmauern oder dem Hof zerstört, der Rest jedoch zählt immer noch ein gutes Dutzend. Alternativ können sich zu 'Ruhezzeiten' auch ein oder zwei direkt aus der Grabstelle in der Burg erhobene Untote Panik unter den Verteidigern erzeugen.

● **Kampf um die Verteidigungskammer:** In der entstehenden Panik schreiten Leomar Bernfried von Rabenmund und seine Spießgesellen zur Tat, die auf Gnade durch den Feind hoffen. Während des Vorstoßes auf das erste Fallgitter versuchen sie, die darüber liegende Verteidigungskammer des Torhauses zu stürmen. Die drei Gardisten und vier Helfer, die das Öl heiß halten sollen, sind schnell niedergemacht, eventuelle Helden zurückgedrängt.

● **Kampf an den Fallgittern:** Während Leomar vom Berg mit den Helden diskutiert, ob man das äußere Fallgitter öffnen sollte, um die Angreifer so in Reichweite des siedenden Öls zu bringen, öffnen sich plötzlich beide Fallgitter langsam. Die Gitter sind bereits zu einem Viertel nach oben gekurbelt, die ersten Söldner versuchen, unten durchzukriechen, können aber von Helden und Bogenschützen gestoppt werden.

● **Verräter!** Helden, die sich den Weg in die Verteidigungskammer freikämpfen, stoßen hier auf Leomar Bernfried von Rabenmund. Der sucht nun sein Heil in der Flucht: Mit einem "Ich wollte euch doch alle retten!", springt er durch die Fallklappe für das Öl hinunter in das Innere der Burgtore – zwischen beide Fallgitter – und schlägt sich zum Geheimgang durch. Selbst schwer verletzt wird er weiter flüchten, während die Helden mit den Söldnern und den halb offenen Fallgittern genug Sorgen haben dürften.

HELDENTOD IM FLUCHTTUNNEL?

Sind die Helden bei ihrer Verfolgung nicht äußerst geschickt oder glücklich, wird Leomar Bernfried von Rabenmund über den Fluchttunnel entkommen. Beim Ausstieg wird er jedoch aufgegriffen – der Fluchttunnel ist entdeckt. Sofort sammelt der Finstermann 50 verfügbare Kämpfer um sich und marschiert persönlich zum Eingang des Geheimganges.

Wird dem Reichserzmarschall dies gemeldet, sucht er unter den wenigen Kämpfern, die nicht am Burgtor Stellung bezogen haben, Freiwillige, um mit ihm den Fluchttunnel zu verteidigen. Alle wissen: Das ist ein reines Selbstmordkommando. Natürlich wird er vor allem die Helden ansprechen, da er sie noch für die fähigsten für ein solches 'Rondra-Stück' hält.

In kleiner Gruppe macht man sich also auf den Weg in den Brunnen, und von dort aus in den engen Gang – um diesen zur Not zu fluten, wie Leomar erklärt. Die Kämpfer sollten versuchen, das Eindringen in die Burg so lange wie möglich zu verhindern. Hierbei erschweren die Dunkelheit und die Enge des Ganges den Kampf.

Leomar wird im Laufe dieses Gefechts schwer am Arm verwundet und muss hinausgehievt werden. Letztendlich wird die große Überzahl die Helden dazu zwingen, den Rückzug anzutreten.

DEN LETZTEN BEIßEN DIE HUNDE

Die steinerne Falltür zu entriegeln ist eine heroische Tat mit wenig Aussicht auf ein Überleben. Zunächst ist unter Beschuss des Feindes für jeden der drei eisernen Riegel jeweils eine KK-Probe +4 erforderlich.

Öffnet sich die Steinplatte, stürzt schlammiges Erdreich gefolgt von einer Sturzflut in den schmalen Gang (GE-Probe +5 und eine *Körperbeherrschungs*-Probe +9). Gelingt eine der Proben nicht, wird der Held von den Schlammmassen begraben (W6+4 SP). Allein seine Gefährten können den Unglücklichen noch retten, der die wenigen Schritt bis zum Brunnenschacht gespült wird (nochmals W6+4 SP), bevor die nachströmenden Schlammmassen ihn begraben.

Wesentlich gefahrloser lässt sich die Luke mittels Magie öffnen: Ein MOTORICUS (mindestens 6 ZFP*, Kosten: 7 AsP), der insgesamt dreimal gewirkt werden muss, erhöht aus 7 Schritt Entfernung die Chance, vor den Wassermassen zu entkommen. Ein Erz-Elementar kann die Falltür entriegeln, ohne dass ein Held in Gefahr gerät, ein FORTIFEX kann die Flutmassen blockieren, bis der Gang geräumt ist. Zauberei oder Elixiere, die einen Helden unter Wasser atmen lassen, sind natürlich ebenfalls praktisch.

Der Fluchttunnel ist geflutet, die meisten der Söldner ertrunken. Der Finstermann kann nicht gefunden werden. Leomar Bernfried von Rabenmund wird für diese 'Falle' auf der Stelle im feindlichen Lager exekutiert und in den Endlosen Heerwurm eingegliedert.

Der Vorstoß der Belagerer konnte verhindert werden, doch genauso ist nun die letzte Fluchtmöglichkeit genommen. Zudem senkt sich der Wasserspiegel des Burggrabens nun immer mehr – für die Belagerer der ideale Zeitpunkt, in einer zweiten Angriffswelle vorzustoßen.

DAS RETTENDE HEER

SIEDENDES ÖL

Der Kampf am Burgtor hat inzwischen das äußere Fallgitter gekostet – schlussendlich zerstört unter einem machtvollen EISENROST eines der Nekromanten und dem massiven Einsatz der Sturmramme. Die blutigeren Söldner stürmen auf das innere Gitter zu und treiben mit Pfeilen und Bolzen die Verteidiger weiter in den Innenhof.

Helden, die in der Verteidigungskammer geblieben sind, sollten spätestens jetzt den Kessel mit dem siedenden Öl in den Torraum gießen, was die Angreifer zurücktreibt. Der anschließende Einsatz von brennenden Pfeilen macht aus vielen der Söldner lebende Fackeln.

EINE AUSSICHTSLOSE LAGE

Auch im Burghof können letzte strategische Pläne mit Marschall Leomar vom Berg, Answin d.J. und Helmbrecht II. durchgegangen werden: Während Answin d.J. – inzwischen doch recht verzweifelt – einen Ausfall vorschlägt, rät Leomar, bis zum letzten Kämpfer die Vorteile der Burg zu nutzen. Eine gelungene *Kriegskunst*-Probe +8 verrät, inwiefern es sinnvoll ist, die 200 Flüchtlinge ohne Waffen gegen 100 schwer bewaffnete Söldner zu stellen (es ist es nicht). Es scheint, als könnten nur noch die Götter Burg *Rabenmund* und seine Verteidiger vor dem Untergang bewahren.

DIE RETTUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vielleicht noch 50 Streiter haben sich im Burghof und auf den Zinnen zum letzten Gefecht gesammelt. Draußen haben sich die Söldnertruppen neu formiert und setzen – mit Leitern und Sturm-

ramme in ihrer Mitte – mit wütendem Geschrei zum finalen Sturm auf die Burg an.

Da taucht auf der westlichen Hügelkuppe, keine zweihundert Schritt von euch entfernt, ein einzelner, schwarzer Reiter auf. Im fahlen Morgenlicht erkennt ihr einen Standartenträger. Nach und nach folgen die dunklen Schemen weiterer Reiter – mehr und mehr, ein ganzes Heer! Ihr seht, wie die Reiter zu Dutzenden ihre Waffen ziehen und in den Himmel stoßen. Befehle werden von einer Frauenstimme in die Reihen des Heeres getragen, dann entrollen sie ihr Banner: ein silbernes Banner mit dem schwarzen, rot bewehrten Raben darauf.

Mit lautem Kriegsgeschrei donnert das Reiterheer die Hügelkuppe hinunter, gefolgt von weiteren Fußkämpfern.

Das Banner ist das von Answin von Rabenmund (*Heraldik*-Probe +3) – das Heer Answins hat die umlagerte Burg erreicht. Unter der Führung von *Lutisana von Perricum* (siehe *Dramatis Personae*, Seite 115) stürmen die Söldner und einige Golgariten den Hügelkamm hinunter und brechen in die Flanke der Feinde. Answin d.J. und Leomar sind nun so siegesgewiss, dass sie die Helden einen Ausfall nach draußen führen lassen.

Nach einem letzten heftigen Gefecht gelingt es, die gegnerischen Truppen vollständig aufzureiben. Schildern Sie den Helden, die sich an diesem Gemetzel beteiligen, eine blutige Auseinandersetzung, bei dem sich das Glücksgefühl über die Rettung mit dem grausamen Kampf die Waage hält. Für eine Inszenierung dieses Kampfes können Sie auf die Massengefechtsregeln im *Arsenal* 134ff. zurückgreifen.

Viele Söldner der Schwarzen Lande versuchen schließlich zu fliehen. Gefangene können ebenfalls gemacht werden und den Helden später Informationen über die Vorgänge in Wehrheim geben.

ANSWIN VON RABENMUND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Sieg ist umfassend, Burg Rabenmund gerettet. Ihr blickt über das Schlachtfeld und die halb zertrümmerte Burg. Das Ausmaß der Zerstörung ist groß, doch die Freude, Erleichterung und neue Zuversicht in den Augen der Kämpfer wie der Bauern und Flüchtlinge entschädigen für alles. Leomar vom Berg kommt freudestrahlend auf euch zu, ebenso danken euch die Rabenmunds. Dann wendet ihr euch alle zu den drei berittenen Führern des Entsatzheeres: ein 'Weißer Ritter' in silbernem Plattenpanzer, dessen Gesicht durch einen Helm verborgen ist, flankiert von einer Söldnerin, die ebenfalls einen Eisenhelm trägt und einem Krieger.

Zuerst steigt die Söldlingsfrau von ihrem Pferd und nimmt ihren Helm vom Kopf. Ihr seht vor euch eine vernarbte Veteranin mit einer leeren Augenhöhle. Der Krieger, der ebenfalls das Rabenbanner auf seinem Wappenrock trägt, beobachtet genau eure Reaktionen.

Leomar vom Berg zieht augenblicklich sein Schwert: "Lutisana! Frevlerin! Du bist zurück im Reich und somit des Todes!" Nur die massive Präsenz der Söldner scheint den Reichserzmarschall davon abzuhalten, die Frau sofort zu töten.

"So temperamentvoll, Leomar?" antwortet Lutisana mit scharfem Blick. "Ich muss Euch doch wohl nicht erklären, dass wir Euch soeben den Arsch gerettet haben? Doch ich bin bescheiden", schmunzelt sie leicht. "Ich glaube nicht, dass *meine* Rückkehr hier die von größtem Belang ist."

Leomar spuckt ihr als Antwort vor die Füße, zügelt sich aber.

In diesem Moment tritt Answin der Jüngere in die Auseinandersetzung und blickt zu dem 'Weissen Ritter' auf. Schließlich lässt sich dieser von Lutisana vom Pferd helfen.

"Großvater, du bist gekommen!", ruft Answin der Jüngere freudig. "Ja", entgegnet der Mann mit rauer Stimme und nimmt seinen Helm ab.

Es ist Answin von Rabenmund, der gefürchtete Thronräuber.

Der einstige Thronräuber und gefürchtetste Mann des Reiches ist älter geworden. Doch das dichte, weiße Haar und der Bart geben ihm eine würdevolle Erscheinung. Seine Augen sind wach und klar, seine Körpersprache und Mimik dagegen zurückhaltend. Bisweilen wirkt es aber, als zügle er ein aufbrausendes Temperament.

Answin gibt seinem Enkel die Hand und wendet sich dann Leomar zu, den er mit einem kurzen Kopfnicken begrüßt. Der Reichserzmarschall blickt ihm kalt in die Augen: "Habt Dank für den Entsatz", presst er hervor.

Die Helden beachtet Answin nicht weiter. Offenbar trägt er schwer an der Rüstung und sucht etwas Ruhe nach dem Kampf.

Answin zur Seite steht *Ludeger von Rabenmund*, sein fünfter Sohn und ehemaliger Truchsess Darpatiens, der den Treueeid auf Königin Rohaja verweigerte und seiner Familie ergeben bis in den Tod ist. Ludeger überwacht jeden von Answins Schritten und zieht sich zunächst mit seinem Vater zurück.

Eine ausführliche Beschreibung Answins und Ludegers finden Sie in den **Dramatis Personae** ab Seite 114. Außerdem gehören Corelian von Rabenmund und die Magierin Lefke von Rabenmund, Geschwister der Fürstin von Darpatien, zu seinem Gefolge.

Sollten die Helden sofort versuchen, den einstigen Reichsverräter in Gefangenschaft zu nehmen, werden sie sowohl von Ludeger und Lutisana auf der einen Seite als auch von Answin dem Jüngeren und gar Leomar vom Berg auf der anderen Seite daran gehindert. "Erweist ihm die Ehre eines Kriegers, der uns beigestanden hat", ist Leomars einziger, zwischen den Zähnen hervorgepresster Kommentar. Answin antwortet auf etwaige Versuche nur: "Ich leiste dem Reich Beistand. Das Reich braucht ein Heer. Ein Heer braucht einen Anführer."

"HILFE, MEINE HELDEN HABEN ANSWIN GETÖTET!"

Es ist möglich, dass ein Teil Ihrer Helden so reichstreu ist oder die damaligen Machenschaften Answins so verurteilt (wenn sie überhaupt davon Genaueres wissen), dass sie nach einer missglückten Gefangennahme Schlimmeres verhindern wollen und daran denken, Answin zu töten – ohne abzuwarten, ob er sich nun Richtung Gareth oder Richtung Trollpforte begeben wird.

Abgesehen davon, dass es schwer ist, den ehemaligen Usurpator umzubringen (er wird sehr gut geschützt, auch wenn er selbst meist unbewaffnet ist), fällt Answin dann natürlich als zentrale Figur des Abenteuers aus. Andererseits ist auch nicht geplant, dass Answin von Rabenmund die **Rückkehr des Kaisers** überlebt.

Für den Fall, dass Answin frühzeitig getötet wird, kann Ludeger, sein Sohn, die treibende Kraft sein: die Befreiung von Wehrheim und *Sankta Boronia*, und auch der Diebstahl von *Silpion*. Mit dem verfluchten Kaiserschwert in der Hand wird Leomar große Machtgüste entwickeln, sich so von Rohaja lossagen und zusammen mit Ludeger gen Gareth marschieren. Ebenso hat sich Helmbrecht II. auf Gedeih und Verderb Answin verschrieben und würde auch ohne Answin weitermachen. Sie müssen also einige Passagen abwandeln, aber am generellen Plot des Abenteuers ändert sich fast nichts.

DIE GOLGARITEN

In Answins Heer befindet sich die Golgariten-Hochmeisterin *Borondria* mit etwa 30 Ordenskämpfern, die sie in den letzten Wochen in der Wildermark zusammengesammelt hat – darunter auch die Schwingenführer *Ravania* und *Corvan* (siehe Seite 18).

Ebenso hat man *Dom Amos H'Alfran* (siehe Seite 37) auf Ehrenwort die Fesseln abgenommen, um wie schon vor Wehrheim (**SidW 60**) gemeinsam in den Kampf zu ziehen. Danach soll sich Dom Amos wieder in die Gefangenschaft begeben.

Borondria lässt sich von den Helden alle Neuigkeiten erzählen und würdigt ihre Leistungen. Sie hat ein schlechtes Gefühl, was die Sicherheit von *Sankta Boronia* angeht, und wird alles daran setzen, das Heer nun Richtung Trollpforte zu lenken oder allein mit den Golgariten zu gehen: "Der Frevler Lucardus muss sterben."

Über den Al'Anfaner Dom Amos ist sie noch zu keinem abschließen-

DIE SPALTUNG DER RABENMUNDS

Kurz nach der Nachricht, dass Answin von Rabenmund ins Mittelreich zurückgekehrt ist, beginnt in dem großen Gästezimmer im zweiten Stock eine Diskussion unter den Rabenmunds, die schnell in eine heftige Auseinandersetzung umschlägt. Trotz des allgemeinen Wirrwarrs in der Burg dringt der lautstarke Streit auch nach außen.

Wortführer der Pro-Answin-Partei ist Ludeger von Rabenmund, der mit seiner süffisanten Art Zweifler und Kritiker abkanzelt, aber zugleich kühl und überlegt agiert und argumentiert. Insbesondere von Answin d.J. – den er als Gernegroß einschätzt – hält er nur wenig, ganz anders Helmbrecht II., den Ludeger offenkundig hochschätzt. Rahjanda von Rabenmund sieht endlich ihre Chance, Karriere zu machen, und versucht Lefke von Rabenmund – die nicht bei diesem Streit anwesend ist –, als Answin Leibmagierin auszusteichen, was ihr kurz vor dem Marsch nach Wehrheim auch gelingt.

PRO ANSWIN

- "Das Reich braucht endlich einen starken Herrscher!" (Answin d.J.)
- "In so schweren Zeiten kann man die Kaiserwürde nicht einem unerfahrenen Mädchen anvertrauen!" (Helmbrecht II.)
- "Answin ist der einzig rechtmäßig gesalbte und gekrönte Kaiser!" (Rahjanda)
- "Die Rabenmunds sind Diener des Reiches. Nur wir können das Reich aus seiner Bedrängnis retten. Und wir hätten es schon viel früher tun sollen." (Ludeger)
- "Fürstin Irmegunde hat in den letzten Jahren gezeigt, dass sie zu weich ist. Sie hat die einzige Chance nicht genutzt, uns die Bregelsaums vom Hals zu schaffen, und sie macht ständig einen Bückling vor der Möchtegern-Königin!" (Helmbrecht II.)
- "Wir Rabenmunds sind eine Familie. Blutsbande wiegen schwer. Zeit, das unter Beweis zu stellen und uns dem anzuschließen, der die Rabenmunds zu alter Größe führen wird." (Ludeger)
- "Man rettet das Reich nicht durch Nichtstun und schöne Worte. Es braucht einen, der das anpackt. Und zwar richtig. Wenn die Finger dabei auch mal schmutzig werden, na und? Das Ergebnis zählt." (Helmbrecht II.)

CONTRA ANSWIN

- "Answin ist ein Reichsverräter und Usurpator!" (Goswin d.J.)
- "Er hat keinen legitimen Anspruch auf den Thron!" (Hilgert)
- "Ausgerechnet jetzt, in der dunkelsten Stunde des Reiches, greift er erneut nach dem Thron, anstatt sich hinter die rechtmäßige Thronfolgerin zu stellen!" (Goswin d.J.)
- "Irmegunde ist nun das Haupt der Rabenmunds. Sie wird das niemals gutheißen!" (Torwulf)

ERGEBNIS

- Goswin und Torwulf sehen in Answin noch immer den zu verurteilenden Reichsverräter und egoistischen Tyrannen.
- Answin d.J., Helmbrecht II., Rahjanda und Syrina finden als alte (oder neue) Answinisten Gefallen an Answins Rückkehr. Sie hoffen entweder, dass er den Thron für die Familie erobern wird, oder aber sie sehen in ihm die einzige Chance, das Mittelreich aus seiner größten Krise zu retten und den Weg für einen neuen Kaiser – nicht zwangsläufig Answin – zu bereiten.
- Die Answin-Gegner unter den Rabenmunds werden von Answin d.J. aufgefordert, die Burg zu verlassen, um "zu sehen, was *ihr* tun werdet, um dem Reich zu helfen!". Tatsächlich verlassen Goswin d.J., Hilgert und Torwulf die Burg in den kommenden Tagen und wollen sich nach Rommilys durchschlagen.

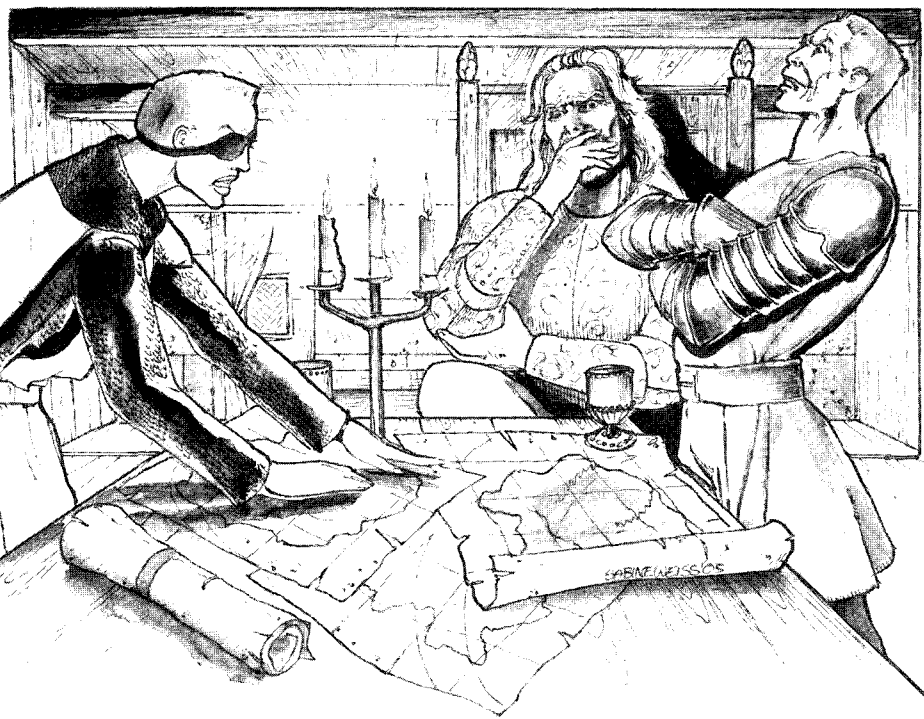
den Urteil gekommen, glaubt aber, dass eventuell mehr hinter seiner Geschichte stecken könnte, und lässt ihn deshalb weiterhin unter Beobachtung mitziehen.

Zur Rückkehr von Answin und Lutisana ins Reich urteilt sie kalt: "Es sind Zweckverbündete, die ihre Seelen rein waschen wollen. Es herrscht Krieg, und keine Seele darf verloren gegeben werden."

FÜR UND WIDER AUF DER BURG

Die Ankunft Answins von Rabenmund löst unter den Anwesenden auf der Burg heftige Gefühlsregungen aus (spielerisch ein Mittel, um den Helden ebenfalls Raum für ihre Empörung zu geben, sie aber dennoch kontrolliert in eine bestimmte Richtung zu lenken): Die meisten Kämpfer, Bauern und Flüchtlinge jubeln über den 'Befreier', und hier und da macht sich auch schon ein verstohlenes "Der Kaiser ist zurückgekehrt. Das Land bekommt endlich einen Kaiser" breit. Auch unter den anwesenden Rabenmunds kommt es zu einem Streit, der die Familienmitglieder in zwei Lager spaltet (siehe Kasten auf Seite 46).

Leomar vom Berg hat sich zurückgezogen und sinnt über die Zukunft nach. In ihm reift bereits jetzt der Gedanke, dass Answins Heer momentan vielleicht tatsächlich die einzige Möglichkeit ist, Garethen und Darpatien von den Söldnern und Dämonen der Schwarzen Lande zu befreien. Einzig Lutisana von Perricum durchstreift die Burg und das Lager und sucht die Blicke der Menschen.



Lasst uns die nächsten Tage abwarten und schauen, weshalb Answin von Rabenmund wirklich gekommen ist: Will er nach Gareth, dann töten wir den Vogelfreien – aber wendet er sich zur Trollpforte, lassen wir ihn so lange gewähren, wie wir seine Truppen benötigen."

BEGEGNUNGEN UND GESPRÄCHE

GEFÄHRLICHES SPIEL

Leomar bestellt die Helden zu einem Gespräch in kleinstem Kreis, um sich mit ihnen zu beraten, ob und wie Answin zu vertrauen sei und ob was die Rückkehr des Usurpators bedeute.

An dieser Stelle haben Sie erneut großen Einfluss auf die Spieler – nutzen Sie diese Möglichkeit, um den Helden Answin schmackhaft zu machen. Leomar ist gern bereit, den Helden alle Untaten Answins aufzuzählen (siehe **Dramatis Personae**, Seite 114).

Doch trotz der Kenntnis dieser Verbrechen wiegt dem Reichserzmarschall das gegenwärtige Schicksal des Reiches schwerer. So sind seine Argumente, die Anwesenheit Answins zu tolerieren, vor allem praktisch-militärischer Natur:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Wo sind die Frauen und Männer, die wir sammeln wollten, um Rohaja in Rommils oder Boronia beizustehen? Wo sind die Truppen, um uns gegen die Söldner und Handlanger der Heptarchen zur Wehr zu setzen? Sie sind hier – auf Burg Rabenmund. Answin ist ein Verräter, ja. Und Lutisana ist eine Frevlerin vor den Göttern, ja! Aber ihre Söldnerarmee ist das einzige, was wir momentan haben. Der Feind meines Feindes ist mein Freund – und als Reichserzmarschall sage ich euch, dass wir jede Möglichkeit nutzen müssen, um den Feinden in Wehrheim, Boronia und Darpatien entgegenzutreten."

Lassen sich die Helden trotz harter, militärischer Fakten nicht überzeugen, Answins und Lutisanas Kommen für das Reich zu nutzen, bittet Leomar vom Berg wenigstens um etwas Zeit, um abzuwarten, wohin sich die Dinge entwickeln werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Die Götter sollen meine Zeugen sein: Hiermit bitte und befehle ich euch, ein Auge auf den alten Thronräuber zu werfen und mir jede Auffälligkeit zu berichten."

BEGEGNUNG MIT LUTISANA VON PERRICUM

Lutisana hat die Helden schnell als Vertraute Leomars identifiziert und versucht, mit einer Hand voll Gefährten einige von ihnen in eine dunkle Ecke zu drängen, um ihnen eine Botschaft mit auf den Weg zu geben. Wenn sie allerdings merkt, dass die Helden nicht aggressiv reagieren, wertet sie dies als 'Verhandlungsangebot' und schickt ihre Handlanger weg:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum, dass ihr es euch versehen habt, seid ihr von einem Dutzend Söldner aus Answins Lager umstellt. Aus ihrer Mitte tritt die einäugige Lutisana von Perricum mit stolz erhobenem, aber finstere dreinblickendem Gesicht:

"Keine Angst, im Gegensatz zu mir droht euch nicht der Tod. Im Gegenteil: Ihr habt gute Arbeit bei der Verteidigung der Burg geleistet. Da ihr offenbar zum Stab des Reichserzmarschalls gehört, wollte ich anfragen, welche Möglichkeiten zur Wundversorgung ihr anbieten könnt."

Etwa zwanzig unserer Frauen und Männer bräuchten dringend ein paar heilkundige Hände."

Answins Heer mangelt es an Verbandszeug und ausgebildeten Heilern. Lutisana hat sich bewusst an die 'gegnerische' Seite gewandt, um zu prüfen, wie weit ihr höherrangige Personen im Krieg entgegenkommen würden.

Sie weiß, dass sie von reichs- und göttertreuen Kämpfern als Frevlerin verurteilt wird; doch zeigen sich die Helden nicht viel besser, wenn sie die Wundbehandlung ablehnen. Eine verbale Auseinandersetzung aber dürfen die Helden schon mit ihr führen.

Dabei wird Lutisana schließlich darauf verweisen, dass Rondra ihr eine neue Chance gegeben hat (siehe **Auf Messers Schneide** im AB 100).

LUDEGERS AUFTRIFF

Während die Helden mit Lutisana sprechen, nutzt Ludeger die Möglichkeit, sich etwas auf der Burg umzusehen und die Helden kennen zu lernen. Spieltechnisch sollen solche Begegnungen mit dem 'Feind' den Helden helfen, das Kommen Answins zu tolerieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lutisana blickt euch ernst an: "Glaubt ihr, ich streite hier nur für Gold? Die Götter geben jedem eine Chance – und wenn ich mich bewähren darf, wie leicht muss es ihnen dann fallen, Answin noch einmal zu prüfen? An meinen Händen klebt viel Blut, dagegen trägt er seine strahlende Rüstung zu Recht."

Ihr bemerkt, dass Ludeger von Rabenmund von hinten herangetreten ist: "Wo das Fell des Löwen nicht ausreicht, muss man es mit dem des Fuchses flicken. Sagt man das nicht so?"

Während er die Worte in die Runde geworfen hat, beäugt er euch erneut misstrauisch: "Und ihr seid?"

Lutisana mustert Ludeger mit grimmigem Blick, rümpft deutlich die Nase und wendet sich schließlich mit den Worten ab: "Ist es nicht der Rabe, der am Kadaver des toten Löwen pickt? Ihr entschuldigt mich."

Ludeger von Rabenmund sollte den Helden von Anfang an unsympathisch sein, sie jedoch durchaus scharfzüngig und klug ausfragen. Orientieren Sie sich dabei an der Beschreibung in den **Dramatis Personae** auf Seite 115. Ihn interessiert alles über jene, die Leomar vom Berg kennen, mit Lutisana von Perricum reden und von Answin d.J. lobend erwähnt wurden. Vor allem ist er an der Gesinnung der Helden interessiert. Sobald er erfahren hat, was er wollte, wendet er sich mit dem Hochziehen der Augenbrauen und einem knappen Gruß wortlos ab. Übrigens: Answin stellt seine Gefolgschaft natürlich unter seinen persönlichen Schutz. Wer also an Lutisana oder Ludeger Haftbefehle vollstrecken will, greift damit Answin persönlich an.

INFORMATIONEN ZU ANSWINS HEER

Wenn die Helden den Söldnern heilkundliche Unterstützung zukommen lassen, können sie von diesen auch Informationen über die bisherigen Stationen und Wege erhalten – angefangen damit, dass Answin begann, nördlich des Mittelreiches Söldner anzuwerben, "um dem Reich zur Hilfe zu eilen" über die siegreiche Schlacht vor Greifenfurt bis hin zum heimlichen Umgehen der Ruinen von Wehrheim, um Burg *Rabenmund* zu befreien. (Nähere Details entnehmen Sie der ausführlichen **Zeitleiste** in der Kartentasche.)

ANSWINS HEER

● Unter Lutisanas Befehl dienen diverse Söldnerkontingente: ein bunter Haufen der Uhdenberger Legion und Uhdenberger Breitäxte, 5 Banner Landsknechte aus dem Svellttal, Nordmarken, Kosch und Andergast, 1 Banner Thorwaler Axtsöldner, 3 Banner Liebfeldische Söldner, 2 Banner Almadaner Mercenarios und 20 Krieger und Ritter aus Answins persönlichem Gefolge (erfahren bis Veteranen, Moral 9–14) – insgesamt etwa 700 Kämpfer.

● Aus den Reihen der Greifenfurter und so mancher Bauern und Leibeigener (die im Militärdienst ihre Freiheit zu erringen hofften) hat Lutisana eine knapp 300 Leute starke Landwehr (gemischtes Fußvolk, Moral 13) zusammengestellt.

PEVE LAGEBESPRECHUNG (27. EFFERD)

Jegliche Versuche, beispielsweise als Gesandte Rohajas mit Answin zu sprechen, sind bislang gescheitert. Das ändert sich am frühen Nachmittag des 27. Efferd: Man bittet die Helden zu einer dringlichen Besprechung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Leomar vom Berg führt euch zu Answins ehemaligem Arbeitszimmer, wo das weitere Vorgehen besprochen werden soll. In dem eher spartanisch möblierten Raum liegen auf dem schweren Eichenholztisch mehrere Karten und Strategiepläne. Nur wenige sind geladen: Lutisana von Perricum, Ludeger, Answin d.J., Goswin d.J., Corelian und Answin von Rabenmund persönlich.

Der ehemalige Usurpator steht vor euch unbewaffnet und in einfacher grauer Kleidung, während er euch mit ernstem, aber mildem Gesichtsausdruck anschaut.

"Tretet heran, Gesandte aus Gareth. Lutisana hat empfohlen, euch ebenfalls für diese Besprechung heranzuholen. Man erzählt sich, ihr hättet die Schlachten um Wehrheim und Gareth überlebt."

Vor euch steht ein Mann von etwa 70 Jahren, mit weißem Bart und festem Haupthaar. Der Mann strahlt Würde und Kraft aus.

Für Argumente bezüglich Answins Überleben siehe **Gefährliches Spiel**, **Die Spaltung der Rabenmunds** und **"Hilfe, meine Helden haben Answin getötet!"**

"ROHAJA LEBT!"

Answin, Lutisana und Ludeger wissen noch nicht, dass Königin Rohaja lebt und bereits auf dem Weg ist, Rommils zurückzuerobern. Ludeger und Lutisana sind sehr erstaunt über diese Nachricht und verlangen Beweise. Die Eisenringe der Helden überzeugen sie dabei keineswegs. So bleibt Answin weiterhin skeptisch und bespricht sich mit Ludeger und Answin d.J.: Während letzterer den Helden glaubt, ist der andere eher unentschlossen.

Anders Corelian, der die Gelegenheit nutzt, mit den Helden ins Gespräch zu kommen, und sie zu Rohaja befragt. Er glaubt ihnen; seinen Einwand tut Answin indes mit einer harschen Geste ab. Erst, als auch Lutisana deutlich macht, dass sie die Nachricht für wahr hält, beschließt Answin von Rabenmund, "unter der Annahme weiterzuplanen, dass die Gesandten Rohajas Recht haben." Eine *Menschenkenntnis*-Probe + 10 enthüllt, dass Answin ein mögliches Überleben Rohajas durchaus beschäftigt – immer wieder fällt sein Blick auf Rommils. Doch aussagekräftige Reaktionen sind in seinem Gesicht und seinem Verhalten nicht abzulesen. Misslingt die Probe, sehen die Helden nur, was sie sehen wollen.

Es ist möglich, dass die Helden von Answin verlangen, das Kommando über das Heer ihnen oder Leomar vom Berg zu übertragen. Ebenso könnten sie ihn schon auf Verdachtsmomente ansprechen, sich selbst zum Kaiser in Gareth aufzuschwingen. Diese Vorwürfe und Forderungen werden allerdings von Answin aufs Härteste zurückgewiesen: "Ich bin auf einer Mission, das Reich zu retten! Mein Heer wird niemandem unterstellt. Aber ich würde mich glücklich schätzen, Freunde des Reiches wie euch an meiner Seite zu wissen."

Auch Leomar fügt an: "Wir haben, so wissen die Götter, wahrlich dringendere Probleme, als uns gegenseitig zu zerfleischen! Lasst uns lieber gemeinsam überlegen, was wir als nächstes tun müssen."

Sollten die Helden aber zu sehr auf Rohajas Thronanspruch insistieren, kommentiert Answin düster: "Flinke Klinge, langsamer Verstand, das ist es, was die Retoschen Welpen auszeichnet."

GOSWINS PROTEST

Goswin d.J. von Rabenmund will sich Answin auf keinen Fall beugen und stellt diesem ein Ultimatum. Geben Sie den Helden die Chance, selbst einzugreifen und zu argumentieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Goswin d.J. erhebt sich: "Wie Ihr wisst, Vetter, gibt es wahrlich nicht nur Tränen der Freude über Eure Rückkehr ins Reich, sondern auch Gefühle der Beschämung und des Zorns. Wie könnt Ihr es wagen, als Verräter am Reich, den Namen unserer alten Familie nun erneut zu beschmutzen?! Wollt Ihr wieder den Thron, Answin, oder was zieht Euch diesmal ins Reich? Ich habe den Eindruck, Euer wundersames Auftauchen, das die Burg gerettet hat, vernebelt denen, die Euch nun zujubeln, die Sinne. Aber nicht mir. Ich sehe es allzu deutlich: Ihr habt Euch nicht verändert, nicht ein Stück. Kein Wort der Reue kommt über Eure Lippen, kein Bedauern, was Ihr dem Reich, was Ihr Eurem eigen Fleisch und Blut angetan habt. Ihr seid des Namens der Rabenmunds unwürdig, Answin – Ihr, und all die anderen, die sich hier um Euch versammelt haben!"

Einige ausgewählte Antworten der Anwesenden:

● Answin d.J. aufgebracht: "Euer Ton ist anmaßend!"

● Ludeger spottet: "Seit wann könnt Ihr denn so viele Worte auf einmal sinnvoll aneinander reihen, Vetter?"

- Answin von Rabenmund knurrt den Verwandten an: "Was wollt Ihr, Vetter Goswin?"
- Goswin d.J. spricht schnell und nervös: "Wir haben nicht die Schwermacht, Euch auf der Stelle zu richten, wie es jeder Vogelfreie verdient. Deshalb verlangen wir, dass Ihr die Burg innerhalb der nächsten 48 Stunden wieder verlasst."
- Answin d.J.: "Ihr seid nicht Herr der Burg, Goswin! Das bin immer noch ich."
- Leomar vom Berg: "Im Namen des Reiches, Baron Goswin! Diese Burg wird solange militärisch genutzt, bis der Krieg gewonnen ist!" Daraufhin verlässt Goswin d.J. von Rabenmund das Gesprächszimmer mit einem letzten giftigen Blick in die Runde.

STRATEGISCHE PLANUNGEN

- **Aktueller Truppenbestand:** Zu den etwa 100 noch kampffähigen (und answinbegeisterten) Verteidigern der Burg Rabenmund kommen die insgesamt knapp 1.000 Kämpfer aus Answins Heer.
- **Burg Rabenmund:** Die Burg ist beschädigt, aber immer noch wehrhaft. Zusammen mit dem Heerlager dient sie als Stützpunkt, um von hier aus 'die Befreiung der verwilderten Mark Darpatien' fortzuführen.
- **Der Heerführer Mironas:** Der Leichnam des 'Finstermanns' ist unauffindbar. Es muss in Betracht gezogen werden, dass er überlebt hat und Mirona ya Menario Bericht erstattet. Leomar hält es allerdings für unwahrscheinlich, dass innerhalb der nächsten Woche Gefahr aus Wehrheim droht. Lutisana erhöht die 'freie Phase' sogar auf zwei Wochen.
- **Die nächsten Ziele:** Rohaja hat den Helden den Auftrag erteilt, mit so vielen Kämpfern wie möglich nach *Sankta Boronia* zu ziehen, um das Boron-Heiligtum zu befreien. Gleiches halten auch die Strategen für wichtig, da dort nicht nur eine weitere Armee aus den Schwarzen Landen weilt (unter Führung von Lucardus von Kemet), sondern der Ort gleichsam wichtigster Stützpunkt zur Kontrolle der Trollpfote ist. Gallys scheint dabei zentraler Versorgungsstützpunkt der Nekromanten zu sein. Die Befreiung *Sankta Boronias* wäre ein erfolgreicher Angriff gegen Osten, um den Nachschub aus den Schwarzen Landen zu unterbinden.
- Auf der anderen Seite hält die Nekromantin Mirona ya Menario immer noch die Ruinen von Wehrheim besetzt. Leomar glaubt, dass von Wehrheim momentan sogar die größere Gefahr ausgeht als von Lucardus von Kemet. Lutisana blickt düster und gibt zu bedenken, dass beide Orte nicht ohne Grund mit razzazorischen Truppen besetzt wurden. Sie drängt, 'die Augen offenzuhalten'.
- **Wehrheim:** Auf die Frage, welchen Sinn es habe, eine komplett in Schutt und Asche gelegte Stadt zu besetzen, erklärt Leomar: "Wehrheim ist wichtig, um möglichen Entsatz für Gareth aus Greifenfurt und Weiden abzuschneiden und aufzuhalten." Lutisana wirft ein: "Seien wir doch ehrlich: Die mysteriösen Vorgänge in den Ruinen haben sicherlich wenig mit Militärstrategie zu tun. Uns bleibt vielleicht nicht mehr viel Zeit."
- **Rommilys:** An eine Befreiung von Rommilys sei erst zu denken, wenn die Trollpfote sicher ist. Zudem sei bereits Königin Rohaja mit ihrem

Heer dorthin aufgebrochen, erklärt Leomar (der von Rohaja die Befehle erhielt, Wehrheim und die Trollpfote zu sichern). Answin nimmt dies mit einem abfälligen Schnaufen zur Kenntnis.

- **Weitere Rabenmunds:** Die wichtigsten anderen Rabenmunds dürfen sich zur Zeit auf der Feste *Hohenstein* befinden. Ob sie sich Answin anschließen würden, ist ungewiss: Vom Hohensteiner Burgherrn *Ucuarian* erwartet Ludeger keine Unterstützung. Ob Fürstin *Irmegunde* und Graf *Barnhelm* Verbündete sein könnten, muss offen bleiben.
- **Gareth:** Answin erkundigt sich über das Schicksal von Gareth und ist beruhigt, wenn die Helden es als in guten Händen beschreiben. Vom jungen Grafen Rondrigan habe er wohl schon einmal etwas gehört, bezeichnet aber die Paligans als 'alanfanische Ketzler'.

DIE ENTSCHEIDUNG

Nach kurzer Überlegung, während der Answin von Rabenmund noch einmal zwischen Rommilys, *Sankta Boronia* und Wehrheim abwägt, entscheidet er sich schließlich für die Befreiung der Ruinen von Wehrheim: "Die Nekromantin ist der giftige Stachel im Fleisch des Reiches. Erst, wenn Wehrheim sicher ist, haben wir eine reelle Möglichkeit, *Boronia* zu befreien, die Trollpfote zu sichern und dann Rommilys zu entsetzen."

Erneut können die Helden mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +7 versuchen, ob sie Answins geheime Gedanken erraten können. Gelingt die Probe, können sie erkennen, dass sein Blick auf die Karte nicht einmal nach Gareth fällt. Wahrheit oder Taktik?

PRIVATAUDIENZ BEI ANSWIN

Am Abend vor dem Marsch nach Wehrheim will Answin die Helden in kleiner Runde sprechen, da er möchte, dass alle wichtigen Kämpfer seines Zuges Zweifel ihm gegenüber möglichst weit zurückstellen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Nennt mich einen Verräter, einen Usurpator, wenn ihr wünscht. Doch noch nicht jetzt. Urteilt über mich, wenn ich getan habe, wofür ich gekommen bin. Ich habe von aufsteigenden Raben geträumt. Dies ist ein Zeichen der Götter, dass ich und die Rabenmunds dem Reich beistehen müssen. Der Name meiner Familie hat durch meine Taten gelitten, ihr Ansehen wurde zerstört. Doch das Reich braucht starke Rabenmunds mit einem reinen Namen. Die Familie muss wieder einig stehen. Ich muss dieses Zeichen erfüllen, es gibt keinen anderen Weg."

Fragen die Helden, wofür Answin gekommen ist, grollt dieser: "Das Reich, dem meine Liebe gehört, vor dem Untergang zu bewahren natürlich!" Vorwürfe, er wolle den Thron erneut für sich stehlen oder gen Gareth ziehen, weist er als 'Unterstellungen' zurück. "Momentan haben wir Nekromanten zu vernichten!"

Tatsächlich werden bei der späteren Ankunft vor *Sankta Boronia* Raben von dem Boron-Heiligtum aufsteigen (siehe Seite 59). Doch dieses Zeichen der Götter mag auch von Answins nahem Tod künden.

DIE BEFREIUNG VON WEHRHEIM

In den nächsten Tagen planen Leomar, Lutisana und die Helden die Befreiung von Wehrheim. Während die beiden Strategen insbesondere die Schlagkraft des gemeinsamen Heeres mit den möglichen Truppen Mironas abgleichen, sollen die Helden dank ihrer Erfahrungen Kundschaftermissionen übernehmen.

Die Befreiung der Ruinen von Wehrheim wird Leomars Meisterstück: Er plant, dass Ludeger zusammen mit Answin und etwa 300 Kämpfern das Nordtor stürmt. Lutisana von Perricum soll die Söldner von Osten in die Stadt führen, während Leomar selbst mit den übrigen Reichstruppen, den Golgariten und den freiwilligen Kämpfern von Süden her die Stadt bestürmt. So sollen die Verteidigungstruppen in Wehrheim verwirrt werden und an Effizienz verlieren. Haben sich die verbündeten Truppenteile dann wieder innerhalb der Stadt vereint, können gemeinsam gezielte Attacken auf einzelne Verteidigungsposten unternommen werden.

Der Kampf um Wehrheim muss geglückt sein, bevor die Nacht hereinbricht und sich die Untoten erheben. Aus unbekannten Gründen ist Answin von Rabenmund nervös und will keine Zeit vergeuden. Schließlich sagt er zweideutig: "Wehrheim ist nur eine Zwischenstation auf unserem Weg. Viel liegt noch vor uns."

Das etwas über 1.000 Kämpfer starke Heer aus Krieger, Söldnern und Freiwilligen wird am 29. Effert aufbrechen und zwei Tage nach Wehrheim benötigen. Sein Ziel ist zunächst die Bannstrahler-Burg *Auraleth*, von wo aus man Wehrheims Rückeroberung beginnen will.

DAS UN DURCHSICHTE TREIBEN DER MIRONA YA MENARIO

"Mirona ist eine Magierin, eine verderbte Nekromantin noch dazu", erklärt Leomar. "Doch sie ist keine Heerführerin, für die Planungen unseres Angriffs also nicht relevant. Hauptsache, ihr schaltet sie aus, bevor sie größeres Unheil anrichten kann."

Lutisana dagegen schüttelt nur den Kopf und weist noch einmal darauf hin, dass Mirona nicht ohne Grund gerade hier stationiert ist: "Ihr habt das seltene Talent, Situationen zu unterschätzen, werter Leomar. Ihr glaubt doch nicht etwa, dass die Knochenwände, die Schreie und diese seltsame Stele nur *Beiwerk* einer Thargunitoth-Paktiererin sind?" Daraufhin wird Lutisana alles, was sie zu Mirona weiß, preisgeben (siehe **Dramatis Personae**, S. 60). Dazu gehört auch, dass Mirona seit einigen Jahren versucht hat, ihren Thargunitoth-Pakt zu lösen. Lutisana ist damals zu Ohren gekommen, dass sie dazu heimlich immer wieder geforscht und recherchiert habe. Die Diskussion, ob ein solcher Paktbruch überhaupt möglich ist, wird erhitzt geführt – die zwölfgöttliche Lehre warnt, dass die Seele durch einen Pakt endgültig verloren ist.

KUNDSCHAFTERGÄNGE

Animieren Sie die Spieler, bei den Erkundungsmissionen immer wieder, genau zu beschreiben, wie sie vorgehen wollen und welche Sicherheitsmaßnahmen sie ergreifen. Verlangen Sie für sämtliche schwierigen Aktionen Proben auf *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Sinnenschärfe* und, so vorhanden, *Gefahreninstinkt*. Machen Sie deutlich, dass Mirona bereits vom Scheitern der Belagerung Burg Rabenmunds gehört und entsprechend die Söldner angewiesen hat, jeglichen Auffälligkeiten nachzugehen.

IN WEHRHEIM

Ein Großteil der notwendigen Informationen können die Helden nur innerhalb Wehrheims erlangen – jederzeit mit der Gefahr, entdeckt zu werden. Konfrontieren Sie die Helden mit entschlossenen Anhängern Mironas ebenso wie mit gefallen Gestalten, denen ihr menschliches Drama anzusehen ist. Finstere Söldnerseelen finden sich hier, resignierte Reichssoldaten, kaltschnäuzige Meuchler, ehemalige tobrische Bauern, die Hab und Gut schon lange verloren haben, rastlose Dämonologen und auch einige Paktierer. Die Beschreibung der Ruinen von Wehrheim und ihrer Umgebung finden Sie ab Seite 39. Eine sicherere Alternative mit einem in etwa vergleichbaren Ergebnis wäre, einen einzelnen hochrangigen Söldner außerhalb der Stadt gefangen zu nehmen und 'auszuquetschen'.

ERKENNTNISSE

- **Besatzung und Söldneranzahl:** In Wehrheim sind schätzungsweise 400 bis 500 Söldner stationiert. In der Hoffnung, sich nicht in Straßen- und Häuserkämpfen aufzureiben, sind das durchaus gute Aussichten. Am Tag sind – von einigen Gargylen und Harpyien abgesehen – keine widernatürlichen Wesenheiten zu entdecken. In der Nacht aber erheben sich etwa einhundert Untote und Geister in der Stadt und der näheren Umgebung, die auch bis zum Morgengrauen umherwandeln.
- **Verteidigung und Schwachstellen:** Eine Ruinenstadt wie Wehrheim kann von Mironas Söldnern mit Sicherheit nicht umfassend verteidigt werden. Die Wahrscheinlichkeit, mit besonderen Ablenkungsmanövern Truppen an falschen Stellen zu binden, erscheint recht hoch. Mironas Besatzung wird besonders in der Nähe der Steinstele ausgesprochen dicht. Insgesamt sind die Mauern an vielen Stellen passierbar, jedoch muss vorher stets der schlammige Wassergraben mit den Ghulen überwunden werden. Die Tore der Stadt sind verbarrikadiert, wahrscheinlich aber mit genug Krafteinsatz auch schnell zu stürmen.
- **Mirona und die Stele:** Mirona hält sich entweder in der halbzerstörten **Neuen Reichsvogtei (20)** im Zentrum der Stadt auf oder 'kümmert sich um diese Steinstele'. Diese steht, so lässt sich erfahren, seit Ende Praios 1028 im Tempelgarten und wird von Söldnern streng bewacht. "Verdammt potentes Ding, das. Habe mich noch nie so kraftvoll gefühlt wie in der Umgebung von dem Steindings!" Zu welcher Tageszeit Mirona an der seltsamen Stele sei, weiß niemand genau. Aber: "Besonders in der Nacht, wenn sich die Knochenmauern verdrehen und wachsen und sich die kalten Alriks erheben, geht sie zur Stele und betet oder schreit in die Nacht. Dann beginnt das grüne Leuchten, und man hat das Gefühl, das Knochenmark wird aus einem herausgesogen!"
- **Schlechtes Wetter:** Das Wetter verschlechtert sich in den nächsten Tagen weiter. Der Regen gießt in Strömen, und auch der kalte Wind

nimmt weiter zu. Was für ein Anschleichen sehr unangenehm ist, gerät für den Angriff wegen der schlechten Sichtverhältnisse zum Vorteil.

● **Der dichte Wald:** Der Wald- und Strauchbewuchs um und in Wehrheim bietet einen guten Sichtschutz, so dass ein Heer mit etwas Vorsicht bis kurz vor die Stadtmauern vordringen kann.

MIRONAS VERTEIDIGUNGSTAKTIK

Es mag gut sein, dass die Helden erfahren haben, dass Mirona sehr wohl den Angriff auf die Ruinenstadt erwartet und deshalb einen Großteil der Kämpfer taktisch gut auf die Stadt verteilt hat, um so die Angreifer unter Answins in langwierige Einzelgefechte um einzelne Häuser zu verwickeln – und sich und dem Ritual zur Aktivierung der Stele und ihrem erhofften Paktbruch die nötige Zeit zu verschaffen.

Solchermaßen gewarnt, befiehlt Leomar den Sturm, um zu versuchen, schnellstmöglich zur zerstörten und leicht zu besetzenden Burg *Karmaleth* vorzudringen. Deren Eroberung scheitert aber an der Abwehr durch Mironas Dämonen – und nun sitzen Answins Truppen in der Falle, denn die Söldner der Schwarzen Lande nähern sich von der anderen Seite.

Sollten die Helden oder Leomar auch diese Möglichkeit vorhersehen, bleibt nur, sich bewusst auf die Einzelkämpfe einzulassen – mit dem Vorteil, gezielter vorgehen zu können und weitaus weniger Verluste hinzunehmen. Dennoch werden alle Varianten erst mit Einbruch der Dunkelheit (und Erhebung der Untoten etc.) ihrem Höhepunkt entgegenstreben.

Sollten die Helden bereits während ihrer Kundschafter-Mission versuchen, Mirona zu überwältigen, sollten Sie dies durch ihre Truppen unmöglich machen – wenn diese nicht gebunden werden, ist ein Durchdringen kaum möglich.

DER LÄNGSTE TAG (I. TRAVIA)

Das Heer hat sich derweil so gut es geht erholt und steht für die Befreiung der Ruinen von Wehrheim bereit. Lutisana von Perricum hält noch einmal eine motivierende Rede. Dann macht sich das gemischte Heer auf den Weg nach Wehrheim. Auf *Auraeth* schließen sich einige Bannstrahler unter der Führung von *Greifax* dem Banner Leomars an. Ebenso gelingt es dort, unter den Flüchtlingen weitere Freiwillige zu rekrutieren, so dass Answins Heer noch einmal um insgesamt 50 Kämpfer anwächst.

Oberste Maßgabe beim Gefecht ist, Wehrheim vor Einbruch der Nacht zu nehmen, um nicht gegen Lebende und Untote kämpfen zu müssen. Doch das wird nicht gelingen.

AN DEN TÖREN DER STADT

Die Helden sollen vorausschleichen und das von sieben Söldnern am stärksten bewachte Nordtor von innen öffnen. Gleiches werden andere Kämpfer am Ost- und Südtor versuchen. So könnten die Truppen Answins ohne Probleme den Wassergraben überqueren und in die Stadt eindringen.

DER ERSTE ANGRIFFSSTURM

Das Heer kommt dann fast zu leicht voran:

- Ludeger kann mit seinen Leuten von Norden her schnell bis zur zerstörten und verlassenen **Fechtschule (5)** vordringen und führt die Kämpfer weiter zur Kaserne der **Wehrheimer Garde (10)**.
- Lutisana von Perricum führt ihre Truppen von Westen heran und kann schnell am **Marstall der Reiterei (18)** vorbei bis zum Rand des **Marktplatzes (9)** im Zentrum der Stadt vordringen. Dort sichert sie und lässt Späher aussenden.
- Die Truppen unter Leomars Führung von Süden werden etwa 200 Schritt nach der Stadtmauer in Gefechte mit Mironas Söldnern verwickelt, die allesamt das südöstliche Viertel der Stadt verteidigen sollen.

KAMPF IN DEN STRAßEN

Der schnelle Vorstoß wird sowohl für Ludeger und die Helden als auch für Lutisana spätestens vor dem großen Tempelgarten gestoppt. Hun-

derte von Söldnern, begleitet von finsternen Dämonen (*Heshthothim* und *Bruggus* reichen üblicherweise als normale Gegner), haben sich in diesem Stadtteil verschanzt und verwickeln die angreifenden Truppen in ein blutiges, langwieriges Gefecht, während Mirona ihr Ritual zur Aktivierung der Stele beendet und sich auf den eigenen Paktbruch vorbereitet.

Der Versuch, sich schnell durch die Ruinen zu kämpfen, scheitert. Answins und Ludegers Truppen (und damit auch die Helden) müssen sich in den nächsten Stunden nun von Haus zu Haus, Schritt für Schritt mühsam vorkämpfen. Hinter jeder Häusercke oder anderen potentiellen Verstecken lauern blutgierige Verteidiger, sind Fallen gelegt oder treten Dämonen hervor.

Legen Sie bei diesem Szenario Wert darauf, die Gefahr und die Mühsal zu beschreiben, den Aufwand, den es kostet, endlich drei Häuser weiter vorgerückt zu sein. Der Feind lauert überall und muss nicht vorrücken, sondern nur kalt und herzlos zuschlagen, um sich dann schnell wieder zurückzuziehen.

Zu den Werten von Dämonen siehe MGS 58ff., zu den Söldnern siehe Anhang.

BEISPIELE FÜR KAMPFSZENEN

- Mironas Söldner haben in einigen Straßen Barrikaden aufgestellt und zum Teil auch angezündet. Sobald hier die Angreifer zum Halten kommen, werden sie von aus Häusern stürmenden Söldnern in blutige Kämpfe verwickelt.
- Einige Truppenhaufen versuchen auch, durch enge Gassen zu fliehen, nur um dann in einer anderen Straße in die Flanken der Angreifer zu stoßen.
- Einige Armbrustschützen haben sich auf Dächern postiert und nehmen – auch über große Reichweiten – unvorsichtige Angreifer unter Beschuss.

KAMPF UM DEN TEMPELGARTEN

Insbesondere auffällig ist, dass der völlig zugewucherte und zerstörte Tempelgarten, in dem auch die riesige Steinstele aufgestellt wurde, hartnäckig verteidigt wird. Offensichtlich will Mirona verhindern, dass Answins Truppen Zugriff auf das mysteriöse Artefakt erhalten. Die Mauern des Tempelgartens sind seit dem Morgen mit einer sich stets regenerierenden, vier Schritt hohen WAND AUS DORNEN (technisch sogar zwei nebeneinander) umgeben und hart umkämpft. Die Wand ist jedoch durch das frei fließende Sikaryan so stark, dass sie kaum zu durchdringen ist (man müsste innerhalb von 6 KR mindestens 256 TP gegen RS 3 dagegen erzielen). Sich hindurchzuwinden benötigt 16 Aktionen und verursacht pro Aktion W6+4 TP.

Die Wand ist weder durch Geschosse noch durch Magie zu durchdringen. Mirona ist jedoch (noch) nicht im Garten.

Wo ist Mirona?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die zermürenden Gefechte in den Ruinen von Wehrheim dauern nun schon Stunden. Zu den Truppen von Læomar oder Lutisana ist noch immer kein Vordringen möglich. Es ist bereits später Nachmittag, als sich Ludeger von Rabenmund persönlich zu euch durchschlägt: "Diese Kämpfe können noch ewig dauern. Lutisana hatte Recht – Mirona ist hier die große Unbekannte. Wenn sie stirbt, endet auch der Kampf. Ihr könnt heute zu Helden werden", spricht er süffisant. "Lasst uns also euch Schutz gewähren, damit ihr euch zur Reichvogtei durchschlagen könnt. Vielleicht ist die Nekromantin dort, und es gelingt euch, sie auszuschalten. Oder ihr findet etwas, um dieses vermaledeite Leuchten oder die Dornenwand einzureißen. Tut euer Bestes!"

Für Ludeger ist der Ausgang dieser Mission egal: Scheitern die Helden, ist er sie los. Schaffen sie das Unmögliche, steht er in gutem Licht da. Ludeger sucht Freiwillige, die den Helden den Weg freikämpfen sollen. Answin d.J., Helmbrecht II., Syrina (Beschreibungen siehe Seite 41) und weitere zehn Kämpfer melden sich mit grimmigen Mienen für

dieses Alveranskommando. Die Männer und Frauen kämpfen furchtlos und verwegen. Die meisten bezahlen ihren Mut mit Verwundung oder Tod: Answin d.J. muss nach einer Verwundung zurückbleiben, Helmbrecht II. fällt im Pfeilhagel der gegnerischen Söldner. Als es endlich gelingt, zur Vogtei (einer Villa im verspielten Havena-Stil inmitten eines Parks mit zwei uralten Linden) vorzudringen, sind nur noch Syrina und zwei Kämpfer an der Seite der Helden.

DIE RONDRIANER KOMMEN!

Der Kampf um Wehrheim dauert bis in die Abendstunden, ohne dass eine Seite größere Erfolge erzielt hätte. Doch er muss fortgeführt werden, eine zweite Chance zur Eroberung wird es nicht geben.

Während sich die Helden zur Villa durchgeschlagen haben, erklingen Schlachthörner aus dem Norden der Stadt: Drei Dutzend Rondrianer (Geweihete und Waffenknechte) unter Führung des Heermeisters *Gunter von Greifenfels* haben im Eiltempo die Ruinen erreicht und stürzen sich ins Gefecht. Langsam, so kann auch den Helden bei einer *Kriegskunst*-Probe +4 klar werden, verschiebt sich das Gewicht der Schlacht zu ihren Gunsten.

DIE NACHT BRICHT HEREIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne verschwindet hinter den Eisernen Mauern, Dunkelheit senkt sich über die Ruinenstadt, einzig erhellt durch das fahle Mondlicht, die Feuer des Kampfes und das unheimliche Aufleuchten der Steinstele. Noch immer hat keine Seite die Überhand gewonnen – wie lange mag das Gefecht um die zerstörte Stadt noch dauern?

Während ihr versucht, in die Villa einzudringen, ahnt ihr mehr, als dass ihr es seht, wie dunkle Schatten durch die finsternen Gassen schleichen. Bleiche Knochenhände und grünschwärze Arme blitzen kurz auf. Immer wieder dringt dumpfes Stöhnen aus der Ferne, kommt näher. Die Untoten haben sich erhoben.

Die Helden müssen, während unter ihnen in der anbrechenden Nacht der Kampf in den Ruinen tobt und die hungrigen Untoten nach frischem Fleisch lechzen, nach Mirona suchen – und feststellen, dass die Villa der Reichvogtei vollkommen leer ist. Weder wird sie verteidigt, noch finden sich irgendwo Spuren eines mächtigen Rituals. Auch Mirona scheint unauffindbar.

Allerdings können die Helden schließlich die Privatgemächer der Nekromantin finden – mit dort jüngst in Flammen gesetzten Dokumenten und verteidigt von drei bis fünf Skeletten.

Skelette

Hände: INI 6+W6	AT 8	PA 2	TP 1W+2	DK H
Säbel: INI 7+W6	AT 9	PA 3	TP 1W+3	DK N
LE 30	KO 10	RS 3–4	GS 5	

Mirona leitet den Höhepunkt der Stelen-Aktivierung ein. Um nicht im letzten Moment ihre Pläne preiszugeben, hat sie sämtliche Aufzeichnungen in Brand gesetzt und sich zu der Stele teleportiert.

Die Helden sollten versuchen, so viele Schriften wie möglich vor den Flammen zu retten, was ein gefährliches Unterfangen darstellt. Derweil wird Syrina draußen von Ghulen attackiert und sogar gebissen. Die Helden können sie zwar retten, doch die Wunde bleibt.

SCHRIFTEN UND FUNDSTÜCKE

Eine erste schnelle Durchsicht der Reste ergibt, dass diese sich grundsätzlich in zwei Gruppen einteilen lassen: Notizen, die das Wesen des Sikaryan ergründen, und Schriften, die sich mit der Theorie von Dämonenpakten auseinandersetzen.

Verlangen Sie erschwerte Proben auf *Magiekunde*, *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* (Kenntnis des Bosparano, des Altulamidischen und/oder des Zhajad erforderlich), um zu ermitteln, wie viel sich die Helden in der knappen Zeit zusammenreimen können. Verteilen Sie dementsprechend so lange Informationsfetzen über das Ritual Mironas (siehe Seite 52), bis die Helden von allein die Zusammenhänge errahnen und erkennen, dass ganz Wehrheim ein einziger Ritualschauplatz ist.

Wenn die Helden die *Druidenkrone* von Garvin nicht mehr bei sich tragen sollten, können Sie hier noch ein Artefakt platzieren, mit dem Mirona üblicherweise durch die WAND AUS DORNEN geht.

Wichtigste Informationsbrocken sollten sein:

Sikaryan und Stele

● Die Papiere zeigen eine gründlich entworfene Anleitung (in einer anderen Handschrift als Mironas), die trollische Magie der Stele umzukehren. Dies soll offenbar dazu dienen, reines Sikaryan aus seiner Umgebung zu entziehen. Offenbar ist die Stele aber einst dazu gedacht gewesen, den Sikaryan-Fluss Sumus auszugleichen und zu stärken.

● Die entzogene Lebenskraft soll auf einen (nicht näher definierten) Fokus umgeleitet werden. In den letzten Wochen arbeitete Mirona an der Konstruktion dieses Fokus' und der Aktivierung der Stele. Zu den Hintergründen dieses Sikaryan-Raubs lassen sich allerdings keine Informationen finden, als Fokus wird ein 'Kraftspeicher' erwogen – Mirona verwarf Kashra-Stein und Diamant und entschied sich schließlich für einen Sangurit-Kristall.

● Die Fliegende Festung hat mit dem Elementarsturm Spalten in den Boden gerissen, die offensichtlich einen starken Sikaryan-Quell (ein altes Sumu-Heiligtum) bloßgelegt haben. Dies ist der Grund für das Anwachsen des Reichsforsts und die junge Wildnis.

● Sobald die Stele jedoch aktiviert ist, wird sie aus ihrer Umgebung Lebenskraft entziehen. Dieser Sikaryan-'Sog' wird umso größer, je mehr der Stele selbst wieder über den magischen Fokus (Mironas Dolch mit Sangurit) entzogen wird. Aktuell bedeutet dies: Sämtliche Kämpfer in den Ruinen von Wehrheim drohen ihr Sikaryan zu verlieren, sobald das Ritual seinen Höhepunkt erreicht. Je stärker ein Menschenkörper ist, desto länger könnte er diesem Entzug standhalten – jedoch auch nicht auf Dauer.

Dämonenpakte und Seele

● Die Schriften enthalten Theorien über einen 'selbstbestimmten Paktbruch'. Demnach sei es möglich, einen Erzdämon um die eigene Seele zu betrügen und aus einem Pakt allein durch den eigenen Willen und die eigene Kraft (körperlich wie geistig) zu entkommen. Normalerweise wird solch ein Paktbruch in den Namenlosen Tagen, wenn kein Gesetz mehr gilt, anvisiert.

● Jemand, der seinen Dämonenpakt aus eigener Kraft brechen will, muss also sehr daran interessiert sein, möglichst viel Macht in sich zu sammeln. Wie groß diese 'Kraft' aber sein muss, ist nicht näher beschrieben.

● Das Ziel Mironas kann deutlich werden: nach der Aktivierung der Stele so viel Lebenskraft wie möglich zu sammeln (und dabei sowohl die Schändung Sumus als auch den Tod von Hunderten in Kauf zu nehmen), um sich endlich von ihrem verderbten Dämonenpakt zu lösen.

● Bei geduldiger Sichtung (also vermutlich nach dem Sieg in Wehrheim) können die Helden aus Briefen von Lucardus von Kemet entnehmen, dass der versichert: "Ich schätze deine Versuche, mich über die Hintergründe auszuhorchen, nicht. Sei unbesorgt: Das Heiligtum wird fallen und die Reliquie unser sein, um unserem Herrn zu Gefallen zu sein. Die Kraft der Heiligen wird uns dienlich sein, die Pforte zu zerschlagen."

DAS BEBEN

Ein Grollen durchzieht die Erde. Mirona hat die Aktivierung der Stele eingeleitet. Wie die Helden schließlich in den Tempelgarten vordringen, sei ihnen überlassen – mit der Druidenkrone oder mit Gewalt. Die WAND AUS DORNEN beginnt nun nämlich, ihre Kraft zu verlieren und zu verdorren, so dass man mit Feuer und Schwert endlich eine Chance hat, hindurchzukommen.

GEFECHE UNTER LODERNDEM LEUCHTEN

Während die Helden die Villa durchstöberten, ist es Mirona gelungen, die Arkanoglyphen der Trollstele zu aktivieren. Die Helden sind zu spät:

SIKARYAN-ENTZUG

Es gibt zwei verschiedene Stadien der Stelen: aktiv und aggressiv.

● **Aktiv** sind die Stelen nach dem Ritual in Wehrheim alle, dieser Zustand beschreibt das normale Sammeln von Sikaryan aus Land und Leuten, das sich langsam, aber stetig vollzieht. Jeder Mensch ist davon langsam, aber konstant betroffen: die Ausdauer reduziert sich pro Tag um 1W6 Punkte (kann durch Schlaf und Erholung aber normal regeneriert werden), pro zwei Tage verliert man einen Lebenspunkt. Bei Handlungen in direkter Nähe zu einer Stele können Sie einen Punkt Erschöpfung pro Stunde verteilen.

● **Aggressiv** ist der Sikaryan-Entzug bei der Aktivierung der Stele in Wehrheim sowie bei der Fokussierung der Kraft der vier Stelen durch *Silpion* vor Gareth (siehe S. 106). Sämtliche Bewegungen brauchen mehr Kraft. Reduzieren Sie die *Angriffs-* und *Paradewerte* um einen Punkt, die *Initiative* um drei.

Jede SR wird zudem ein Punkt von der *Ausdauer* abgezogen, jede Stunde ein *Lebenspunkt* und – so vorhanden – einen *Astralpunkt*; jede Stunde erhält man einen Punkt *Erschöpfung*. Zudem reißt jede offene *Wunde* pro KR weiter auf und verursacht so alle drei KR 1W6 zusätzliche SP. Zudem verliert ein Opfer pro Stunde einen Punkt seiner wahren Lebensessenz, des Sikaryan.

Als Schutz vor dem Aggressiven Zustand der Stelen dienen die Schutz-Arkanoglyphen (siehe S. 67f.).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stele vibriert in diffusem grünlichem Licht, dessen Schwaden sich nach und nach zwischen den Häusern und Ruinen zu verbreiten beginnen und nach allem tasten, was Lebendigkeit verströmen könnte. Selbst über die Dornenhecke und die Mauern hinaus suchen die Lichtschwaden auf dem Mythraelsfeld oder im Reichsforst. In den Erdspalten brodeln es nun, und das Leuchten zieht sich daraus zurück und wandert in die Stele. Ein leichter Druck auf euren Ohren setzt ein.

Noch immer wird der krank erleuchtete Tempelgarten hart umkämpft. Die Truppen sind schon längst in heilloser Durcheinander geworfen. Doch jetzt steht in den Ruinen des Praios-Tempels, im vibrierenden Licht der riesigen Stele, eine Gestalt in einfacher, weißer Robe, die Arme gen Himmel gestreckt: Mirona ya Menario. In einer Hand hält sie einen Gegenstand, vermutlich einen Dolch.

Beschreiben Sie, wie sich die Helden durch diese unheimliche Schlacht kämpfen: Neben den allgemeinen Bedrohungen durch die Söldner Mironas und plötzlichen Angriffen von in der Dunkelheit schleichenden Untoten oder gar Dämonen sind die Helden ebenso von dunkelgrünen Lichtschwaden umgeben, die sich nach allem Lebenden auszustrecken scheinen und die gespenstische Szenerie in ihr unwirkliches Licht tauchen.

ODEM und OCULUS (sowie EXPOSAMI) bringen starke Astral- und Sikaryanströme zutage, die sich aus der Spalte in der Stele sammeln. Das gewobene Ritual hat (für Kenner) vage Ähnlichkeit zu einem MAGISCHEN RAUB, nur mit Lebenskraft (Merkmale *Heilung* und *Verständigung*).

Nähern sich die Helden Mirona, erkennen sie auf ihrer Stirn eine Schutzglyphe, die sie vor dem Sikaryan-Ritual schützt. Die Helden werden die Anfertigung der Glyphe später in Warunk von *Rakolus dem Schwarzen* lernen (siehe Seite 67f.).

DIE REIHEN LICHTEN SICH

Die Stele hat begonnen, Lebenskraft anzuziehen. Dies wirkt sich auf die Kämpfenden in Wehrheim aus. Der Kampf verlangsamt sich unwillkürlich, da die Männer und Frauen schneller erschöpft sind und mehr Kraft für jede einzelne Aktion benötigen. Neben den Helden brechen einzelne Kämpfer fast willkürlich und ohne äußeren Einfluss zusammenbrechen – egal, ob Freund oder Feind. Einige halten sich keuchend die Hände an Brust, Kopf oder Hals, andere taumeln blind und

unkontrolliert durch die Gassen. Doch noch ist die große Masse in die Schlacht verstrickt.

Auch die Helden sind von den Auswirkungen des Rituals betroffen, insbesondere, je näher sie dem Tempelgarten und der Stele kommen. Siehe auch die Regeln zum **Sikaryan-Entzug** (S. 52).

Wenn die Helden hinter die Dornenmauer gelangt sind, können sie nun sehen, wie sich Mirona mit einem Dolch die Hände aufritzt und beginnt, nach der Aktivierung der Stele in der Kraft des Sikaryan zu schwelgen.

KAMPF GEGEN MIRONA

Vermutlich werden die Helden zunächst aus der Ferne versuchen, die Paktiererin und Geisterbeschwörerin in den Ruinen des Praios-Tempels zu attackieren. Egal, ob Pfeil, Armbrustbolzen, Wurfwaße oder Distanzzauber: Mirona wird gegebenenfalls zwar schwer verletzt, doch stirbt selbst bei einem präzisen Treffer nicht – viel zu sehr ist sie schon mit geraubter Lebenskraft aufgeladen.

Allerdings gelingt es den Helden durch diese Störungen, die Nekromantin aus ihrer Konzentration zu reißen und so den Versuch des willentlichen Paktbruchs zu vereiteln. Daher wird Mirona versuchen, die Helden direkt zu töten, und mit Dolch und Stab in der Hand dämonisch blickend direkt auf sie zu laufen.

Ungeachtet jeglicher Treffer und noch bevor die Helden in den Nahkampf treten können, kommt Mirona auf sie zu und nimmt den Dolch – um ihn sich mit voller Wucht ins Herz zu rammen. Ein dunkler Kristall am Knauf des Dolches leuchtet auf, während sich die Nekromantin erneut die Waße in die Brust rammt. Binnen Augenblicken schließen sich ihre bisherigen Wunden, ihr frischer, fast ätherisch strahlender Körper nimmt noch mehr an Glanz und Perfektion zu. Die einst bleiche Haut der Nekromantin ist fast abartig fleischfarben, das einst glanzlose schwarze Haar wächst ununterbrochen, leuchtet in schwarz-grünem Licht und wallt der Nekromantin stets wie zum Leben erweckt um den Körper.

Mirona geht nun in den Nahkampf über und attackiert die Helden – nicht mit dem lebensspendenden Dolch (den sie einfach im Körper belässt), sondern mit ihren Händen, an denen die spießenden Fingernägel klingenlang und fast wie Stahl gehärtet sind. Eventuell wird sie auch einige ihrer normalen Zauber, jedoch so wenig wie möglich ihrer Paktgeschenke im Kampf einsetzen.

Mirona ya Menario

MU 17 KL 16 IN 14 CH 15 FF 14 GE 12 KK 10 KO 12

Krallen: INI 12+W6 AT 14 PA 16 TP 1W+1 DK HN

LE 38 AsP 65 AU 35 RS 1 (Robe) GS 7 MR 8 (11*)

Einige Zauber: Armatruz 11, Fulminictus 13, Gardianum 12, Horriphobus 14, Ignorantia 9, Klarum Purum 9, Odem 11, Psychostabilis 12, Skelettarius 19*

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I (2 Aktionen Konzentration, 1W AuP)

*) ZD: 10 Aktionen, Reichweite: 21 Schritt; ein bis mehrere Untote erheben sich binnen 1W6 KR.

KAMPFSITUATIONEN

● Mirona kämpft wie eine Furie. Von eventuellen Treffern lässt sie sich kaum beeindrucken – im Gegenteil, die Wunden schließen sich, noch bevor sie überhaupt den Schmerz spürt. Allein die physische Wucht eines Angriffs behindert sie im Kampf.

● Die Nekromantin kämpft hinterhältig und zielt mit ihren Krallen auf Gesicht oder Oberkörper der Helden.

● Die Krallenhände verursachen niederhölliche Schmerzen und tiefe Wunden. Dies liegt nicht nur an den tiefen Einschnitten, sondern vor allem an der Nähe der Sikaryan-Stele, deren Kräfte an offen liegenden Wunden mit der ganzen Macht der Sphären reißen: Immer wieder sehen die Helden, wie das aus den Wunden sickende Blut in beständigem Strom zur Stele und dort ins pulsierende Chaos gerissen wird. Jede offene Wunde reißt weiter auf und verursacht alle drei KR weitere 1W6 SP (s.o.).

● Mirona regeneriert 2W6 bis 5W6 LeP pro KR. Passen Sie den Würfelmodus so an, dass sie durchschnittlich jede KR etwas mehr regeneriert,

als sie durch die Heldengruppe voraussichtlich an Schaden erleidet. So wird die Nekromatin nun nach und nach auch noch anwachsen, ihre Beine und Arme werden dicker, hartes, pulsierendes Muskelfleisch bildet sich unter der einfachen weißen Robe und zerreißt diese bald. Ihre KK und ihre KO erhöhen sich pro KR um 1W3 – Mirona mutiert vor den Augen der Helden zu einem Monstrum.

● Da der Dolch mit dem Sangurit als Fokus die gesammelte Lebenskraft von der Stele in die Nekromatin fließen lässt, beginnt nun ihrerseits die aktivierte Stele, noch mehr Sikaryan aus den Menschen zu ziehen und diese noch stärker zu schwächen.

DER SEELENSAMMLER

Während des Kampfes ist ein fernes, aber dennoch deutlich hörbares Geräusch zu vernehmen, ein Kreischen wie von einem niederhöllichen Vogel. Blicken die Helden sich kurz um, können sie in der Ferne auf dem Burgberg Karmaleths die Silhouette einer in dunkle Kleidungs-fetzen gehüllten Gestalt erblicken. Der Seelensammler Sulman al'Venish wartet nur auf Mironas Seele – so denn die Helden erfolgreich sind und sie vor ihrem Paktbruch töten können.

Derweil versucht er, einige unglückliche Seelen und Opfer des Rituals für Thargunitoth einzufangen. Mit seinem unter der dunklen Kapuze unnatürlich weit aufgerissenen Maul saugt er sie förmlich ein. Da aber die *Pforte Uthars* noch nicht zerschlagen ist, kann er nur etwa ein halbes Dutzend Seelen 'sammeln'.

Sulman wird sich noch in der gleichen Nacht auf den Weg zu Lucardus machen, um dort die *Fingerknochen Etillas* in Empfang zu nehmen.

MIRONAS TOD

Die Helden können diesen Kampf nur gewinnen, wenn sie Mirona den Dolch aus der Brust ziehen. Erst dann wird die nun vollkommen ungeschützte Nekromantin unter den Hieben und Angriffen schließlich fallen. Auf jeden Fall wird der Seelensammler Mirona die Paktseele entreißen – ihre qualvollen Schreie im Augenblick des Todes künden davon. Die Helden konnten verhindern, dass die Nekromantin ihren Pakt mit reiner Lebenskraft bricht.

DAS ENDE DES RITUALS

Mit dem Tod Mironas wird ein Großteil der von ihr angesammelten Lebenskraft unmittelbar freigesetzt. Das Glühen der Stele erstickt. Viele, die durch Erschöpfung bereits zusammengebrochen waren, erholen sich schlagartig. Jeder Held erhält spontan 2W6 LeP zurück. Darüber hinaus wird die Stele aber in den nächsten Wochen zusammen mit den anderen drei aktivierten Teilen wieder neu Sikaryan ansammeln – nun in wesentlich größerem Umfang, denn das Netz des Drachenvierecks ist komplettiert. Den Dolch sollten die Helden an sich nehmen (zu einer Analyse desselben siehe unten).

Der Kampf um die Ruinen ist ebenfalls beendet. Gerade einmal die Hälfte der Kämpfer haben die Gefechte und das Ritual überlebt. Von Erschöpfung gezeichnet, rappeln sie sich auf. Die meisten Söldner Mironas suchen nach dem Tod ihrer Auftraggeberin das Heil in der Flucht. Die wenigen, die noch Widerstand leisten, können schnell von den Truppen Answins niedergemacht oder gefangen gesetzt werden. Einige begeben sich auch freiwillig in Gefangenschaft.

Ebenso bricht die Untoten-Erhebung mit dem Tode Mironas in sich zusammen – und mit ihr die erwachten Leichen, Skelette, Zombies, Geister und Ghule.

Die Ruinen von Wehrheim sind zurückerobert.

RUHEPHASE

Es gibt viele Tote und unzählige Verletzte. Insgesamt hat sich das Heer um 300 Kämpfer reduziert, darunter auch einige der Golgariten und Bannstrahler. Um eventuellen Gegenschlägen zu entgehen, besetzen Answins Truppen komplett die Ruinen von Burg Karmaleth. Die restlichen Ruinen von Wehrheim werden erst einmal sich selbst überlassen. Zu merkwürdige Dinge gehen hier vor, so dass Answin nicht länger verweilen will, als unbedingt erforderlich.

RONDRA'S STREITER

Die Rondrianer unter Heermeister Gunter von Greifenfels werden nach der Schlacht von Answin von Rabenmund empfangen. Nachdem sich die Überraschung gelegt hat, warnen sie vor weiteren sich sammelnden Truppen aus Yöl-Ghurmak nahe der Trollpfote in Altzoll, wahrscheinlich unter der Führung von *Yelnan von Dunkelstein*. Mit welchem Ziel sie sich sammeln, ist den Rondrianern allerdings nicht bekannt. (Yelnan soll Asmodeus im Kampf um Rommilys unterstützen.) Gunter von Greifenfels macht deutlich, dass er sich dem Heer Answins anschließen wird, sofern dieser ebenfalls nach Osten aufbricht – die Rondrianer interessieren sich nicht für weltliche Konflikte. Answin nimmt diesen Vorschlag zur Kenntnis, will aber erst in den kommenden Tagen darüber entscheiden. Tatsächlich jedoch fühlt er sich von der neuerlichen Kirchenpräsenz in seinem Heer anerkannt und hat jetzt schon entschieden, auf jeden Fall zur Trollpfote zu marschieren.

KONFRONTATION MIT LUTISANA

Nach den Gesprächen mit Answin halten die Rondrianer zusammen mit den Golgariten um Borondria auf dem Burghof die Bestattungen der Gefallenen und einen Dankgottesdienst an Ronda ab. Noch hat niemand Lutisana im Gefolge von Answin von Rabenmund entdeckt – doch das ändert die Söldnerführerin nun selbst:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lutisana von Pericum tritt aufrecht und würdevoll, die Hände an die Hüften gestemmt, das Gesicht versteinert, auf den Platz. Erst nach einer Weile erkennen die ungläubig schauenden Rondrianer die unter Kirchenbann stehende Söldnerin. Aufgebracht und hektisch ziehen fünf von ihnen die Waffen.

“Bringen wir es hinter uns!”, ruft Lutisana kalt zu den Rondrianern herüber, die sie umstellt haben.

“Ich bin Alira Fyrlea von Rommilys, Rittsfrau der Leuin! Im Namen des Schwertes der Schwerter, begib dich in Gewahrsam, Verräterin, oder stirb wie der Hund, der du bist!”, ruft die erste zu ihr herüber.

Lutisana zieht ihr Schwert.



Den Helden sollte klar sein, dass ein Kampf innerhalb des Heeres der Anfang vom Ende sein kann – gerade eine verletzte oder gar getötete Lutisana von Pericum, die bei den Söldnern uneingeschränkten Führungsanspruch besitzt. Zudem hat Answin Lutisana unter seinen persönlichen Schutz gestellt. Sollten die Helden nicht eingreifen, kommen kurze Zeit später einige Söldner-Veteranen hinzu, und die Situation droht zu eskalieren.

Sollten die Helden die Situation nicht wortgewaltig auflösen, tritt Gunter von Greifenfels zu der Gruppe und gibt den Geweihten mit knapper Stimme den Befehl, ihre Waffen zu senken – selbst die fanatischsten Lutisana-Hasser unter den Rondrianern sind dem Heermeister Gehorsam schuldig. Ein kalter Blick auf Lutisana macht aber klar, dass dieser Zwist nur vorübergehend beigelegt ist. Aus diesem Grund sollten die Helden dafür sorgen, dass dieser Konflikt zwischen Gunter und Answin – also auf höchster Ebene – geklärt wird, bevor weitere Zwistigkeiten die Truppen spalten.

RECHERCHE UND ERKENNTNISSE

In den kommenden Tagen haben die Helden Zeit, noch die Reste der verbrannten Aufzeichnungen (siehe Seite 51 sowie Regeln zum Sikaryan-Verlust, S. 52) zu studieren und die Stele und den Dolch genau zu untersuchen.

Zum Aussehen, zur magischen Analyse und den Möglichkeiten der

Zerstörung finden Sie alle relevanten Angaben im **Anhang** auf Seite 117. Die wichtigsten Erkenntnisse sollten sein:

- Die Nekromantin Mirona ya Menario hat anscheinend eine riesige Stele in Wehrheim aufgestellt und aktiviert, um reine Lebenskraft aus der Umgebung zu sammeln. Mit dieser Lebenskraft wollte sie offenbar ihren Thargunitoth-Pakt brechen, was die Helden aber verhindern konnten. Dies scheint aber eine Alleintat Mironas gewesen zu sein.
- Als Fokus diente Mirona ein speziell präparierter Dolch, der die gesammelte Lebenskraft der Säule in Mironas Körper umleitete.
- Die Stele oder ihre Arkanoglyphen lassen sich kaum zerstören. Allerdings sacheint es einen Zusammenhang mit dem Objekt zu geben, das in der Skorpion-Mine geborgen worden sein soll.
- Zudem haben die Helden erfahren, dass Lucardus etwas mit *Sankta Boronia* plant.
- Was die Helden hier noch nicht herausfinden können: Das Ritual gehörte ursprünglich schon zum Plan Rhazzazors, wurde jedoch von Mirona für ihre eigenen, sehr ähnlichen Zwecke (den willentlichen Paktbruch) missbraucht. Dadurch, dass die Helden Mirona nun getötet haben, haben sie so unwissentlich Rhazzazor in die Hände gespielt.

MIRONAS DOLCH

Die Waffe ist fein gefertigt und schlank. Auffälligstes Merkmal ist ein großer, blassroter Kristall, der regenbogenfarben schimmert, wenn ein Lebewesen ihn berührt oder er in der Nähe der Trollstelen ist. Wandelt er Lebenskraft um, läuft der Kristall fast schwarz an.

7 TaP* bei einer *Magiekunde*-Probe ergeben, dass es sich bei dem Stein um einen Sangurit-Kristall handelt – ein magischer Stein, der Lebenskraft in Astralkraft umwandeln kann. Zudem ist der Sangurit ein Kraftspeicher, ähnlich wie Kashra-Steine oder Diamanten (siehe SRD 27). ANALYS oder BLICK DER WEBERIN ergeben: Der Dolch ist magisch aufgeladen, birgt jedoch weder Zauber noch Ritual. In der Nähe der Stele besitzt er eine schwache magische Verbindung zu selbiger, die im Kristall am Knauf ihren Ursprung hat. Der Sangurit-Kristall am Knauf ist weit stärker magisch. Die Analyse ergibt die Merkmale *Schaden*, *Heilung*, *Kraft* und *Metamagie*, jedoch keine konkrete Formel. Generell erinnert die magische Struktur des Kristalls an das Ritual der *Blutmagie*.

ANSWINS BOTEN

Noch in den Ruinen von Wehrheim sendet Answin mehrere Boten nach Gareth, Weiden und Greifenfurt, um von der Wiedereroberung Wehrheims zu berichten. Dies löst in den nächsten Tagen und Wochen eine weitere Welle der Begeisterung in der Bevölkerung aus. Auch Graf Rondrian Paligan erfährt in Gareth von dem Sieg – und sendet einen Boten zu Rohaja, um sie davon in Kenntnis zu setzen, dass sich die Gerüchte um Answins Rückkehr bestätigt haben.

DAS FESTESSEN (2. TRAVIA)

Am Abend des nächsten Tages wird in den noch recht intakten Resten der **Kaserne der Wehrheimer Garde (10)** ein kleines Essen für den Stab, die Offiziere und die Helden veranstaltet. Die Stimmung ist – trotz der Feindschaften – ob des Sieges gut.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade schallt von Answin herüber, was denn der vom Berg, der Nemrod und der Haffax mit seiner Stadt angerichtet hätten, als Ludeger von Rabenmund mit stolz geschwellter Brust aufsteht und eine nachgemachte Kaiserkrone enthüllt. Ludeger schreitet zu Answin herüber und will sie dem Vater auf den Kopf setzen. Einige Vertraute klopfen mit den Humpen auf die Tischbank und rufen immer wieder: “Unser Kaiser!” Leomar sticht seinen Dolch in den Braten und wendet sich ab. Lutisana grinst euch derweil schief an. Answin funkelt Ludeger zornig an und erhebt sich ruckartig, als sein Sohn versucht, ihm die Krone aufzusetzen. Answin verweist Ludeger unwirsch auf seinen Platz: “Dies ist keine Zeit für Mummenschanz und Scharaden!”

Vielleicht wollen die Helden die nachgemachte Kaiserkrone von Lude-

ger fordern – und werden sie schließlich auch erhalten. Diese kann im Finale noch einmal immense Bedeutung erhalten (siehe **Kaiser Hals Auftritt** auf Seite 105).

LAGEBESPRECHUNG (4. TRAVIA)

Am 4. Travia beruft Answin eine Lagesprechung mit seinem Führungstab ein. Teilnehmer sind unter anderem Lutisana, Leomar, Answin d.J., Ludeger, Corelian, Gunter von Greifenfels, Borondria und die Helden. Zur Klärung der bisherigen Erkenntnisse werden insbesondere die Helden zu Rate gezogen, da diese am ehesten Erklärungen für die seltsamen Geschehnisse liefern können. Diese Besprechung ist auch noch einmal eine Möglichkeit für Sie, entscheidende Hinweise zu rekapitulieren und gegebenenfalls zu ergänzen. Haben die Helden wichtige Spuren übersehen, ist jetzt Gelegenheit, konkret in den Schriften Mironas zu recherchieren und die Sikaryan-Stele zu analysieren.

WOHIN ZIEHT DAS HEER?

Die Lage spricht sehr für einen Zug nach Osten: Die Helden, die Rondrianer und die Golgariten drängen darauf, *Sankta Boronia* zu Hilfe zu kommen und die Truppen von Lucardus von Kemet zu schlagen (Answin nickt zustimmend). Leomar führt an, dass sich nach der Befreiung des Heiligtums die Heere von Answin und Rohaja vereinen können (Answin blickt den Reichserzmarschall nachdenklich an). Lutisana und Gunter argumentieren, dass die Trollpforte geschlossen

werden muss (Answin seufzt schwer), und Ludeger spricht aus, was sein Vater denkt: "Wir müssen Rommilys zur Hilfe eilen!"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es wird still im Beratungsraum, als sich Answin von Rabenmund an die Anwesenden wendet: "Unser Heer benötigt noch ein paar Tage Ruhe. Doch zu lange sollten wir nicht in diesem verfluchten Wehrheim bleiben. Sobald wir wieder kampfbereit sind, werden wir deshalb nach *Sankta Boronia* und zur Trollpforte ziehen, denn von dort droht die größte Gefahr. Der Sieg um Wehrheim ist nur dann ein Erfolg, wenn wir das Loch stopfen, aus dem die Schwarze Brut ins Mittelreich sickert."

Bei diesen Worten herrscht im Raum einhellige Zustimmung, und auch Leomar vom Berg nickt euch wissend und zufrieden zu.

Noch redet Answin sich ein, nur dem Reich und Darpatien helfen zu wollen und nicht erneut den Thron anzustreben. Das Reich und Darpatien schützt er am besten, wenn er Rommilys durch die Rückeroberung der Trollpforte entlastet. Nur so kann Asmodeus der Nachschub abgeschnitten werden, und nur so besteht die Chance, auch mit einem kleinen Heer Rommilys zu befreien.

Da er von den Helden weiß, dass auch 'das Küken' Rohaja mit dem Ziel, die darpatische Hauptstadt zu retten, ausgezogen ist, treibt er sein Heer mit größter Eile an, um das Boron-Heiligtum *Sankta Boronia* nahe der Trollpforte zu befreien.

DER KAMPF UM BORONIA

RICHTUNG TROLLPFORTE (5. TRAVIA)

Die Verwundeten werden unter Führung von Answin d.J. nach Burg Rabenmund zurückkehren. Der Rest marschiert unter Answins bzw. Leomars Befehl gen Osten. Die Erfahrungen und Erlebnisse der letzten Tage haben viele der Kämpfer zusammengeschlossen – unabhängig von ihrer politischen, militärischen, religiösen oder persönlichen Gesinnung. Für die einen ist es die Befreiung *Sankta Boronias*, für andere die Rache an den Schergen der Heptarchen, für dritte die strategisch wichtige Schließung der Trollpforte.

Answins Heer benötigt mindestens fünf Tage bis Gallys. Sowohl in Berler als auch in Talf jubeln Bauern und Dörfler dem Heer begeistert zu, und auch hier finden sich noch einige versprengte Reichssoldaten, die sich Leomars Banner anschließen. Alle Ortschaften sind durch den Endlosen Heerwurm verheert, aber nicht vollkommen zerstört. Auch hier beginnt man mit dem Wiederaufbau. Weitere Details zur Ausgestaltung der Reise finden Sie ab Seite 14f.

GALLYS (10. TRAVIA)

In Gallys (siehe auch **SidW 36**) waren die Helden das letzte Mal Mitte Rondra, mussten sich damals aber getarnt durch den Ort schlagen (siehe Kapitel **Im Zeichen des Fuchses** auf Seite 19f.). Nun ergreifen Sigiswald von Rosshagen sowie Skirre Skarresand und die *Aaskrähen* bei der Ankunft des Heeres die Flucht oder können ohne großen Aufwand vertrieben werden, Sigiswald kann dabei getötet werden (oder in Gefangenschaft geraten, woraufhin Answin ihn enthaupten lässt).

DER GEFANGENE BORON-GEWEIFTE

In Gallys finden die Helden den Boron-Geweihten Aedin zu Naris aus *Sankta Boronia* – gefangen und gefoltert von Skirre und den *Aaskrähen*. Der Geweihte ist sehr geschwächt, doch er verlangt sofort die Helden zu sprechen.

Aedin berichtet, dass nach der Abreise der Helden aus dem Heiligtum Ende Rondra nur wenige Wochen vergangen sind, in denen sich der erwachte Jospo immer besser zu erholen schien. Man wollte mehr über die Alpträume und Pläne Rhazzazors erfahren, doch eines Tages Ende Rondra war der junge Knappe fort. Mit ihm fehlten auch die *Fingerknochen Etilias*!

Nach dem Diebstahl hatte sich Aedin sofort auf den Weg gemacht, den Spuren zu folgen, wurde jedoch von den Söldnern aus Gallys aufgegriffen. Er vermutet, dass Jospo die Fingerknochen nach Burg Boronia zu Lucardus von Kemet gebracht hat. Seit dem Diebstahl löst sich zudem der schützende *Schleier des Vergessens* langsam immer mehr auf. Viel Zeit ist nicht mehr, bis *Sankta Boronia* schutzlos ist (und mit ihm Rohajas Sohn Albiron).

KRIEGSRAT IN GALLYS

Lutisana weist darauf hin, dass die bisherigen Erfolge nicht darüber hinwegtäuschen dürfen, dass das Heer von Lucardus von Kemet sicherlich gleichwertig, wenn nicht sogar überlegen sein wird. Bei den Orks vor Greifenfurt oder den Truppen Mironas vor Burg *Rabenmund* war die Überraschung auf ihrer Seite, und die Gegner konnten mit vereinten Kräften geschlagen werden. Die Truppen in Wehrheim waren sogar von ihrer Anführerin verlassen worden. Doch Lucardus von Kemet ist nicht ohne Grund der Heerführer des Endlosen Heerwurms, und sowohl seine nekromantischen Fähigkeiten als auch seine Kriegserfahrungen dürfen nicht unterschätzt werden.

Derweil sollen die Helden zusammen mit den Golgariten um Großmeisterin Borondria zu Burg *Boronia* aufbrechen, um die *Fingerknochen Etilias* wiederzubeschaffen und zum Heiligtum an der Trollpforte zurückzubringen. Weiterhin sollen sie herausfinden, ob hinter diesem Plan mehr steckt als eine einfache Schändung des Boron-Heiligtums.

BURG BORONIA, DAS GOLGARITEN-KLOSTER (11. TRAVIA)

REISE

Der etwa 30 Meilen lange und stetig ansteigende Pfad zur Burg zweigt bei Gallys von der Reichsstraße ab und führt von dort in nordöstliche Richtung. Die Helden und die Golgariten (neben Borondria auch die Schwingenführer Ravana und Corvan sowie der erneut unter Ehrbezeugung freigelassene Dom Amos) benötigen einen ganzen Tag für diese Reise; und auch mit Pferden ist man nicht deutlich schneller. Eine detaillierte Beschreibung der Reise durch die Ausläufer der Schwarzen Sichel sowie eine Karte finden Sie in **SidW 36ff.** Ohnedies werden die Helden einige Orte bereits aus ihrer Suche nach dem Greifensterben,

dem *Gehörnten Kaiser* und der Grotte *Keranvor* im *Peraine* des letzten Jahres kennen (SidW 38ff.).

АНКУПЕТ БЕІ БУРГ БОРОНІА

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon aus weiter Ferne könnt ihr die dunklen, trutzigen Mauern der Golgariten-Burg Boronia erkennen, die sich vor dem kahl geschlagenen Hügel in den regnerischen Himmel reckt. Auf den massiven Zinnen aber wehen die Banner der Schwarzen Lande. Doch auch der Regen kann nicht verhüllen, dass Burg Boronia kaum mehr als eine niedergebrannte Ruine ist.

Die ehemals von den Golgariten gehaltene Burg in der Baronie Rammholz (SidW 37) thront etwa 30 Meilen nordöstlich von Gallys entfernt über einem Tal des Vorgebirges der Schwarzen Sichel. Zur genauen Geschichte der Burg siehe *Pfade des Lichts*, S. 40. Die bei der Belage-

rung durch ein Feuer stark beschädigte Burg ist aus dunklem Gestein erbaut und wirkt gerade in der Dämmerung wie ein schwarzes Ungeheuer aus lang vergessenen Zeiten. Die genaue Lage der Räume und die Abmessungen entnehmen Sie bitte der beiliegenden Karte.

Was als 'Rückendeckung' für das Heiligtum *Sankta Boronia* gedacht war, bis ein Golgariten-Sitz direkt am Heiligtum errichtet sein würde, ist heute Sitz des ehemaligen Ordensoberhauptes und Verräters an Boron, Lucardus von Kemet. Damit ist Burg Boronia zusammen mit Gallys Dreh- und Angelpunkt der nekromantischen Umtriebe in der Wildermark.

Die ansässigen Golgariten sind größtenteils beim Ansturm von Lucardus' Heer gestorben. Die meisten schützte Borons Arm vor dem Untod, doch einige Unglückliche dienen noch heute auf den Mauern der Burg. Befehlshaberin der Burg ist *Ariane von Altzoll*, Obristin der Drachengarde, die, wie es scheint, niemals schläft. Sie gilt nicht als Paktiererin. Ihr unterstehen vor Ort ein verbliebenes Banner der Drachengarde sowie ein Banner Armbrustschützen.

ЕРКУНДВНГЕН UND БЕОБАЧТВНГЕН

Erste Erkundungen seitens der Helden ergeben, dass Burg *Boronia* von den Truppen Lucardus' massiv gesichert ist. Die Zinnen sind zwar Tag und Nacht besetzt, doch durch die Schäden gibt es (ebenfalls bewachte) Breschen in der Mauer; einen Geheimgang in die Burg gibt es nicht.

Die Helden haben zwei Möglichkeiten, die Pläne von Lucardus und dem Seelensammler aufzudecken.

● Zum einen könnten sie die Burg lange genug im Auge behalten: Irgendwann öffnen sich die schwarzen Tore und die *Knochenhorde* (etwa 60 Untote) rückt unter Führung von Lucardus von Kemet und seiner untoten Geliebten Madalena aus: Begleitet werden sie von mehreren Kuttenträgern, von denen einer auf einem Skelettpferd reitet. In der Mitte des Zuges wird eine kleine Sänfte getragen, in der sich die Schatulle mit den *Fingerknochen Etilias* befindet.

Der Trupp begibt sich weiter ins Gebirge zu der – den Helden bereits bekannten – Grotte *Keranvor*, in der jetzt nicht nur die zweite Trollstele steht, sondern in der auch der Seelensammler bereits Vorbereitungen getroffen hat, um die *Pforte Uthars* zu zerschlagen und damit für immer zu verschließen.

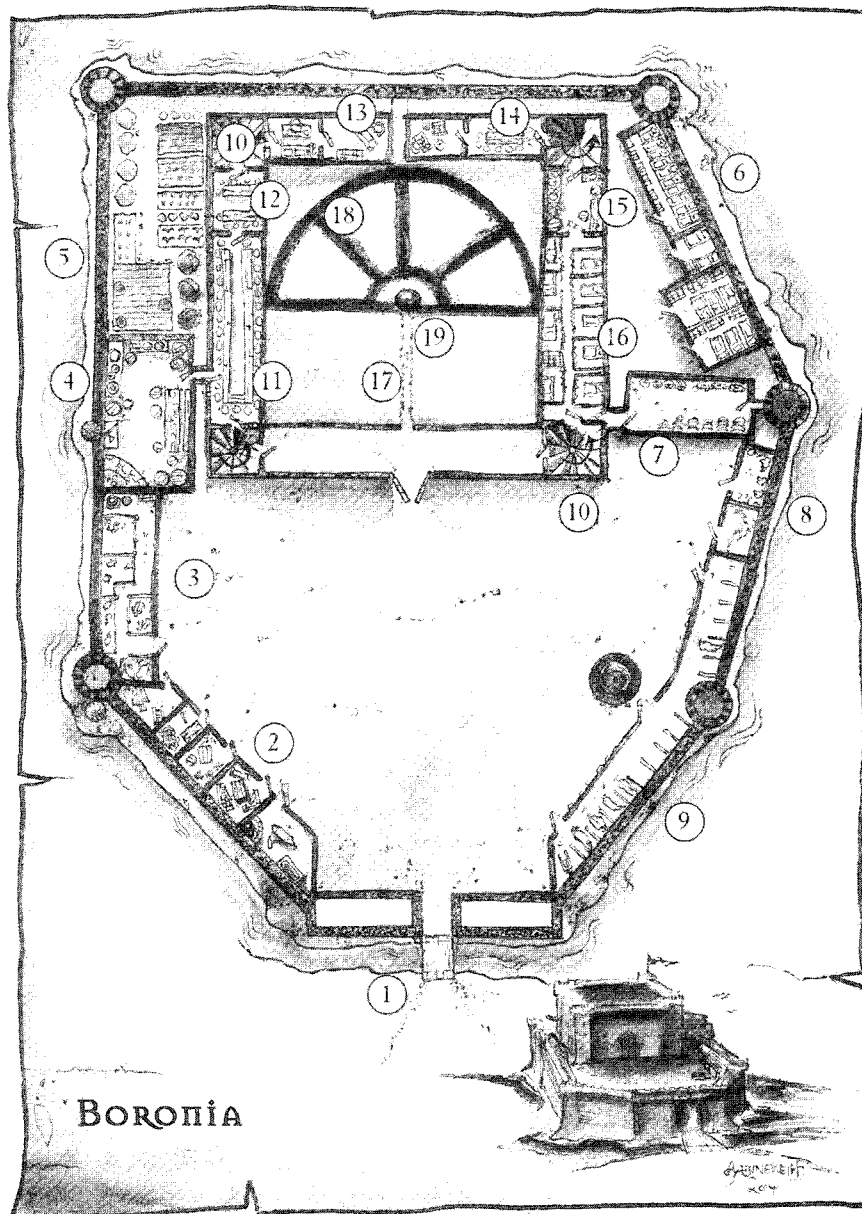
● Sollten ihre Helden noch nicht genug von Burg-Eroberungen haben, könnten sie auch versuchen, in die Burg einzudringen.

In diesem Fall erfahren sie von der geheimen Höhle in den Bergen durch Gespräche oder Schriften und kommen so ebenfalls auf die Spur von Lucardus, dem Seelensammler und den *Fingerknochen Etilias*.

ЕРНЕВТ ЗУР ГРОТТЕ КЕРАНВОР

Früher oder später werden die Helden erfahren, dass sie ihre Reise erneut zum Gehörnten Kaiser und zur Greifengrotte *Keranvor* führen wird. Nutzen Sie dies, um alte Erinnerungen zu wecken und neue Fragen aufzuwerfen: Was soll nach dem Seelenmühlenritual des Balthemor von Punin nun in der mystischen Höhle geschehen? Eine detaillierte Beschreibung des Weges hinauf zur Grotte und der Grotte selbst finden Sie in SidW 45f.

Seit dem Tod Mironas in Wehrheim steht Lucardus sehr unter Druck: Der Seelensammler – nichts anderes als der Nirraven in fleischlichem Gewand – deutet noch einmal auf den unbeding-



Erdgeschoss

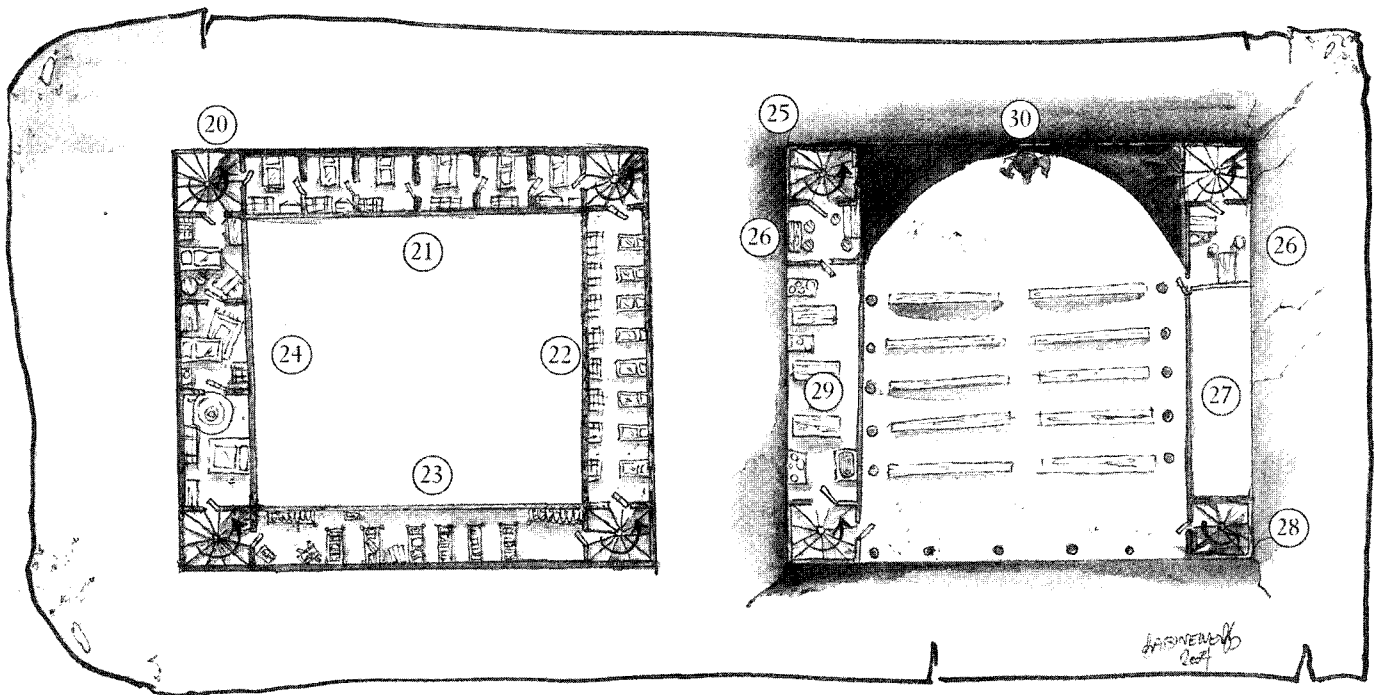
- 1: Zugbrücke
- 2: Handwerkertrakt
- 3: Stallungen für Kleinvieh
- 4: Küche und Vorratsräume
- 5: Gemüse-/Kräutergarten
- 6: Gesinde, Waffenknechte

7: Waffenkammer

- 8: Zeughaus
- 9: Pferdeställe
- 10: Treppenturm
- 11: Refektorium
- 12: Kleiner Speisesaal
- 13: Schreibstuben des Marschalls etc.

14: Besprechungszimmer

- 15: Kräuterzimmer
- 16: Gästetrakt
- 17: Weißer Kiesweg
- 18: Schwarze Kieswege
- 19: Brunnen



Obergeschoss

- 20: Treppenturm
- 21: Rittertrakt
- 22: Knappentrakt
- 23: Bibliothek und Skriptorium
- 24: Gemächer des Ordensmarschalls, des Landmeisters und der Schwingenträgerin

Keller

- 25: Treppenturm
- 26: Vorraum
- 27: Totenhalle (unzugänglich)
- 28: Treppe nach unten zu den letzten Ruhestätten (unzugänglich)
- 29: Räume zum Vorbereiten der Toten
- 30: Rabenstatue aus schwarzem Marmor

ten Befehl Rhazzazors hin, ihn, den Seelensammler, bei der Zerschlagung von *Uthars Pforte* zu unterstützen. Da Lucardus selbst Thargunith-Paktierer ist, steht ihm mit dem Seelensammler sozusagen seine Herrin selbst gegenüber.

Sobald die Helden in die nähere Umgebung der Höhle gelangen, fühlen sich ihre Glieder schwer wie Blei an. Zudem erhält jeder pro Tag einen Punkt *Erschöpfung*, der sich nach den üblichen Regeln regeneriert.

DIE GROTTE KERANVOR (12. TRAVIA)

Inwieweit bereits das Seelenmühlenritual Balphemors (SidW 34) in der Grotte vom Seelensammler unterstützt wurde, bleibt ungeklärt. Jetzt jedoch hat er sich diesen Äonen alten Beschwörungsort auserwählt und hier nicht nur die zweite Sikaryan-Stele aufgestellt und aktiviert, sondern will mit Hilfe der Fingerknochen die *Pforte Uthars* zerschlagen.

DER EINGANG UND DIE KNOCHENHORDE

Der Eingang von Keranvor hat erheblichen Schaden genommen – ob durch das Seelenmühlen-Ritual selbst oder durch finstere Kräfte, die später hier am Wirken waren, ist nicht eindeutig feststellbar. Insbesondere die mit magischen Fallen versiegelten Zugänge im Felsen scheinen wie von Dämonenhand aufgesprengt (in der Tat: Für den neugehörnten Seelensammler waren die Spruchrätsel nach dem Tode des Greifen Obaran kein Hindernis).

Vor dem Höhleneingang haben sich etwa die Hälfte der Untoten postiert, während die andere Hälfte zusammen mit Lucardus, Madalena und dem Seelensammler in der Höhle verschwunden sind.

DREI DUTZEND SKELETTE!

Die Lage scheint bereits vor der Höhle aussichtslos, denn die Helden müssen – egal wie – an den gut dreißig Skeletten vorbei gelangen. Mit der Unterstützung von Dom Amos, Borondria und den anderen Golgariten sollten die Helden dieses Wagnis allerdings eingehen. Die Untoten sind durch Sulman persönlich erhoben worden.

Sofern die Helden keine anderen Vorschläge machen, wollen die borongeweihten Kämpfer nicht lange zögern und einen frontalen Angriff auf die Truppen vor dem Höhleneingang wagen. Die Werte der Skelette finden Sie auf Seite 51.

Die Skelette kämpfen schneller als normale Untote, sind aber nicht in der Lage, zu taktieren oder sinnvolle Kampfmanöver auszuführen. Gönnen Sie den Helden letztendlich einen Sieg – die schwere Arbeit liegt noch vor ihnen. Nach dem Kampf müssen sie sich zusammen mit den Golgariten durch den Spiralgang der Grotte begeben, bis sie zu der sternenförmigen Höhle vordringen.

ABSOLUTE DUNKELHEIT

In der Grotte hat Sulman die zweite Sikaryan-Stele aufstellen lassen (die Bogenstele nach Nordosten ausgerichtet) und die Magie der Arkanoglyphen inzwischen aktiviert. Allerdings wird *Keranvor* momentan von niederhöllischer Dunkelheit erfüllt, da der Seelensammler bereits alles (mit Ausnahme der Fingerknochen) zur Zerschlagung der *Pforte Uthars* vorbereitet hat. Die Dunkelheit kann nur von karmalem Licht (durch einen FEUERSEGEN, LICHT DES HERRN, AUGES DES MONDES oder eine geweihte Laterne o.ä.) oder von Hellsichtsmagie durchdrungen werden.

Neben der Überraschung, hier eine zweite große magische Steinstele vorzufinden, befinden sich neben Lucardus, der untoten Madalena und dem von gleißender dämonischer Magie umgebenen Sulman al'Venish noch knapp 30 Untote der Knochenhorde in der Grotte, die den Befehl haben, das Ritual zu bewachen.

Die Helden sollten also vorsichtig agieren, denn ein Kampf gegen den Seelensammler, Lucardus und die Untoten kann kaum zu ihren Gunsten ausgehen.

Bedenken Sie außerdem, dass die Stele bereits seit einiger Zeit *aktiviert* ist und auch hier die Regeln zum *Sikaryan-Entzug* (siehe Seite 52) gelten. Außer Lucardus ist allerdings keiner der anwesenden Untoten von dem schleichenden Entzug der Lebenskraft betroffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kein Prasseln, kein Singsang, kein brennendes Feuer. Die Höhle ist in absolute Dunkelheit getaucht. Es ist totenstill. Wo einst Sphinx und Greif nebeneinander darbt, ist jetzt nur absolute Schwärze. Doch dann hört ihr aus eurem Versteck die Stimme von Lucardus: "Es ist stockfinster hier, Sulman. Können wir kein Licht machen?" Eine Stimme, so tief, vibrierend und unheilvoll, als stamme sie aus den Niederhöhlen, antwortet ihm aus der Dunkelheit:

"Nein, Lucardus. Das, was du siehst, ist Licht aus Borons Hallen. Erst, wenn die Pforte zerschlagen ist und die Hallen für die Seelen geschlossen, kann es hier heller werden. Nun gib mir die Finger."

Im Gegensatz zu den Helden können der Seelensammler und die Untoten in der Dunkelheit sehen – letzteres wissen zumindest die Golgariten. Auf der anderen Seite bleibt auch nicht viel Zeit, das Geschehen zu beobachten, wenn die Helden noch etwas verhindern wollen.

Eine Einschätzung der Lage ergibt, dass nur ein schnelles Erobern der Fingerknochen und ein schneller Rückzug erfolgversprechend sein können. Borondria drängt zwar darauf, den Frevler Lucardus zu stellen und zu richten, doch auch ihre Kräfte sind erschöpft. Die Helden sollten die Boron-Geweihte also davon abhalten, den Tod im Kampf zu suchen, nur um Lucardus zu töten. Erst nach gutem Zureden ist Borondria bereit, sich einzig und allein auf die Rettung der Reliquien zu konzentrieren.

Erhöhen Sie den Druck auf die folgenden Planungen noch, indem Dom Amos immer wieder erschrocken vor sich hinmurmelt: "Bei Boron, das kann doch gar nicht sein! Sie wollen Uthars Pforte am Nachthimmel zerschlagen. Wie bei den Göttern soll das gehen?"

Spätestens jetzt sollte den Helden klar sein, dass sie keinen Augenblick mehr verlieren dürfen, wenn sie in diese Pläne Thargunitohts und Rhazzazors noch eingreifen wollen.

DIEBSTAHL DER FINGERKNOCHEN

Lucardus übergibt dem Seelensammler die heiligen Reliquien in einer schwarzen Schatulle. Auch davon sehen die Helden nichts, vernehmen jedoch knirschende Schritte und das leise Aufklappen eines Kästchens.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich seht ihr, wie drei dunkelblau leuchtende Fingerknochen in der Finsternis auftauchen. Langsam zeichnet sich in tiefdunklem Rot die restliche Hand, dann der Arm und schließlich die gesamten Umriss des Seelensammlers ab.

"Möge das Firmament erzittern, wenn die Hand Etilias Uthar vom Nachthimmel holt und den Eingang zu den Hallen ihres Vaters aus der Dritten Sphäre reißt!", ruft Sulman mit tiefer Stimme, während sein dunkelrot umrissener Körper den riesigen Schatten eines knöchernen Raben an die Höhlenwand wirft.

Spätestens jetzt sollten die Helden einen Plan haben, wie sie etwas in der Dunkelheit erkennen wollen und wie sie gedenken, die Reliquien zurückzugewinnen und die Feinde zu besiegen.

Es stellt eine besondere Herausforderung dar, die drei Fingerknochen von der zweifingrigen Hand Sulmans wieder abzureißen – eine KK-Probe +10, ein deutlich erschwerter MOTORICUS oder ähnlicher Kraftaufwand sind erfolgreich, solange Dämonenhand und Heiligenfinger noch nicht zu sehr mit einander verschmolzen sind. Zögern die Helden allerdings zu lange, bleibt ihnen nur die Möglichkeit, den Seelensammler (vorläufig) zu vernichten, um so an die Reliquien zu gelangen.

DER KAMPF GEGEN DEN SEELENSAMMLER

Sobald die Helden auf sich aufmerksam gemacht haben, kommt es zum Kampf: Von überall rücken die Untoten heran, während sich Lucardus im Hintergrund hält und Befehle gibt.

Die Golgariten agieren zusammen mit Dom Amos als Schutzschild gegen die Untoten. Großmeisterin Borondria kann mit Hilfe ihres

Endurium-Rabenschnabels *Tarnur'shin*

(dem heiligsten Artefakt der Golgariten, AB 99: 23) die Knochenhorde für eine Weile auf

Distanz halten – hoffentlich genug Zeit für die Helden, Sulman die Fingerknochen zu entreißen.

Eine 'profane' Möglichkeit ist, dass die Hülle des Nirraven (der untote Sulman al'Venish) ausreichend beschädigt wird, dass sich die Fingerknochen wieder lösen. Ein PENTAGRAMMA+33 (17 AsP) könnte den manifestierten Neungehörten ebenfalls exorzieren – doch Lucardus selbst wird alles daran setzen, diesen Versuch zu verhindern.

Sobald es den Helden gelingt, Sulman die Fingerknochen zu entreißen und so das Ritual zu unterbrechen (s.u.), wird auch die Finsternis verschwinden.

Dann wird die Grotte von der magisch leuchtenden Sikaryan-Stein in ein giftgrün pulsierendes Licht getaucht.

Doch auch der Seelensammler weiß sich zu verteidigen und entpuppt sich als fast unüberwindbarer Gegner. Der neugehörnte Nirraven in Sulmans Körper schlägt wild um sich und reißt grässliche Wunden. Bisweilen greift er mit seiner (dämonischen) Skeletthand nach einem Helden oder einem Golgariten und versucht unter Brüllen, die Seelen eines Golgariten aus dem Körper zu reißen. Zudem ist er in der Lage, jeden Gefallenen sofort als Untoten wieder zu erheben.

Sulman-Nirraven

Krallenhieb: INI 12+W6 AT 12 PA 14 TP 1W+2* DK H LE 49 AsP noch 38 AU 35 RS 1 (Robe) GS 5 MR 15**

Einige Zauber: Armatutz, Fulminictus, Gardianum, Skelettarius
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Resistenz gegen profane Waffen, Regeneration II (2W6 LeP/KR).

*) Bei einer Guten Attacke steht dem Helden nur noch eine Probe auf Magieresistenz +3 zu, ansonsten wird ihm die Seele aus dem Leib gerissen – wie schnell oder wie langsam, ist Entscheidung des Spielleiters.

**) Die MR wird auch als RS gegen Schadenszauber angerechnet.

Innerhalb kurzer Zeit kommen bei diesem Kampf fast alle Boron-Geweihten auf schreckliche Weise ums Leben. Auch Dom Amos H'Alfiran gehört zu den Opfern, nachdem er von den anderen Golgariten im Kampf kaum Unterstützung erfahren hat. Nur Borondria kann mit einer verstümmelten rechten Hand von Schwingenführer Corvan aus der Höhle gebracht werden.

Spätestens jetzt sollte es den Helden gelungen sein, die Fingerknochen



zu stehlen und einen kurzen, aber intensiven Blick auf die Stele in der Mitte der Höhle zu werfen. Zu einer ausreichenden Analyse der Stele werden die Helden wahrscheinlich nicht kommen, doch alle relevanten Informationen dazu finden Sie im **Anhang** auf Seite 117. Deutlich sollte den Helden jetzt auch werden, dass die Stelen offenbar einmal zusammengehört haben, denn nur eine von insgesamt drei unregelmäßigen Seiten ist reich mit Glyphen verziert, während die anderen nur aus Bruchstellen bestehen. Aus guten Beobachtungen ließen sich sogar schließen, dass es insgesamt drei oder vier dieser Stelen geben muss.

FLUCHT NACH SANKTA BORONIA (13. TRAVIA)

Den Helden und den letzten beiden Golgariten (Borondria und Corvan) sollte schließlich die Flucht mit den Fingerknochen gelingen – verfolgt vom Nirraven, von Lucardus und dem Rest der Knochenhorde. Für die Helden bedeutet dies:

- Answin und sein Heer in Gallys müssen möglichst sofort informiert werden und als Einsatz nach *Sankta Boronia* vorrücken. Verfügen die Helden über keine Möglichkeiten der Fernverständigung, ist es hier ratsam, einen Helden von der Gruppe zu trennen und zu Answin nach Gallys zu schicken.

- Die verletzte Borondria wird den Helden verraten, dass der verhehlende Nebel wieder stärker werden wird, je näher sie mit den *Fingerknochen Etilias* dem Heiligtum kommen. Dennoch ist unsicher, ob sich die Verhehlung schnell genug wieder erholt, um vor den nachrückenden Untoten zu schützen.

In der Tat eröffnen Sulman mit der Knochenhorde und Lucardus mit seinen Truppen von Burg *Boronia* eine Hetzjagd auf die Helden, deren anfänglicher Vorsprung nun stündlich schrumpft.

NEBELHAFTES – ANKUNFT VOR BORONIA

Etwa am Abend des 13. Travia erreichen die Helden endlich *Sankta Boronia*. Die Gegend des Heiligtums wird vom grausamen *Siriom Grim dem Schinder* kontrolliert. Wenn Sie die Helden noch hetzen wollen, können Sie hier Drachengardisten, einen Tatzelwurmreiter oder eine Söldnerschar auftauchen lassen. Spätestens aber durch die Ankunft von Answins Heer im Tal von *Sankta Boronia* ist *Siriom Grim* alarmiert und treibt seine Truppen zusammen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Nebel um das Heiligtum ist fast verschwunden, die Tempelanlage aus ihrer Verhehlung getreten. Doch die *Fingerknochen Etilias* beginnen zu zittern und zu vibrieren, dumpfer Druck umfängt eure Ohren. Aus Richtung Osten eilen Truppen der Schwarzen Lande auf *Sankta Boronia* zu, während plötzlich von Westen her eine Reiterkavalkade unter dem Rabenbanner heranprescht. Answin und Leomar haben es noch rechtzeitig von Gallys aus geschafft. Ein drittes Heer nähert sich von Nordwesten aus dem Gebirge: eure Verfolger.

In diesem Moment seht ihr, wie die schwarzen Raben von *Sankta Boronia* auffliegen. Ein Zeichen! Jubel brandet in Answins Heer auf, während die Schwarzen Truppen einen Angriffsschrei anstimmen.

Der Nebel Borons vergrößert sich mit jedem Schritt. Dann werdet ihr von grauen Schwaden umfassen, während *Sankta Boronia* quälend langsam wieder in seiner Verhehlung verschwindet. Auch die beiden Armeen stürmen in den wachsenden Nebel, und bald könnt ihr nur noch sich entfernendes Kampfgetöse hören.

Ansonsten ist es vollkommen ruhig.

Ihr seid allein und völlig von den Schwaden verschluckt. Doch nach langen, blinden Minuten in den Nebeln umgibt euch ein Leuchten, das langsam in eine bestimmte Richtung weist – Etilia zeigt euch den Weg.

Das Leuchten kommt aus der Schatulle bzw. dem Behältnis der Fingerknochen Etilias. Eine erneute Seelenprüfung ist für die Helden nicht nötig. Borondria wird weiterhin von Schwingenführer Corvan gestützt. Während sie taumelnd die Prüfungen besteht, wird Corvan von seinen eigenen Ängsten und seelischen Wunden übermannt: dem Tod des allein gelassenen Al'Anfaners Dom Amos im Kampf gegen die Knochenhorde und dem Wissen, fast als einziger die Begegnung mit einem Nirraven überlebt zu haben.

Der Seelensammler dagegen kann nicht in den boronischen Nebel vordringen, und auch der Rest der menschlichen wie untoten Kämpfer verliert sich schnell im Schleier des Vergessens. Die Heere verstreuen sich. Answin gelingt es aber, die Truppen der Schwarzen Lande außerhalb des Nebels zu schlagen und das Heiligtum zu sichern.

Dem Seelensammler werden die Helden allerdings in **Kapitel IV: Im Schatten der Gans** erneut begegnet.

IM HEILIGTUM (13. TRAVIA)

Während draußen die schwere Schlacht im Nebel tobt und sich schließlich zugunsten von Answin, Leomar und Lutisana entscheidet, gelangen die Helden ins Heiligtum.

Die Fingerknochen werden wieder an ihren Platz gebracht. Die schwer verletzte Borondria bleibt ebenso hier, um sich von dem Kampf gegen den Nirraven zu erholen. Sie kann zusammen mit dem ebenfalls geschwächten Aedin zu Naris den Helden gegebenenfalls aber noch alle bis hierhin nötigen Informationen über Lucardus, den *Stab des Vergessens* oder Rhazzazor geben.

Lassen Sie die Spieler vor allem über die zentrale Aussage Dom Amos', dass die 'Pforte Uthars zerschlagen werden sollte', ausgiebig diskutieren und mit Hilfe der anwesenden Boron-Geweihten letztendlich auch verstehen: Wenn die Pforte Uthars zerschlagen wäre, würde keine Seele mehr den Weg in Borons Hallen finden.

Spätestens hier sollten die Helden die Märchen und Informationen über den 'Seelensammler' mit ihren bisherigen Erkenntnissen kombinieren und entsprechende Verbindungen zwischen Thargunitoth und Rhazzazor ziehen. Natürlich lehnen Borondria und der zurückgekehrte Aedin ein Zerschlagen des Sternbildes Uthars als 'absurd' und 'unmöglich' ab, doch sollte dies zumindest ein Gespür dafür geben, in welchen Dimensionen Rhazzazor zu denken und planen in der Lage ist.

Noch aber kennen die Helden nicht die Hintergründe für diese Pläne. Sie wissen nicht, dass Rhazzazor mit der Opferung der Seelen des zentralen Mittelreichs seine eigene Seele von Thargunitoth freikaufen will. Da dies nun gescheitert ist, aber Rhazzazor in seinem Plan, sich aus seinem Pakt zu befreien, fortfahren wird, bedeutet dies schlicht und ergreifend, dass er bald einen neuen Gegenspieler bekommen wird: den Seelensammler, der sich den Helden bald als Verbündeter bieten wird.

Garvin ist übrigens noch immer in Boronia und achtet mit Girsal auf den kleinen Albiron – von dessen Abkunft natürlich keiner der hohen Damen und Herren erfahren sollte. Der Deserteur sucht natürlich Kunde über Cella – "Äh, Ihre Königliche Majestät Rohaja meine ich", – zu erhalten.

AUSRUHEN UND AUSBLICK

Danach ist es Zeit, dass sich die Helden ins nahe gelegene Feldlager von Answins Truppen begeben und insbesondere Leomar über die Erkenntnisse der letzten Tage informieren. Von ihm wiederum erfahren sie, dass *Siriom Grim* mit den Resten seiner Truppen wieder zur Trollpforte zurückgekehrt ist. Solange das Heer Answins also vor dem Todeswall steht, ist ein neuerlicher Nachschub der Schwarzen Truppen mit etwas Glück unterbunden. Über Lucardus' Verbleib ist allerdings nichts bekannt.

(*Sankta Boronia* selbst wird auch künftig verhehlt bleiben. Die Trollpforte ist keine klassische Grenze mehr und die Wildermark bildet das Niemandsland zwischen dem Mittelreich und den Schwarzen Landen.)

DRAMATIS PERSONAE II

MIRONA YA MENARIO, THARGUNITOTH-PAKTIERERIN

Erscheinung: Die einst attraktive Kusliker Landedle, die ihren zunehmend kahleren Schädel stets verbirgt, wirkt auffallend bleich und ausgezehrt. Dennoch ist sie stets darum bemüht, würdevoll und beeindruckend aufzutreten. Die Nekromantin ist fast erschreckend schlank, kleidet sich allerdings meist in wallende Gewänder.

Charakter: Mirona ist eine kühl berechnende Strategin, doch seit einigen Jahren gelten ihre Geisterbeschwörungen vor allem der Frage, ob sie wenigstens die Seele in ihrem faulenden Leib retten kann. Im lockeren Verbund mit Rakolus dem Schwarzen plant sie seit einiger Zeit den Verrat an Rhazzazor (siehe auch **Dämonenkron** 93).

Zitat: "Meine Seele hat die Niederhöhlen berührt und wird unbeschadet mit den größten Schätzen zurückkehren."

WOLFRAT VON RABENMUND, DER 'FINSTERMANN', THARGUNITOTH-DAIMONID

Erscheinung: ein zweieinhalb Schritt großer und geradezu unnatürlich dünner Daimonid der Thargunitoth. Nur seine schwarzgrüne, ledrige Haut und die ungeheure Größe unterscheiden ihn von einem wandelnden Skelett. Er trägt stets eine auf seinen schlanken Körper angepasste, blauschwarze Vollrüstung. Der 'Finstermann' führt zwei schmale, scharfzählige und schwarze Schwerter, mit denen er exzellent umzugehen versteht.

Charakter: Der Sohn Answins von Rabenmunds (und damit Bruder von Barnhelm und Ludeger) fand im *Magnum Opus des Weltenbrandes* den Tod (SidW 60). Feuer und Hitze hatten ihm fast vollständig das Fleisch vom Körper gerissen. Mirona ya Menario hauchte ihm den Atem Thargunitoths ein und erhob ihn in den Namenlosen Tagen 1027 zum Unleben. Seitdem dient er Mirona als Heerführer, der ein besonderes Interesse daran hat, erneut 'Burggraf' von Burg *Rabenmund* zu werden.

Zitat: Der Finstermann ist stumm.

RANJANDA VON RABENMUND J.H., LEIBMAGIERIN ANSWINS

Erscheinung: herbe, 34-jährige Schönheit mit langen braunen Locken, weiß dank ihrer Kleidungsarotten ihr Aussehen in Pose zu setzen, wachsamer Blick

Charakter: Abgängerin der Magierakademie zu Gareth, besticht durch ihren Wortwitz und ihren wachen Geist, karrierebewusst, weiß aber, sich durch zuvorkommende Art Freunde zu machen und ihre Vorteile zu sichern, Schwester von Leomar Bernfried, befreundet mit Ludeger, pro Answin

Zitate: "Politik ist vor allem eine Sache des richtigen Geschmacks."
– "Man muss die Rabenmunds nicht lieben, um Answin zu unterstützen."

BORONDRIA, GROßMEISTERIN DER GOLGARITEN

Erscheinung: schwarzes Haar im Pagenschnitt, strenger Blick, Mitte vierzig, recht klein

Charakter: Ruhig und streng führt Borondria den Orden der Golgariten. Ihr größter Kampf gilt neben dem Schwarzen Drachen von Warunk der alantischen Kirche sowie der Disziplinlosigkeit, die ihrer Meinung nach in Schwäche und Versuchung mündet.

Zitat: "Reue ist immer nur der zweite Schritt. Der erste ist, nicht zu freveln."

GUNTER DONNERFAUST VON GREIFENFELS, HEERMEISTER DER RONDRA-KIRCHE

Erscheinung: Der fast zwei Schritt große Mittvierziger mit schulterlanger Löwenmähne ist ein Bär von einem Mann. Auf dem Schlachtfeld nutzt er seine laute Stimme und seine ungeheure Kraft, wegen der seinen Weihenamen trägt, gleichermaßen effektiv. Statt der Linken trägt er eine Prothese aus Zwergenstein.

Charakter: Selbst der Verlust seiner linken Hand in den Kämpfen um Ilsur konnte die optimistische Lebenseinstellung des Arivors nicht trüben, der gerne trinkt, feiert und lacht und freudig kämpft (so dass er in der Kirche teils als Kor-Jünger verschrien ist).

Zitat: "Mut und Ehre sind keine Frage des Standes. Ob Kriegsfrau, König oder Knecht – jeder vermag sein Leben in Rondras Sinne zu leben!"

LUCARDUS VON KEMET

Erscheinung: Das bleiche Gesicht schmal und knochig, die langen rabenschwarzen Haare wie matt glänzender Samt, der hagere schmale Körper gebeugt und wie im Schläfe wandelnd, wirft vier Schatten. Lediglich an der Seite der untoten Madalena schwinden alle Makel, und er erstrahlt in einer düsteren Schönheit, die ihm die geheimnisvolle Aura eines mächtigen Vampirs verleiht. Stets in eine finstere Rüstung aus Basiliskenschuppen gewappnet, reitet er ein schwarzes, dämonisches Ross.

Charakter: Lucardus' Handeln wird nicht von Grausamkeit bestimmt, sondern von Gleichgültigkeit. Er folgt allein seiner Geliebten, die in Gestalt seiner in jungen Jahren verstorbenen Gemahlin Madalena stets in seiner Nähe weilt. Lucardus' Herz ist gebrochen, sein Geist verwirrt. Kein Traum vermag ihm Linderung zu bringen, kein Vergessen erleichtert seine Seele.

Zitat: "Fürchte dich nicht – das Jenseits wirst du nie erblicken."

Answin von Rabenmund, Leomar vom Berg, Lutisana von Perricum und Ludeger von Rabenmund sind im *Anhang* auf S. 114ff. beschrieben.

ABENTEUERPUNKTE II

Mit dem zweiten Kapitel des Abenteuerbandes hat sich jeder Held **400 Abenteuerpunkte** verdient, dazu bis zu weiteren **200 AP** für besondere Erlebnisse und Erfahrungen.

Jeder Held bekommt drei **Spezielle Erfahrungen** auf *Kriegskunst* sowie je zwei auf die am häufigsten angewandten Waffen- und Körperlichen Talente (etwa *Schleichen*, *Sinnenschärfe*) und hauptsächlich verwendeten Zaubern.

KAPITEL III: DER VERRAT DES LÖWEN

DIE FRONTEN VERHÄRTEN SICH

ERSCHÖPfte KÄMPFER (14. TRAVIA)

Nicht nur die Helden sind nach den Ereignissen der letzten Wochen erschöpft. Einige der schwächeren oder älteren Soldaten sind nach der Schlacht um *Sankta Boronia* nur noch schwer zum Weiterkämpfen zu motivieren. Sie klagen über schwere Glieder, Müdigkeit, Kraftlosigkeit. Hierbei handelt es sich um die ersten Auswirkungen des angespannten Vierecks der vier Trollstelen nach der Aktivierung der letzten Stele in Wehrheim. Langsam, aber sicher beginnt es nun, Land und Leuten die Lebenskraft zu entziehen.

Ein Bote Rohajas (15. TRAVIA)

Kurz nachdem sich die Truppen Answins und die Rondrianer unter Gunter von Greifenfels an der Trollpforte positioniert haben, erreicht der junge Ritter *Alvin von Mersingen* das Heer – ein Bote Rohajas. Er sucht zunächst die Helden auf, überbringt Grüße der Königin und erkundigt sich dann nach dem aktuellen Befehlshaber. Als die Helden antworten, dass dies Answin von Rabenmund sei, fragt er sie, ob sich Leomar vom Berg im Lager befinde. Da die Helden dies bestätigen, begibt sich der Bote ins Zelt von Leomar, um diesem ein gesiegeltes Schreiben Rohajas zu übergeben und dann anschließend bei Answin von Rabenmund vorstellig zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ludeger von Rabenmund betrachtet abschätzig den Boten, als dieser vor Answin eine Verbeugung andeutet: "Answin von Rabenmund. Ich überbringe Botschaft von Ihrer Königlichen Majestät Rohaja von Gareth: Rommilys ist am 8. Tag des Travia 35 Hal aus der Hand des tyrannischen Asmodeus von Andergast befreit worden. Einwohner und Geweihte befinden sich nach Monaten des Schreckens nun in Sicherheit. Die Truppenreste Asmodeus' sind in das Land zwischen Rommilys und Gallys geflohen. Hiermit sei Leomar vom Berg auf Befehl der Königin neuer Marschall aller Truppenteile im Norden, Befehle sind bereits an ihn ergangen. Ihr aber, Answin von Rabenmund, habt Euch umgehend nach Rommilys zu begeben. Dort werdet Ihr Euch, nachdem Ihr vor 15 Jahren aus kaiserlicher Haft geflohen seid, in die Gewalt und Gnade der Kronprinzessin Rohaja, Königin von Garethien, Darpatien und dem Kosch, überstellen, bis über Euch ein endgültiges Urteil gefällt wird."

Während der Bote spricht, verhärtet sich Answins Gesicht immer mehr, doch es ist Ludeger, der zornig antwortet: "Dieses Kind sollte dankbar sein, dass jemand das Reich befreien kommt! Richtet Rohaja aus, dass ..."

"Schweig, Ludeger!", fährt Answin laut auf.

Der Bote räuspert sich unbehaglich und fährt fort. "Zudem lässt Irmegunde von Rabenmund, Fürstin von Darpatien und Haupt der Familie Rabenmund, Euch, Answin von Rabenmund, folgende Botschaft schicken: 'Tot seid Ihr für die Familie Rabenmund, Herr Answin, und tot werdet Ihr auch für das Reich bald sein. Der Zeitpunkt Eurer Rückkehr ist wahrhaft übel gewählt und zeugt von Eurer Ehrlosigkeit, die die Rabenmunds zum wiederholten Male in tiefe Schande stürzt!'"

Damit tritt Ritter Alvin blass einen Schritt zurück.

Bleierne Stille legt sich über das Zelt, aller Augen sind auf Answin gerichtet. Der steht, die Augen auf die Karte des Mittelreiches fixiert, mit hinter dem Rücken verschränkten Händen und eingefallenen Schultern eine Weile stumm da. Dann erhebt er seine tiefe Stimme bestimmt zu einer Antwort. "Sagt der Königin, dass Wir vor der Trollpforte stehen, diese befreit und gesichert haben und nicht daran denken, Uns irgendwohin zu überstellen! Wir haben Greifenfurt, Burg Rabenmund, Wehrheim und Boronia be-

freit. Wir denken, das dürften wichtige Neuigkeiten für Rohaja sein." Ein Funkeln hält in seine Augen Einzug, als er nach einer Pause kalt weiterspricht: "Und bestellt Unserer Base Irmegunde, Blut sei Blut und Ehre sei Ehre. Beides kann einem nicht absprechen, wer davon keinerlei Begriff hat!"

Damit verabschiedet Answin den Boten und verlässt mit langen Schritten das Zelt, gefolgt von seinem Sohn.

Die Worte Irmegundes an Answin sind eine deutliche Warnung an den einstigen Thronräuber. Die nicht immer mit der Garether Politik einverständene Fürstin hatte nach der Rückeroberung von Rommilys Farbe bekennen müssen und sich hinter Königin Rohaja gestellt.

Noch ist Answins Entfernung aus der Familie nicht offiziell, doch schon bald werden die Answin-Gegner Goswin d.J. und Hilgert von Rabenmund (siehe S. 41) Rommilys erreichen und dort mit Fürstin Irmegunde einen provisorischen Familienrat einberufen, auf dem Answin tatsächlich ausgestoßen werden wird.

Bevor er sich wieder auf sein Pferd schwingt, nimmt der Bote noch gern Informationen der Helden mit nach Rommilys. Dazu könnten auch Angebote gehören, zwischen Rohaja und Answin zu vermitteln. Nur wenig später lässt Leomar von Berg die Helden in sein Zelt bitten.

SYMBOLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Leomar beugt sich im Studium über einen Stapel Karten. Eure geübten Blicke erkennen das Ochsenwasser, die Trollpforte, Wehrheim, Rommilys, Gareth.

"Answins Zug an die Trollpforte ist ein Symbol. Bis hier gehen die Schwarzen Lande, und nicht weiter."

Der Marschallsstab gleitet über die Gipfel der Schwarzen Sichel zu den Trollzacken. Kleine aufgemalte Greifen in den Gebirgen sind teils herausgestrichen, teils weggeschabt, doch die hellen Stellen klaffen wie Löcher in den Gebirgen. "Symbole sind wichtig, insbesondere in solch finsternen Stunden wie diesen." Leomars Blick hebt sich von der Karte und ruht auf euch.

"Symbole wie das Reichsschwert *Silpion*, denn wer mit dem Kaiserschwert traditionell am 21. Ingerimm einen Stein spaltet, hat die Kaiserkrone fast schon sicher. Seit Galotta vor der Dritten Dämonenschlacht König Brin getötet und *Silpion* geraubt hat, sagen viele Leute, es sei für das Kaiserreich unmöglich, gegen die Schwarzen Lande zu siegen. Darin bestätigt sehen sie sich, seit das Reichsbanner vor Wehrheim vernichtet wurde. Ihre Majestät die Königin hat mir in diesem Schreiben befohlen, *Silpion* zurückzuholen. Euch empfiehlt sie mir dabei als die besten Streiter für diese Queste."

Er tritt einen Schritt nach hinten, von den Karten weg. Ein Teil des Zeltes ist verhüllt, wie ihr jetzt seht. Leomar zieht den Vorhang zur Seite und lässt euren Blick auf einen Käfig fallen, in dem eine alte Frau liegt, geknebelt und gefesselt an Beinen und Armen. Zwei Wächter stehen an der Seite des Käfigs, aufmerksam die alte Frau beobachtend.

"Sie irrte jüngst auf dem Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht umher, als wir sie fanden."

Leomar zeigt euch eine Maske – eine Doppelmaske mit je einem Gesicht vorne und am Hinterkopf. Die beiden Gesichter könnten unterschiedlicher nicht sein: eines ist dämonisch verzerrt, das andere menschlich gütig. "Eine abartige Sektiererin aus Warunk. Sie sagt, sie sei auf Pilgerfahrt zu dem Feld, auf dem das wahre Gesicht des Reiches entblößt worden sei." Leomars Gesicht verzieht sich vor Ekel bei der Verwendung dieser Worte.

„Wir haben sie verhört. Sie bestätigt die Gerüchte, dass *Silpion* in Warunk sei und dort 'seiner Bestimmung zugeführt' werde – was auch immer das bedeuten soll.“

Die Alte – *Zantija* – gehört dem *Kult der Zwei Gesichter* an, der von *Rakolus dem Schwarzen* angeführt wird (siehe *Der Kult der Zwei Gesichter*, S. 66f.). Die Alte ist fest in ihrem Glauben und überzeugt davon, auf der Seite der Unbezwingbaren zu sein. Sie glaubt, dass stets ein Gleichgewicht zwischen Gut und Böse bestehen muss – auch zwischen Dämonen und Göttern. Jedes Mal, wenn auf einer Seite eine Machtfigur fällt, wird sie durch eine stärkere ersetzt werden – womit letztlich immer ein Gleichgewicht herrscht. „Immer, wenn ihr meint, einen Sieg errungen zu haben, habt ihr nur den Weg bereitet für das nächstgrößere Übel.“

Was genau Rhazzazor mit *Silpion* vorhat, weiß *Zantija* nicht. Doch sie hat gehört, dass er es aus *Yol-Ghurmak* gekauft und nach Warunk hat bringen lassen.

REICHSSINSIGNIEN

- *Silpion* wurde seit Brins Tod vor der Dritten Dämonenschlacht in Galottas Händen vermutet.
- Die *Raulskrone* gilt als 'in Sicherheit beim Reichsregenten'.
- Das *Reichsbanner* wurde vor Wehrheim vernichtet.
- Das *Auge des Morgens* befindet sich in Punin.
- Das *Geheime Reichssiegel* ist in der Obhut Rohajas.
- Der *Zweihänder Alveranstreuer* wird in Gareth aufbewahrt. Andere Insignien werden in Burg *Rudes Schild* aufbewahrt.

DER AUFTRAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Königin Rohaja braucht ein Symbol, unter das sie ihre Herrschaft stellen kann. Gegen Answin und Jast Gorsam benötigt sie alle

Zeichen der kaiserlichen Legitimation, die sie bekommen kann. Vor allem richten diese Zeichen in den Händen Anderer großen Schaden an. Wer weiß, vielleicht greift der Regent sich Reichsapfel und Krone, um sich zu stärken und Rohaja den Thron strittig zu machen. Rohaja braucht das Reichsschwert, das schon Kaiser Hal und König Brin trugen, als starkes Symbol der kaiserlichen Macht.“ Leomar hält kurz inne. „Vielleicht würde sich selbst Answin *Silpion* beugen. Die beiden Heere vereint ...“ Ihr seht die Rädchen im Kopf des Strategen drehen. „Das könnte – das würde das Mittelreich retten.“

Leomar nickt nachdenklich: „Zudem glaubt die Königin, dass ihr vielleicht in Warunk, im Hort des Drachen, mehr über seine geheimen Pläne im Mittelreich herausfinden könnt. Daher reiche ich den Befehl der Königin, der zukünftigen Kaiserin des Mittelreiches, als Bitte an euch weiter: *Bergt Silpion*. Sucht nach Hinweisen über Rhazzazors Absichten. Und kehrt wohlbehalten zurück.“

Ein weiterer Anlass, Rhazzazors Pläne zu untersuchen und in die Warunkei zu ziehen, könnte die Hoffnung sein, etwas über Emers Schicksal in Erfahrung zu bringen, die der Drache in seinem untoten Leib mit sich fort trug (siehe *SidW 88f., 102*).

Leomar vom Berg hält Answin nach seinen militärischen Erfolgen tatsächlich bereits für eine Alternative zu Rohaja und spielt mit dem Gedanken, diesem *Silpion* zu übergeben, um die Kräfte des Mittelreiches hinter ihm zu vereinen.

AUSRÜSTUNG

Die Helden erhalten – soweit vorhanden – jegliche Ausrüstung, die sie benötigen. Einfache Verkleidungen sind kein Problem, ebenso wenig Rationen, Fackeln, Seile und ähnliches. Potente Heiltränke gibt es leider keine (3 kleine Einbeerentrünke zu je 10 LP), dafür aber einen ordentlichen Astraltrank (mit 21 AsP). Geben Sie den Helden das Gefühl, dass Leomar alles für sie tun würde, um sie bestmöglich auszustatten, aber die Mittel sehr begrenzt sind. Das Kartenmaterial der Gegend ist leider veraltet.

DIE REISE NACH WARUNK

Warunk ist etwa 180 Meilen von der Trollpforte entfernt, der ehemaligen Reichsstraße über Altzoll folgend. Zu Fuß dauert die Reise etwas über eine Woche, mit Pferden 4 bis 5 Tage (mit Pferden kann man aber auch hier kaum unentdeckt reisen). Die Bevölkerung hat sich mit der Herrschaft des Drachen arrangiert, doch seit die Alpträume schlimmer geworden sind, wird auch das tägliche Leben schwieriger (siehe unten). Für eine genauere Beschreibung der Warunkei nehmen Sie bitte *Unter der Dämonenkrone*, Seite 79 bis 97, zur Hand.

Mögliche Methoden, um nach Warunk zu gelangen, und die Probleme, die daraus resultieren können:

- **Verkleidung als Bauern oder Söldner:** Die Helden gelangen in die Warunkei hinein. Als gute Kämpfer (oder Magier) werden sie von einem Söldnerhaufen oder einer Abteilung der Drachengarde zwangsrekrutiert oder als offensichtliche Deserteure verhaftet.
- **Auf Wildniswegen abseits von Örtlichkeiten:** Die Wildnis in den Schwarzen Landen wird meist nicht umsonst gemieden. Geisterdörfer

mit in den Betten liegenden Leichen, in denen etwa ein gefangener Morcan darauf wartet, die Helden in Alptraumwelten zu ziehen, oder pikenbewehrte Menschenjäger auf hühnerbeinigen Gumai-Kal (*Dämonenkrone 96*), die nach Flüchtlingen suchen.

- **Verhehlung durch Magie oder Liturgien:** Magie (etwa *WIDERWILLE* oder *IMPOSTORIS*) ist gut geeignet, die Warunker zu täuschen, könnte einem Magier der Drachengarde aber auffallen. Liturgien werden den Helden zum Verhängnis, wenn ihnen ein reisender Paktierer begegnet, wie zum Beispiel ein Gesandter vom kaiserlichen Hof zu Yol-Gurmak, der nach Warunk unterwegs ist.

- Möglicherweise verfügen Ihre Helden über *Fliegende Teppiche*, *Dschinne*, *Hexenbesen* oder Ähnliches. Um die Reise nicht allzu schnell und langweilig vergehen zu lassen, sollten Sie ihnen einige Karakil-Reiter oder (nachts) die untote Perldrachin *Lycarexa* (siehe Seite 76) entsenden oder sie durch Hilfeschreie auf dem Boden zur Landung zwingen.



DURCH DEN WALL DES TODES

An der Trollpforte selbst steht der Wall des Todes, die frühere Ogermauer, ein Bollwerk gegen eindringende Heere. Gegen kleine Gruppen von Helden ist sie dennoch nicht nutzlos: vier Meilen lang, acht Schritt hoch und dick, in zwei Türmen endend, je 40 Schritt hoch. Unzählige Pfeilgeschütze, Gargylen, eingegrabene Untote, Fallen, Söldner ... Trotz des Ausmarsches des endlosen Heerwurms ist der Wall

des Todes noch gut bewacht, und es ist ein schier unmögliches Unterfangen, hier ohne ein bedeutsames Heer durchzubrechen. Nördlich und südlich des Walles führen die weiteren Befestigungsanlagen noch fünfzehn Meilen in die Berge hinein, nun nur noch vier Schritt hoch, tags von Söldnern, nachts von Untoten bewacht. Die Helden können sich ...

- nach einer Kletterpartie in die Berge an den äußeren Befestigungsanlagen kurz vor der morgendlichen Wachübernahme der Söldner vorbeischleichen,
- dreist als Söldner oder Drachengardisten Lucardus' verkleidet durch das Tor spazieren (dann sollten sie aber besser die Passworte kennen),
- sich mittels Dschinnenmagie über die Mauer oder durch die Berge seitlich davon transportieren lassen
- oder den langwierigen und gefährlichen Weg am Rande der Trollzacken nehmen, den sie bereits zur Silbermine genommen haben, und sich dann weiter nach Osten durch die Berge schlagen.

ALTZOLL – DAS SCHWARZE WEHRHEIM

70 Meilen vom Wall des Todes entfernt liegt Altzoll, als Rüstkammer des Schwarzen Drachen das ehemalige Pendant zu Wehrheim. Seit dem Fall Wehrheims steht Altzoll an der Spitze, doch die Hochstimmung hielt nicht lange: verdorbene Ernten, die verstärkten Alpträume, die Niederlage in Gareth – all das führte dazu, dass sich die Stadt in ein Pulverfass voller gereizter und brutaler Söldner und Gardisten verwandelt hat.

Die Helden sollten die Stadt umgehen. Falls sie das nicht von sich aus vorhaben, wird ein flüchtender Händler ihnen eine halbe Stunde vor den Stadttoren entgegenkommen und ihnen nahe legen, diesen 'Hexenkessel' zu meiden.

SPIONIEREN IN DER STADT

Natürlich ist Altzoll andererseits eine hervorragende Gelegenheit, die Stärke des Feindes aususpähen. Wenn die Helden dies nutzen wollen, machen Sie es ihnen nicht einfach: In der Stadt halten sich etwa 600 lebende Menschen verschiedener Bewaffnung und guter Rüstung auf, von denen etwa ein Drittel kampfbereit scheint. Anführer der Kämpfer ist erstaunlicherweise *Yelnan von Dunkelstein*, von dem man sagt, er sei ein Getreuer des transsylvanischen Arngrimm von Ehrenstein (Herzog von Tobrien von Galottas, nun seinen eigenen Gnaden). Westhalb aber Arngrimms Vasall Yelnan nun Truppen in Altzoll stationiert, bleibt schleierhaft.

Die Helden hören Gerüchte, nach denen Leonardo der Mechanicus in Yol-Ghurmak mit Arngrimm von Ehrenstein um die Macht in Transsylvanien ringen soll. Um sich Verbündete zu schaffen, schickt Arngrimm Asmodeus' Entsatz nach Rommily. Die Helden werden Yelnan deshalb im **Kapitel IV: Im Schatten der Gans** bei der Verteidigung von Rommily wieder gegenüberstehen.

Der Schwarze Drache gewährt momentan natürlich gerne allen Heerhaufen freien Einzug in das Mittelreich.

DAS ERDHEILIGTUM

Auf dem Hin- wie dem Rückweg können die Helden vielleicht in dem mysteriösen Erdheiligtum bei Altzoll Schutz finden, in das man durch eine fast undurchdringliche Hecke eindringen muss. Besonders Hexen, Druiden, Humus-Elementaristen oder Elfen können einen Weg in das Erdheiligtum finden. Im Innern können die Helden eine trollische Raumbilderschrift erkennen.

Auf dem Hinweg können die Helden hier Lebensenergie zurückgewinnen, um sich für ihre Aufgaben zu wappnen. Diese Quelle sollte auf dem Rückweg jedoch nicht zu nutzen sein, weil sich auch das Land regenerieren muss. Eine genauere Ausgestaltung dieser Zuflucht sei Ihnen überlassen; siehe auch **Dämonenkrone 81**.

ALPTRÄUME

Sobald die Helden etwas tiefer in die Warunkei eindringen, werden sie – die Intuitiveren vielleicht schon ab der zweiten, alle jedoch spätestens

ab der vierten Nacht – in jeder Nacht von Alpträumen heimgesucht. (Auswirkungen wie *Schlafstörungen*, **AH 115**: LE-Regeneration 1W6-3, AU max. ¼ des Werts, die ersten 6 Stunden des Tages alle Talentproben um 2 erschwert, Jähzorn verdoppelt).

Die Alpträume der Helden – wie auch der ganzen Bevölkerung – sind die Alpträume des Schwarzen Drachen selbst. Und oft träumen viele dasselbe (am nächsten Tag ist das in den Dörfern üblicherweise eines der Hauptgesprächsthemen).

Die Helden können herausfinden, dass die Alpträume seit fast einem halben Jahr deutlich schlimmer geworden sind (und auch 'dichter', als wären die Alpträume ganzer Generationen hinzugekommen). Die Menschen sind gereizt (auch die Gardisten) und krankheitsanfällig. Es sollte klar werden, dass die Menschen diesen Zustand nicht mehr lange ertragen können. Das Datum der Verstärkung der Träume Rhazzazors passt mit seiner Vertreibung aus Gareth durch den *Stab des Vergessens* zusammen.

Die Alpträume zeigen diffuse Bilder Warunks, der goldenen Pyramide, der nahenden Helden, Blutopfer auf der Pyramide, ein schwarzes Schwert, ein wachsendes Heer, Leomar und Answin und vieles mehr, auch aus der Vergangenheit des Stabes (hier können Sie frei erfinden oder Hinweise auf eigene Questen einfließen lassen).

Vor allem aber handeln die Traumbilder bedeutend oft von einem Ringen des Schwarzen Drachen mit einem riesigen, bedrohlichen Schwarzen Schatten – es ist der Kampf Rhazzazors gegen Thargunitoth um seine Seele.

DIE TOTEN LANDE

Schließlich tauchen am Horizont die Ausläufer der berüchtigten Toten Lande auf: schwarze Streifen, die sich quer durch das ganze Land ziehen. Der Himmel ist grau und trüb und meist so wolkenverhangen, dass kein Strahl des Sonnenlichts hindurch dringt. Hier werden den Helden auch tagsüber Untote begegnen, die auf den Straßen Reisende jedoch meist unbehelligt lassen.

Die letzten Meilen bis Warunk werden die Helden durch die Toten Lande ziehen müssen. Erd- und naturverbundene Charaktere – Hexen, Druiden, Magier, Elfen, Geoden, Elementaristen etc. – müssen empfindliche Einbußen von bis zu 7 Punkten auf Talentproben und entsprechende magische Handlungen hinnehmen. An Rast oder Schlaf ist hier gar nicht zu denken (keinerlei Regeneration, außer auf Ausdauer – in einem Viertel der Geschwindigkeit auf maximal die Hälfte des Grundwerts).

SCHÄDELPYRAMIDEN

Warunk ist bereits aus der Ferne auszumachen: Einer Gigantenfaust gleich ragt der Molchenberg, an dessen Nordhang die Stadt gebaut ist, aus der Ebene hervor.

Die Helden nähern sich der Stadt von Westen, der Radrom – am Katarakt selber 100 Schritt, sonst immer noch 60 bis 70 Schritt breit – trennt sie von ihrem Ziel. Die weithin bekannte Schwimmbrücke aus der Rohalszeit führt heute noch über den Fluss.

Eine gute halbe Meile vom Fluss entfernt endet das Tote Land. Spiralförmig um die Stadt herum ragen schritthohe Schädelpyramiden und reich mit Knochen verzierte Pfähle in den Himmel. Manche Schädel drehen und wenden sich nach Passanten und klappern bedrohlich mit den Zähnen – möglicherweise Augen des Schwarzen Drachen. Offensichtlich markieren die Schädelpyramiden die Grenze zum Toten Land und den wilden Feldern mit verdorbenem Korn, die von einsamen Vogelscheuchen bewacht werden.

KRÄHEN

In den letzten ein, zwei Tagen vor Warunk sollten den Helden immer mehr starrende Krähen auffallen.

Besonders, wenn die Helden verätherische Handlungen vollführen (etwa Liturgien oder Zauber wirken), sind die Krähen zunächst aufmerksam und schwingen sich dann davon. Diese Spione des Magiers Rakolus des Schwarzen (siehe S. 73) melden ihrem Meister die Ankunft der Helden in Warunk.

DIE STADT DES SCHWARZEN DRACHEN

WARUNK

Eine genauere Beschreibung von Warunk finden Sie in **Dämonenkron** 88ff. sowie im Abenteuer **Das letzte Banner** im Band **Kreise der Verdammnis**.

In Warunk leben über 10.000 Menschen, und damit ist die Stadt die größte Metropole der Schwarzen Lande (seit Yol-Ghurmak durch die Fliegende Festung einen guten Teil seiner Bewohner verlor). Die Stadt ist zweigeteilt: Auf dem Nordhang des Molchenbergs liegt in fünfzig Schritt Höhe Hoch-Warunk. Vom Westen kommend führt ein gewundener, 1.200 Schritt langer und nur anderthalb Schritt schmaler Serpentinweg empor, gepflastert mit den Schädelknochen unzähliger Menschen und Tiere, bewacht von vier Bastionen, je eine an jeder Serpentine.

Das Tor nach Hoch-Warunk wird momentan durch die *Drachengarde* stark kontrolliert (siehe **Schatten über Warunk**). Der Stadtteil auf dem Molchenberg ist noch einmal von einer zwölf Schritt hohen Mauer umgeben, in der sich das **Alptraumschloss der Heulenden Finsternis** (2), eine Burg in der Burg, und natürlich die **Goldene Pyramide** (1), der Sitz Rhazzazors, befinden.

Die Unterstadt, wo auch die meisten Lebenden wohnen, starrt vor Schmutz und stinkt nach Verwesung – Grund dafür sind die auf den Straßen liegenden Leichen: Niemand wagt zu berühren, was des Drachens ist.

Doch ist man erst einmal in den Häusern, so scheint man eine andere, eine bessere Welt zu betreten: Sie sind sauber und aufgeräumt, ein jeder zieht die Schuhe aus, Gäste erhalten (ein wenig) zu essen und zu trinken; es ist warm und halbwegs gemütlich.

Es ist keine Überraschung, dass die Warunker Wichtel, kleine Kobolde, die bisweilen im Haushalt aushelfen, sich hier angesiedelt haben. (Behalten Sie die Wichtel in der Hinterhand, um die Helden im äußersten Notfall aus einer brenzligen Situation zu retten.)

Bemerkenswerte Örtlichkeiten in der Stadt sind das **Bordell zu Rondras Zitzen** im ehemaligen Rondra-Tempel (6), die Kellerkaschemme **Otterngrube** (7) sowie die vielleicht aus dem Abenteuer **Das letzte Banner** bekannte **Kreuzergasse 7** (8) – Treffpunkt der Widerständler gegen die Nekromanten in Warunk.

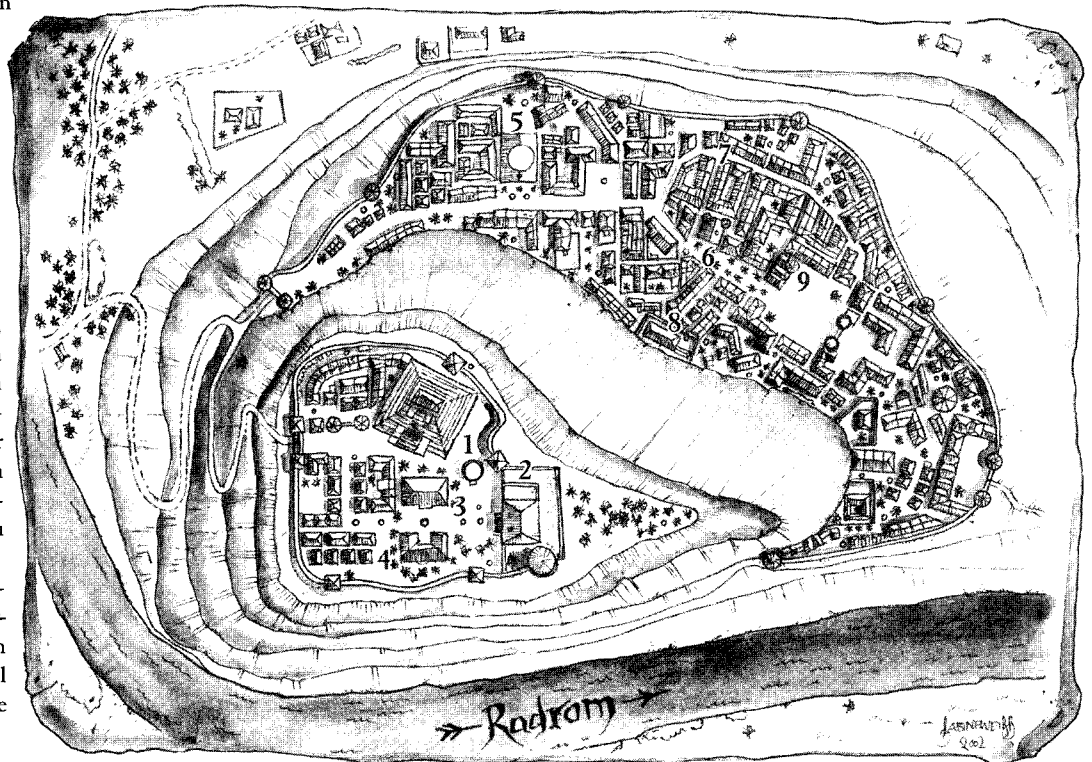
Beschwörerkreis des Karasuk (4) nennen, und erzählen von den ersten paar Absolventen, die bereits die Lande bereisen, um nach Nachwuchs zu suchen.

Während Galotta Transsylvien auspresste, um die Fliegende Festung zu errichten, und Xeraan aus seinem Reich die letzte Goldmünze holen will, hat Rhazzazor einen Staat errichtet, in dem die Menschen leben können, ohne Dämonen verehren und ohne ständig den eigenen Tod fürchten zu müssen. Und die Leute arrangieren sich damit, dass der größte Zoll an den Drachen die Leichen der Familie sind und dass wandelnde Skelette eben bisweilen dazugehören.

Während in den anderen Reichen Tobriens eine zweite Garde von Schurken nur darauf wartet, den jeweiligen Heptarchen zu ersetzen, wächst hinter der ambitionierten und teils untreuen zweiten Garde eine treue dritte heran. Selbst wenn Rhazzazor vernichtet wäre: Die Warunkei wird offensichtlich fortbestehen.

SCHATTEN ÜBER WARUNK

Die Helden sollten sich im Klaren darüber sein, dass sich *Silpion* als ehemaliges Reichsschwert und Trophäe vermutlich dort befindet, wo auch Rhazzazor zu finden ist: in der Goldenen Pyramide. In die schlimmste aller Alptraumfesten einzudringen, wird den Helden aus einem Grund auch relativ leicht gelingen: *Rakolus der Schwarze*, einer



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 |

EINDRÜCKE UND STIMMUNGEN

Seit die Alpträume des Drachen schlimmer geworden sind, hat sich die ohnedies gedrückte Stimmung in der Stadt noch weiter getrübt. Trotzdem hat sich ein *modus vivendi* eingependelt: Man kann junge Kämpfer sehen, die stolz darauf sind, von der *Drachengarde* ausgebildet zu werden, und hoffen, bald in diese aufgenommen zu werden. Novizen schwärmen von den kleinen Gruppen in der Akademie, die sie den

der Nekromanten von Warunk, arbeitet im Verborgenen subtil an Rhazzazors Fall (oder doch zumindest weiterer Schwächung). Eigentlich versuchte er, die Warunker Widerständler mit dem Krüppel *Iribaaryan* zu sich zu locken, um ihnen *Silpion* in die Hände zu spielen – von dem er weiß, dass es dem Drachen wichtig ist. Die Widerständler sind jedoch zu misstrauisch, und die Helden sind Rakolus umso lieber, denn so wird das Schwert gleich außer Landes gebracht.

Dass ein Eindringen kaum durch die Vordertür möglich ist, sollte spätestens dann klar sein, wenn die Helden nach Hoch-Warunk hinein wollen, wo die Drachengardisten nicht nur ausführlich Gepäck und Bewaffnung überprüfen, sondern die Magier der Drachengarde mit einer variierten Form des Kugelrituals *Warnendes Leuchten* die Eintretenden darauf hin untersuchen, ob sie dem Drachen zu schaden gedanken. Haben sie einen Verdacht, untersuchen sie die fraglichen Personen mit ANALYS, SENSIBAR oder gar BLICK IN DIE GEDANKEN auf Verwandlungen, Illusionen oder geplante Attentate. Auch fliegend kommt man nach Hoch-Warunk nicht hinein: Stets (auch am Tag) hocken ein untoter Riesenalk und ein untoter Perldrache selbstzufrieden auf den höchsten Dächern des Molchenbergs und lassen ihren Blick aufmerksam schweifen.

Es gibt aber einige anderen Möglichkeiten, wie die Helden in den Molchenberg unter der Goldenen Pyramide kommen; vielleicht kennen die Helden auch schon von früheren Erlebnissen eine Methode. Dieser Abschnitt beschreibt einen weiteren Weg in den Molchenberg hinein.

DER KRÜPPEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr durch die Unterstadt geht, seht ihr vor einer Kaskasche namens *Otterngrube* zwei Gestalten, die einen Krüppel verprügeln. Der Krüppel ist groß – sicher 1,90 Schritt, wenn er denn gerade stehen würde –, doch er läuft gebückt. Obwohl er kräftig genug aussieht, um den beiden mit wenigen Schlägen Manieren beizubringen, hebt er nur furchtsam die Hände, um sein Gesicht zu bedecken.

Die Kämpfer versetzen dem Krüppel einige heftige Schläge und zischen dann: "Wenn du darüber nicht schweigst, wirst du sterben. Niemand darf dort hinein, verstehst du? *Niemand!*"

Der Riese wimmert nur und murmelt wirres Zeug.

Hesindian, der jetzt Iribaaryan genannt wird, war vor dem Fall Warunks ein Geweihter der Hesinde, doch bei der Schlacht vor acht Jahren wurde sein Rücken und auch sein Kopf schwer verletzt. Als er erwachte, hatte er den größten Teil seiner Intelligenz eingebüßt und war körperlich zum Krüppel geworden. Einige der Bewohner Warunks erkannten den Geweihten und halfen ihm. Er hat seine beeindruckende Körperkraft nicht verloren und macht sich immer wieder nützlich. Jedem, der ihn Hesindian nennt, wird er eine Ohrfeige (kein Schaden) verpassen. Er hat gelernt, dass dieser Name gefährlich ist.

Alternativ zu dieser Begegnung können andere Warunker die Helden an Iribaaryan verweisen, wenn diese sich nach jemandem erkundigen, der sich im Molchenberg auskennt. "Der große Strolch treibt sich dort oft herum", hört man die Leute dann reden.

IRIBAARYANS GEHEIMNIS

Iribaaryan bringt die Helden zu seinem dreckigen kleinen Schuppen, der gerade einmal vor Regen schützt, und berichtet ihnen von dem Eingang in den Molchenberg, den er vor Kurzem aus Zufall entdeckt hat und für wichtig hält – doch keiner will ihm zuhören. Der Krüppel ist durch Mitglieder des *Kults der Zwei Gesichter* auf den Eingang gestoßen, der unter dem Katarakt liegt. Dies gehört natürlich zu Rakolus' Plan, der eigentlich Warunker Widerständler zu *Silpion* locken wollte, mit den Helden aber gerne auch Vorlieb nimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aufgeregt und ängstlich schaut sich Iribaaryan um, bevor er in eine Richtung weist. "Niemand wissen", sagt er langsam, als wolle er es flüstern, könne aber leise von langsam nicht unterscheiden. "Böse Leute, schlagen Iribaaryan. Wollen, dass Iribaaryan Loch vergisst, Loch im Berg. Am Tuch aus Wasser!"

Iribaaryan kramt im Stroh und drückt ihnen ein dort verstecktes Buch in die Hände. Es ist das *Buch der Schlange* eines Hesindian zu Faernwald, *Reisender Geweihter des Tempels zu Gareth*, geschrieben in vier Spra-

chen (eine davon eine Geheimsprache) und drei Schriften (wovon ebenfalls eine geheim ist).

Das mit feinen Strichen gezeichnete Portrait auf der ersten Seite lässt errahnen, dass Iribaaryan und Hesindian dieselbe Person sind. Der letzte Eintrag stammt vom 9. Efferd 1020 BF und berichtet von der Evakuierung der Stadt.

Das Buch behandelt Untersuchungen zum Molchenberg und Gerüchte um die Ursprünge desselben. Hesindian spekulierte über ein Labyrinth eines großen Magiers namens *Pher Drodont*, das sich im Molchenberg befinden soll. Ironischerweise hat er den Eingang früher fanatisch gesucht, aber erst finden können, nachdem er sein Wissen und seine Klugheit verloren hatte.

Wollen die Helden Iribaaryan helfen, ist die frustrierende Erkenntnis, dass keine kurzfristige Lösung möglich ist. Ein BALSAM hilft nicht mehr, da alle Wunden ausgeheilt sind, ein TRANSMUTARE ist kein Heilspruch. Heilen könnte den Mann wohl nur TSAS WUNDERBARE ERNEUERUNG – eine Liturgie, die mehrere Tage Zeit braucht und unter den Augen des Drachen von Warunk eine *sehr* schlechte Idee ist. Da Iribaaryan auf der Flucht ein wahrer Klotz am Bein ist, gehen wir davon aus, dass der Mann in Warunk zurückbleibt.

WARUNKER WIDERSTÄNDLER

Die Kämpfer, die Iribaaryan verprügelt haben, gehören zur Widerstandsbewegung der Warunker. Bei ihnen handelt es sich also um potentielle Verbündete. Sie haben versucht, Iribaaryan einzublauen, dass er den Zugang zum Molchenberg, von dem der Krüppel seit einer Weile plappert, niemandem mitteilen darf.

Rakolus versuchte allzu offensichtlich, den Widerständlern Informationen zu *Silpion* zuzuspielen. Daher glauben diese an einen Plan Rhazzazors gegen das Mittelreich, der etwas mit dem Reichsschwert zu tun hat. Die Anführerin der Widerständler, *Myrham von Garrel*, vermutet, dass die Klinge durch den Drachen verflucht wurde.

Vielleicht können die Helden Myrham dazu bringen, ihnen später bei der Flucht aus Warunk behilflich zu sein oder ein Ablenkungsmanöver im Süden zu inszenieren.

DIE WARNUNG

Nehmen die Helden Kontakt zu den Widerständlern auf (sei es nach deren Konfrontation mit dem Krüppel oder weil sie sie aus einem vorherigen Abenteuer kennen), wird Myrham sie vor *Silpion* warnen. "Der Drache hat das Schwert aus einem bestimmten Grund nach Warunk geholt. Anders als Galotta hat er sonst kein Interesse an solchen Throninsignien. Man hat mehrfach versucht, uns auf die Klinge aufmerksam zu machen. Silpion darf nicht in die Hände von Reichstreuen fallen – denn der Drache will genau das. Ich kann euch nur warnen: Geht nicht in den Molchenberg, lasst das Schwert, wo es ist. Die Waffe ist verflucht! Was immer der Drache vorhat, es kann dem Reich nur schaden!"

DER KATARAKT DES TODES

Schließlich führt Iribaaryan die Helden aus der Stadt hinaus zum Radrom, genauer, zum *Katarakt des Todes*, eine Meile flussabwärts. Hier ist der Radrom 100 Schritt breit und stürzt zehn Schritt in die Tiefe, wo er sich über die Jahrhunderte tief in die Warunker Platte gefressen hat. Mitten in den Katarakten steht der Schädelturm Rakolus' des Schwarzen. Er bildet die Form eines zweigesichtigen Götzen, dessen Gesichter wachend flussauf- und flussabwärts starren. Um den Turm schwirren krächzende Krähen in großer Zahl.

Iribaaryan führt sie auf einem Felsenabsatz 30 Schritt durch das tosende Wasser des Wasserfalles auf die Klippe zu. Trotz seiner Stärke fällt es ihm schwer, gegen die Fluten anzukämpfen (lassen Sie auch die Helden *Körperbeherrschungs-* und KK-Proben würfeln). Schließlich aber verweist er auf eine finstere Öffnung zwischen den Felsen.

RAKOLUS' TURM

Sollten die Helden den Turm untersuchen wollen, zeigt sich Iribaaryan ängstlich: "Böser Mann! Böser, schwarzer Mann!"

Rakolus der Schwarze (siehe unten) wird den Helden einen entsprechenden Empfang bereiten.

DRACHENLOCH UND BOOTSRUTSche

Direkt hinter dem Eingang zum Höhlensystem ist ein natürlicher See, der am Rande einen aus dem Stein gehauenen, sehr schmalen Stieg aufweist. Wer sich leise und vorsichtig bewegt, mag davonkommen, doch wenn etwa die untoten Krokodile im Radrom den Helden hierher folgen oder jemandem eine *Schleichen*-Probe +3 misslingt, kann ein junger und flugunfähiger Perldrache auf die Helden aufmerksam werden, der hier die Katakomben schützt. Seine Flügel dienen ihm aber im Wasser als exzellente Schwimmhilfe. Wer eine doppelgesichtige Maske des Kultes trägt, wird übrigens nicht attackiert (so Rakolus' Befehl). Hinter dem See führt eine glitschige Schräge in einen leeren Raum; nur mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +3 kann man hinaufgelangen. Versucht ein Held hier im Kampf dem Drachen zu entkommen, kann das schnell wieder im Wasser enden.

Der Perldrache

INI 10+1W6	LeP 60	RS* 5		
Biss:	DK HNS	AT 12	PA 10	TP 3W6+1
Klauen**:	DK HN	AT 8	PA 5	TP 1W6+4
Schwanzschlag:	DK HNS	AT 10	PA 3	TP 2W6
GS 4/9/0***	AuP 80	AsP 35	MR 7	GW 15

Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Umklammern (3), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (6) / Umklammern (7, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Gezielter Angriff (Beißen / Verbeißen), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 6, Schwanzschlag 2), Sturzflug (Klauen), Feuerodem (auf 7 Schritt 2 SP pro KR, bis 10 Schritt noch 1 SP pro KR)

Vor-/Nachteile: Resistenz gegen Feuer

Magie: unerfahren in Hellsicht und Illusion. Flugfähigkeit, Gedankensprache, Telekinese, Feuerodem (2 SP/KR in der Nähe des Drachen)

*) Der angegebene Wert gilt für den Rücken des Drachen, der RS an anderen Stellen liegt teilweise deutlich niedriger: Flügel 2, Bauch 4, unterer Halsansatz 2, Hals 3; **) Seine Klauen kann der Perldrache nur im Flug einsetzen; ***) GS am Boden / tauchend / flugunfähig

DER KULT DER ZWEI GESICHTER

Nicht alle Bösewichter sind gleich böse, und die meisten haben gegen ihre eigenen Verbündeten deutliche Vorbehalte. Solche Vertrauensprobleme unter Schurken sind nur natürlich – und meistens haben sie ihre Berechtigung.

Rakolus der Schwarze, die 'Stimme Rhazzazors', kocht, wie so viele andere auch, ein eigenes Süppchen. Er hat aufgrund alter Dokumente, die er im Schädelturm am Katarakt gefunden hat, einen alten Kult wiederbelebt, den *Kult der Zwei Gesichter*. Diese obskure Sekte hat zum Ziel, das Gleichgewicht zwischen den Göttern und den Erzdämonen zu bewahren und zur Not mit Gewalt wiederherzustellen. Momentan, so behauptet die Sekte, ist Aventurien auf dem besten Weg, in dieses Gleichgewicht zu geraten, denn die Kräfte der Dämonen werden stärker und schwächen die ehemalige Übermacht der Götter. Daher muss man die Dämonen in ihrem Streben unterstützen. Auf der anderen Seite will Rakolus Rhazzazors Pläne subtil stören, um selbst an Macht in Warunk zu gewinnen.

Heilsbringerin des Kultes ist das junge Mädchen, das die Helden an Rakolus' Seite finden werden. Die kleine *Morgwyn* ist magisch begabt und schon im zarten Alter von sieben Jahren ein Naturtalent der Magie. Rakolus Plan ist es, Morgwyn mit einem *Sangurit-Kristall* (SRD 27) die Möglichkeit zu geben, die von Wesen geraubte Lebensenergie direkt in Astralenergie umzuwandeln. Einen solchen wertvollen Kristall sollen die Helden Rakolus aus Rhazzazors Pyramide bringen, wo einige Bestandteil des Kraftrituals sind (siehe unten).

UNTER DEM KATARAKT

Iribaaryan führt die Helden tief in die dunkle und feuchte Höhle hinter dem Wasserfall. Die Helden müssen hier für Licht sorgen. Überall ragen gefährlich spitz Felsbrocken und -nadeln in die Höhle hinein. Die Wände weisen verschiedenste ölig schillernde Farben auf. Es scheint, als ob eine große Kraft einen schmalen Spalt von innen auseinander gerissen hätte. Iribaaryan wird die Helden nicht weiter begleiten – er hat zuviel Angst.

Nach etwa 300 Schritten beginnt die Höhle anzusteigen, sie zieht sich im leichten Bogen nach Westen und Norden.

DER THRONSAAL

Hinter einem geborstenen Spiegel finden die Helden einen Thronsaal. Auf einem kostbaren, schweren Thron sitzt ein blonder, hoch gewachsener Halbfelf, der in eine blutrote Seidenrobe mit aufgestickten Ornamenten gehüllt ist. Beim Eintreffen der Helden wird er in seinem Gespräch unterbrochen und steht ruckartig auf. Neben dem Elfen hockt

das kleine Mädchen Morgwyn mit der Nase in einem Buch (*Niobaras Astrale Geheimnisse*), vor dem Thron stehen zwei Bewaffnete. Alle sind maskiert. Die Masken verdecken sowohl das Gesicht als auch den Hinterkopf. Bei manchen ist die Vorderseite ein dämonisch verzerrtes Gesicht und die Rückseite normal menschlich und demütig, bei anderen ist es genau umgekehrt.

Bevor es zum Kampf kommen kann, hebt Rakolus der Schwarze – denn um diesen handelt es sich bei dem Halbfelfen – die Arme, um ein Gemetzel zu unterbinden.

Sobald Rakolus angegriffen wird, wird er seine bereits begonnene Zaubergeste des TEMPUS STASIS beenden, womit die Zeit angehalten wird und er in aller Seelenruhe fliehen kann (siehe unten). Vorher möchte er jedoch die Helden gegen Rhazzazor benutzen und ihnen gegen dessen Wissen Zugang zur Pyramide und zu *Silpion* verschaffen, um selbst an den Sangurit-Kristall zu kommen.

Ein doppelzüngiges Gespräch

● Was ist dies für ein Verschwörerkreis?

"Der *Kult der Zwei Gesichter*. Wir haben uns dem Gleichgewicht zwischen den Mächten der Siebten und jenen der Fünften Sphäre, also den Erzdämonen und den Göttern verschrieben. Manchmal muss man die Waagschale in die eine Richtung drücken, manchmal in die andere."

● Lasst uns gehen!

"Ist das euer Wunsch? Deswegen seid ihr sicher nicht den weiten Weg gereist ..."

● Doch, lasst uns gehen.

"Gut. Ich gebe euch zwei Stunden. Dann beginne ich mit der Verfolgung."

● Wo ist *Silpion* jetzt?

"Bei Rhazzazor. Der Schwarze Drache ist an allem interessiert, was Tod und Verderben bringt, und *Silpion*, so sagt man, sei verflucht ..." (siehe *Silpions Fluch* auf Seite 118)

● Gebt uns *Silpion*, und wir verraten eure Machenschaften nicht.

Rakolus tut überrascht, schaut dann nachdenklich und nickt schließlich: "Ich werde euch in die Lage versetzen, *Silpion* zu erobern. Der Drache vollführt ein Ritual, in dem *Silpion* mit größerer Macht ausgestattet werden soll. Wenn ich es mir genau betrachte, schadet es nichts, das Gleichgewicht zwischen den Kräften genau so zu belassen, wie es momentan ist. Denn um das Gleichgewicht dreht sich hier alles."

Damit weist er auf seine Gefolgsleute vom Kult. Doch Rakolus hat eine Bedingung: "Holt euch *Silpion*. Ich fertige euch ein Artefakt, das euch im Innern des Berges einen steilen Schacht hoch und an den Wachen Rhazzazors vorbei bringt. Zusätzlich eröffne ich euch die Abwehr-Glyphen gegen das Kraftritual. Dafür verlange ich aber mehr als euer Schweigen."

ZUSAMMENARBEIT MIT DEM FEIND

In Rückkehr des Kaisers stellen wir Ihre Helden mehrfach vor schwere Entscheidungen: mit dem Feind zusammenzuarbeiten oder zu scheitern. Das Geschäft mit Rakolus ist eine solche Entscheidung, später sollen die Helden gar den Aussagen des Seelensammlers vertrauen. Diese Vereinigung der Kräfte mit dem Feind eines Feindes muss vom Spielleiter sorgfältig behandelt werden – machen Sie deutlich, dass keine Seite, weder die Gute noch die Böse, einheitliche Ziele verfolgt. Besonders an Rakolus können Sie aufzeigen, dass das Böse aus Selbstsucht und Missgunst oft auch gegeneinander arbeitet.

INTRIGEN UNTER SCHURKEN

Man sagt, unter Schurken hielte man sich seine Freunde nahe, doch seine Feinde näher. Das hat seine Gründe. Rakolus weiß, dass *Silpion* für Rhazzazor wertvoll ist, um zu unglaublicher Macht aufzusteigen. Diese Pläne will er zumindest ansatzweise durchkreuzen. Er eröffnet den Helden wahrheitsgemäß, Rhazzazor wolle den Fluch der Waffe in einem Ritual weiter stärken lassen. Mit Rakolus Hilfe jedoch könnte es den Helden gelingen, sich vor dem Ritual zu schützen und *Silpion* trotzdem zu erringen, ohne dass das Schwert verdorben würde.

● Was wollt Ihr als Gegenleistung?

“Für das Ritual benutzt Rhazzazors Nekromant einige Sangurit-Kristalle. Bringt mir einen als Gegenleistung. Doch da Verrat hier an der Tagesordnung ist, sollt ihr mir bei den Göttern schwören, dass ihr mir den Kristall überreicht.” Falls die Helden noch Mironas Dolch (siehe S. 54) haben und wissen, dass der Stein im Knauf ebenfalls Sangurit darstellt, können sie Rakolus diesen natürlich ebenfalls anbieten.

● Wann bekommen wir das Artefakt, das uns in den Berg helfen wird?

Rakolus braucht für die Verzauberung des Artefaktes angeblich drei Tage (wäre das Artefakt schneller fertig, würden die Helden sicher misstrauisch werden, dass alles konstruiert ist). Währenddessen sollen die Helden sich unauffällig in Warunk oder Umgebung aufhalten. Tatsächlich ist die *Sumu-Scheibe* (siehe unten) bereits fertig.

● Was ist mit Regentin Emer? Lebt sie noch? Helft uns, sie zu befreien!

“Emer befindet sich jenseits jeglicher Rettung. Sie lebt, doch der Drache hat sie an den Gipfel der Pyramide geschmiedet. Niemand außer ihm vermag die Ketten zu zerschlagen, die sie am Leben halten und dort binden.”

● Was, wenn wir *Silpion* haben und Ihr Euren Kristall?

“Dann erhaltet ihr zwei Stunden Vorsprung um zu fliehen, bevor ich euch Verfolger hinterherschicken werde.”

Für den Vorsprung will Rakolus aber noch ein paar Informationen: Er befragt die Helden nach Answin, ob die Gerüchte um seine Rückkehr wahr sind, über dessen Position, seine Verbündeten, seine Feinde. Er (der früher selbst einmal gegen den Usurpator Answin gekämpft hat) scheint noch immer einen Hass auf Answin zu hegen. Er wird sie auch fragen, ob Rohaja wirklich lebt – dies verwendet er als Kontrollfrage, da er durch Emer (die er selbst von sich aus nicht erwähnen wird) genauestens über Rohaja im Bilde ist.

DIE MACHT DES FLUCHS

MAGISCHE UNTERSTÜTZUNG

● **Die Sumu-Scheibe:** Rakolus wird den Helden drei Tage später am selben Ort – im Thronsaal hinter dem zertrümmerten Spiegel – die *Sumu-Scheibe* übergeben. Das Artefakt ist eine handtellergröße silberne Scheibe mit den Zeichen für Sumu, Erz, Luft und Bewegung darauf. “Diese Scheibe wird euch den Schacht im Nordosten des Labyrinthes hinauftragen und euch verbergen, um an den Wachen vorbeizukommen Haucht

● Was hat Rhazzazor vor?

“Das Mittelreich in die Verdammnis schicken, aus der er kommt.” Rakolus weiß nichts von dem Handel Rhazzazors mit Thargunitoth oder gar dem Paktbruch, den der Drache versuchen wird.

● Was könnt Ihr uns über die Trollstelen sagen?

“Trollstelen? Was für Trollstelen?” Natürlich versucht Rakolus, die Helden systematisch auszuhorchen. Eventuell kann er ihnen bei der Enträtselung einer Arkanoglyphe helfen, wenn die Helden selbst über keine ausreichenden Kenntnisse verfügen.

KAMPF GEGEN RAKOLUS

Sollten die Helden Rakolus anlügen (*Menschenkenntnis* 14, KL 19, IN 18, CH 17) oder ihn angreifen, kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rakolus senkt seinen Kopf auf seine Hände. Ein Flirren. Er ist weg. Vor euch ist der Weg verschlossen; ihr fallt zu Boden, als die Erde erbebt. Staub umwirbelt euch von allen Seiten. Weitere Gesteinsbrocken stürzen vor euch herab. Ihr müsst hier fort.

Rakolus hat zuerst einen TEMPUS STASIS gewirkt, floh dann aus der Höhle und ließ dann einen Dharai die Höhle zum Einsturz bringen, wobei der Teil vor den Helden schon eingestürzt ist, und der Teil dahinter bis eben durch einen TEMPUS STASIS geschützt war. Zurück zum Höhlenausgang zu fliehen ist nicht möglich, die Helden können sich nur durch einen anderen Ausgang des Höhlensystems retten – wie tief sie dazu in den Berg müssen und welche Gefahren dort lauern, sei Ihnen überlassen.

DREI TAGE IN WARUNK

Die Helden sollten drei Tage unbemerkt in Warunk verbringen – und das allein kann schon ein Abenteuer darstellen. Unterkommen können Sie bei Iribaaryan; wenn sie Kontakte zu den Widerständlern geschlossen haben, möglicherweise auch dort.

Sinnvollerweise können die Helden hier ihre Flucht vorbereiten; denn nach einem Einbruch in die Pyramide ist recht wahrscheinlich, dass die Helden es eilig haben werden.

Das Bereitstellen von frischen Pferden, heimliches Beschwören von Dschinnen, das Inszenieren einer Ablenkung – eventuell durch die Widerständler – ist also eine gute Idee und sollte den Helden die Flucht später deutlich erleichtern.

GEISTER-GLYPHEN

Schließlich vollzieht Rakolus an den Helden das Ritual der Geister-Glyphen und zeichnet ihnen mit Asche und ihrem Blut die Glyphen auf die Stirn. Nur wer den Vorgang magisch beobachtet, wird sehen, dass Rakolus dabei einen Geist an die Helden bindet, der für den nötigen Schutz sorgt.

Versucht ein Magier, die Geister-Glyphen später zu analysieren, kann er mit einer Probe auf ANALYS +7 Rakolus' Ritual rekonstruieren und auch andere Leute damit schützen. Dabei wird allerdings ein Geist beschworen (sei es durch einen Zauber oder durch die Seelenkerze (siehe AdA 53) und für einige Monde an die Gesschützten gebunden.

Wer sich ohne die Geister-Glyphen in den Ritualraum Silpions begibt, verliert durch die Astral- und Lebensenergien 1W6 SP/KR.

einmal darüber und legt sie dann auf den Steinboden. Länger als eine Stunde wird der Zauber nicht währen – danach seid ihr auf euch gestellt.”

Wenn die Helden das Artefakt aktivieren, wird es sie mit einem NIHILOGRAVO (Variante: Levitation) schwerelos machen und empor schweben lassen, während ein mächtiger IGNORANTIA sie vor den Blicken anderer verbirgt.

● **Schutz-Glyphen:** Zusätzlich wird Rakolus den Helden die Glyphen zeigen, die notwendig sind, um sich vor dem Kraftfluss in der Großen

Pyramide zu schützen. Die Helden müssen sie aus einem Gemisch aus *Drachenblut* und *Kohlestaub* auf ihre Stirn malen (ersteres erhalten sie ebenfalls von Rakolus).

Proben auf *Magiekunde*+4 und *Götter/Kulte*+7 bestätigen, dass es magische Zeichen mit der Bedeutung 'Schutz', 'Kraft' und 'Leben' sind, nicht etwa Zeichen, die die Helden (zum Beispiel) als Opfer des Rituals markieren sollen. Tatsächlich wird sich Rakolus sogar einer magischen Überprüfung seiner Aussagen (RESPONDAMI) oder einem karmalen Schwur (einem Eid oder Ähnlichem) unterziehen, wenn es um die Glyphen geht. Schlussendlich müssen die Helden dem Feind aber trauen – was ihnen sicher nicht gefallen wird.

Diese Glyphen werden den Helden im Finale noch nutzen können.

DER MOLCHENBERG

Der Molchenberg ist durchzogen von Gängen und Höhlen, natürlichen wie künstlichen, die in verschiedenen Zeitaltern entstanden. Durch die Befreiungsversuche des Teilleibs der Letzten Kreatur (auch *Omegatherion* oder *Vielleibige Bestie* genannt; *Dämonenkrone* 91) entstanden aber schon bald große Risse und Höhlen. Seitdem entschieden immer wieder Wesen, am Molchenberg zu siedeln – entweder, um die dunklen Geheimnisse zu entschlüsseln und zu missbrauchen, oder um die Welt davor zu beschützen, dass ersteres geschieht.

Der Molchenberg gliedert sich in mehrere Ebenen:

- die alten Höhlen, die durch Befreiungsversuche des Omegatherions entstanden,
- die Trollgänge in der Ebene darüber (aber immer noch unterhalb jener, durch die die Helden nun schleichen), in denen man seltsame Steinskulpturen entdecken und in einem Raum gar einen unterirdischen Megalithbau finden kann,
- die Luftkanäle, sechseckige Gänge, die einen insektoiden Ursprung nahe legen,
- und schließlich das Höhlenlabyrinth des Pher Drodont, der dort vor Jahrhunderten sein Elementarium aufbaute.

DURCH DIE HÖHLEN

Im Folgenden finden Sie einige Anregungen für Räume, die sie beliebig anordnen können. Durch Pher Drodonts Labyrinth ist allerdings schon mehr als eine Heldenrunde 'gewütet' (siehe die Abenteuer *In den Fängen des Dämons*, *Kreise der Verdammnis*, *Schatten im Zwielficht* sowie den Roman *Der Lichtvogel*). Auch Rhazzazor hat hier plündern lassen (etwa den 'Drachentöter' im Abenteuer *Die Mission des Raspyrriz in Drachenodem*), so dass fast sämtliche Kisten 'geknackt' und die meisten Schätze geraubt sind. Beachten Sie, dass das Labyrinth zu großen Teilen durch die Erschütterungen der letzten Jahre unter Schutt und Geröll liegt, viele Gänge zugeschüttet sind und man sich durch manche Bereiche quasi hindurchbuddeln muss.

Einen weiteren Ausgang zur *Kreuzergasse* 7 kann man übrigens von der Schatzkammer (siehe unten) aus erreichen. Doch die Metalltür zu diesem Ausgang ist verriegelt und versperrt, und auf der anderen Seite warten die Warunker Widerstandskämpfer.

Wenn die Helden zu einer 'Plünderungstour' überzugehen drohen, stehen Ihnen vielfältige Monstren zur Verfügung, um ihnen die Gefährlichkeit dieses Labyrinths aufzuzeigen, wie etwa das Folgende: Ein Skelett eines Wesens, das auf zwei Beinen geht, aber auch Flügel hat, greift die Helden in einem hohen Gang von oben aus an. Es ist

äußerst flink und scheint durch einen Nephazz (MGS 69) besetzt zu sein.

Skelett eines unbekannten Flugwesens

Lanze	INI 12+W6	AT 16	PA 12	TP 1W+5	DK S
LeP 50	AuP unendlich	KO 15	RS 1		
GS 15/6	MR 16	GW 12			

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Todesstoß (von oben), Hinterhalt (12)

PHER DRODONT'S ELEMENTARIUM

Die höchste Ebene des Molchenberg-Labyrinths ist zugleich auch der jüngste künstliche Bau. Pher Drodont, ein Drachenforscher und Magier, entdeckte oder erbaute ihn (je nach Quelle) vor tausend Jahren. Ein Großteil ist durch die jüngsten Erdbeben zerstört worden, doch noch gibt es Teile, die unerforscht brachliegen.

In diesem Teil können Sie auch nach Belieben noch funktionierende oder schon ausgelöste Fallen einbauen: Pfeile mit Druckplatten, Falltüren mit Pfahlgruben, ein Jahrtausende alter ARCHOFAXIUS (eine *Elementare Variante* des IGNIFAXIUS) – aber auch manche Schätze, ein Dschinnenring, ein Astraltrank oder ein Heiltrank, ganz nach dem Bedürfnis Ihrer Runde.

Ein Teil dieser Gänge wurde auch zur Zeit der Magierkriege von dem norbardischen Nekromanten *Karasuk* als Laboratorium verwendet. Heute betrachten die Schüler des *Beherrschungskreises* es als Mutprobe, in die Tiefen zu steigen und möglichst weit in die Gänge einzudringen. Überall liegen auch Möbel, Leitern, Seile, alchemistisches Allerlei und vieles mehr herum.

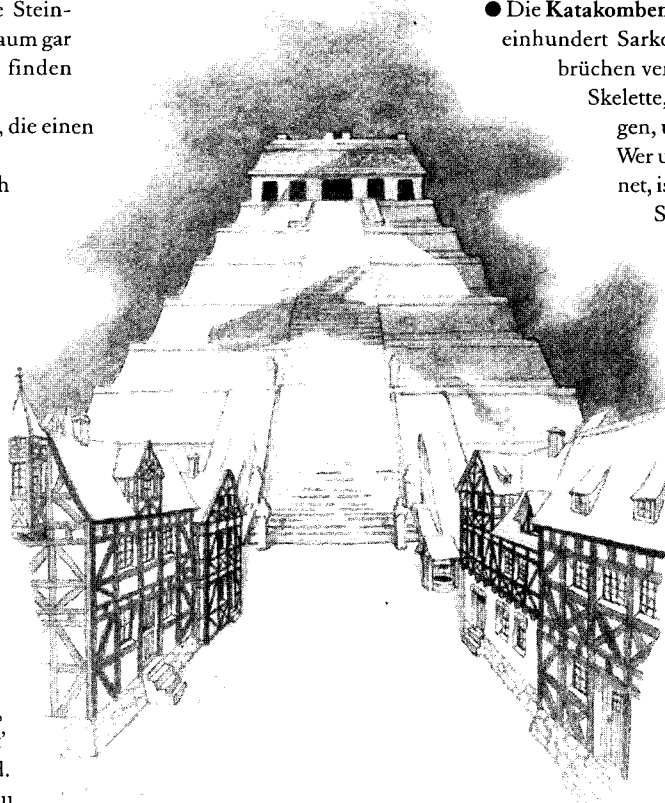
- Die **Katakomben**: ein riesiger, düsterer Raum mit über einhundert Sarkophagen, die teils unter Deckeneinbrüchen verschüttet sind. In vielen dürften noch Skelette, teils bewaffnet und in Rüstung, liegen, und alle sind samt und sonders belebt. Wer unter Rhazzazors Metropole Särge öffnet, ist selbst schuld: Hier finden sich kaum Schätze, nur lebende Leichen.

- Die **'Apotheke'**: ein geplündertes und durch eine Explosion fast zerstörtes Alchimielabor, in dem sich nach Ihren Maßgaben noch ein versteckter Heil- oder Astraltrank finden könnte.

- Diverse halb eingestürzte und leere **Wachräume**, in denen anscheinend Orks gehaust und gestorben sind. Hier kann es inzwischen Ork-Skelette geben, die sich erheben, sobald die Helden sich nähern.

- Die **Schatzkammer**: ein mit Schutt und Geröll bedeckter Raum mit Nischen wie für eine Kunstaustellung. An den Rückwänden der Nischen sind Relief-Abbildungen unterschiedlichster Form, die etwa eine Knochenflöte, einen Drachen, ein Banner (das Helden, die *Das Letzte*

Banner oder *Bis auf die Knochen* gespielt haben, bekannt vorkommen dürfte), ein Schwert in einem Stein, ein Sechseck mit sechs Pfeilen, eine Harfe mit 12 Saiten (wer die *Simyala-Kampagne* gespielt hat, erkennt die *Harfe der 12 Winde* wieder), einen diamantähnlichen Karfunkel und ähnliches zeigen. In einer Nische hängt noch das einzige nicht geplünderte Stück: das *Auge des Bösen* (ein Goldrelief). Wer den Vorhang beiseite zieht, fällt bei den Schrecknissen dahinter (bei misslungener *Selbstbeherrschungs*-Probe +13) in Ohnmacht, da es einen kurzen, direkten Einblick in eine der Niederhöhlen gestattet. Das Artefakt ist so schwer (und so entsetzlich), dass es trotz des hohen materiellen Wertes noch niemand mitgenommen hat (und auch Ihre Helden werden das kaum schaffen).



IN DER GOLDENEN PYRAMIDE

DER SPALT NACH OBEN

Die Goldene Pyramide ist der höchste bebaute Fleck Hoch-Warunks. Die Helden gelangen zum Fuß eines noch frisch wirkenden, etwa vier Dutzend Schritt hohen Risses, der sich von dem Höhlensystem hinauf in einen flachen rechteckigen Raum erstreckt. Wird die Sumu-Scheibe auf den Boden gelegt, fängt sie an zu summen und langsam zu rotieren. Wer sich ihr nähert, beginnt, den Schacht emporzuschweben. Ihr Aufstieg dauert einige Minuten – die Helden haben also oben nur sehr wenig Zeit, da die Wirkungsdauer des Schwebenzaubers auf eine Stunde beschränkt ist.

DAS LAGER

Der Raum, in dem die Helden nun stehen, ist ein Vorratslager im Fuß der Pyramide, das mit Leitern, Seilen und Wurfhaken (für Reparaturen in lichten Höhen), Kräutern, Knochen, Kerzen, Leichen, aber auch noch unter Drogen stehenden lebenden Opfern gefüllt ist. Letztere sind kaum bei Bewusstsein und können selbst nicht laufen, doch können die Helden das junge Mädchen *Corilyn* vielleicht als Beruhigung für ihr Gewissen auf dem Rückweg befreien. Am wichtigsten aber dürften die abgelegten schlichten Kuten und Novizenroben sein, die sich die Helden zur Tarnung überstreifen können.

Hier befinden sich abstruseste und merkwürdigste, aber auch bekannte Ingredienzen und Tränke (siehe auch **SRD 90ff.**) – unter anderem alchemistische Metalle wie *Wismut* und etwas *Toschkrl*, ein *Lignolith*, *Alaun*, ein *Windkanter* und diverse Blöcke von *Eisenbaum* und *Blutulme*, ein Dutzend Dosen *Marbos Hauch* (eine beruhigende Droge), *Klugheits-* und *Charisma-Elixiere*, *Pastillen gegen Erschöpfung*, ein *Berserker-Elixier*, zwei Dosen *Drachenspeichel*, eine Dosis *Traumpulver*, zehn Dosen *Wachtrunk*, *Ewiges Öl* (Qualität D), drei Anwendungen *Waffenbalsam* (Qualität E) sowie *Heiltränke* oder *Wieselkraut* (bzw. ein potenter *Astraltrank*, falls die Helden sonst nicht einsatzfähig sind).

DURCH GOLDENE GÄNGE

Die Pyramide wird von unzähligen dreieckigen Gängen durchzogen, die zu durchsuchen Tage dauern dürfte – und die Helden haben aufgrund der Sumu-Scheibe nur begrenzt Zeit. Glücklicherweise sucht eine Ritualhelferin mit einer auf die Stirn gezeichneten Schutz-Glyphe bald murmelnd und fluchend zwei Phiolen Wachtrunk zusammen und greift sich eines der Opfer. "Hab' doch gesagt, dass es nicht genug sind. Aber niemand hört auf mich. Und dann heißt es alle paar Stunden 'Alike, du Trottel, hol noch ein Opfer!'" Mit Vorsicht und Tarnung können die Helden ihr unbemerkt zum Herz der Pyramide folgen.

Von der Vorratskammer aus erreichen sie so über lange Gänge, an Kammer vorbei und die Treppen außen an der Pyramiden entlang jene Kammer, in der *Silpion* magisch bearbeitet wird – direkt unter Rhazzazors Hort in der Pyramidenspitze. Schon von weitem hört man murmelnde Stimmen und ein unregelmäßiges Summen. Einige Begegnungen und Räume in der Pyramide könnten umfassen:

- Ein **Labor**, in der Gefangenen bei lebendigem Leib (und grässlichen Schreien) das Fleisch von den Knochen geschält wird, während man mit einem Nephazz experimentiert, die Seele zu binden.
- Eine **Leichenkammer**, in die gerade eine Fuhre von einem Dutzend frischer Leichname aufgestapelt, gewaschen und nummeriert wird. Die Helden könnten zum Abladen oder Waschen hinzugezogen werden.
- Eine **Knochenkammer**, in die noch erdbehaftete Leichenreste gefahren werden, die man mit eimerweise Wasser säubert und sortiert.
- Eine Abteilung **Drachengarde** auf dem Heimweg, der die Helden eventuell auf der Anreise aufgefallen sein könnten.
- Ein von der Drachengarde bewachter **Jungfrauenhort**, in dem fünf Dutzend Mädchen und junge Frauen zwischen fünf und fünfzehn Jahren mehr oder weniger gemächlich leben, Spiele spielen, Musik machen und dazu tanzen, um sich die Zeit (und die Angst) zu vertreiben.

DAS HERZ DER PYRAMIDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch eröffnet sich ein wahrer Dom: eine pyramidenförmige Halle, in die von oben durch ein quadratisches Loch Licht herein

fällt. Oben durch das Loch käme man in die oberste Halle der Pyramide – wo sich angeblich Rhazzazors legendärer Hort befinden soll.

Überall sind Drachenschuppen und -hautfetzen zu finden. Schwarzte Malereien schmücken Wände und Podest und stellen den Schwarzen Alptraumdrachen in vielen Epochen, Posen und Erscheinungsformen dar. Einige Männer und Frauen hängen an den Wänden halb besinnungslos in ihren Ketten. Andere bluten bereits aus vielen Schnitten. Ihr Lebenssaft fließt in vier Senken in den Ecken des Raumes, in denen silberne Säulen stehen. Immer wieder zucken rötliche Blitze die Silberständer empor, auf denen Totenschädel mit dunklen Kristallen zwischen den Zähnen thronen. In diesen Kristallen sammelt sich die Kraft aus dem Blut und wird in den Mittelpunkt der Halle weitergeleitet, wo ein schwarzer Altar steht, auf dem *Silpion* gleißend auf einem Gestell ruht. Im Schwert treffen sich die vier rötlichen Blitze aus den Kristallen und lassen die Edelsteine am Knauf und den dunklen Stahl erglühen.

Neben den Opfern ist etwa ein Dutzend Leute auszumachen: schwarzberobte Zauberer und Ritualhelfer, die verschiedene Aufgaben erfüllen (Opfer austauschen oder anschnitten, Weihrauch nachlegen, Kräutertränke reichen etc). Alle tragen wie ihr Schutzrunen auf der Stirn. Die Nekromanten scheinen sich sehr sicher zu sein: Niemand steht da und bewacht das Schwert; es gibt nur zwei Bewaffnete, die für die Sicherung der Opfer zuständig zu sein scheinen.

Eine magische Untersuchung (ANALYS oder OCULUS +5) ergibt, dass sich aus den vier Ecken des Raumes magische Linien in der Klinge *Silpions* kreuzen und dort enden und das magische Schwert (aus Endurium) weiter mit Astralkraft füllen. Bei den vier Linien scheint es sich um pure Astralkraft zu handeln, die gemeinsam mit der Kraft aus dem Blut der Opfer über die vier Sangurit-Kristalle in den Ecken in das Schwert kanalisiert wird. Das Ritual dauert nun schon viele Tage an und würde ohne die Helden auch noch weitergehen, um *Silpion* und den Fluch zu stärken.

Methoden

Geschickt ist sicher eine 'Infiltration' der Szene, in dem die Helden die Ritualleiter und Nekromanten (evtl. gar die Drachengardisten) ersetzen. Dadurch können sie die Gegner nach und nach leise ausschalten und *Silpion* erringen. Die Opfer stehen unter Drogen und können selbst nicht laufen, es sei denn, sie werden mit KLARUM PURUM oder REICHUNG DES AMETHYST (letzterer kann für mehrere Personen aufgestuft werden) behandelt.

Verursachen die Helden im Ritualraum allzu viel Krach, können Sie durch Schnaufen und Scharren auf den Drachenleib im Stockwerk darüber aufmerksam machen. Bei wiederholten Alarmrufen, Todeschreien o.ä. könnte Rhazzazor frühzeitig erwachen, so dass die Helden nur die Rufe und Schreie Emers hören, ihre Botschaft aber nur teilweise erhalten.

Betreten die Helden die Szene offensichtlich, wird der Ritualleiter – ein Lehrmeister aus dem Beschwörerkreis des Karasuk namens *Thargalan* – ruhig und selbstherrlich nach *Silpion* greifen und damit auf den ersten Helden deuten. Er glaubt, dass das Kraftritual die Helden ebenso schwächt wie die Opfer und dadurch ungefährlich macht. Dabei rezitiert er altgüldenländische Beschwörungsformeln, die dem Helden seine Kraft rauben soll.

Thargalan schreit vor Zorn, als er entdeckt, dass die Helden ebenfalls Schutzzeichen tragen.

"Verrat!" kreischt er. Da er und seine Mit-Nekromanten fast keine Astralkraft mehr besitzen, wird der Kampf sicher schnell vorüber sein. Die Nekromanten bedienen sich hauptsächlich TLALUCS ODEM, HÖLLENPEIN, HORRIPHOBUS und GARDIANUM, die Werte der Drachengardisten finden Sie im **Anhang** auf Seite 116.

Ziel der Drachengarde und der Magier ist, *Silpion* zu schützen und den Drachen zu wecken. Bei den Zaubernern können Sie den Astralenergie-Pegel der Kraft der Helden anpassen. Eine 'zweite Reihe' Gardisten oder Zauberer gibt es nicht.

SANGURIT

Die Sangurit-Kristalle sollten mit einem Werkzeug von den Silberständern gestoßen werden, denn bei einer Berührung mit der bloßen Hand rauben sie auch dem Helden 1W6 LeP pro Spielrunde. Sind die Kristalle von den Ständern und aus den Kraftlinien genommen, wechseln sie ihre Farbe bald zu einem blassen Rot. Berührt sie ein Lebewesen danach mit bloßer Hand, erstrahlen sie in allen Regenbogenfarben. Eine Umwandlung von Lebens- in Astralkraft beginnt dann aber durch ähnliche Konzentration wie bei einer Astralmeditation. Das eigene Blut kann 3:1 in Astralenergie umgewandelt werden, fremdes 10:1. Die Kristalle sind zwischen 50 und 100 Karat schwer, können also 10 bis 20 AsP speichern. Die Anwendung von Sangurit ist allerdings durch den *Codex Albyricus* untersagt.

STIMMEN IM WIND

Wenn die Helden *Silpion* an sich genommen haben und Ruhe auf dem Schlachtfeld eingekehrt ist, können alle Helden, denen eine IN-Probe gelungen ist, ein Wispern vernehmen, von dem nicht klar ist, ob es Laute sind oder nur eine Stimme in ihrem Kopf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stille kehrt in dem goldenen Dom ein, nachdem der letzte Schwertstreich getan ist. *Silpion* liegt in euren Händen, das dunkle Metall glänzt makellos und prachtvoll. Da hört ihr einen Klagelaut – über euch – in euch?

“Nein – Yppolita ... nicht!”, wispernt eine Frauenstimme, die euch seltsam verzerrt und fremd und doch so vertraut vorkommt – eine Stimme, die einst gewohnt war zu befehlen. Ein Schluchzen folgt, dann murmelt die Stimme zärtlich: “Rohaja, mein Kind – gib Acht!”

Bilder wirbeln durch euren Kopf, als sich reales Leid und die Alpträume des Drachen vermischen: eine Gestalt, mit regenbogenfarbenen Ketten an ein groteskes Pentagramm aus Knochen gekettet, die Augenlider abgeschnitten, den Blick nach Westen gezwungen.

Es dämmert euch, wessen Stimme von der Spitze der Pyramide in die Halle zu euch herunter dringt: die der Reichsbehüterin Emer. Sie lebt. Und sie scheint euch zu bemerken.

“So helft doch, wenn euch die Zwölfe lieb sind!”

“Der Drache verfluchte mich. Ich schlafe nicht, sterbe nicht, und träume nur das schlimmste ... Immer wieder meine Kinder! Das Reich zerreißt. Ich weiß, er will mich in den Wahnsinn treiben. Seit Monden nun muss ich schauen, was er mich sehen lässt, schlaflos! Ich kann nichts dagegen tun.”

“Mein Junge! Nein, das nicht – nicht das! Das ist das Ende ...”

“Es sind die Ketten! Sie halten mich am Leben. Sie ziehen Magie in meinen Leib. Nehmt sie von mir! Nehmt sie weg, und ich kann sterben!”

Vor eurem geistigen Auge seht ihr, wie Emer versucht, ihren Blick auf euch zu lenken, der jedoch wieder gen Westen zuckt. Immer wieder sucht sie drei Richtungen ab. Sie versucht, sich auf die eigenen Beine zu stellen, doch versagt, weiterhin tragen nur die lebensspendenden Ketten ihren Körper. “Sagt Rohaja ... sagt ihr, eine Herrscherin darf niemals Schwäche zeigen! Doch immer Güte, immer Güte beweisen – jenen, die sie verdienen.”

“Gehorcht meinem letzten Willen! Bitte, ich flehe euch an: Als Herrscherin, als Freundin, als Mensch: Tötet mich.”

Doch Schluchzen und Stimme verstummen plötzlich, als von oben das schwere Schaben von Knochen auf Metall sowie das Klingeln vieler Münzen zu vernehmen ist.

Irgendetwas dort oben bewegt sich. Und es ist schwer.

“Er erwacht! Geht! Zu Rohaja! Steht ihr bei, bewahrt das Reich! Geht, euer Leben ist kostbar! Doch schwört: Mein Schicksal sei im Reich nicht vergessen!”

Um es kurz und schmerzhaft zu sagen: Die Helden haben keine Chance, Emer zu befreien oder zu töten – nicht mit dem gerade erwachten untoten Drachen über ihnen, der den einzigen Weg von hier aus in angemessener Zeit die Spitze der Pyramide zu erreichen. Sollten die Helden es trotzdem versuchen, präsentieren Sie ihnen ein furioses

Gefecht gegen den quasi unverwundbaren Rhazzazor (nur *Finsternisfang* könnte ihn ernsthaft verletzen), aus dem die Helden nur um Haarsbreite entkommen können (z.B. mit Hilfe einiger Beutestücke erfolgloser Drachentöter aus dem Hort des Drachen).

So bleibt ihnen nur, die Botschaft Emers in ihrem Herzen zu bewahren und ihre Erlösung auf eine zukünftige Mission zu verschieben.

DER DRACHE ERWACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fauchen dringt zu euch herunter. Ein Schnaufen ertönt, das nur aus der Brust eines Drachen dringen kann.

(Lassen Sie den Helden einige Augenblicke zum Reagieren.)

Es scheppert und klirrt von oben, und Knochen schabt auf Metall. Die blitzartige Alptraumvision verrottenden Fleisches durchzuckt euren Geist und verdrängt Emers gedankliches Flehen.

(Lassen Sie den Helden wieder Zeit zum Reagieren.)

Ein Grollen hebt an, das ihr erst einmal gehört habt: In der Schlacht um Gareth, als Rhazzazor erschien. Münzen, Pokale, Zierwaffen regnen aus einer kleinen Öffnung in der Decke. Das Grollen steigert sich zu einem Brüllen. Der Drache ist wach!

“Wer (klein, unwürdig, albern) wagt es, mich (Alptraum, Knochen, Herrscher) zu stören?” Die Stimme hämmert sich schmerzhaft in eure Köpfe, während sich der riesige Drachenleib schwer und langsam hochhiebt, so dass Staub und kleine Steine von der Decke rieseln.

“Ihr! Eure Taten können nichts ändern (zerstören, verraten, entzweien). Die Ketten (Macht, Seele, Verrat) werde ich sprengen, die Kraft der Lebenden entfesseln (loslösen, Tod, Leben). Ihr und die euren sollen mir im Tode dienen!”

In der Deckenöffnung zeigt sich der halb verrottete Kopf des Ungeheuers, den Rachen aufgerissen, bereit, das Höllenfeuer Thargunitothes auf euch zu entlassen.

Neben all den Drohungen ermöglichen Rhazzazors Worte den Helden einen kurzen Blick in seine Gedanken. Mit den zu sprengenden ‘Ketten’ ist die Kette der Thargunitoth und noch allgemeiner die Fesseln des Seelenpaktes gemeint, die Rhazzazor der Erzdämonin unterwerfen. Die ‘Kraft der Lebenden’ ist die Lebenskraft, die er dem zentralen Mittelreich entziehen will, um sich selbst damit zu in götterfrevler Weise zu stärken.

Die Helden sollten es nicht auf eine Konfrontation mit Rhazzazor anlegen. Zwar ist dieser geschwächt, doch immer noch quasi unbezwingbar: Die Kette der Thargunitoth blitzt bei jedem Hieb oder Pfeil auf den Leib auf (RS 20, Regeneration 2W6 LeP pro KR). Die Helden können nur hoffen, dass der Drache keine Möglichkeit besitzt, weiter ins Innere der Pyramide vorzudringen.

Auf der Flucht sollten die Helden alle ihre Möglichkeiten ausschöpfen müssen, den Schergen des Heptarchen zu entfliehen, denn sie haben mit dem Diebstahl *Silpions* seine bisherigen Pläne gestört und nun sind alle seine Kultisten in Aufruhr und alarmiert. Lassen Sie die Helden ihr ganzes Repertoire auffahren: Mirakel, Zauberei, Artefakte, Dienste von machtvollen oder magischen Wesen – jetzt ist der Augenblick dazu gekommen.

ALPTRAUMATTACKEN

Rhazzazor versucht mehrmals, eine Alptraumattacke auf die für ihn körperlich unerreichbaren Helden auszuführen. Sie gelingt automatisch, der Held kann sich in jeder KR mit einer Probe auf die Magieresistenz wehren. Gelingt sie, kann er in dieser KR handeln. Misslingt sie, befindet er sich in einer Alptraumrealität (und droht, zu straucheln, da diese ganz anders aussehen kann). Sämtliche Eigenschafts- und Kampfprouben sind um 2, Talent- und Zauberproben damit um 6 Punkte erschwert. Mögliche Alptraumvisionen sind:

- Der Held verfault bei lebendigem Leibe und kann dabei zusehen.
- Auf dem Mythraelsfeld treten dem Helden verwesende Gefallene mit den Waffen entgegen und greifen ihn an: Rondrasil Löwenbrand, Marschallin Angunde von Falkenhag, Rondriana Eisenstein.
- Maden fressen sich aus dem Körper des Helden heraus.

- Skeletthände greifen nach dem Helden und versuchen, ihn in den schlammigen Boden zu ziehen.
- Der Untergang: Aus den Wolken regnet Asche und Blut, das Land bricht auf und speit Horden von Toten aus.

ZURÜCK IN DIE HÖHLEN

Die Sumu-Scheibe sollte, wenn die Helden nicht wissentlich zu lange gezögert haben, noch einsatzfähig sein. Unten sind sie zunächst sicher, doch die Drachengarde wird ihnen bestimmt folgen.

Zurück im Thronsaal wartet Rakolus, der nun von den Helden einen Sangurit-Kristall einfordert. Verweigern sie ihm diesen, wird er mit dem TEMPUS STASIS verschwinden – und den Kristall mitnehmen, wenn die Helden einen bei sich tragen. Rakolus akzeptiert natürlich auch gerne den Dolch Mironas, in dem sich auch ein Sangurit befindet. Er hält Rakolus seine Bezahlung, wird er dem Mädchen an seiner Seite mit seinem Bannschwert die Handfläche aufschneiden und den Sangurit-Kristall hineinschieben. Das Mädchen lächelt, bis Rakolus die Hand schließlich mit Kristall wieder zusammenheilt.

Versuchen die Helden einzugreifen, sperrt er sie mit einem FORTIFEX aus und bietet ihnen gegen ihr Stillhalten eine Möglichkeit an, die Warunkei vielleicht lebend zu verlassen. Gehen die Helden darauf ein, wird er ihnen neben den versprochenen zwei Stunden Vorsprung auch

noch die Sumu-Scheibe lassen und sie auf die darauf noch enthaltenen zwei Ladungen des IGNORANTIA aufmerksam machen, die alle Helden in brenzlicher Situation vor den Augen ihrer Verfolger verbergen kann. Der Auslöser ist das Wort 'Schattengesicht', das er mit einem Kohlestift auf ein Stück Papier schreibt.

"Geht nicht nach Süden. Dorthin werde ich die Drachengarde zuerst schicken, nämlich den Radrom hinab gen Beilunk. Das sollte euch den nötigen Vorsprung verschaffen."

Danach aber beginnt die Jagd durch die Warunkei: Die Drachengarde und Untote werden den Helden hinterhergesandt. Sie alle haben den Befehl, die Helden zu verfolgen und zu töten und *Silpion* wiederzubeschaffen.

ANALYSE VON SILPION

Neben der normalen Kraft eines Endurium-Schwertes ist *Silpion* inzwischen mit Astralkraft aufgeladen. Offensichtlich wurde durch das Ritual in der Pyramide aber kein Zauber darauf gewirkt. Siehe auch *Silpions Fluch* auf Seite 118. Aus diesen Erkenntnissen können die Helden noch nicht schließen, was Rhazzazor mit der Klinge vorhatte.

RÜCKKEHR ZU DEN VERBÜNDETEN

Von nun an werden die Helden verfolgt. Gardisten halten jede wehrhafte Gruppe auf und durchsuchen sie nach dem gestohlenen Schwert. Auch die Reisen durch das Hinterland sind gefährlicher geworden. Verstärkt trifft man auf Untote, die Reisegruppen angreifen.

Die Helden werden auch verwaschene Träume von sich selbst und *Silpion* haben – wie alle anderen Bewohner der Warunkei in der ersten Nacht nach der Flucht auch. Verbündete werden nun selten, Verrat und Kopfgeldjäger sind an der Tagesordnung. Und der Drache verspricht demjenigen ewiges Leben, der das Schwert zurückbringt. Die Helden sollten nur mit letzter Kraft in das freie Darpatien zurückkehren können.

GERETTET! (28. TRAVIA)

Geschunden, aber lebendig erreichen die Helden Ende Travia Answins Heerlager. Zwar sind die Truppen übermüdet und teils schwer verletzt (es gab auch große Verluste), doch die Söldner und Kämpfer sind noch siegestrunken. Noch beim Heiler bittet Leomar sie um einen Bericht. Vorsichtig nimmt er *Silpion* an sich und hört den Ausführungen der Helden genau zu. Fast fiebrig saugt er jedes Detail auf und lässt es offenbar in seine Planungen und Strategien einfließen, und er versichert sich mehrfach, ob *Silpion* nun ungefährlich sei.

Seinerseits kann er den Helden berichten, dass Answins Heer mit Hilfe der Rondrianer (unter großen Verlusten) ein Durchbruch durch die Trollpforte gelungen ist und man ein Nachschub-Depot zerstören konnte, das offensichtlich von Yelnan von Dunkelstein hinter der Trollpforte bewacht wurde.

Tatsächlich klingt der sonst eher sachlich kühle Leomar begeistert von Answin und seinen Gefolgsleuten – selbst der gemeinsame Kampf mit seiner alten Feindin Lutisana scheint nur noch eine untergeordnete Rolle zu spielen.

"Der Mann ist ein Anführer", sagt der Erzmarschall über Answin. "Und das Reich braucht ihn."

Stunden der Unterredung vergehen, ehe Leomar den vollkommen erschöpften Helden die ersehnte Nachtruhe zugesteht.

TRAVIAS BOTEN (29. TRAVIA)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Zelt Answins von Rabenmund ist eine Stabsbesprechung anberaumt worden, und euch hat man hinzugebeten. Nach dem Lazarett-Zelt wirkt das Feldherrenzelt wohligh und sauber.

Mit Freudestrahlen im Gesicht begrüßt Answin die Anwesenden, noch ganz erfüllt von seinen Erfolgen. Doch bevor die Besprechung beginnt, wird ein Paar in orange-roten Roben vorgelassen: Priester der Göttin Travia, der Herrin von Herdfeuer und Familie. Answin empfängt die Priester mit allen Würden und einer tiefen Verbeugung und bietet den beiden zwei Stühle an. "Mit Freuden heißen Wir Euch an Heim und Herd, so schlicht es auch sein mag, willkommen, Eure Gnaden. Mit wem haben Wir die Ehre?" Doch beide setzen sich nicht. Der Mann neigt das Haupt: "Gerdin und Favira Darpatinger, zu Diensten, Herr. Wir bringen Euch Kunde in Familienangelegenheiten. Wir sind Boten Ihrer Erhabenheiten, des Heiligen Paares der Herrin Travia, Trautmann und Traviata von Rommily, unter ihrem Schutz, doch im Auftrage der Familie Rabenmund."

Answins Gesicht leuchtet auf. Mit tragender Stimme verkündet er: "Möge die Herrin die Erhabenheiten stets mit Weisheit erfüllen. Was lassen meine Base und mein Vetter verkünden?"

Die Priesterin Favira tritt vor, zieht eine blutbefleckte Rabenfeder aus der Tasche und bietet sie ihm dar. "Irmegunde von Rabenmund sendet Euch dies." Das Zeichen der Fehde mit dem Haus Rabenmund, der Ausstoß aus der Familie! Answin steht wie auf dem Fleck angewurzelt, das Lächeln auf dem Gesicht eingefroren. Seine Gesichtsfarbe wechselt von leuchtend rot zu fahl weiß. Wie ein Stier zieht er den Kopf zwischen die Schultern.

Dann brüllt er unbeherrscht: "Das können sie nicht! Ich bin das Oberhaupt der Familie Rabenmund. Ich werde sie wieder zu Ruhm und Ehre führen! Niemand kann mir das Recht streitig machen, die Familie wieder zu einen – und schon gar nicht Irmegunde!" Der ausgestreckte Arm der Priesterin jedoch spricht eine andere Sprache. Answins Augen sind zu Schlitzen verzogen, als er die Feder aus der Hand der Priesterin schlägt. "Ich befreie das halbe Reich und ernte dafür nur Hohn und Hass? Hah! Sollen sie doch sehen, wo sie bleiben! Hinaus! Hinaus aus meinem Zelt, und zwar alle!"

Draußen seht ihr, dass auch der Ritter Alvin zurück ist, der Leomar erneut einen Brief mit königlichem Siegel übergibt. Der Erzmarschall erbricht das Siegel und zerknüllt das Schreiben dann – und stapft fort.

Die blutige Rabenfeder ist ein in Darpatien bekanntes Zeichen der Fehde mit dem Haus Rabenmund. Während die Helden in Warunk waren, haben die Answin-Gegner Goswin d.J. und Hilgert von Rabenmund (siehe S. 41) Rommily erreicht. Fürstin Irmegunde berief

daraufhin einen provisorischen Familienrat ein, bei dem der Ausschluss von Answin, Ludeger und allen, die sich nicht sofort von ihnen abwenden, beschlossen wurde. Von den anwesenden Getreuen Answins wechselt niemand die Seiten. Answin d.J. aber wird deswegen, sobald er auf Burg *Rabenmund* von dem Familienbeschluss erfährt, seinem Großvater die weitere Treue bei dessen Marsch auf Gareth verweigern.

Dieses Ereignis stürzt Answin in Wut und Zweifel, die ihn martern, bis Leomar ihm *Silpion* überreicht (siehe unten). So ist es nicht zuletzt die Zurückweisung (im Fall Ludegers die Aufstachelung) der eigenen Familie, die Answin in seine alte Rolle drängt. Bis zum übernächsten Tag verlässt Answin sein Zelt nicht, und die Soldaten und Söldner beginnen Gerüchte darüber zu verbreiten, der Feldzug sei nun vorüber.

Leomar erhielt dagegen den Befehl Rohajas, Answin von Rabenmund und dessen engste Gefolgsleute unter Arrest zu stellen – zur Not mit Gewalt. Doch Leomar zögert, denn er fürchtet, dies wäre das Ende des Rabenmundschen Heerbannes und damit der wertvollen Unterstützung für das Reich.



Leomar. Augenblicke vergehen, in denen die Welt stillzustehen scheint. Euch schräg gegenüber seht ihr Ludeger von Rabenmund, der triumphierend lächelt.

Schließlich nimmt Answin von Rabenmund *Silpion* aus Leomars Hand entgegen und reckt es der Praiosscheibe entgegen. "Dieses Schwert ist wirklich eines *Kaisers* würdig", murmelt er. "Habt Dank, Leomar, für Euer Vertrauen. Wir akzeptieren den Befehl über die Truppen des Raulschen Reiches gerne. Männer und Frauen – lasst uns in die Schlacht ziehen!"

Jubel brandet unter den Umstehenden auf. Doch als sich dieser gelegt hat, gellt die Stimme Ludegers von Rabenmund über den Hügel und wird begeistert aufgenommen: "Dies ist die Rückkehr des Kaisers!"

Nachdem Ludeger Answin als Kaiser ausgerufen hat, sind die Fronten klar: Answin hat den Verrat begangen, den Königin

Rohaja gefürchtet hat. Über die Frage, ob er dies von Anfang an beabsichtigte oder dazu getrieben wurde, werden sich die Gemüter der Historiker noch lange entzünden.

LEOMARS ENTSCHEIDUNG

Je nachdem, wie die Helden auf Leomars Akt und Answins Griff nach der Kaiserkrone reagieren, wird Leomar versuchen, ihnen sein Handeln zu erklären.

- "Wir brauchen Answin und seine Leute. Der Mann drohte, sämtlichen Mut zu verlieren! Wenn aber ein Feldherr kein Vertrauen in sich hat, wird sein Heer ihm nicht folgen. Ich musste etwas tun!"
- Leomar bereut sein Handeln nicht – er glaubt fest daran, dass das Reich nur mit einem starken, guten Feldherren überleben kann: "Ich weiß, dass dies moralisch und rechtlich der falsche Schritt zu sein scheint. Doch schlimme Zeiten erfordern kühne Taten."
- Leomar empfiehlt den Helden, nicht gegen Answin vorzugehen: "Ich achte und schätze euch. Ich wüsste euch gerne an meiner Seite. Wir sollten hier für *eine* Seite kämpfen: für das Reich."
- Lehnen die Helden doch ab, lässt er sie ziehen: "Dann geht zu Königin Rohaja nach Rommilys und dient ihr gut."

FÜR ODER WIDER?

Sollten die Helden sich gegen Answin stellen, wird Ludeger sie des Verrats anklagen und versuchen, sie gefangen nehmen zu lassen. Zur Not können die Helden mit Leomars Hilfe entkommen. Von den Travia-Priestern und dem Boten Rohajas erhalten die Helden die Bestätigung, dass Rohaja noch in Rommilys weilt.

UNTER RONDRA'S BANNER

Kaum hat Answin *Silpion* akzeptiert, sondern sich die Geweihten der Rondra von seinen Truppen ab. Heermeister Gunter von Greifenfels verkündet, 'der Kampf gegen Feinde des Zwölferkults' sei ihre Berufung, nicht der Kampf um eine Krone. Die Geweihte Alira Fyrlea von Rommilys folgt, inzwischen von Answins Rechtschaffenheit überzeugt, jedoch ihrem Herz und weiterhin dem Rabenbanner.

Den Rondra-Geweihten schließen sich einige Rohaja-Treue an, die sich von Answins Anspruch auf den Kaiserthron betrogen fühlen. Gemein-

VERRAT (I. BORON)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hörner erschallen in Answins Heer. Noch immer geschwächt, verlässt ihr das Spitalzelt. Schnee hat über Nacht dünn den Boden bedeckt. Mehr und mehr Menschen versammeln sich an einem nahen kahlen Hügel. War dies nicht der Feldherrenhügel Emers und Leomars während der Dämonenschlacht? Haben nicht von hier aus die Gezeichneten ihren Angriff begonnen?

Leomar vom Berg löst sich aus der Menge, Answin von Rabenmund an seiner Seite. Diesem sieht man an diesem Tag sein Alter an, das seine Schultern beugt und das Gesicht grau und eingefallen wirken lässt. Stille breitet sich über der Menge aus. Leomars Löwenmähne weht im Wind, in der Hand hält er einen langen, in Stoff eingewickelten Gegenstand.

"Was soll das werden, Leomar?", raunzt Answin ungeduldig. Leomar zieht das Tuch fort und lässt es vom Wind davontreiben, während er das darunter verborgene dunkle Schwert in die Luft hält. Die Menschen verstummen; sie erkennen *Silpion*, das Kaiserschwert. Answin strafft unwillkürlich die Schultern, auf seinen Zügen zeichnen sich widersprüchliche Gefühle ab.

Leomar geht auf die Knie, nimmt *Silpion* waagrecht in die Hände und präsentiert Answin, die Arme nach vorne gereckt, das Schwert. "Ihr seid der Sieger von Wehrheim, von Burg Rabenmund und von Sankta Boronia. Seht Ihr nicht, dass das Reich nun Eurer bedarf?"

Ich bitte Euch, Herr Answin, nehmt den Oberbefehl über die Kaiserlichen mit *Silpion* aus meinen Händen! Wenn Ihr und die Euren diesem Reich nicht beisteht, ist alle Hoffnung verloren!"

Answin steht, überrascht und statuenförmig, vor dem knienden

sam wollen sie die Trollpfote halten. Später werden sie jedoch von den Truppen aus den Schwarzen Landen unter Yelnan von Dunkelstein zurückgedrängt.

Was macht Answin?

Der Ausschluss aus der Familie hat Answins Pläne zunichte gemacht, mit seinem Heer in Rommilys als Retter von Reich und Familienehre einzuziehen zu können. So hält er noch wie geplant die Trollpfote, doch nicht mehr lange: Der einbrechende Winter macht auch diesem Vorhaben schließlich ein Ende, so dass Answins Heer nichts anderes übrig bleibt, als von der Trollpfote abzurücken.

Erst beschließt er, zurück nach Wehrheim und Burg Rabenmund zu ziehen, doch ausgerechnet sein Enkel Answin der Jüngere verweigert

ihm nun wegen des drohenden Familienausschlusses die weitere Unterstützung. Nun hat vor allem Ludeger von Rabenmund ein leichtes Spiel mit seinem Vater: Denn Gareth liegt nur noch wenige Tagesmärsche vom neuen Träger des Kaiserschwerts entfernt ...

ABENTEUERPUNKTE III

Für die Erlebnisse in den Schwarzen Landen, die Bergung *Silpions* und die Begegnung mit Rhazzazor haben sich die Helden 400 AP verdient. Verteilen Sie zudem passend vier **Spezielle Erfahrungen**, etwa auf *Götter/Kulte*, *Wildnisleben*, *Sich Verkleiden*, passende *Kampftechniken* oder zum Senken eines Nachteils *Totenangst*, *Alpträume* oder *Schlaflosigkeit*.

DRAMATIS PERSONAE III

RAKOLUS DER SCHWARZE

Aussehen: ein blonder, hoch gewachsener Halbelf in blutroter Seidenrobe mit aufgestickten Ornamenten.

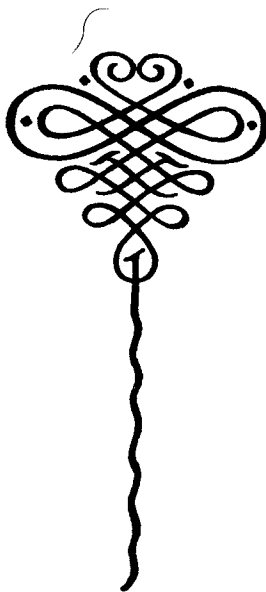
Charakter und Geschichte: Der Halbelf ist Absolvent der Schulen zu Olport und Punin; später studierte er die Dämonologie. Er war einst ein almadanischer Baron und stritt in dem Konflikt gegen Answin und für Brin, beging dann auf dem Reichskongress von Praske Verrat, auf dem er bei der Entführung des tobrischen Herzogs half. Er wechselte aus Wissensdurst und Neugier die Seiten und stieg schließlich zum Sprachrohr Rhazzazors, zum zweitmächtigsten Wesen im Reich des Schwarzen Drachen auf. Er bewohnt den Schädelturm an den Katarakten (von wo aus er auch das Eindringen der

Helden beobachtete), dem er seine Geheimnisse zu entlocken versucht. Rakolus erahnt die Wichtigkeit *Silpions* für Rhazzazor. Er versucht, die Helden zu benutzen und daraus für sich und seinen *Kult der Zwei Gesichter* einen Vorteil zu schlagen.

MORGWYN

Aussehen: ein etwa siebenjähriges Mädchen mit dunklen Augen und Haaren. Das Gesicht wirkt feenhaft dreieckig und porzellanart.

Charakter: Morgwyn, ein Kind aus einfachen Verhältnissen, ist neugierig und offen. Die hochbegabte Schülerin Rakolus' des Schwarzen vertraut ihrem Lehrmeister vollständig und zeigt bereits jetzt eine starke magische Begabung, die Rakolus zu nutzen hofft.



KAPITEL IV: IM SCHATTEN DER GAPS

НАЧ РОММИЛЫС (АНАНГ БОРОН)

Der direkteste Weg von der Trollpfote nach Rommilys führt in südlicher Richtung über kleine Trampelpfade und die Dörfer Bohlenburg und Dettenhofen, entlang der westlichen Ausläufer der Trollzacken und dem Ostufer des Ochsenwassers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist kalt geworden in den letzten Tagen. Schneeflocken begleiten euch auf dem Weg nach Rommilys, der scharfe Wind macht das Reisen inzwischen wirklich unangenehm – und es ist erst Anfang Boron. Offenbar hat sich Firun in diesem Winter viel vorgenommen.

Insgesamt benötigen die Helden ohne Pferde etwa fünf Tage bis nach Rommilys (entsprechenden Zeitverzug können Sie hier ausgleichen). Das Wetter wird von Tag zu Tag kälter und stürmischer: Das Mittelreich erlebt einen sehr frühen und ausgesprochen harten Wintereinbruch – auch durch das kontinuierliche Aufbauen des Sikaryan-Netzes über dem Mittelreich. Allerdings sorgt der frühe Wintereinbruch auch dafür, dass es auf weiten Strecken der Reise zu keinen Begegnungen kommt (**Die Wildermark**, S. 14ff.).

BOHLENBURG

In dem Ort finden die Helden in der Nacht Unterschlupf und Versteck in dem Bauernhaus einer traviagefälligen Familie. Das Großelternpaar der Familie ist so merklich geschwächt, dass beide dem Tode nahe sind – und dabei hat der Winter gerade erst begonnen. Am nächsten Morgen sind beide tot. (Auch dies sind in Wahrheit Auswirkungen des Sikaryan-Netzes über dem Mittelreich.)

Die Familie ist trotz der Trauer dankbar: "Beide waren im Leben Travia so verbunden, dass die Göttin keinen von beiden trauernd zurückließ. Eine große Gnade!"

Die Befreiung von Rommilys durch Rohaja ist bereits bis nach Bohlenburg durchgedrungen. Hier können die Helden auch erste Hinweise auf die feindlichen Truppen in Dettenhofen erhalten (siehe unten).

DAS HEERLAGER DES ASMODEUS

Die Reste des von Rohaja aus Rommilys vertriebenen Heeres des Asmodeus von Andergast haben sich nach Dettenhofen zurückgezogen. Dort haben sie sich in der Burg *Rabenstein* auf der nördlichen Insel im Ochsenwasser eingerichtet und unterhalten Posten am Travia-Tempel, dem Glockenturm und an der Straße. Wollen die Helden Dettenhofen umgehen, müssen sie damit rechnen, von Spähern auf dem Glockenturm gesehen zu werden. Asmodeus selbst residiert mit vielen Kämpfern und Magiern auf der südlichen Insel des Sees in dem ehemaligen Magierturm Galottas.

Sind die Helden so dreist und schleichen sich ins Feindeslager, können sie hier erfahren, dass Asmodeus auf Verstärkung durch Yelnan von Dunkelstein wartet (die aber erst kommen kann, wenn die Trollpfote nicht mehr verteidigt wird). Noch immer ist er darauf aus, Rommilys endgültig zu erobern.

Die Stimmung im Lager ist gut: Die etwa 300 Söldner konnten bereits einmal in Rommilys plündern und gehen gern noch einmal 'in die Stadt'. Jedenfalls ist man hier schon kräftig dabei, neues Belagerungsgerät zusammenzuzimmern.

DIE DARPATFÄLLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr euch durch die feindlichen Linien geschlagen. Rechterhand donnern am südlichen Ende des Ochsenwassers die

imposanten Darpatfälle vom See fünfzig Schritt tief in die Tiefe. Das unterhalb der größten Wasserfälle Aventuriens gelegene Kloster *Efferdsang* findet ihr geplündert – offenbar Opfer des militärischen Treibens des Asmodeus von Andergast.

Unter dem Überhang der Fälle befinden sich tiefe Kavernen, in denen sich viele Flüchtlinge zurückgezogen haben. Ausgerechnet unter der Führung und der Tsa-Geweihten und Regenbogen-Deuterin *Sievi* harren sie hier aus, um den feindlichen Übergriffen durch die Söldner Asmodeus' zu entgehen.

Die Helden können hier für eine Nacht Zuflucht finden. Die Tsa-Geweihte berichtet ihnen traurig von der verletzten Wassernymphe *Aliola*, deren Klagen seit Tagen im Donnern der Wasserfälle zu hören ist. Die Nymphe wurde Opfer von Asmodeus, den sie vom Efferd-Kloster vertreiben wollte. Seit einer magischen Verletzung durch Asmodeus' Geierkrallen (siehe auch **Das Attentat auf das Heilige Paar**, S. 84) droht sie sich in der Gischt der Wasserfälle aufzulösen.

Die Helden können Aliola mit einem einfachen Heilzauber oder einem Transfer von Astralenergie (+20 LeP/AsP) das Leben retten. Die Nymphe zeigt sich sehr dankbar und besteht darauf, ihnen künftig einen Gefallen zu schulden (siehe **Die dritte Stele**, S. 86).

WEITERREISE

Die Helden haben am nächsten Tag die Möglichkeit, die etwa 50 Flüchtlinge sicher ins inzwischen befreite Rommilys zu geleiten. Allerdings verzögert Sievi zunächst noch, da sie auf einen Sonnenstrahl warte, um aus dem Regenbogen der Gischt den Tag zu deuten. Doch die Praiosscheibe bleibt von dichten Wolken bedeckt, und so schließt sich die Tsa-Geweihte bekümmert dem Flüchtlingszug nach Rommilys an.

АНКУПТ ІН РОММИЛЫС (5. БОРОН)

Die Helden folgen dem Ostufer des Darpat aus nördlicher Richtung und gelangen so zuerst nach Neu-Rommilys, um von dort mit der Fähre auf die westliche Seite (und somit zur eigentlichen Stadt) überzusetzen. Während Neu-Rommilys weitgehend vom Angriff Asmodeus' verschont geblieben ist, sind die am Darpat gelegenen Stadtteile Althafen und Neuhafe von Bränden verheert. Das Bild verstärkt sich noch, je weiter die Helden in die Stadt kommen: Überall finden sich Spuren von Raub, Plünderungen, Zerstörung und Gewalt.

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in **Land der stolzen Schlösser**, Seite 93ff. (Zusätzliche, inoffizielle Informationen können Sie der Homepage www.rommilys.de entnehmen.)

RAPPORT BEI ROHAJA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Königin bespricht sich mit ihrem Stab zu diesem Zeitpunkt im Thronsaal. Rohaja trägt ihre schwere Kriegsbrünne, mit der sie aus Gareth aufgebrochen ist. An der rechten Schulter ist die Rüstung jedoch geschwärzt und beschädigt, darunter sind frische Verbände zu erkennen.

Neben Rohaja und Marschall Alrik vom Blautann steht eine streng dreinblickende Frau, gerüstet in Kettenhemd und Beinschienen: Fürstin Irmegunde von Rabenmund. Weiterhin erkennt ihr das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund mit düsterer Miene, einen erleichterten Ludalf von Wertlingen und den ältesten Sohn Answins, Graf Barnhelm von Rabenmund ä.H.

"Helden des Reiches", ruft euch Rohaja entgegen, nachdem ihr vor den hohen Herrschaften auf die Knie gefallen seid, "erhebt euch und bringt mir gute Kunde!"

Kommen die Helden zuerst auf den Verrat Leomars und die Übergabe *Silpions* zu sprechen (wovon auszugehen ist), werden alle Anwesenden bleich wie Kalk. Rohajas Gesicht verhärtet sich.

“Wie konnte das geschehen?” fragt sie schließlich mühsam beherrscht und lässt die Helden erklären.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rohaja erhebt sich, die Hände zu Fäusten geballt. Sie geht einige Schritte auf und ab, um diese Botschaften zu überdenken. Schließlich spricht sie leise: “Das Kaiserschwert in den Händen des Usurpators. Der Löwe ein Verräter. Der Travia-Feind ist nicht zurückgeschlagen. Der Schwarze Drache kehrt zurück.”

Sie schüttelt müde den Kopf und lässt die Schultern hängen. “Ihr Götter! Welche Prüfungen soll das Reich Rauls noch bestehen?” Niemand tritt vor, um Rohaja eine Antwort zu geben. Schließlich spricht sie mit fester Stimme: “Leomar vom Berg steht ab sofort unter Reichsacht. Vom Blautann: Sendet Späher aus, die mir jede Bewegung von Asmodeus’ Heerbann berichten. Schickt Trupps tiefer ins Umland, um mehr Feuerholz und Proviant zu beschaffen – alles, was sich auftreiben lässt!”

Alrik vom Blautann nickt kurz und instruiert seinen Adjutanten. Königin Rohaja blickt derweil zu euch herüber und nickt zufrieden. “Rondra sei Dank ergeht es euch nach all diesen Fährnissen gut. Alles andere hätte Uns betrübt.” Dann wird ihr Blick wieder sachlich. “Lasst nichts aus. Wir müssen alles wissen.”

Die Anwesenden nehmen jedes Detail wissbegierig auf und fragen sofort immer nach (was Ihnen auch noch einmal die Möglichkeit gibt, das Wissen der Helden zu ordnen). Besonders erwähnenswert sind natürlich die Befreiung von Greifenfurt, Burg *Rabenmund*, Wehrheim und *Sankta Boronia* sowie die neuen Details über die Machenschaften Rhazzazors.

ANSWIN, ASMDEUS UND ROHAJAS ZWICKMÜHLE

Der letzte Kenntnisstand der Helden ist, dass Answins Truppen weiterhin die Trollpforte bewachen. Aber auch ihnen kann jetzt bereits in den Sinn kommen, dass sich dies nach Leomars Verrat oder aber auch mit dem einbrechenden Winter schnell ändern kann. Dass Answin zum Feind überläuft (wie es Alrik vom Blautann für möglich hält), sollte den Helden nach ihren Erlebnissen unwahrscheinlich vorkommen, mag sie aber zusätzlich verunsichern. Fürstin Irmegunde dagegen glaubt, dass Answin Rommilys erobern will und damit eine zusätzliche Gefahr darstellt. Die Helden sollten diese Befürchtung zerstreuen können.

Nichtsdestotrotz: Rohaja befindet sich in dem Dilemma, dass sie sich Answin von Rabenmund nicht entgegenstellen kann, da Rommilys sonst ohne Verteidigung wäre.

REAKTIONEN

- Königin Rohaja schließt ein Bündnis mit Answin kategorisch aus. “Der Mann hat mehr Gesetze, Versprechen und Lehnseide gebrochen, als ich aufzählen kann. Nun kommt er zurück und versucht, sich lieb Kind zu machen. Seinem Dienst am Reich zolle ich meinen Respekt. Doch Erfolge rechtfertigen seine Taten bei weitem nicht!”
- Fürstin Irmegundes hat Answin bereits auf dem Familienrat der Rabenmunds aus der Familie ausgeschlossen: “Dieser Mann hat schon einmal meine Familie entzweit. Das darf kein zweites Mal geschehen.” Doch für ihr Signal ist es bereits zu spät: Answin hat seine Gefolgsleute auch unter den Rabenmunds längst gefunden. Sie kann nicht einschätzen, was Answin als nächstes tun wird. Ebenso wie Barnhelm ist sie aber sehr an dem Verhalten einzelner Mitglieder der Familie interessiert.
- Graf Barnhelm von Rabenmund (siehe *SidW 14* und *AdA 35*) scheint sich dagegen gar nicht positionieren zu wollen und laviert sich um eine konkrete Antwort. “Die Familie Rabenmund steht treu zum Reich”, sagt er mehrdeutig.
- Ayla von Schattengrund nimmt die Nachrichten von Answins Rückkehr ins Reich ohne besondere Regung auf. Aus weltlichen Konflikten hält sich die Rondra-Kirche heraus. Viel eher erwägt sie, zur Trollpforte aufzubrechen, um zum Heermeister Gunter von Greifenfels zu

stoßen. Das Auftauchen von Lutisana von Perricum erregt ihren Zorn, allerdings wird sie eine Klärung der Umstände mit dem Heermeister innerkirchlich regeln.

WAS IST MIT RHAZAZOR?

Die aktuellen Probleme mit Answin und Asmodeus fordern direkte Aufmerksamkeit, während die mysteriösen Machenschaften von Mirona und dem Seelensammler für geradlinige Kriegergemüter wie Königin Rohaja und Alrik vom Blautann schwer greifbar sind: Beide beschäftigen sich zunächst mit den konkreten Herausforderungen.

Erst, wenn die Helden explizit darauf aufmerksam machen, dass dahinter ein größerer, noch nicht vollständig durchschaubarer Plan des Schwarzen Drachen stecken könnte, wird Rohaja interessiert weitere Nachfragen stellen und die Helden drängen, möglichst bald konkretere Informationen zu erlangen.

KUNDE VON DER MUTTER

Die Kunde über Emers Überleben löst zunächst bei sämtlichen Anwesenden wilde Freude aus – besonders natürlich bei Rohaja: “Mutter! Den Zwölfen sei Dank!”

Berichten die Helden aber von den grausamen Umständen ihrer Gefangenschaft und dass Emer dem Wahnsinn nahe war, hält die Königin nur mühsam die Tränen zurück: “Wie können die Götter so etwas zulassen? Und das ihr, die ihnen stets so gut gedient hat!”

Rohaja zieht sich schnell zurück, um ihre Betroffenheit verbergen zu können (kommen die Helden eher auf Emer zu sprechen, wird sie diesen Bericht nach den ersten Andeutungen auf später verschieben und erst mit den weniger emotionalen Informationen weitermachen).

In einer Privataudienz wird sie sich später mühsam gefasst alle Details berichten lassen: “Niemals werde ich dich vergessen, Mutter! Eines Tages werde ich dich erlösen. Das schwöre ich beim Grab meines Vaters!”

RUHEZEIT

Zwei Tage können die Helden sich erholen und werden mit erdenklichen Kräutern und Tränken von den Heilern der darpatischen Fürstin behandelt. In dieser Zeit können sie noch einmal alle bisherigen Erkenntnisse Revue passieren lassen und sich letztendlich auch vollkommen ungestört von den letzten Strapazen erholen.

FÜRSTIN UND KÖNIGIN (6. BORON)

Am 6. Boron lässt die Königin die Helden, Marschall vom Blautann und Fürstin Irmegunde von Rabenmund zu einem Gespräch bitten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Königin ist in Brünne und Pelz gehüllt, als sie euch mit freundlichem Nicken begrüßt. “Ich hoffe, ihr seid gut ausgeruht.”

Die würdige, einarmige Fürstin trägt ein Kettenhemd und wirkt kühl und ruhig, während der Marschall auf und ab wandert.

“Morgen früh werde ich mit dem Schwert der Schwerter gen Perricum reiten. Wir werden nur eine kleine Reiterschar mit uns nehmen, um Rommilys nicht weiter zu schwächen. Während wir dort weiteren Einsatz ausheben, möchte ich euch alle bitten, Rommilys bis zu meiner Rückkehr zu halten. Diese Verantwortung und Bürde braucht jemanden, der über die Truppen befiehlt”, sie nickt Marschall vom Blautann zu, “jemanden, der Stadt und Land regiert und kennt”, sie nickt der Fürstin zu, “sowie Experten im Kampf gegen dämonische Kräfte und Intrigen”, Rohaja nickt euch zu.

Mit fester Stimme schließt die Königin: “Ayla von Schattengrund und ich hoffen, dass wir mit Verstärkung zurück sind, bevor der Winter in voller Härte einsetzt.”

Mit Rohaja verlässt auch Ludalf von Wertlingen Rommilys am nächsten Morgen. Ayla von Schattengrund wird von ihrem Leibmeister Ucurian von Quellensprung begleitet. Die meisten Rondrianer bleiben unter der Führung von *Rondirai Leuentreu von Havena* (der neuen Großmeisterin des *Ordens der Hohen Wacht*) in der Stadt.

Anschließend bittet Fürstin Irmegunde die Helden zur Beratung, an der neben Alrik vom Blautann und Barnhelm von Rabenmund auch

MIT ANSWIN VERHANDELN?

Sollten die Helden vorschlagen, mit Answin über einen Zusammenschluss verhandeln zu wollen, wird Irmegunde dieses Engagement hoch schätzen, doch letztendlich davon abraten. Der Diplomat Barnhelm sieht als einzige Möglichkeit, Answin anzubieten, sich nicht Königin Rohaja, sondern Fürstin Irmegunde zu unterstellen. Dies würde dann zu einem Treffen in Gallys führen, bei dem Answin und Ludeger jedoch ablehnen: "Fürstin Irmegunde hat diese Familie zerrissen wie niemand zuvor."

Sollten die Helden den Eindruck gewonnen haben, dass Answin vor allem durch Ludeger beeinflusst wird, könnten sie vielleicht eine Chance darin sehen, Ludeger zu töten und Answin allein zur Rede zu stellen. Spätestens hier müssen sie aber erkennen, dass Answin nach allem inzwischen selbst Anspruch auf *Silpion* und die Krone erhebt.

die darpatische Kanzlerin *Ismena von Rabenmund* teilnimmt. Falls noch nicht geschehen, berichtet die Fürstin zunächst von den Ereignissen um die Rückeroberung von Rommilys (siehe *Zeitleiste* in der Kartentasche).

Anschließend wird die aktuelle Situation in Rommilys erörtert: Die Stadt ist durch die letzten Monate sehr geschwächt, ebenso die Geweihten des Travia-Tempels. Gefahr droht vor allem durch Asmodeus

von Andergast. Weitere Gesprächsfetzen sind:

● Irmegunde: "Beim ersten Fall von Rommilys starben 2.000 Einwohner der Stadt. Ich werde nicht zulassen, dass dies ein weiteres Mal passiert."

● Barnhelm: "Niemals wird das heiligste Haus der Travia fallen – die Familie Rabenmund hat geschworen, die Kirche zu beschützen."

● Irmegunde: "Answin um Hilfe bitten? Die Erzdämonen sollen ihn holen! Glaubt ihr wirklich, Leomar musste ihm das Kaiserschwert aufdrängen? Nie würde er sich der Königin unterwerfen. Die Götter haben meinem Onkel noch eine Chance gegeben. Er hat sie verspielt. Er hat sein Leben verwirkt."

(Die Entscheidung von Irmegunde und Barnhelm, gegen Answin zu streiten, basierte nicht auf Sympathie zur Königin, sondern auf Treue zum Reich. Irmegunde sieht durch Answins Erscheinen das Ende der Rabenmunds kommen, doch sie hat keine andere Wahl. Der Untergang der Rabenmunds ist der Preis, um das Reich vor dem Untergang zu bewahren.)

RHAZZAZORS PLÄNE

Auch wenn Fürstin Irmegunde vor allem um Rommilys besorgt ist, schlägt sie den Helden vor, im – leider halb zerstörten – Stadtarchiv nach alten Aufzeichnungen über die Silbermine in den Trollzacken zu recherchieren und auch sonst vielleicht die verbrannten Archive der KGIA oder die Magister der Magierakademie zu bemühen, um zumindest einige ihrer Fragen klären zu können.

DIE BELAGERUNG VON ROMMILYS

Rommilys droht erneut die Belagerung durch Asmodeus. Spätestens, wenn die Trollpforte wieder frei ist, muss mit einer Unterstützung durch Yelnan von Dunkelstein und sein Söldnerheer gerechnet werden. Zusammen mit Fürstin Irmegunde von Rommilys und Alrik vom Blautann sollen die Helden, die schon "den Untergang von Wehrheim, das brennende Gareth und die Belagerung von Burg Rabenmund gesehen haben", die Stadt bis zur Rückkehr Rohajas aus Gareth verteidigen.

In dieser Zeit (die sich von Anfang Boron bis Ende Tsa über insgesamt vier Monate erstreckt) sind die Helden größtenteils in den Mauern von Rommilys 'gefangen' und werden die Stadt kaum verlassen können. Insbesondere der sich jetzt schon abzeichnende strenge Winter wird die meisten Aktivitäten zum Erliegen bringen.

Zur Belagerung von Rommilys finden Sie im Folgenden viele Vorschläge, die Sie zur weiteren Ausgestaltung nutzen können. Insbesondere, wenn Ihre Gruppe Spaß an umfangreichen Kriegsszenarien hat, können Sie diese Monate detailliert ausgestalten.

Da die Helden bisher schon sehr oft aktiv am Kriegsgeschehen beteiligt worden sind, empfehlen wir, das Belagerungsszenario als ständige Bedrohung im Hintergrund zu halten und sich auf das Auspielen relevanter Szenen zu beschränken. Kürzen Sie Zeiträume, in denen die Helden alltägliche Hilfe bei der Belagerung leisten, erzählerisch ab. Wichtige und relevante Geschehnisse und Entdeckungen sollten sich in schneller Folge abwechseln, auch wenn sie vielleicht Wochen auseinander liegen.

Folgende Handlungsfäden sollten die Helden ständig in Atem halten:

- die ständige Bedrohung durch die Belagerung (mit der Sie stets auch andere Aktivitäten der Helden unterbrechen können),
- die Recherche in den Archiven nach möglichen Hintergründen der Steinstelen,
- die Suche nach Runald Rundarek und den Steinstelen selbst,
- die Anzeichen der Schwäche unter den Rommilysern (siehe Regeln zum Sikaryan-Entzug auf Seite 52),
- das Hoffen auf eine baldige Rückkehr Rohajas,
- die Suche nach einer Heilungsmöglichkeit für die Iolgramothsche Wunde des Travia-Hochgeweihten,
- die Entdeckung einer mysteriösen Gestalt, die wie Rohaja aussehen soll,
- das Wissen, dass Answin nach Gareth gezogen ist,
- die erneute Begegnung mit dem Seelensammler
- und natürlich die bitterkalten Temperaturen des hereinbrechenden Winters.

Im Folgenden finden Sie eine ungefähre chronologische Abfolge der Geschehnisse. Die **Belagerungsszenen** in den grauen Kästen geben Ihnen Informationen an die Hand, wie es um Rommilys steht. Lassen Sie die vielen Ereignisse in der Stadt nicht immer stur aufeinander folgen, sondern vermischen sie diese nach Bedarf, so dass die einzelnen Stränge parallel bespielt werden.

SELTSAME VORZEICHEN (ANFANG BIS MITTE BORON)

DER UNTOTE PERLDRACHE

Etwa zeitgleich mit der Ankunft der Helden in Rommilys wird alle paar Tage knapp unter den Winterwolken ein schwarzer Perldrache gesichtet, der von den Trollzacken kommt und über Rommilys kreist oder gen Westen oder Nordwesten fliegt. Ab und an gibt es Berichte, dass der Drache nach einer Wache auf der Mauer oder außerhalb der Stadt nach etwas schnappt, ansonsten aber offenbar keinen Schaden anrichtet.

Die untote Perldrachin *Lycarexa* unternimmt im Auftrag des geschwächten Rhazzazor von den Trollzacken aus Kundschafterflüge ins Mittelreich. Nach dem unerwarteten Raub von *Silpion* musste der Schwarze Drache seine Pläne ändern. Doch er frohlockt: Denn nachdem *Lycarexa* ihm berichtet, dass sich das Schwert in den Händen von Answin von Rabenmund befindet, hofft Rhazzazor, dass es Kaiserblut trinken wird. Etwa ab Mitte Hesinde bleibt der Drache aus und wird nicht mehr gesehen. Zu diesem Zeitpunkt wurde er von den Zwergen um Hochkönig Albrax und einigen tapferen Helden in den Trollzacken besiegt (siehe *Der Schatten von Okdrâgosch* im AB 114).

SPUREN DES SEELENSAMMLERS (MITTE BORON)

Wenn die Helden während der Vorbereitungen zur Belagerung in der Stadt unterwegs sind, fällt ihnen bei einer gelungenen *Sinnenschärfeprobe* an einer Häuserwand eine seltsame Zeichnung ins Auge, die die Helden an den Seelensammler erinnern kann, der ihnen das erste Mal bei Wehrheim begegnete und dem sie in der Grotte *Keranvor* die *Fingerringe Etilias* entreißen konnten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An der grauen Wand erkennt ihr die Kohlezeichnung einer Gestalt in schwarzen, zerfetzten Umhängen, die bis fast zu den Fü-

BELAGERUNGSSZENEN I: STADTVERTEIDIGUNG (Mitte Boron)

Führen Sie die Helden zunächst anhand der Beschreibungen in **Land der stolzen Schlösser** (Seite 93ff.) und der nachfolgenden Beschreibungen durch Rommilys, damit sie selbst Vorschläge, Ideen und Fragen zur Verteidigung der Stadt entwickeln können. Insbesondere ihre Erfahrungen aus der Belagerung von Burg *Rabenmund* können die Helden nun in größerem Maßstab anwenden (siehe Seite 41ff. und vergleiche **Arsenal** und **Armorum**).

WICHTIGE ORTE UND GEBÄUDE

- **Mauern, Türme, Tore:** Die Schutzmauern der Stadt sind in gutem Zustand. Allerdings gibt es einige schwere Beschädigungen und Schwachstellen (insbesondere beim Donnerfeld), die unter anderem Rohaja bei der Rückeroberung hinterlassen hat. Diese gilt es nun schnellstens auszubessern oder gut zu bewachen. Allerdings schützen die Mauern nur die inneren Stadtteile.
- **Die Hafenmauer:** Ein größerer Schwachpunkt stellt die Hafenmauer im Ostteil der Stadt dar, da der Feind hier von Norden und Süden sehr leicht in Althafen und Neuhafen einfallen und die dort nicht ganz so trutzigen und hohen Mauern stürmen könnte. Eine Möglichkeit wäre hier, Nord- und Südzugang zu verbarrikadieren oder anderweitig zu sperren. Die Wachen in diesen Abschnitten der Mauern sollten auch besonders eingewiesen werden.
- **Die Kanalisation:** Rommilys verfügt über ein weit verzweigtes Kanalisationsnetz, dessen Ausgänge außerhalb der Stadt liegen. Asmodeus von Andergast besitzt eventuell Informationen darüber. Die Zugänge müssen allesamt bewacht und weitere Sicherungsmaßnahmen geprüft und notfalls hinzugefügt werden. Generell sind viele Abwasserkanäle durch Gitter gesichert – doch diese stellen nur kurzfristig ein Hindernis dar.
- **Die äußeren Stadtteile:** Litzelstatt ist fast völlig verheert, die anderen Stadtteile (Helmbrechtsstadt, Gerbervlieth und Paradies) müssten im Notfall schnell evakuiert werden. Weiterhin gibt es gerade an den nördlichen Mauerabschnitten immer viele kleine Häuser oder Katen, die direkt an die Mauern gebaut sind und so dem Feind nützen könnten.
- **Neu-Rommilys:** Da Asmodeus jetzt in Dettenhofen sitzt, ist Neu-Rommilys sein erstes Ziel. Auch hier helfen Mauern zur Verteidigung, doch ist der Stadtteil nur über eine kleine Kabelfähre mit Rommilys verbunden. Nachschub oder Flucht sind im Ernstfall also kaum kurzfristig zu bewerkstelligen – eine Falle für eventuelle Verteidiger. Zudem können zur Verteidigung von Neu-Rommilys nicht alle Kräfte vom Rest Rommilys' abgezogen werden. Alrik vom Blautann drängt sehr darauf, den Stadtteil schon vorher aufzugeben.

STRATEGISCHES UND SICHERUNGSMAßNAHMEN

- **Wachen:** Eine Absicherung aller denkbaren Schwachstellen benötigt ein großes Kontingent an Wachen und Kämpfern. Die vorhandenen müssen gegen Kälte ausgerüstet und durch ausgebildete Bürger ergänzt werden.
- **Magie im Krieg:** "Feindliche Zauberer und erkannte Paktierer sind zuerst zu erschießen", lautet die Devise. Umgekehrt gilt: "Eigene Zauberer und Geweihte sind bis zuletzt zu verteidigen." Weiterhin sollten die Helden dafür sorgen, dass auch Magier und Geweihte auf den Mauern Wachdienst tun – insbesondere, um mögliche Angriffe von Dämonen abzuwehren. Ebenfalls sollten die Wachen in Grundbegriffe der Zaubergesten und das Erkennen von magischen Effekten eingewiesen werden.
- **Die Toten:** Da sich der Boronanger außerhalb der Stadtmauern befindet, müssen alle Priester im Peraine-Tempel und im Spital dafür sorgen, dass die Toten eingesegnet werden und dass keine Seuchen ausbrechen. Die zunehmende Kälte bringt hier einen entscheidenden Vorteil. Allerdings: ohne Grab auch kein Grabsegen.
- **Die Moral:** Das Aufrechterhalten der Moral der Verteidiger ist zentral bei jeder Belagerung. Die Helden sollten hierzu einige Vorschläge wie das Organisieren von Ansprachen an das Volk oder das Verteilen von Schnapsvorräten machen. Ansonsten sind es auch klei-

ne Gesten im Alltag, mit denen die Helden als Vorbilder für eine Steigerung der Moral sorgen können.

VERTEIDIGUNGSPERSONAL UND PERSÖNLICHKEITEN

Zur Verteidigung der Stadt stehen neben dem 'bunt gemischten Heer' Rohajas (mitunter 'Blautanns Wilde Reiter', 'die Langschwerter der Königin' und 'Ludalfs Beste' genannt) und Freiwilligen der Bevölkerung das zur Hälfte dezimierte Garderegiment *Ogerwacht*, das Fürstlich Darpatische Gardebanner *Trollzacker Klingen*, noch etwa zwei Dutzend Stadtgardisten sowie ebenso viele Rondrianer (darunter die Hälfte Geweihte) unter Großmeisterin Rondirai Leuentreu von Havena zur Verfügung.

Neben den Wachmannschaften sollte es auch eine mobile Reserve geben, die notfalls geschlossen zu Brennpunkten oder Kampfschauplätzen ausrücken kann.

Auch ist es möglich, Kontakte zu den Bewohnern und Verteidigern von Rommilys aufzubauen, etwa über folgende Personen:

- **Ismena Junivera von Rabenmund** ist Kanzlerin Darpatiens. Die hervorragende Politikerin ist nach dem Tod ihrer Mutter Racalla von Hosen-Rabenmund (siehe **SidW 60**) und ihres Vaters Helmbrecht II. von Rabenmund (siehe Seite 41) nun zu allem entschlossen. Ismena steht den Helden und den weltlichen Würdenträger in Organisationsdingen mit Rat und Tat zur Seite.
- Das Heilige Paar der Travia-Kirche, *Traviata von Rabenmund* und *Trautmann Fjoldrijn von Falkenberg-Rabenmund*, sind noch immer erschöpft, doch inzwischen brennen zumindest im Tempel die Herdfeuer – wenn auch nicht so groß wie einst. Die Travia-Hochgeweihten werden die Helden über den Lolgramoth-Paktierer Asmodeus und seine Fähigkeiten und verderbten Ziele in Kenntnis setzen (siehe **Dramatis Personae**, Seite 90). Weitere Informationen zur Rommilyser Travia-Kirche finden Sie auf Seite 78.
- Der Lebeamann *Espinosa von Sturmfels* (Inhaber des Hotels *Darpat-Perle* direkt am Fuße des Burgberges) kann die Helden mit allerlei Informationen über die Vorgänge in der Stadt versorgen – entgegen seiner üblichen Prinzipien sogar unentgeltlich. Wenn die Helden irgendwo einmal nicht weiterkommen: Espinosa weiß Rat. Er hat es allerdings gerne, wenn man ihn dafür ins Vertrauen zieht, denn Wissen ist Macht.
- **Gumpert der Alte** ist ein Bettler, der seit der Belagerung durch selbstlose Hilfe aufgefallen ist. Er ist immer etwas wirr, und die Helden sollten ihn auch nicht zu ernst nehmen, aber er kennt sich bestens unter den Armen und Bedürftigen aus (siehe auch S. 80).
- Die **Waisenkinder von Rommilys** sind eine größere Schar von Kindern, die während der Asmodeus' Schreckensherrschaft ihre Eltern verloren haben und sich in den letzten Wochen zusammengeschlossen haben, um den Krieg gemeinsam durchzustehen. Angeführt werden sie von der flinken *Talinka*. Die 13-jährige hat alle Kinder mit Schleudern 'unter Waffen gestellt'.

AUßERHALB DER STADTMAUERN

- **Aktuelles über den Feind:** Die Helden sollten mindestens einmal noch Richtung Norden ziehen (oder Späher dorthin ausschicken), um Asmodeus bei Dettenhofen auszuspionieren. Die Geschäftigkeit spricht eine beredte Sprache: Asmodeus rüstet zum Angriff. Unter Zwang leitet der bornländische Mechanicus *Sorp Sanderwick*, den Galotta einst entführt hatte, den Bau von schwererem Belagerungsgerät, insbesondere Wurfmaschinen. Die Betriebsamkeit kommt nicht von ungefähr: Nachdem Answin Anfang Boron die Trollpforte verlassen hat, werden frische Truppen unter Führung von Yelnan von Dunkelstein erwartet (man munkelt, er sende 500 bis 1.000 Kämpfer). Die wichtigsten Straßen ins Umland Rommilys' sind vom Feind besetzt, so dass es kaum möglich ist, Nachschub (z.B. entlang der Natter) in die Stadt zu bringen. Auch plündern Asmodeus' Söldner die Dörfer und Weiler, um sich selbst zu versorgen.
- **Feuerholz:** Mit dem Winter kommt auch das Feuerholzproblem.

Schon jetzt sollten die Helden beginnen, so viel Holz wie möglich sammeln zu lassen. Für die späteren Wochen sollten sie sich auf Ausfälle vorbereiten und sich jetzt schon informieren, wo am besten Brennholz zu organisieren ist (südwestlich liegt ein größerer Wald).

● **Lebensmittel:** Mit Blick auf den Winter erscheint es geboten, die Lebensmittelvorräte der Stadt aufzufüllen. Die Helden müssen dann in der Mark Rommilys mit Karren und größerer Bedeckung in den Höfen und Dörfern die Lebensmittel eintreiben. Neben der Gefahr durch die Begegnung mit feindlichen Truppen ist es vor allem das Leid der Bevölkerung, das die Helden spüren sollten, denen sie die Lebensgrundlage rauben.

● **Kontakt zum Hohenstein:** Irmegundes Bruder, Burggraf und Markvogt Ucurian von Rabenmund, hält weiterhin die Feste *Hohenstein* westlich von Rommilys. Die Fürstin bittet die Helden bereits in einer frühen Phase der Vorbereitungen, ihrem Bruder eine Botschaft über den Stand der Dinge in Answins Lager zu überbringen. Mehr zum *Hohenstein* finden Sie im Szenario *Rettet die Thronerben!* im AB 115.

● **Flüchtlinge retten:** Spätestens Berichte der Hohensteiner über Plünderungen an der Nordseite des Ochsenwassers kündigen das Kommen von Yelnans Truppen an. Wenn sich das Heer Yelnan von Dunkelsteins Ende Boron von der Westseite des Ochsenwassers der Stadt nähert, müssen die Helden dafür sorgen, die Dörfer und vielen Weiler der Mark Rommilys zu evakuieren. Auch hier erschweren die sinkenden Temperaturen und der zunehmende Schneefall schnell sämtliche Vorhaben. Viele Bauern und Flüchtlinge sind nicht für eine Reise in der Kälte gekleidet; es gibt überall Kranke und Schwache, denen in der Panik niemand helfen will oder kann. Konfrontieren Sie die Helden immer wieder mit Menschen, die entweder aus Verzweiflung ("Die Götter haben uns verlassen. Wir werden alle sterben!") oder Sturheit ("Wir leben schon immer hier. Wir

wollen nirgendwo anders mehr hin!") nicht bereit sind, ihre Häuser und Dörfer zu verlassen.

DER TRAVIA-TEMPEL VON ROMMILYS

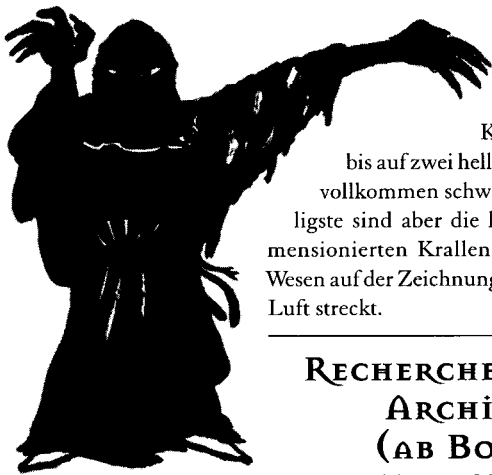
Höchstes Ziel des Lolgramoth-Paktierers Asmodeus bei der Eroberung von Rommilys war es, den größten Travia-Tempel Aventuriens zu schänden und zu zerstören und das Heilige Paar Traviata und Trautmann seinem Erzdämon zu opfern. Doch der Angriff misslang aufgrund eines Großen Travia-Wunders, TRAVIAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT (AG 111), das nicht nur den Travia-Tempel und seine Geweihten schützte, sondern auch vielen Bewohnern der Stadt Zuflucht bot.

Mit dem *Heiligen Kessel* der Kirche konnten über die nächsten Wochen und Monate hinweg trotz der verloschenen Herdfeuer alle Schutzsuchenden ernährt werden, bis Königin Rohaja, Fürstin Irmegunde und Ayla von Schattengrund die Stadt am 8. Travia 1028 befreiten und Asmodeus vertrieben.

Diese Ereignisse haben das Heilige Paar nicht nur beinahe sämtliche Kräfte gekostet, sondern auch im Herzen tief erschüttert. Trautmann und Traviata ist es inzwischen gelungen, die Herdfeuer wieder zu entzünden – überall in der Stadt. Sie werden für die langen Wochen der Belagerung eine wichtige Unterstützung sein. Gerade in der Nacht bietet die orangefarbenen Fenster von Rommilys nun einen prachtvollen Anblick als weithin sichtbares Zeichen der Zuflucht. Und in der Tat kommen in den nächsten Tagen noch unzählige Flüchtlinge aus den umliegenden Gebieten in die Stadt.

Doch noch brennen die Feuer nur schwach. Erst der aufopferungsvolle Einsatz der Helden während der Verteidigung von Rommilys wird den Hochgeweihten ein Zeichen sein, sich dem Kampf mit dem Travia-Schänder offen zu stellen.

Man hofft die Belagerten mit Hilfe des *Heiligen Kessels* über den Winter zu bringen – doch dann wird Trautmann Opfer eines Anschlags (siehe Seite 84).



Ben hinab fallen. Der Kopf steckt offenbar in einer Kapuze und ist bis auf zwei helle Augenschlitze vollkommen schwarz. Das auffälligste sind aber die langen, überdimensionierten Krallenhände, die das Wesen auf der Zeichnung schaurig in die Luft streckt.

RECHERCHE IN DEN ARCHIVEN (AB BORON)

Während kriegserfahrene Helden beschäftigt sind, die Stadt auf den drohenden Angriff vorzubereiten, können (und sollten) die anderen Helden die Zeit nutzen und, von Fürstin Irmegunde autorisiert, in den Archiven der Stadt nach der Silbermine und den Steinstelen recherchieren. Eventuell gibt es auch weitere Themen, zu denen die Helden Hintergrundwissen benötigen (etwa zu Sikaryan, dem dreifachen Pakt Rhazzazors, dem Brechen eines Dämonenpaktes u.ä.). Neben den – leider teilweise geplünderten und gebrandschatzten – Bibliotheken und Archiven stehen natürlich die Tempel aller Zwölfgötter und ihre Geweihten zur Verfügung. Auch die Magier des Informations-Institutes helfen bei den Recherchen.

WO RECHERCHIEREN?

- Im Archiv des Fürstenpalasts (1) lassen sich viele offizielle Dokumente finden, so auch Allgemeines zur Silbermine in den Trollzacken.
- Das Stadthaus (23), wo früher der Hohe Rat tagte, enthält auch

das Stadtarchiv. Die Zugänge zu den Kellerarchiven müssen erst wieder freigelegt werden. Etwa die Hälfte des Archivs kann aber gerettet werden.

● Die einstige Niederlassung der KGIA (6) ist vollständig zerstört; die geheimen Archive sind zu großen Teilen verbrannt. Eine Untersuchung legt sogar gezielte Brandstiftung nahe – sei es von Feindeshand oder als letzte Maßnahme, damit die Informationen nicht in falsche Hände geraten.

● Das Informations-Institut zu Rommilys (9), die Hellsichtakademie unter der reichstreuen Spektabilität *Praiodana Almira Werckenfels*, hat intensiv mit der KGIA zusammengearbeitet. Leider mussten die Magier während der Besetzung in den geschützten Travia-Tempel fliehen. Langsam gehen die Aufräumarbeiten voran, da Asmodeus zwar wenig zerstört, aber viel verwüstet und sehr viel geplündert hat. Unzählige magische Bücher sind entwendet worden, eine der Artefaktkammern konnte jedoch nicht aufgebrochen werden.

ERGEBNISSE DER RECHERCHE

● **Silbermine:** Die Dokumente aus dem Fürstenpalast geben neben den Minenrapporten und Schürfberichten auch Zahlen und Namen zu Verbrechern und Wächtern bekannt. Auch besondere Vorkommnisse der letzten fünf Jahre (1023 bis 1027 BF) werden hier aufgeführt. Ältere Rapporte sind im Archiv des Stadthauses zu finden. Etwa zwei Wochen benötigen die Helden, bis sie dort auf einen Bericht aus dem Jahr 711 BF stoßen (siehe *Anhang* auf Seite 117), der von der Entdeckung einer unterirdischen Kaverne berichtet. Dort sei, so das Dokument, ein *runder* Steinpfeiler unbekannten Ursprungs entdeckt worden. Die letzte Zeile erwähnt eine Gruppe Analysemagier der Rommilyser Hellsichtsakademie, die den Obelisken untersucht hätte. Weitere zwei Wochen vergehen, bis die Helden den Bericht dieser Analysemagier in den Archiven der Magierakademie aufspüren können. Dieser deckt sowohl die trollische Natur der Stele auf als auch ihre vermutliche Funktion zur Beeinflussung oder gar Bündelung von Sikaryan der Dritten Sphäre.

Die Helden stoßen bei allen Institutionen auf den Namen des Hellsichtmagiers Runald Rundarek, der im **Travia 1026 BF** dieselben Dokumente eingesehen hat.

● **Sikaryan:** Insbesondere in der Magierakademie – aber auch von einem Geweihten oder dem gelehrten Querdenker *Eboreus von Rommilys* – können die Helden erfahren, dass Sikaryan die Teilkraft eines dualistischen Prinzips ist, die im Gegenteil zum Nayrakis die Wirklichkeit, die Lebenskraft, die Astralenergie und die Elemente repräsentiert und Sumu zugeordnet wird. Als Begriff wurde es zuerst von Rohal dem Weisen gebraucht (weitere Informationen finden Sie in **AdA 73** und **GKM 5E**).

● **Ritual-Inschriften der Trollstelen:** Auch bei der Übersetzungen, Interpretation und dem Ordnen der auf den Stelenteilen gefundenen Arkanoglyphen (siehe **Anhang** auf Seite 117) können die Analysemagier in Rommilys helfen. Wegen akuten Personalmangels kann das allerdings ein bis drei Wochen dauern.

● **Rakolus' Schutzglyphen:** Die Glyphen, die Rakolus den Helden gegen das Krafritual in der Goldenen Pyramide verraten hat, sind genau das: Arkanoglyphen, die Lebens- und Astralkraft beschützen sollen. Das Drachenblut scheint jedoch ein integraler Bestandteil der Wirkung zu sein – ein schlichtes Aufmalen ist wirkungslos.

● **Mironas Dolch** kann innerhalb der kommenden Wochen im Informations-Institut analysiert werden, falls die Helden noch weitere Informationen benötigen (siehe S. 54). Besonders wichtig ist hier die Erkenntnis, dass der Sangurit-Kristall am Knauf als Kraftspeicher dient, der durch ein Blutopfer (in diesem Fall reichte Mironas eigenes Blut) aktiviert werden kann (dies ist später auch wichtig für die Erkenntnis, dass Rhazzazor für *Silpion* auf der Suche nach Kaiserblut ist).

● **Der dreifache Pakt Rhazzazors:** Rhazzazor ist sicherlich eines der machtvollsten Wesen auf Dere, die Thargunitoth dienen. Neben dem 'normalen' Seelenpakt trägt er auch noch den *Thargunitoth-Splitter* der Dämonenkrone Borbarads (sagt man) und die *Kette der Thargunitoth*, eines der machtvollsten Artefakte, die die Erzdämon jemals auf Dere gesandt hat, und eines, das offensichtlich selbst dem *Stab des Vergessens* widerstehen kann.

● **Paktbruch:** Einige Geweihte und einige Magier trauen sich zu, zu diesem Punkt Aussagen zu treffen: Ja, es gibt durchaus Berichte, wonach der willentliche Paktbruch möglich ist – doch dabei muss es sich schon um außergewöhnlich willensstarke Personen handeln. Es gibt auch ehemalige Paktierer, die durch die Gnade der Götter befreit wurden, wie etwa Tarlisin von Borbra. Vor allem in den Namenlosen Tagen, wo Ordnung und Verträge nicht mehr gelten, könnte ein Paktbruch gelingen. Letztendlich sei es ein Ringen mit einem Erzdämon um die eigene Seele. Mehr zum Paktbruch erfahren Sie in **MGS 92f**.

● **Drachenkarfunkel:** Karfunkelsteine gelten als Sitz von Astralmacht und Seele eines Drachen. Wie ein Karfunkel sich auf einen Dämonenpakt auswirkt, kann nur spekuliert werden, doch da Rhazzazor noch immer existiert, muss davon ausgegangen werden, dass ein Karfunkel zumindest extrem resistent gegen die Seelenernte eines Erzdämons ist.

SUCHE NACH DER TROLLSTELE (MITTE BORON BIS HESINDE)

Nachdem der Seelensammler den Troll-Obeliken in der Skorpion-Mine in vier Teile gespalten hatte, wurden diese im Verlauf der nächsten Wochen an ihre Bestimmungsorte befördert. Eine der Stelen kam nach Rommilys und ist auch noch immer hier, steht allerdings südlich der Stadt auf dem Grund des Darpat. Im Verlauf des Aufenthaltes in Rommilys sollten die Helden der Stele nach und nach auf die Spur kommen können:

● **Anfang Praios 1028 BF** haben einige Flussfischer aus Neu-Rommilys am Hafen beim Reparieren eines großen Flusskahns geholfen, der eine riesige, schwere Last transportierte. Befehlshaber war ein kaiserlicher Magus, sein Begleiter ein 'in Lumpen gehüllter stinkender Kerl'. Wohin die Last dann transportiert wurde, wissen die Fischer nicht.

● Beim Hafenmeister von Althafen wird die Ankunft des Flusskahns bestätigt. Man hat die Last für Baumaterial gehalten, doch ob der Kahn entladen oder weitergefahren ist, weiß niemand mehr.

● Die **Waisenkinder** unter Führung der *Flinken Talinka* haben einen merkwürdigen in Lumpen gehüllten Mann bis zu einem Gehöft süd-

lich von Neu-Rommilys verfolgt, das nun in Schutt und Asche liegt. Die Kinder haben damals im Lagerhaus mehrere schwarz verhüllte Personen gesehen, die um einen sehr großen, länglichen Gegenstand standen, der mit Tüchern abgedeckt war. Die Fremden hätten dieses 'Ding' mit dunklen Gesängen zum Schweben brachten. Dann seien die Kinder jedoch entdeckt worden und um ihr Leben gerannt – und im Darpatschilf entkommen.

Von dem 'Lumpensammler' hätten sie danach noch ein paar mal etwas gehört und zur Warnung die Kohlezeichnungen an die Wände gemalt (siehe **Spuren des Seelensammlers**).

DER VERRÄTERISCHE MAGUS

Der Hellsicht-Magus Runald Rundarek von der Rommilyser Akademie steht im Dienst des kaiserlichen Heeres, ist momentan aber mit einem Spähtrupp zum Kloster Wolfskopf in den Trollzacken unterwegs. Über ihn kann man herausfinden, dass er während des Einmarschs der 'Unheiligen Allianz' bei einer Mission für Monate verschollen war, sich aber Anfang Praios 1028 schließlich heldenhaft nach Rommilys durchkämpfen konnte. (Beides sind natürlich grobe Lügen: Runald hat während dieser Zeit dem Seelensammler beim Auffinden und Präparieren der Stelen geholfen.)

Durchsuchen die Helden das Quartier des Magus in der Kaserne, finden sie dort abgesehen von einer kleinen Kristallkugel wenige Hinweise auf den Mann und keine auf seinen Verrat.

Die Kristallkugel ist ein Verständigungsartefakt ähnlich der Gemme der Gedankenbilder (**SRD 44**). Typ und Ursprung sind *Verständigung* und *gildenmagisch*, der wirkende Spruch **GEDANKENBILDER ELFENRUF**. Es lässt sich kein Auslöser an diesem Artefakt finden – offensichtlich wird das Stück durch ein anderes 'Kernartefakt' ausgelöst. Dazu muss man es nahe am Leib tragen (siehe **Ruf aus den Niederhöhlen**, S. 87).

Reisen die Helden Runald Rundarek nicht hinterher, kommt dieser **Mitte Hesinde** mit seinem Trupp Kaiserlicher zurück vom Kloster Wolfskopf. Man sei dort durch einen schlimmen Wintersturm eingeschlossen worden und habe sich schließlich durch den Schnee zurückgekämpft. Das Kloster sei intakt, die Geweihten wohlauf und durch einige Flüchtlinge sogar mit einigen Kämpfern ausgestattet.

INFORMATIONEN

Gelingt es den Helden, Rundarek zu stellen, liefert dieser ihnen folgende Informationen (falls sie ausreichend Beweise haben, um ihn zu überführen):

● Er diente für mehrere hundert Dukaten und gegen die Zusicherung der Sicherheit von Rommilys dem Schwarzen Drachen Rhazzazor.

● In den Archiven von Rommilys recherchierte er den Aufenthaltsort des Troll-Obeliken.

● Schließlich führte er nach dem Einfall der 'Unheiligen Allianz' Sulman al'Venish zur Skorpionmine, half diese zu übernehmen und den Obeliken zu finden.

● Sulman teilte die Stele mit Hilfe seiner Knochenhorde in vier Teile und präparierte sie mit Arkanoglyphen – zu welchem Zweck, weiß Runald nicht, doch er mutmaßt einen Zusammenhang mit dem Lebensstrom des Landes.

● Runald brachte eine der Stelen mit Sulman nach Rommilys. Sein Entsetzen war groß, als er sah, wie Rhazzazor sein Versprechen gehalten hatte: Nicht er, sondern Asmodeus hatte Rommilys überfallen. Daraufhin sagte er sich von Sulman los.

● Wo die Stele positioniert ist, weiß Runald nicht, und auch nicht, wohin die anderen Stelen gebracht wurden. Die vierte sei aber Richtung Westen geschafft worden (er vermutet Gareth).

● Die Kristallkugel in Runalds Besitz dient Rhazzazors Gefolgsmann Sulman al'Venish (dem Seelensammler) zur Kontaktaufnahme. Sie reicht über mehrere hundert Meilen. (Siehe **Ruf aus den Niederhöhlen**, S. 87.)

Wenn die Helden Runald einsperren lassen, wird Marschall Alrik vom Blautann ihn wegen Hochverrats vor Gericht stellen und – nach juristischen Konsultationen bei den Magiern des Informations-Instituts – zum Tod durch den Strang verurteilen. Lassen sie ihn laufen, raubt Sulman dem Verräter wegen seines Verrates über kurz oder lang die Seele.

BELAGERUNGSSZENEN II: ASMODEUS KOMMT (20. BORON)

Die Späher berichten schon seit Tagen vom Vormarsch von Asmodeus' Heer auf der Ostseite des Ochsenwassers. Am späten Nachmittag des 20. Boron hat das Heer die nördlichen Mauern von Neu-Rommilys erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon dunkel geworden, als Alarmrufe der Wachen zu euch dringen. Als ihr die Mauern der Stadt erreicht habt, blickt ihr in die von Schneegestöber durchzogene Dunkelheit dieses Boron-Tags. Plötzlich seht ihr einzelne flackernde Lichtpunkte, die sich aus der winterlichen Schwärze abzeichnen. Dazu übertönen bald – erst dumpf, dann immer lauter – die Marschtrommeln fremder Regimenter den heulenden Winterwind. Asmodeus ist mit seinem Heer gekommen.

Der rastlose Asmodeus hat sich zunächst für die Eroberung von Neu-Rommilys entschieden. Letztendlich war es der einbrechende Winter, der ihn zwang, noch vor Ankunft der Zusatztruppen die Belagerung zu beginnen. Inwieweit ihm dies strategische Vor- oder Nachteile bringt, hängt nicht zuletzt von den Planungen und Aktivitäten der Helden ab.

Innerhalb der nächsten Stunde ziehen die Truppen in gebühren-

dem Abstand einen Halbkreis um die Mauern. Wenn die Helden Neu-Rommilys vorher evakuiert haben (und Alrik vom Blautann rät dringend dazu), setzt Asmodeus sofort mit einem ersten Sturmangriff über die verlassenen Mauern. Er nimmt den Stadtteil ohne Widerstand und kann sich dort festsetzen.

Sobald Neu-Rommilys erobert ist, stellt Asmodeus seine Belagerungsmaschinen am östlichen Ufer des Darpat auf und lässt in regelmäßigen Abständen mitten in die Stadt schießen: Ziele sind – neben den Hafenmauern – vor allem die Tempel von Efferd, Hesinde und Angrosch am Hafen sowie das Viertel Aldewyk und der Fürstenpalast. So hofft er, Angst und Schrecken zu verbreiten und den Armeen von Yelnan von Dunkelstein später einen leichten Zugang zur Stadt zu verschaffen.

VERTEIDIGUNG VON NEU-ROMMILYS?

Bestehen die Helden darauf, Neu-Rommilys trotz der schwierigen Verteidigung nicht aufzugeben, dann beginnt der mehrwöchige Belagerungskampf zunächst dort (für Asmodeus ebenfalls erschwert, da er und sein Heer nur in Zelten in der Winterkälte ausharren können). Die Helden können so die eigentliche Belagerung durch Wurfmaschinen auf der Ostseite des Darpats einige Tage bis Wochen hinauszögern.

MAGISCHE SPURENSUCHE

Per OCULUS ASTRALIS und ODEM ARCANUM (Umgebung) erkennen die Helden die Stele höchstens auf sehr geringe Distanz. Ein EXPOSAMI enthüllt da eher die Wahrheit: Ganz Rommilys (und, wenn man sich die Mühe macht, auch das ganze nordwestliche Umland) ist von einem außerordentlich feinen Geflecht überzogen, das durch das Aufspüren von Lebenskraft erkennbar ist.

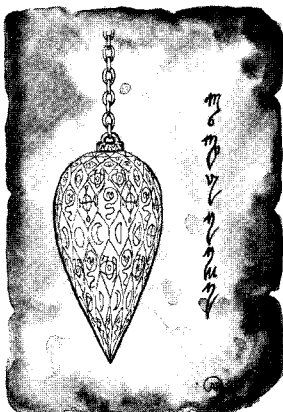
Ein Ursprung ist wegen der Feinheit dieses Geflechtes jedoch nicht erkennbar, doch bei einer sehr gründlichen Untersuchung würde sich ergeben, dass dieses Geflecht auf der anderen Darpatseite im Südosten von Rommilys sowie einige Meilen südlicher nicht mehr vorhanden ist.

STANDORT DER STELE

Nach der Verzauberung durch Sulman wurde die Stele wenig später mit magischen Kräften auf dem Grund des Darpat südlich von Neu-Rommilys versenkt: ein nahezu perfektes Versteck. Inzwischen ist der Wasserstand mit Einbruch des Winters aber gesunken und die Spitze der Stele befindet sich nur noch wenige Handbreit unter der Wasseroberfläche.

In den kommenden Wochen wird das Wasser weiter absinken und eventuell ein schwaches grünliches Leuchten durch das dann den Fluss bedeckende Eis dringen lassen. Auch die Zunahme an Krankheits- und Todesfällen in Süd-Rommilys kann die Helden schließlich zur Stele führen.

DIEBSTAHL IN DER MAGIERAKADEMIE (23. BORON)



Der 23. Boron – der Geburtstag Kaiser Hals – wird in stillem Gedenken an den einstigen Regenten des Reiches verbracht. Da der Kaiser 1022 BF für tot erklärt wurde, werden die Feierlichkeiten sehr bescheiden sein. Insbesondere aber im Praios-Tempel finden sich viele Rommilys'er ein, die für eine 'Rückkehr des Kaisers' beten. Viel weltlicher ist die Hoffnung, dass Rohaja möglichst bald mit Entsatz aus Perricum zurückkehren mag. Am Abend werden die Helden von einem Magister des Informations-Insti-

tutes aufgesucht. Dieser berichtet, dass vor zwei bis drei Tagen ein Diebstahl in der Akademie stattgefunden hat. Mehrere kostbare Artefakte seien aus der letzten Artefaktkammer verschwunden, deren Inhalt man jüngst gesichtet habe. Unter den verschwundenen Objekten sei ein Analyse-Artefakt, das so genannte *Myranische Pendel* (siehe Seite 97). Gerade dieses Pendel sei sehr wertvoll. Aufsehen erregend sei das alles auch nur deshalb, weil ein Novize steif und fest behauptet, Königin Rohaja habe sich zu dem Zeitpunkt in der Akademie aufgehalten. Eine Befragung des Novizen *Darin* bestätigt dies – er habe eine Frau gesehen, die sich unter ihrer wärmenden Kapuze und einem dicken Schal verborgen habe, aber das sei ganz sicher Königin Rohaja gewesen, die er früher bereits einmal von Angesicht gesehen habe.

„ICH HABE DIE KÖNIGIN GESEHEN!“ (ENDE BORON)

Eine größere Menschenmenge hat sich auf dem Marktplatz versammelt. Im Zentrum der etwa zwei Dutzend Menschen stehen drei Gardisten, die versuchen, einen offenbar wild gewordenen Mann unter Kontrolle zu bringen. Immer wieder schreit dieser: „Ich habe sie gesehen! Ich habe sie wirklich gesehen!“

Wenn die Helden hinzutreten, zerrt er an ihren Sachen und ruft immer wieder: „Wir sind gerettet! Königin Rohaja ist hier! Ich habe sie selbst gesehen!“

Wenn es den Helden gelingt, den Mann, der sich *Gumpert der Alte* nennt, zu beruhigen, ist dieser zwar immer noch euphorisch, dennoch aber gern bereit, den Helden zu beschreiben, dass er bei einem Gang durch die Stadt plötzlich Königin Rohaja gegenübergestanden habe. Sie war eingehüllt in dicke Wintersachen und schien es sehr eilig zu haben. Er fiel sofort vor ihr auf die Knie – doch als er wieder aufblickte, war sie verschwunden.

ERKLÄRUNG

Die gesichtete Person war Rohajas verbannte Zwillingschwester Yppolita, die dieser Tage in Rommilys weilt und am 19. Boron das *Myranische Pendel* aus der Akademie gestohlen hat, um damit ihren Großvater Kaiser Hal, der als von Nahema verzauberte Steinstatue in Gareth steht, wieder zu entzaubern und dem Reich damit zu helfen. Doch die Ähnlichkeit mit der Königin hat Yppolita nun erneut verraten – und es wird nicht das letzte Mal sein, dass die Helden auf ihre Tätigkeiten in Rommilys aufmerksam werden.

BELAGERUNGSSZENEN III: YELNAN VON DUNKELSTEIN KOMMT (ENDE BORON / ANFANG HESINDE)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aufgeregt kommt euch ein kleiner Junge entgegen, schnappt in der eisigen Kälte nach Luft und hustet mit kranker Lunge: "Da ... da kommen noch mehr!"

Er deutet auf die nördliche Stadtmauer, zum Reichskanzler-Randolph-Tor. Schnell eilt ihr mit ihm zu den Mauern, wo sich bereits viele Gardisten versammelt haben und aufgeregt auf das Umland deuten.

Schon bevor ihr oben seid, hört ihr die vertrauten Klänge eines aufmarschierenden Heeres: Das Stampfen gestiefter Füße, das Durcheinander lauter Stimmen und das Holzknarren und Rumpeln der Belagerungsmaschinen. Kurz außerhalb der Schussreichweite der Geschütze nimmt ein großes Söldnerheer Aufstellung und teilt sich langsam bis hinunter zur Westseite der Stadt auf. Im stürmischen Wind flattern die Banner der Schwarzen Lande. Es sind mindestens 600 neue Kämpfer.

Yelnan von Dunkelstein sorgt im Auftrage Arngrimms für Verstärkung. Was die Helden allerhöchstens vermuten können: Diese Hilfe ist bereits ein Teil des Kampfes der 'Erben' Galottas. Arngrimm von Ehrenstein versucht auf diese Weise, Asmodeus für sich und gegen den neuen Heptarchen Leonardo zu gewinnen – möglichst früh, denn Leonardo ist weit davon entfernt, größere Armeen aufzustellen. Er hat zurzeit ganz andere Interessen. Mit Rhazzazor und der Warunkei haben die Truppen nichts zu tun.

Die Truppenführer richten ihr Hauptquartier außerhalb der Stadtmauern in der Herberge *Zum Reiter* (50) ein, verteilen aber einen Großteil der Kämpfer an die nördliche und westliche Seite der Stadt, um den Belagerungsring weiter auszubauen. Weitere befestigte Häuser werden ebenfalls genutzt.

DIE LOLGRAMOTHISCHEN HERDFEUER

Um diese Truppen zumindest eine zeitlang vor der eisigen Kälte zu schützen, vollbringt Asmodeus von Andergast (der mit einem Floß über den Fluss setzt) am Abend dank seines Lolgramoth-Paktes ein Feuermirakel, das ihm allerdings auch den Weg in einen weiteren Kreis der Verdammnis bahnt. Die Helden können dieses Schauspiel von den Zinnen aus beobachten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die wenigen Fackeln, die das Lager der Belagerer erhellen, verlieren sich in der Dunkelheit. Plötzlich jedoch sticht euch ein gleißendes Licht in die Augen. Eine blassgrüne Flamme von sicherlich drei Schritt Höhe hat sich inmitten des Lagers entzündet und lodert nun unruhig zwischen den Zelten. Ihr könnt von Ferne die Jubelschreie der Söldner hören, während kurze Zeit später ein weiteres blassgrünes Feuer entsteht. Jetzt erkennt ihr auch eine kleine Gestalt, die durch das Lager geht und die Feuer entfacht.

FIRVUS EISIGER GRIFP

Die nächsten Wochen sind geprägt vom Belagerungsalltag, der an die Grenzen der Belastbarkeit von Freund und Feind geht. Zum

WEITERE ROHAJA-GERÜCHTE (ANFANG HESINDE)

In den ersten Tagen der Hesinde werden die Helden erneut von verschiedenen Seiten mit Gerüchten konfrontiert, dass Königin Rohaja in der Stadt gesichtet worden sein soll. Sollten die Helden noch nicht vermuten, dass es sich hierbei um Rohajas Zwillingschwester Yppolita handelt, könnte es folgende Erklärungen geben:

- Bei den verzweifelten Menschen macht sich eine Art Massenhysterie breit, um die furchtbaren Erlebnisse zu kompensieren. Helden mit hohen Werten in *Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele* können die

einen sind die Gegner inzwischen zahlenmäßig ausreichend, um einen gemeinsamen Sturm wagen zu können. Die Bemanning der Mauern muss – bei diesen kalten Temperaturen – ab sofort verstärkt und die Aufmerksamkeit im Norden und Osten der Stadt gleichermaßen erhöht werden.

In den ersten zwei Wochen des Monats Hesinde fallen die Temperaturen weiter und lähmen Angreifer wie Verteidiger. Jeden Tag gibt es Meldungen über Erfrorene – Alte und Kinder trifft es am meisten. Bald ist es auch nicht mehr möglich, nachts Wachen auf den Zinnen der Stadt zu postieren. Jede Nacht erfriert mindestens ein Gardist oder eine Soldatin während ihrer Wache.

Ab jetzt sollten Sie bei längeren Aufenthalten der Helden außerhalb von Gebäuden auch die **Kälteschaden-Regeln** (siehe **Spiel-leiterschirm**) rigoros anwenden. Prüfen Sie auch ab und zu die Kleidung der Helden – und machen Sie klar, dass diese Kälte mit keinem normalen Winter in dieser Region zu vergleichen ist.

ERSTER STURM AUF ROMMILYS

Bereits am 2. Hesinde beginnt der Sturm auf Rommilys von der nördlichen und westlichen Seite her. Yelnan setzt nur einen Teil seiner Söldner ein – offenbar ein Testangriff, um herauszufinden, wie stark die Verteidigung ist. Man setzt eher auf symbolträchtige Aktionen wie das Ausbrennen eines Wachturmes oder die Gefangennahme und Hinrichtung eines befehlshabenden Offiziers.

Die Helden tun gut daran, noch nicht alle Verteidigungsmaßnahmen zu enthüllen und sich vielleicht die besten Ideen zur Bekämpfung der Belagerungstürme oder der anstürmenden Massen noch 'aufzuheben'.

Der Angriff endet auch bereits am frühen Nachmittag – mit vielen Toten auf beiden Seiten.

LUFTANGRIFF!

Zweimal kommt es am frühen Abend zu Angriffen aus der Luft: Asmodeus schickt zwei Karakilim und einen seit der *Schlacht in den Wolken* manifestierten Irrhalken in die Stadt, um wahllos Menschen zu töten. Auch dies gehört zu seiner Strategie, die Moral zu zermürben und die Hoffnung vom 'sicheren Heim Rommilys' zu zerstören.

Er schickt die Dämonen solange immer wieder aus, bis sie von den Helden vernichtet wurden.

DER BELAGERUNGSRING ZIEHT SICH ENGER

Insbesondere das Versprechen von Yelnan, dass Rommilys 'vollständig geplündert werden darf', lockt nun auch die schurkischsten Söldner aus dem Umland zur Stadt. Befürchtungen werden laut, dass Rohajas Entsatz zu spät kommen wird. Vielerorts stellt sich Verzweiflung und Angst vor den kommenden Tagen und Wochen ein, und ein Wunsch eint die Menschen: "Wenn doch die Königin bald kommen würde."

Kleinere und größere Angriffe zermürben jeden Tag die Moral der Bewohner und fordern den Einsatz der Verteidiger.

Hoffnung der Menschen mit einer guten, motivierenden Rede auszunutzen, um in ihnen noch einmal alle Kräfte zu mobilisieren.

- Eine Intrige oder ein Komplott von Asmodeus könnte ebenfalls dahinterstecken. In eine ähnliche Richtung ginge auch die Vermutung, dass sich jemand mit Hilfe eines IMPERSONA die heimliche Gefolgschaft treuer Rohajaner aufbauen und sichern will.

- Tatsächlich könnte sich die kaiserliche Soldatin Nadyara von Sturmfels (siehe Seite 20) nach Rommilys durchgeschlagen haben, wo sie in den Wachtruppen Dienst hat. Irgendwann mag sie also den Helden

BELAGERUNGSSZENE IV: BITTERE KÄLTE (ANFANG BIS MITTE HESINDE)

WETTERKAPRIOLEN UND DUNKLER SCHNEE

Das Wetter wird zunehmend schlechter: Es schneit unentwegt, man sieht kaum mehr die Hand vor Augen, und nur der Schnee sorgt noch dafür, dass es erträglich hell um Rommilys ist. Helden mit besonderer *Simmenschärfe* können aber feststellen, dass der Schnee sich (ob des Sikaryan-Entzugs im zentralen Mittelreich) oft mit einer hauchdünnen Schicht von Schmutz oder Ruß überzieht. Spätestens am 10. Hesinde stellen auch Yelnan und Asmodeus sämtliche Kampfhandlungen vorläufig ein: Es ist schlicht zu kalt geworden. Wer sich jetzt noch mehr als zwei Stunden draußen aufhält, kann ernsthafte Erfrierungen erleiden.

DER ZUGEFRORENE DARPAT (9. HESINDE)

In der zweiten Hesinde-Woche ist es so kalt geworden, dass der Darpat bereits zugefroren ist. Auch die Ochsenwasserfälle nördlich der Stadt beginnen, sich in bizarre Säulen zu verwandeln. Die Wassernymphe Aliola dagegen erholt sich langsam wieder von ihren Verletzungen.

Am 9. Hesinde wagt Asmodeus einen Angriff und schickt seine Katapulte und Söldner über das Eis Richtung Alt- und Neuhafen, um endlich auch den Travia-Tempel im Westteil der Stadt zu erreichen. Die Helden können hier mit Feuermagie (IGNIFAXIUS, IGNISPHAERO, Feuerdschinn) versuchen, das Eis kurzfristig zum Schmelzen zu bringen oder die Wurfmaschinen in Flammen zu setzen. Auch das Beschießen der Eisflächen mit eigenen Katapulten kann Löcher in das Eis schlagen.

zufällig über den Weg laufen, als erfrorene Gardistin gefunden werden oder – verfolgt von einem aufgeregten Menschaufauf – verwirrt zum



Auf der Mitte angekommen, brechen zwei der Katapulte im Eis ein und reißen gleich noch ein Dutzend Kämpfer mit hinunter. Asmodeus zieht seine Truppen zurück – in dem Wissen, dass das Eis bald dick genug sein wird, um das Belagerungsgerät zu tragen.

GEGERISCHES ÜBERLÄUFEN

Die Versorgung ist angesichts des bitterkalten Winters auch bei den Belagern nur schwer zu gewährleisten, und die Feuer Lolgramoths zehren auf Dauer an ihren Kräften. So fliehen immer wieder einzelne Söldner oder kleine Gruppen aus dem Belagererheer und bitten um Einlass und 'traviagefällige Aufnahme'. Reagieren die Helden nicht rechtzeitig, werden die Überläufer von ihren eigenen Kampfgefährten verfolgt und vor den geschlossenen Toren niedergestreckt.

Die Helden stehen hier vor der schwierigen Entscheidung, den Überläufern Zuflucht zu gewähren oder das 'Söldnerpack' aus Angst abzuweisen, einen Spion und Saboteur in die Stadt zu lassen. Die beste Lösung scheint, die Überläufer in die Stadt zu lassen und zunächst einzusperren. Hier müssen die Helden dann mit *Menschenkenntnis* oder magischer Hellsicht versuchen, die Rechtschaffenheit der Söldner zu prüfen.

So lassen sich sicherlich auch einige Informationen über die aktuellen Vorhaben der Gegner gewinnen. 'Gönnen' Sie den Helden dadurch in den nächsten Tagen einen Erfolg gegen einen Sturmangriff oder ein heimliches Einschleichen eines Spions.

Fürstenpalast rennen, damit dort den Menschen jemand sagt, dass sie nicht Rohaja ist.

Wenn die Helden konkreten Spuren dieser Gerüchte folgen wollen, so orientieren Sie sich an den Ausführungen im Abschnitt *Auf der Spur der 'anderen Rohaja'*, unten auf dieser Seite.

STERBEN (ANFANG HESINDE)

Ab Anfang Hesinde mehren sich Berichte von Krankheiten und Todesfällen in der Stadt, die scheinbar auf den harten Winter zurückzuführen sind. Allerdings stammen diese Berichte vor allem aus Süd-Rommilys – und nehmen dort auch überproportional zu. Ebenso klagen die Wachen auf den südlichen Mauern am meisten. Es machen Gerüchte von einer unbekannten Krankheit die Runde, die sich nicht bestätigen lassen.

Tatsächlich sind dies weitere Auswirkungen der im Darpat versenkten Troll-Steile, die die Helden noch nicht aufspüren konnten. Auch die Helden können nach einem Tag Aufenthalt auf den südlichen Stadtmauern über deutliche körperliche Einbußen berichten. Siehe auch *Der Hauch des Verderbens* im Anhang auf S. 118.

AUF DER SPUR DER 'ANDEREN ROHAJA' (ERSTE HESINDE-WOCHEN)

Irgendwann werden die Helden versuchen, den Spuren der mehrmals gesichteten 'Rohaja' nachzugehen. Die Helden müssen sich über mehrere Tage hinweg durchfragen. Diese Stationen ermöglichen es Ihnen auch noch einmal, die verzweifelte Lage in Rommilys anhand ausgewählter Personen (frierende Flüchtlinge, hungernde Einwohner, entkräftete Gardisten) deutlich zu machen.

Ausführliche Hintergründe zu Yppolita finden Sie auf Seite 95.

GUMPERT KEHRT ZURÜCK

Schließlich behauptet der alte Gumpert erneut, Königin Rohaja begegnet zu sein. Um zu beweisen, dass er nicht 'spinnert' sei, habe er die Stelle beobachtet, an der er die Königin schon einmal gesehen hat. Vor wenigen Tagen sah er sie erneut – diesmal von seinem Versteck hinter einer Tonne. Nun brauchte er nur noch ihren Spuren im Schnee fol-

gen und stieß auf ein leer stehendes Lokal. "Dort wohnt Königin Rohaja", beteuert er nun grinsend.

YPPOLITA!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Stadtteil Aranierberg und unweit des Tulamidischen Basars findet sich das halb verbrannte und verlassene Lokal *Seweriers Stolz*. Kaum habt ihr das baufällige Gebäude betreten, sind von oben hektische Schritte, Papierrascheln und leises Fluchen aus einem der Zimmer zu hören.

Als ihr hinaufstürmt, traut ihr im Dunkel der Kammer euren Augen kaum: Vor euch steht Königin Rohaja! In eine Magierrobe und einen Fellumhang gekleidet und unbewaffnet ist das doch ganz eindeutig die Herrin von Garetien und zukünftige Erbin des Kaiserthrones. Oder doch nicht? Die junge Frau scheint euch nicht zu erkennen; ihr Haar ist länger als das von Rohaja, ihre Augen sind schreckgeweitet. Sie trägt einige eilig zusammengesammelte Pergamente und Bücher in den vor der Brust verschränkten Armen.

"Transversalis!", hört ihr sie noch rufen, da ist sie auch schon verschwunden.

Im Studierzimmer finden die Helden die restlichen handschriftlichen Notizen der Frau, die sich mit magischer Analyse und *Magica Mutanda* in zum Teil sehr fortgeschrittenem, vor allem aber theoretischem Stadium auseinandersetzen (*Magiekunde*-Probe +9 für ein allgemeines Verständnis der Texte).

Die Essenz der Texte ergibt:

- Die Frau beschäufte sich zum einen mit der Suche und schließlich der Anwendung des so genannten *Mylanischen Pendels* – genau jenes Artefakts, das am 19. Boron aus der Magierakademie gestohlen wurde (siehe Seite 80). Die Schriften bestätigen, was auch die Magier den Helden über das Artefakt erzählen können (siehe Seite 97, Yppolita musste sich dies alles allein herleiten).

- Die anderen Texte enthalten magische Theorien und persönliche Vermutungen zur Entzauberung von besonders machtvollen Zaubern mit dem Merkmal *Form*. Es wird aber kein Zauber konkret beim Namen genannt. In den (unvollständigen) Aufzeichnungen kommt die Schreiberin zu dem vorläufigen Schluss, dass "dieser machtvolle Zauber gebrochen werden kann, wenn er hinreichend gut vorher analysiert wurde."

Es fällt der Begriff vom "Theorem der präeffektiven Erkenntnis", das jeder Held mit einem TaW *Magiekunde* von wenigstens 8 kennt (auch wenn nicht unter diesem Namen) und das die Erleichterung eines Gegenzaubers durch gute Analyse des Zielzaubers beschreibt.

- In einer Zeile fällt recht unvermittelt der Begriff 'die Meisterin': "... so dass ich schlussfolgern muss, dass auch die Kräfte der Meisterin lediglich eine endliche Anzahl von gestapelten Kompliziertheiten umfassen." Der Satz bleibt innerhalb des Kontextes der restlichen Zeilen eher schleierhaft. Gemeint ist damit die Magierin Nahema.

- Mysteriös erscheint noch eine andere Notiz: "... Lieferung scheint mit dem Handelszug nach G. erfolgt – damit befindet es sich die ganze Zeit vor ihrer Nase!" Gemeint ist die Statue Kaiser Hals, die mit Stoerrebrandts Handelszug nach Gareth geliefert wurde.

LETZTE SPUREN

Yppolita hat sich mit den wichtigsten, in aller Eile zusammengeklauten Aufzeichnungen auf den harten Weg nach Gareth gemacht. Dies ist angesichts des fast geschlossenen Belagerungsringes und des bitterkalten Winters eine mutige, aber auch gefährliche Entscheidung.

Einige in Rommilys Anwesende (vor allem Alrik vom Blautann und Fürstin Irmegunde) können den Helden fehlende Informationen über die Hintergründe der Verbannung Yppolitas ins Bornland und den Verrat an Königin Rohaja geben (siehe Seite 95).

Sollten die Helden überlegen, der Frau zu folgen, werden sowohl Alrik vom Blautann als auch Fürstin Irmegunde deutlich Einspruch erheben: "Die Zauberin kann überall sein. Wir müssen die Stadt halten, bis die Königin zurück ist! Wir brauchen euch hier."

Eine Spurensuche außerhalb der Stadt kann die Helden unter Um-

ständen auf eine Hütte stoßen lassen, die Yppolita vor ihrem Einschleichen nach Rommilys und nach dessen Verlassen kurz als Unterkunft nutzte.

Interessanterweise wird auch der alte Gumpert in den kommenden Wochen nicht mehr in der Stadt gesehen.

ROHAJAS RÜCKKEHR (II. HESINDE)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gestern war es genau einen Monat her, seit Königin Rohaja Rommilys verlassen hat, um Verstärkung aus Perricum zu bringen. Der Wind pfeift durch alle Gassen der Stadt, und auf den Zinnen und Türmen muss man sich fast festhalten, um nicht fortgeweht zu werden. Die Kälte schneidet ins Gesicht, und die zugekniffenen Augen können kaum zehn Schritt durch den Schneesturm dringen.

Plötzlich wird Tumult in den feindlichen Reihen im Süden der Stadt gemeldet. Wagt Yelnan wieder einen seiner wahnsinnigen Angriffe? Schnell stellt sich heraus, dass der Tumult Kampfgetümmel ist, das irgendwo bei den feindlichen Linien stattfinden muss. Schreie und Waffengeklirr dringen kaum hörbar aus dem Sturm.

Und plötzlich seht ihr es: Die Farben des Reichs und die Banner der Rondra-Kirche flackern kurz durch das Schneegestöber, bevor es wieder im heftigen Treiben des Wintersturms verschwindet.

Das muss die Königin sein!

Jetzt gilt es! Rohajas Truppen haben sich in der letzten Woche durch schwerstes Winterwetter von Perricum hinauf nach Rommilys geschleppt. Am Ende ihrer Kräfte stehen sie nun kurz vor den rettenden Stadttoren. Doch vor ihnen liegt noch der Belagerungsring, den Rohaja in einem verzweiferten Sturmangriff zu durchdringen gedenkt.

Die Helden müssen schnell reagieren und der Königin zur Hilfe eilen. Keine Zeit darf jetzt vergehen, so viele Kämpfer wie möglich zu mobilisieren und mit einem überraschenden Ausfall aus der Stadt den südlichen Belagerungsring von der anderen Seite anzugreifen. Dies ist die einzige Chance, Rohaja den Weg nach Rommilys zu ebnen, bevor die Kunde von den Kämpfen zu den anderen Feindeslagern dringt.

DER KAMPF IM SCHNEE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit etwa 50 auf die Schnelle zusammengetrommelten Kämpfern stürmt ihr aus dem Kaiser-Raul-Tor, das sich nur kurz danach wieder hinter euch verschließt. Der Wind ist eisig und schneidet euch fast die Haut von Gesicht und Händen, doch jetzt gibt es kein Zurück.

Mit all euren Kräften versucht ihr, durch den knietiefen Schnee zu rennen, um die Königin zu retten. Schnee wirbelt um euch herum auf, ihr seht kaum mehr etwas, doch könnt ihr hören, dass ihr euch dem Kampfgetümmel nähert.

Verlangen Sie von jedem Helden drei Proben auf KK, bei deren Misslingen er ein Stück hinter den anderen zurückbleibt. Ziehen Sie gleichzeitig jeden Würfelwurf von der aktuellen Ausdauer der Helden ab – ein Sprint über 300 Schritt im tiefen Schnee kostet auch einen Veteranen sämtliche Kräfte. Ein Eis-Elementar wäre zur Unterstützung der Bewegungen übrigens jetzt eine gute Wahl.

Dementsprechend ausgelaugt stürmen die Helden mitten hinein ins Kampfgeschehen: Das Chaos tobt, und so können die Helden ihren Überraschungsvorteil erst einmal zur Genüge auskosten. Kaum einer der Söldner begreift zunächst, dass von hinten neue Gegner aufgetaucht sind. Erst nach W6+4 Kampfrunden haben die Feinde den Ausfall bemerkt, und ein fetter Söldnerführer brüllt seine Warnungen durch den Sturm.

Entsprechende Werte von Söldnern finden Sie im Anhang auf S. 116. Setzen Sie die Werte aller Beteiligten durch den Kampf im Schnee herunter, falls Sie diese Bedingungen mit Regeln nachstellen wollen.

DER DURCHBRUCH

Nach und nach können sich die Helden zum Banner durchschlagen

und die Bresche im Belagerungsring erweitern. Sobald dies geschehen ist, sollten die Helden Rohaja und ihre Kämpfer so schnell wie möglich zur Flucht in die Stadt treiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die junge Königin ruft aus voller Kehle ihre Befehle in die hinteren Reihen: "Durchbrechen! Durchbrechen! Der Weg ist frei!" Schwache Jubelschreie treiben nun die Reiter- und Fußtruppen mit letzter Kraft durch die inzwischen unterlegenen Söldner. Ihr könnt nicht zählen, wie viele Kämpfer an euch vorbei zu den schützenden Mauern von Rommilys stürmen, doch ihr seht ihnen an, was sie in den letzten Tagen durchgemacht haben müssen. Schließlich gibt die Königin unter dem erneuten Ansturm der Söldner ihrem Pferd die Sporen. Und auch für euch ist es an der Zeit, den Kampfplatz zu verlassen.

Mit letzter Kraft können sich die Helden zurück in die Stadt schleppen. Das Tor wird schnell geschlossen und verbarrikadiert. Die Söldner, die soweit an die Stadt herangekommen sind, werden mit Pfeilsalven niedergestreckt oder wieder in die Flucht geschlagen.

ROHAJAS TRIUMPHZUG

Wild und stürmisch werden die etwa 600 vollkommen entkräfteten Kämpfer begrüßt, die Rohaja aus Perricum nach Rommilys geführt hat – darunter sicherlich 100 Rondrianer unter Ayla von Schattengrund (einige wenige, geübte Veteranen, viele frisch ordinierte Halbwüchsige und etliche Waffenknechte). Hilfsbereit kümmert man sich um die Erschöpften und Verwundeten. Etwa 100 Kämpfer haben den Weg bis in die Stadt nicht geschafft – unterwegs erfroren oder gefallen beim Versuch, den Belagerungsring zu durchbrechen.

Das Gesicht der Königin ist, wie die meisten anderen auch, blau und rot vom Frost, auch sie muss gestützt werden. Rohaja leistet kaum Widerstand, als man ihr anträgt, am Feuer zu Kräften zu kommen, will aber in den nächsten Tagen wieder das Kommando über die Stadt übernehmen.

Rommilys scheint fürs Erste gerettet.

LAGEBESPRECHUNGEN (13. HESINDE)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem sich Rohaja wieder einigermaßen von dem niederhöllischen Ritt erholt hat, sammelt sie alle Getreuen um sich – auch euch. Ihr seht die neue Hoffnung in den Gesichtern der Anwesenden:

"Tapferes Rommilys! Ihr habt bis zu Unserer Rückkehr ausgehalten. Unser Dank kann nicht größer sein."

Königin Rohaja nickt euch anerkennend zu.

Das Schwert der Schwerter hat Königin Rohaja zugesichert, Rommilys gegen die Kräfte der Schwarzen Lande zu halten. Dafür wurden so viele Geweihte abgezogen, dass in weniger umkämpften Gebieten ganze Tempel geschlossen werden mussten.

DIE DOPPELGÄNGERIN

Eröffnen die Helden Rohaja den Verdacht über die Zwillingsschwester, wiegelt diese bloss ab: "Ich glaube kaum, dass Yppolita die Verbannung unterlaufen würde, und schon gar nicht, um jemandem zu schaden. Sie ist immer noch eine Prinzessin von kaiserlichem Blut und mir der nächste Mensch auf Sumus Leib."

BOTENSTILLE

Seit Anfang Boron gab es keinen Boten mehr von Graf Rondrian aus Gareth. Die letzte Meldung Ende Travia hatte besagt, dass in der Hauptstadt alles ruhig sei. Vermutlich hat Rondrian noch weitere Boten geschickt, doch diese sind entweder in der Wildermark oder spätestens am Belagerungsring abgefangen worden.

EIN NEUES BANNER MUSS HER!

Vor Wehrheim ging das Banner des Reiches unter, und viele Menschen

glauben seitdem, das Mittelreich könne nicht mehr gegen die Schwarzen Lande bestehen – denn das Banner zu verlieren ist ein böses Omen. Also muss ein neues angefertigt werden, das in sich den Mut, die Stärke und die Treue der größten Helden des Reiches vereint – Ihrer Helden. Rohaja bittet die Helden um diesen Dienst, den 'nicht irgendwer' ausführen dürfe, denn die Kraft jener, die das Banner sticken, geht angeblich in das Banner selbst über.

Die Helden haben hier die Chance, ein Reichssymbol anzufertigen, das vielleicht über Jahrhunderte die Heerscharen der Kaiser von Rauls Reich anführen wird. Die Farben des Reiches sind Blau, Gold und Rot, das Symboltier ist der Greif. Die Details der Gestaltung liegt in den Händen der Helden (eine offizielle Version wird in der Regionalbeschreibung **Herz des Reiches** enthalten sein).

DAS ATTEMPTAT AUF DAS HOHE PAAR (15. HESINDE)

Nach Beendigung der Kampfhandlungen verübt Asmodeus ein Attentat auf die Travia-Geweihten von Rommilys, denn er muss für die aktuellen Geschenke seines Lolgramoth-Pakts (niederhöllische Wärme, dämonischer Proviant etc.) dem Erzdämonen möglichst schnell ein Opfer bringen.

Allein und ohne Begleitung teleportiert er sich mitten in der Nacht in den Stadtteil Friedensstadt, dessen Zentrum der Travia-Tempel ist. Bewaffnet mit einer Lolgramoth-verfluchten Geierkralle (einer der Orchidee ähnlichen Handwaffe, siehe **Arsenal 68f.**) schleicht er sich in der Dunkelheit in Richtung Travia-Tempel (den er als Paktierer nicht betreten kann).

EINE BITTE DER HOCHGEWEIHTEN

Trautmann und Traviata berichten, dass sie in den letzten Tagen von bösen Alpträumen geplagt wurden. Diese zeigten die heilige Gans – ihres Kopfes beraubt, geschändet von Frevlerhand. Diese Träume hätten sie schon einmal gehabt – kurz vor der ersten Erstürmung von Rommilys Anfang Ingerimm 1027. Nun befürchten sie, dass erneut Unheil drohe – möglicherweise noch in dieser Nacht. Die Hochgeweihten bitten die Helden zögerlich, ob sie nicht noch einmal einen aufmerksamen Kontrollgang im Travia-Tempel machen könnten.

So gewissenhaft die Helden auch im Tempel suchen, es ist nichts Auffälliges zu finden. Spätestens nach zwei Stunden müssen sie sich damit begnügen, allenfalls ein paar Wachgänge vorzunehmen. Nutzen Sie das Fehlen irgendwelcher Hinweise und die gleichzeitigen Befürchtungen der Travia-Geweihten, um eine beklemmende Spannung aufzubauen. Bringen Sie die Helden in das Dilemma, nicht entscheiden zu können, ob sie nun wieder gehen können oder zur Sicherheit der Travia-Hochgeweihten besser bleiben sollten.

Es ist sehr ruhig an diesem Abend, und so scheint jedes kleine Geräusch, jeder Schatten und jeder unbekannte Besucher auffallend verdächtig.

DAS ATTEMPTAT

● **Schreie in der Nacht:** Mit einem Angriff auf den Nachtwächter, dessen Kehle aufgerissen und sein Gesicht zu einer Maske aus Schmerz und Grauen erstarrt ist, wird Asmodeus eine Ablenkung inszenieren, um das Heilige Paar aus dem Tempel oder die Helden von den Geweihten wegzulocken. Asmodeus mischt sich unter die Gaffer.

● **Angriff:** Schließlich löst sich Asmodeus langsam aus der Menge (ein Held abseits des Geschehens kann bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +7 eine dunkel gekleidete Gestalt mit hinter dem Rücken verschränkten Händen erblicken).

Erkennt der Held die Gefahr, schlägt Asmodeus zu, packt Trautmann und rammt dem Hochgeweihten die mit einem verzögerten EISEN-ROST besprochene eiserne Geierkralle in den Rücken. Gestatten Sie dem beobachtenden Helden (oder anderen, die in der Nähe sind), eine schnelle Reaktion – sei es ein Schrei, das Werfen oder Abschießen einer Waffe oder das Wirken eines Zaubers.

Asmodeus kann bei Gelingen der Gegenaktionen der Helden von seinem Mordversuch abgebracht und sogar ernsthaft verletzt werden. Die Geierkralle bleibt allerdings im Körper des Geweihten stecken, während sich Asmodeus nun seinen Weg magisch freikämpft und sich dann

aus der Stadt teleportiert. Die Kampfwerte und Zauber für Asmodeus finden Sie auf S. 90.

● **Wundversorgung:** Die Helden können sich sofort um die schwere Verletzung des Travia-Hochgeweihten kümmern, noch bevor einige Peraine-Geweihte und Pfleger des Spitals herangeeilt sind. Durch den EISENROST sind alle vier Klingen der Geierkralle in Trautmanns Körper zersplittert und die vielen rostigen Fragmente drohen nun, seinen Körper zu vergiften. Innerhalb der nächsten zwei Wochen wird Trautmann an Wundfieber (GA 208) erkranken. Schlimmer noch: Die Geierkralle war mit einem Lolgramoth-Fluch belegt, der bald bei dem Travia-Hochgeweihten Wirkung zeigen wird.

● **Magie und Götterwirken:** Die Wunde selbst (17 LeP) kann magisch oder profan geheilt werden, doch gibt es keine bekannten Gegenmittel gegen Wundfieber. Auch ein KLARUM PURUM zeigt sich hier nutzlos (Krankheit, kein Gift). Übliche Gegenmittel wie Belmart und Atanax können das Wundfieber etwas lindern. Aufgehoben werden könnte es durch den WUNDSEGEN (Grad II), den SEGEN DER HL. THERIA (Grad VI) oder den seltenen REVERSALIS [FLUCH DER PESTILENZ]. Das Problem: Die winzigen Rostsplitter befinden sich weiterhin im Körper und lösen nach einigen Tagen erneut Wundfieber aus. Eine Untersuchung auf Magie bleibt zunächst erfolglos – noch hat sich der Fluch, der von einem einzigen kleinen Splitter ausgeht, nicht entfaltet. Wie genau sich der Fluch bei Trautmann entwickeln wird, entnehmen Sie dem Abschnitt zum **Lolgramoth-Fluch** auf Seite 85. Ein vollständig heilsamer BALSAM würde bei normalen Verletzungen auch die Splitter aus der Wunde entfernen. Die erzdämonischen Kräfte wirken diesem Effekt jedoch entgegen.

Ein Bote Answins (18. Hesinde)

Nach dem Abmarsch der Helden aus Answins Heerlager gab dieser Anfang Boron die Trollpfote frei. Bis zum 10. Boron gelang es ihm und seinem Heer, sich in der Kälte des Wintersturms zurück bis zu den Ruinen von Wehrheim durchzuschlagen. Dort sandte er Boten nach Eslamsroden, Greifenfurt und ins Weidensch und begann gleichzeitig Verhandlungen mit Graf Rondrigan Paligan, um nach Gareth einzuziehen zu können. Am 19. Boron vereinten sich die zugesicherten Verstärkungstrupps aus Greifenfurt und dem Kosch mit Answins Heer. Nachdem er bis Ende Boron vergeblich auf König Gilemons Zwerge gewartet hatte, zog Answin Anfang Hesinde gen Gareth, das er am 9. Hesinde dank geöffneter Tore durch Orsino von Falkenhag und Leomar vom Berg ohne Blutvergießen nahm. Graf Rondrigan und andere leisteten Widerstand, so dass es zu Kämpfen und Blutvergießen kam. Der Graf wurde mit anderen Anführern gefangen genommen, während die verbleibenden Mitglieder des Rats der Helden von Answin überzeugt werden sollen. Answin ist in den Alten Palast eingezogen. Von all dem wissen die Verteidiger von Rommily bis zu diesem Zeitpunkt nichts. Doch das ändert sich mit dem Boten Answins, der jetzt die Stadt erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sitzt gerade in einer Lagebesprechung im Fürstenpalast, als gemeldet wird, dass ein Bote aus Gareth die Stadt erreicht habe. "Graf Rondrigan!", springt Rohaja erfreut auf und gibt Anweisung, den Boten sofort vorzulassen.

Halb erfroren stolpert ein dick vermummter Ritter in den Beratungssaal, legt die Mäntel ab und offenbart so das abgenutzte kaiserliche Reichswappen seiner Kleidung. Er bezeugt seine Ehrerbietung vor der jungen Königin und holt dann ein gesiegeltes Dokument aus ihrer Botentasche. Seine Hände zittern, als sie die Botschaft vorträgt.

"Ritter Alwan von Unterallertissen zu Diensten, Ihr Herrschaften. Ich überbringe Kunde aus der Hauptstadt Gareth, von Seiner Majestät Answin Garbild Hildebald von Rabenmund. Seine Majestät fordert Euch, Rohaja, Tochter Emers, sofort und ohne Bedingungen auf, Eure Truppen dem rechtmäßigen Befehlshaber des Kaiserlichen Heeres, Answin von Rabenmund, zu unterstellen und sich ohne Verzögerung in sein Gewahrsam zu begeben..."

Königin Rohaja fährt bleich dazwischen. "Verrat!", zischt sie, und ihre Hände greifen nach der Klinge *Finsterlicht*, als wolle sie sich

an etwas festhalten. "Der Verräter und Vogelfreie sitzt in Gareth und raubt erneut den Greifenthron!"

Die Königin zieht ihre Klinge und geht mit festen Schritten auf den Boten zu. "Und ihr, die ihr geschworen habt, dem Reich die Treue zu halten?"

Der Bote weicht unsicher zurück, fällt schließlich auf die Knie und stottert: "Aber das Reich ... das Heer ... der Kaiser!"

Mit zitternder Hand legt Rohaja dem Mann die Spitze der Waffe an den Hals. "Ich sollte dich als Verräter richten, hier und jetzt!", spricht sie mit harter Stimme.

(Lassen Sie Ihre Helden reagieren.)

Schließlich senkt die Königin die Waffe. "Schafft ihn weg. Er soll sich für das, was er getan hat, verantworten, wenn die Zeit reif ist."

Dann spricht sie die Runde: "Wer dem Verräter dient, ist ein Verräter. Lasst dies überall bekannt machen. Answin soll verdammt sein, dass er in dieser dunklen Stunde, in diesem Jahr des Feuers das Reich spaltet! Sein Leben ist verwirkt."

Den Boten *Alwan von Unterallertissen* könnten die Helden vom Frühlingsturnier in Gareth kennen (SidW 15).

Der Schrecken darüber, dass Answin in Gareth eingezogen ist, sitzt tief. Die folgende Beratung findet unter düsteren Vorzeichen statt, in der es nur dem Schwert der Schwerter gelingt, sachlich zu bleiben. Ayla macht erneut deutlich, dass sich die Rondra-Kirche in diesen politischen Konflikt nicht einmischen wird. Die Erkenntnis allerdings ist genauso düster: Rohaja kann wegen der Situation in Rommily nicht nach Gareth, um sich Answin entgegensustellen.

Ausbruch des Lolgramoth-Fluchs (Ende Hesinde)

Etwa ab der letzten Hesinde-Woche wird sich der Lolgramoth-Fluch bei dem wundfiebrigen Trautmann erstmalig bemerkbar machen. Er ist trotz seiner Krankheit ruhelos. Zunehmend entwickelt er einen schlechten Einfluss auf die Menschen. Sämtliche Gespräche, die der Hochgeweihte mit den Helden führt, sind von falschen Ratschlägen und Anweisungen durchsetzt und stiften Verwirrung, Missgunst und Streit. Zweimal gelingt es ihm sogar, unbemerkt den Tempel zu verlassen und in der Eiseskälte umherzuwandeln. Eines Nachts wird er im Stadtteil Katzloch mit einer abgerissenen Dirne aufgegriffen. Kurze Zeit später greift er sich in einem Wutausbruch an Traviata und prügelt auf sie ein.

Der Fluch

Wenn die Helden Trautmann überwältigt haben, bestätigt eine magische oder karmale Analyse die schlimmen Vermutungen: Der Travia-Hochgeweihte ist von einem Lolgramoth-Fluch besessen. Traviata konnte keine Seelenprüfung vollziehen, die ja nur mit Zustimmung des Untersuchten funktioniert.

Trautmann wird zunehmend unfälliger und benutzt immer häufiger und wie unter Zwang unflätige und derbe Ausdrücke. Seine Stimme wird tiefer und rauher, seine Augen und sein Grinsen verleihen ihm abartige Züge. Spätestens jetzt sollten die Helden Trautmann dauerhaft fesseln und isolieren.

Die Splitter

Auslöser des Fluches sind die unzähligen Splitter der Geierkralle, die sich noch immer als winzige Fremdkörper im Leib Trautmanns unter der – inzwischen wieder gut verheilten – Wunde befinden. Eine genaue magische Lokalisierung der Splitter ist erst ab einem ANALYS +12 möglich, da der Zauber durch den Körper des Hochgeweihten dringen muss. Eine Entfernung aller Splitter ist eine chirurgische Unmöglichkeit, so dass sich die Helden auf andere Möglichkeiten besinnen müssen, den Fluch zu bannen.

Bekämpfung des Fluchs

Ein fähiger Antimagier könnte versuchen, mit BEHERRSCHUNG BRECHEN oder EINFLUSS BANNEN den Fluch zu neutralisieren. Allerdings ist den erzdämonischen Kräften noch schwerer beizukommen als Hexenflüchen, so dass nur bei außerordentlich gutem Ge-

lingen der Probe (und bei ausreichender Kenntnis des Magiers von Dämonenflüchen und ihren magischen Strukturen) ein Erfolg erzielt werden kann.

Die Travia-Kirche kennt keine Liturgien, mit der man diesen dämonischen Fluch bekämpfen kann, da es sich nicht um eine klassische Bessenheit handelt. Ein praios- oder hesindegefälliger EXORISMUS wirkt nur auf Bessenheiten wie Dämonen oder Geister. Gegen den dämonischen Fluch könnten nur PRAIOS' MAGIEBANN oder ARGELIONS BANNENDE HAND etwas ausrichten. Diese Liturgien können aber nur von hochrangigen Geweihten gewirkt werden, von denen es in Rommilys keine (mehr) gibt. Wirklich effektiv wäre ein SEGEN DES HEILIGEN BADILAK (siehe SEGEN DER HEILIGEN NOIONA) – aber mindestens auf Grad IV aufgestuft. Dafür benötigt Traviata aber jemanden, der schon einmal durch eine solche Lolgramoth-Waffe verletzt worden ist – wie zum Beispiel die Nymphe Aliola in den Darpatfällen.

DIE SUCHE NACH DER NYMPHE

Die Helden müssen sich aus der Stadt schleichen und sich zu den inzwischen komplett zugefrorenen Darpatfällen durchschlagen. Da Asmodeus und Yelnan sehr genau darauf achten, den Belagerungsring geschlossen zu halten, hängt der Erfolg einer solchen Mission sehr von den Planungen und Ideen der Helden ab. Doch auch hinter dem Belagerungsring treiben sich Kundschafter auf Karakilim umher, die die Helden aufspüren können.

Bei den Darpatfällen angekommen, ist es zunächst gar nicht so leicht, die Nymphe herbeizurufen. Erst nach einer 'besonderen Aktion' der Helden (Meisterentscheid) wird sie hinter dem Eis auf die Menschen aufmerksam. Dann jedoch beginnt der schwierigste Teil der Mission: Aliola davon zu überzeugen, die Darpatfälle zu verlassen und den Helden in die 'Stadt der Menschen' zu folgen. Die Nymphe hat gute Gründe, nicht mitzukommen – einer davon ist, dass sie nicht lange ohne die Kraft des Wasserfalls existieren kann.

Spätestens, wenn die Helden den noch offenen Gefallen erbitten, wird sich Aliola erweichen lassen. Die Helden müssen nun einen besonders großen Eiszapfen aus den Wasserfällen herausbrechen und sicher nach Rommilys (und später zurück zum Wasserfall) bringen. Schmilzt oder zerbricht er, ist das Leben der Nymphe in ernsthafter Gefahr.

In Rommilys macht sich Traviata daran, das von der Nymphe beseelte Eiswasser mit dem SEGEN DER HEILIGEN NOIONA (Grad IV) zu beleben. Der Eiszapfen schmilzt bei der Prozedur etwa um die Hälfte, und auch Aliola wird deutlich schwächer. Insbesondere die Reise zurück zum Wasserfall findet unter erheblichem Zeitdruck statt.

DAS VERSIEGEN DES KESSELS

Insgesamt vergehen bis zu drei Wochen, in denen Trautmann, aber auch Traviata immer schwächer und ausgezehrt und die Herdfeuer nach und nach kleiner werden oder gar ganz erlöschen. Traviatas Kräfte alleine sind zu gering, als dass sie umfangreiche

SPEISESEGEN, DER GÄNSEMUTTER WARMES

NEST, SPEISUNG DER HUNGERN-

DEN SEELE oder gar einen

GROSSEN SPEISESEGEN oder

TRAVIAS GEBET DER SI-

CHEREN ZUFLUCHT

wirken könnte.

Auch ist sie nicht mehr in der Lage, die Versorgung der Stadt durch die Travia-Kirche aufrechtzuerhalten. Die Herdfeuer drohen erneut zu verlöschen, der Heilige Kessel versiegt.

HUNGER IN ROMMILYS

Zu dem Problem des Lolgramoth-Fluchs auf Trautmann (den die Helden in den nächsten Tagen brechen sollten) kommt noch die Einsicht, dass es angesichts des harten Winters

und der Ankunft mehrerer Hundert neuer Kämpfer nun zu Nahrungsengpässen und vielen Erfrierungen kommen wird. Seit der Heilige Kessel der Traiva-Kirche versiegt ist, scheint es nur noch eine Frage der Zeit, bis Rommilys ausgehungert ist. Auch deshalb wird in die Rettung des Travia-Geweihten große Hoffnung gesetzt.

Eines Tages schlägt sich gar ein Bote von der Feste *Hohenstein* nach Rommilys mit der erschreckenden Nachricht durch, dass auch dort unter Ucurian von Rabenmund das Leid inzwischen unbeschreiblich sei. Man bereits begonnen, die Pferde zu schlachten – und Rohaja und Irmegunde sehen keine Möglichkeit, auch nur eine geringe Menge von Lebensmitteln zum Hohenstein zu schaffen.

DES WINTERS WEIßES LEICHENTUCH (ENDE HESINDE / ANFANG FIRUN)

Am 29. Hesinde hat Fürstin Irmegunde von Rabenmund Geburtstag. Sie begeht diesen nur in kleiner Runde mit Kanzlerin Ismena und wenigen Vertrauten. Die Königin bringt zum gemeinsamen Abendessen mit den Helden einen Trinkspruch auf sie aus. Am 30. Hesinde wird von Fürstin Irmegunde und Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum, Burggraf zu Kaiserlich Hallingen, ein stummes Gedenken zum Jahrestag der *Blutnacht von Rommilys* abgehalten. Einige Menschen führen eine düstere Prozession durch die Stadt. Man opfert der Herrin Travia und beschwört den jungen Frieden zwischen den beiden früher lange verfehdeten Familien (siehe auch AB 81).

Der nochmalige Kältesturz Anfang Firun friert nun endgültig sämtliche militärischen Aktivitäten aller Heere in Garetien und Darpatien ein. Auch Rohaja muss ihre Pläne eines Ausfalls unter dem Schnee des Winter begraben.

DIE DRITTE STELE (ANFANG FIRUN)

Spätestens Anfang Firun sollten die Helden die dritte Sikaryan-Stele entdeckt haben. Die wichtigsten Spuren sind die auffälligen Krankheits- und Todesfälle in Süd-Rommilys, die vagen Berichte über einen Transport der Stele auf einem Flusskahn und eventuell die Beobachtungen eines leicht grünlichen Schimmers unter dem Eis.

Endgültig aufmerksam auf die Stele werden die Helden durch einen Zwischenfall: Wegen des Hungers schleichen sich nachts seit geraumer Zeit einige Bewohner heimlich zum Eisfischen am Darpat hinaus. Jetzt aber ist eine arme Seele trotz der tiefen Temperaturen in das Eis eingebrochen (und längst tot davongetrieben).

Unter der Eisdecke befindet sich die dritte Trollstele, die, leicht erhitzt durch die Aufladung mit Sikaryan, das Eis in ihrer Umgebung dünn und brüchig macht. Die Stelle ist groß genug, um hindurchzuspringen – und ein schwaches grünliches Leuchten tritt durch das dünne Eis. Auch in der Nähe dieser Stele gelten auf Dauer die gleichen Ermüdungserscheinungen (siehe S. 118).

UNTERSUCHUNG DER STELE

Die Helden stehen vor dem Problem, dass sie die entscheidenden Arkanoglyphen (siehe *Anhang* Seite 117) auf der Stele nur unter der Eisdecke in eiskaltem Wasser betrachten und studieren können.

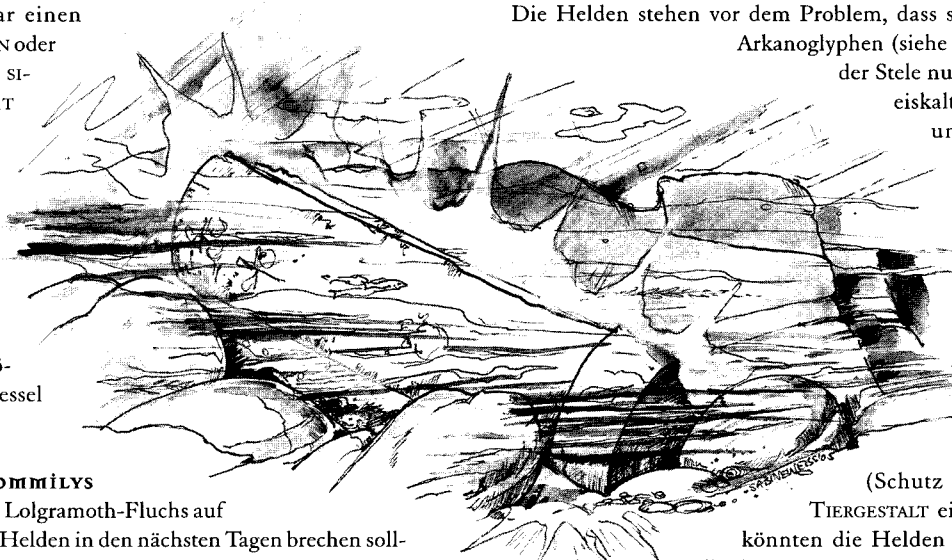
Ein Tauchen im eiskalten Wasser empfiehlt sich nicht – ein Held wäre binnen Augenblicken tot. Ein Wasserschinn, ein Kälteschutzzauber oder die Firun-Liturgie SICHERE WANDE-

RUNG IM SCHNEE

(Schutz gegen Kälte) und die

TIERGESTALT eines Efferd-Geweihten

könnten die Helden bei einem Tauchgang allerdings unterstützen.



Ansonsten wird sich ihnen aber die Wassernymphe Aliola offenbaren, die ihnen vielleicht schon bei der Heilung des Lolgramoth-Fluches half und nun anbietet, sie mit ihrer magischen Macht vor den eisigen Temperaturen zu bewahren. Dennoch wird beim Eintauchen noch eine KO-Probe +5 notwendig, um überhaupt bei Sinnen zu bleiben. Anschließend gelingt es dem Helden mit zwei *Schwimmen*-Proben +7, zu der Stele hinzutreten. Sicht ist durch das grünliche Leuchten der Stele genügend vorhanden.

Erneut lässt sich feststellen, dass die Stele Teil eines größeren Obelisken gewesen und längsseits von diesem abgetrennt worden sein muss. Die Bogen- und die Rückseite der Stele ist nach Südosten ausgerichtet.

Spätestens mit dem Fund der dritten Stele sollten die Helden das Schema erkannt haben und den Ursprung der Stelen auf das große Artefakt aus der Silbermine in den Trollzacken zurückverfolgen können. Ebenso sollte man anhand der Bruchstellen nun endgültig feststellen, dass es insgesamt vier dieser Stelen geben muss. Dies passt zu den Aussagen von Runald Rundarek und dem Seelensammler.

Sucht man bei den Fundorten Wehrheim, Boronia und Rommilys nach einem Muster für die Anordnung, so lässt sich die vierte Säule in einem Viereck auf einer Karte einzeichnen: in oder bei Gareth. An dieser Stelle kann den Helden auch die Erkenntnis kommen, dass es genau jene Orte waren, die Rhazzazor in den Monaten vor der *Schlacht in den Wolken* angefliegen hatte.

DIE ANKUNFT DES HOCHKÖNIGS (ANFANG FIRUN)

In der Nacht hat es ein halb erfrorenes Grüppchen von Abenteurern und einem knappen Dutzend Ambosszwerge durch den Belagerungsring geschafft: Hochkönig Albrax (SidW 13) selbst ist es, der mit einigen Getreuen für Wochen in einer alten Ruine in den Trollzacken festsaß – gefangen durch die Kälte und jenen untoten Perldrachen, der in den letzten Wochen immer wieder über Rommilys zu sehen war, bis die Zwerge sich mit der Hilfe der Abenteurer befreien konnten (*Der Schatten von Okdrâgosh* im AB 114).

Dabei zerstörten die Angroschim ein unheiliges Artefakt, durch das der Drache Kontakt mit Rhazzazor hielt und ihn über die Lage im Mittelreich unterrichtete.

Besorgnis erregend an Albrax' Bericht sind vor allem die Worte Rhazzazors selbst, die die Eingeschlossenen dabei mit anhören konnten: "Der Kaiser ist gekommen? Gut. Dann wird er meine Ernte einfahren. Das Schicksal scheint sich endlich meinen Plänen unterzuordnen: In dem Glauben, Gutes vollbracht zu haben, werden sie nur noch mehr Unheil heraufbeschwören. Und ich werde leben!"

Albrax beginnt – kaum dass er sich von den Strapazen etwas erholt hat – in Vorbereitung auf den zu erwartenden Angriff des Schwarzen Drachen ein schweres Geschütz zu bauen, mit dem man die Lanze *Finsterfang* abschießen kann.

PLÄNE SCHMIEDEN MIT DER TRAVIA-KIRCHE (MITTE FIRUN)

Spätestens bis zu diesem Zeitpunkt sollte es den Helden gelungen sein, den Lolgramoth-Fluch zu brechen. War dies bereits vorher der Fall, benötigt Trautmann noch bis Ende Hesinde, um sich einigermaßen zu erholen.

Nun können die Travia-Geweihten wieder damit beginnen, die Herdfeuer überall in Rommilys zu entzünden und endlich die bitter nötige Große Speisung (mittels Liturgien und dem *Heiligen Kessel*) für die hungernden und erschöpften Bewohner der Stadt vorzubereiten. Rommilys ist noch einmal gerettet.

Gleichzeitig tritt man an die Helden heran und unterbreitet ihnen die Möglichkeit, die Belagerung zu beenden, indem man einen *Fluch der Travia* in das Lager der Feinde schicke. Halten die Helden das für eine gute Möglichkeit, werden sich Trautmann und Traviata in den nächsten Wochen dieser Aufgabe annehmen. Tatsächlich wird es aber noch anderthalb Monate dauern. Auch die Kräfte der Geweihten sind erschöpft, denn tagtäglich müssen sie für Speisungen und warme Herdfeuer sorgen.

RUF AUS DEN PIEDERHÖLLEN (ANFANG TSA)

Anfang Firun empfängt derjenige Held, der die Kristallkugel aus Runald Rundareks Besitz bei sich führt, eine Gedankenbotschaft von Sulman al'Venish: "Sprich ... sprich zu mir ..."

Zwar rechnet der Seelensammler mit dem Magier Runald, doch versucht er, den Verlust der Kugel an die Gegner zu seinem Vorteil zu wenden und schlägt ein Treffen vor – außerhalb von Rommilys unter der "Fahne der Verhandlungen". Setzt man voraus, dass der dämonische Paktierer einen Funken Ehre im Leib hat, sollten die Helden dabei eigentlich sicher sein. Tatsächlich wird der Seelensammler keine Falle für die Helden aufstellen.

BEGEGNUNG MIT DEM SEELENSAMMLER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die völlig in Lumpen gehüllte, dürre Gestalt mit knöchernen Händen, der ihr zuletzt in der Grotte Keranvor begegnet seid, steht vor euch. Verwesungsgeruch schlägt euch entgegen und kaltes Grauen erfasst euch – dieses Wesen dürfte nicht auf Sumus Leib wandeln. Schließlich spricht die Kreatur mit heiserer, gurgelnder Stimme: "Menschen. Hört die Worte der Präzeptorin der Heulenden Finsternis und Meisterin des Yak-Hai! Rhazzazor hat mit Uns gehandelt, doch der Handel ist verwirkt. Doch entreißen will Uns der Drache das, was Uns versprochen. Um diese Macht zu erlangen, wird er die Menschen eurer Lande in den Tod reißen. Die Eckpfeiler des Drachen sind bereits errichtet, das Sammeln der Macht hat längst begonnen!"

Kurz verharrt der Lumpensammler, um seinen Worten mehr Gewicht zu verleihen, dann fährt er fort: "Der Schwarze Drache ist nun ein Feind Thargunitoths. Die Schwarze Herrin bietet euch ein Bündnis. Gemeinsam können wir das euch drohende Unheil besiegen. Doch dieser Sieg hat seinen Preis."

Nachdem die Helden verhinderten, das Sternbild Uthars zu zerschlagen, war der Handel für die Auflösung von Rhazzazors Dämonenpakt nicht mehr möglich. Doch Rhazzazor ist weiterhin darin bestrebt, seinen Pakt zu brechen. Der Nirraven ist gekommen, um mit den Helden zu verhandeln und Rhazzazor gemeinsam zu vernichten. Dazu gibt er ihnen freizügig folgende Informationen:

- Rhazzazor hatte einen Handel: die Seelen der Menschen des Mittelreiches durch Sulmans Herrschaft über *Etillas Fingerknochen* gegen seine Entlassung aus dem dreifachen Pakt. Doch dieser Handel ist nun nichtig (die Helden können sich ausrechnen, dass dies ihr Verdienst in der Grotte *Keranvor* ist).

- Die Stelen sollten dazu dienen, die Menschen des zentralen Mittelreichs zu töten (um ihre Seelen im Großen Opfer einfahren zu können) und gleichzeitig genug Sikaryan zu sammeln, um Rhazzazors seit Jahrtausenden untoten Leib wieder lebendig zu machen und mit mehr Kraft denn je zu erfüllen.

- Nun spekuliert Rhazzazor darauf, dass ihm das Ritual der Trollstelen mit der reinsten Kraft Sumus, der Lebenskraft, genug Kraft geben wird, um sich aus eigener Kraft von der Kette der Herrin des Untodes zu befreien. "Er sucht, seiner Verantwortung vor der Schwarzen Herrin zu entfliehen." (Sulman verschweigt, dass es Thargunitoth kaum möglich ist, eine Drachenseele direkt einzufordern, da diese an seine Zaubermacht gebunden und durch den Karfunkel geschützt ist.)

DAS ANGEBOT

Das gurgelnde Flüstern wirkt bestimmt: "Ihr könnt den Drachen vernichten – wenn ihr euch der Macht der Schwarzen Herrin verschreibt. Sie kann einem von euch die Macht geben, Rhazzazor von dem Splitter der Thargunitoth zu trennen, ja, vielleicht gar seinen Karfunkel zu zerstören und so sein Leben auszulöschen. Doch bedenkt: Nur wer Thargunitoth seine Seele verschreibt, kann über ihre Macht gebieten und den Splitter der Dämonenkrone für sich beanspruchen."

Auf Fragen, was Thargunitoth dadurch gewinnen würde, lacht Sulman leise: "Den Fall eines verlorenen Sohnes."

Die Helden müssen sich jetzt noch nicht entscheiden – doch bald wird die Zeit drängen und die Helden vielleicht auf dieses niederhöllische Angebot zurückkommen lassen. Sulman berührt die Kristallkugel der Helden kurz und überlässt sie ihnen, damit sie ihn kontaktieren können. „Wenn ihr es euch überlegt habt.“

Er wird die Helden ziehen lassen und selbst auch darauf vertrauen, dass die Helden dasselbe tun. Versuchen die Helden, den Seelensammler zu vertreiben, fliegt er als kreischender Dämonenvogel fort. Zurück bleiben die stinkenden Lumpen im Schnee.

Lassen Sie die Helden weidlich über diese Option ausgiebig diskutieren – wie weit sind die Helden bereit, im Kampf gegen Rhazzazor zu gehen?

Je nachdem, wie sich die Diskussion in Ihrer Runde entwickelt, können Sie im Folgenden entweder tatsächlich einen Helden einen Pakt schließen lassen oder sie Sulman dazu überzeugen lassen, dass er den Splitter für Thargunitoth beansprucht.

Zum Seelenpakt und Verhandlungen mit Sulman siehe **Borons Rat** auf Seite 93.

DIE BEFREIUNG VON ROMMILYS

SCHATTEN UND ZWEIFEL (ANFANG TSA)

Diese Szene ist für einen einzelnen Helden gedacht, der sich nachts noch auf den Zinnen des Fürstenpalastes herumtreibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen Helden:

Du hörst ein leises und unterdrücktes Weinen in der Nacht. Erst nach einiger Anstrengung erkennst du die schemenhafte Gestalt an den Zinnen. Es ist Königin Rohaja, die hoch oben auf dem Dach des Fürstenpalastes an einem Mauerdurchbruch steht – unter ihr viele Schritt freier Fall.

Als sie dich bemerkt, dreht sie sich erschrocken um. Doch ihre Stimme ist fest und klar, als sie fragt: „Wie lange stehst du schon dort?“

Rohaja versucht zunächst, ihre unnahbare Maske zu wahren, doch wird sie sich einem einfühlsamen Helden für ein paar Augenblicke einem vertraulichen Gespräch öffnen.

Die junge Königin erzählt von der Last auf ihren Schultern, davon, dass es keine richtigen Entscheidungen gibt, sondern dass man nur zwischen falschen Entscheidungen wählen kann, schließlich von den Erwartungen um sie herum und von dem Gefühl, dass alle glauben, sie sei noch zu jung und unerfahren für all dies.

Der Held kann hier Rohaja Mut zusprechen und als Mentor auftreten, kann versuchen, ihre Zweifel auszuräumen, und ihr bewusst machen, dass sie die richtigen Entscheidungen trifft. Aber auch den dringenden Ratschlag, in Anbetracht der über dem Mittelreich schwebenden Bedrohung durch Rhazzazor doch noch einmal mit Answin in Verhandlung zu treten, könnte ein Held hier der Königin nahe legen.

Das Gespräch endet damit, dass Rohaja dem Helden dankt und sagt, dass sie ihre Bürde ohne Frauen und Männer wie ihn niemals würde tragen können. Und natürlich bittet sie den Helden, niemandem von diesem Gespräch zu erzählen.

Am folgenden Tag ist Rohaja wieder wie immer: kühl, beherrscht und distanziert.

DER TRAVIA-FLUCH (ANFANG TSA)

Einige Wochen sind vergangen, seit die Helden mit den Hochgeweihten der Travia-Kirche über mögliche Maßnahmen zur Schwächung der Feinde gesprochen hatten. Es schneit noch immer, doch ist es nicht mehr so bitterkalt. Jetzt werden die Helden zu einer wichtigen Unterredung in den Tempel gebeten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Warmes Licht erfüllt den Tempel der Travia – seit Monaten nun sicheres Heim für alle Eingeschlossenen, die der Kälte und dem Winter trotzen müssen. Mit euch ist Fürstin Irmegunde als ranghöchstes Mitglied der Gänseritter anwesend. Das Heilige Paar empfängt euch mit ernsten Mienen: „Lange haben wir überlegt, wie die Travia-Kirche die entsetzliche Belagerung beenden und Rommilys endgültig befreien könnte. Doch allein durch das Schwert ist dieser Krieg nicht mehr zu gewinnen. Es sind die Menschen, die diesen Krieg führen. Nicht die Waffen. Menschen

sind es, die sich für ihren eigenen Vorteil und gegen die Göttin entscheiden.“

Traviata geht zum Altar und holt ein einfaches Holzkästchen herbei. Darin befinden sich zehn unscheinbare schwarze Gänsefedern: „Doch die Göttin kann sich auch von diesen Menschen abwenden. Wir suchen Recken wie euch, die mit diesen Federn den Fluch Travias ins Lager der Feinde tragen. Verderbt die Lebensmittel, macht das Wasser faulig, löscht die unheiligen Feuer.“

Die Mission wird in den nächsten Tagen zusammen mit einer Hand voll Gänseritter geplant. Das Heilige Paar verlässt sich hier vor allem auf den Sachverstand und die Argumente der Helden.

Die Helden müssen sich nachts zusammen mit den beiden in Kampf- und Wildnisdingen unerfahrenen Travia-Hochgeweihten in die Lager der Feinde schleichen, um dort die zehn schwarzen Federn zu verteilen: jeweils eine Feder in die Lolgramoth-Feuer, in die großen Suppentöpfe, in die Zelte oder Wagen mit den Nahrungsmittelvorräten und in die Zelte der Heerführer und Kommandanten.

Ob die Helden dabei im Sturmangriff die Gegner mit ihrer Aktion überrollen oder sich heimlich einschleichen wollen, bleibt ihnen überlassen. Größte Herausforderung ist es aber, das Heilige Paar während der ganzen Mission zu beschützen. Ob die beteiligten Gänseritter diese Mission glücklich überstehen oder im Pfeilhagel der Söldner umkommen, ist ebenso von den Entscheidungen der Helden abhängig.

DAS 'WUNDER VON ROMMILYS' (MITTE TSA)

Sobald es den Helden gelungen ist, den Fluch Travias ins Lager des Feindes zu bringen, verlöschen dort im Lauf der folgenden Tage die Lolgramoth-Feuer. Die Lebensmittel der Belagerer verwandeln sich in ihren Händen zu fauligen und brackigen Nahrungsmitteln.

Die Söldner beginnen zu hungern und zu frieren, die Lage wird immer katastrophaler: Leid und Not breiten sich aus, die Ersten sterben an Erschöpfung, und immer wieder gibt es – bislang noch hart bestrafte – Fluchtversuche hin zur Stadt oder weg in die Kälte. Es ist der Wendepunkt der Belagerung.

Schließlich beschließt das Heilige Paar, dass Rommilys seine Tore für die Sterbenden und Leidenden öffnen soll (vielleicht auf Anraten der Helden). Zunächst führt dies zu heftigen Diskussionen zwischen den militärischen Verteidigern der Stadt (Ayla von Schattengrund, Alrik vom Blautann) und den Travia-Gläubigen (Fürstin Irmegunde von Rabenmund). Rohaja ist unentschlossen, ob sie den Göttern so sehr vertrauen sollte, und so sollten es die Helden sein, die schließlich den Ausschlag in der Diskussion geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es kostet einige Zeit, die Barrikaden vom *Reichskanzler-Randolph-Tor* in Norden und vom *Kaiser-Raul-Tor* im Süden zu entfernen. Stille und Kälte liegen auf Rommilys und seiner Umgebung – und als sich die Tore langsam öffnen, pfeift kalter Wind in die Stadt. Ihr blickt hinaus, und für einen Augenblick scheint die Zeit stillzustehen: Rommilys ist nie verwundbarer gewesen als jetzt. Es dauert eine Weile, bis Unruhe die Reihen der Belagerer erfasst. Zögerlich laufen die ersten in Richtung der Mauern, blicken sich

ängstlich um. Doch niemand scheint mehr in der Lage zu sein, die Flüchtenden aufzuhalten. Bald schleppen sich immer mehr dunkle, gebrochene Gestalten kläglich durch den hohen Schnee zu den Toren der Stadt. Der Elendszug der Söldner wird von vielen Einwohner Rommilys' mit Zorn und Hass empfangen, vielerorts sind abfällige Worte oder wütende Schreie zu vernehmen.

Die Travia-Geweihten der Stadt führen die entkräfteten Flüchtlinge hinauf in den Travia-Tempel, wo sie an den warmen Feuern an der Speisung teilnehmen können. Die Helden sollten alle Hände damit zu tun haben, die wütenden Rommilys von den Feinden abzuhalten. In den kommenden Wochen werden sich die meisten von ihnen, soweit möglich, erholen. Viele entsagen dem Kriegsdienst, doch gewinnt Rommilys dennoch einige treue Verteidiger hinzu.

Jedoch haben es letztendlich nicht mehr als 200 Söldner in die rettende Stadt geschafft. Im Lager der Feinde finden sich an die 300 erfrorene oder verhungerte Kämpfer. Darunter auch Yelnan von Dunkelstein – als Eisleiche in grotesker Haltung.

Insbesondere, wenn die Helden dem Dunkelsteiner während der Kämpfe persönlich begegnet sind oder wenn ihn die Spieler bereits aus den Szenarien **Der Winter des Wolfes** (aus **Invasion der Verdammten**), **Wolfsgeflüster** (aus **Schwarze Splitter**) oder **Stadt der 1000 Augen** (aus **Kreise der Verdammnis**) kennen, sollten sie seine Leiche persönlich entdecken und Befriedigung darin finden, dass dieser Verfluchte den Tod fand.

Asmodeus von Andergast dagegen rüstet zur letzten Schlacht.

DIE BEFREIUNGSSCHLACHT (23. Tsa)

Nach dem Tod Yelnan von Dunkelsteins ist Asmodeus von Andergast in Neu-Rommilys wieder auf sich allein gestellt. Doch aufgeben will er noch lange nicht – im Gegenteil: Seinen Paktdienst, den Travia-Tempel von Rommilys zu zerstören, muss er noch immer erfüllen. Zumal ausgerechnet der Lolgramoth-Paktierer dem Travia-Fluch entgegenwirken konnte, auch wenn ihm dies in einen weiteren Kreis der Verdammnis stieß.

Die Helden erfahren, dass Asmodeus zu einem letzten Schlag ausholt und die zerstörten Mauern an der Hafenseite der Stadt mit brachialer Gewalt überrennen will, solange der Fluss noch zugefroren ist.

BERATUNGEN

Die Hinweise auf einen geplanten Angriff Asmodeus' auf die Stadt nehmen Alrik und Ayla zum Anlass, selbst einen Ausfall auf Neu-Rommilys vorzuschlagen, um so dem Angriff durch die letzten verbliebenen Söldnertruppen zuvorzukommen und die Stadt nicht weiter durch Belagerungsgerät zerstören zu lassen. Trotz der extrem widrigen Umstände (Angriff außerhalb der Stadt, kaltes Wetter, Verteidiger verschanzt in Neu-Rommilys, dämonische Gegner) scheint dies den Verantwortlichen dennoch besser, als an den zerstörten Hafenmauern den Angriff Asmodeus' zu erwarten und noch einmal lange Gefechte zu riskieren. Zudem ist jetzt der Fluss noch zugefroren, und es soll baldmöglichst ein Brückenkopf am östlichen Darpatufer gewonnen werden.

Die Truppen werden dabei in sechs Gruppen aufgeteilt: Rohaja führt die Perricumer Truppen, Ayla die Rondrianer, Irmegunde von Rabenmund die Darpatier, Hochkönig Albrax die Zwerge, und die Helden sollen die übergelaufenen Söldner anführen. Alrik vom Blautann und Kanzlerin Ismena sollen mit den restlichen Verteidigern die Stadt halten und steht für alle unvorhergesehenen Ereignisse bereit.

Der Ausfall soll am Morgen des 26. Tsa beginnen.

DER AUSFALL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist wärmer geworden. Noch immer liegen die Temperaturen weit unter dem Gefrierpunkt, doch zum ersten Mal seit Wochen ist der Himmel klar, und die Strahlen der Praiosscheibe prickeln

auf eurer Haut wie die sanften Finger eines Rahja-Dieners. In Neu-Rommilys macht sich Bewegung und Unruhe breit. Hinter euch haben sich die etwa 2.000 Kämpfer versammelt und werden von Rohaja, Ayla und Irmegunde noch einmal mit flammenden Reden motiviert. Schon schlagen sie mit ihren Waffen demonstrativ gegen die Brust oder die Schilde, und die Banner werden hochgehalten und flattern im Morgenwind.

Befehlsschreie hallen am gegenüberliegenden Ufer des noch immer zugefrorenen Darpat zu euch herüber. Nicht annähernd so geordnet wie ihr es seid, versuchen sich die Truppen Asmodeus' möglichst schnell gegen den Angriff zu wappnen. Durch das Lager seht ihr den Traviafrevler selbst schreiten – und die Hoffnung liegt in der Luft, dass dies sein letzter Tag auf Dere sein möge.

Dann gibt Rohaja das Zeichen zum Angriff: Unter wildem Kriegeschrei stürmen die Kämpfer aus den Lücken der Mauer hervor, angeführt von Rohaja, Ayla und Irmegunde und ihren Bannerträgern. Die folgende Schlacht sollte eher erzählerisch abgehandelt werden, während die Helden immer wieder auf einzelne Hindernisse stoßen. Insgesamt steigert sich die Schlacht um Neu-Rommilys zu einem blutigen Gemetzel, denn zum einen wollen sich die Rommilys für die Qual der letzten Wochen rächen und kennen keine Gnade mehr, und zum anderen wissen auch die Söldner, dass sie hier bis zum letzten Blutstropfen kämpfen müssen, um diesem Inferno womöglich zu entkommen.

Die Rondrianer unter Ayla von Schattengrund ermöglichen zunächst den Durchbruch durch die feindlichen Reihen, verlieren sich dann aber im Getümmel. Orientieren Sie sich für den Kampf in Neu-Rommilys am Häuserkampf von Wehrheim – diesmal sollten es die Helden sein, die die Vorteile nutzen.

DER KOPF DER FÜRSTIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Trotz eurer Übermacht dauern die Kämpfe länger als gedacht und sind zu einem heillosen Durcheinander geraten. Ihr versucht an der Nähe von Rohaja zu bleiben, die restlichen Befehlshaber habt ihr längst aus den Augen verloren. Überall haben sich gegnerische Söldner zusammengeschlossen und versuchen verzweifelt, euren Kämpfern standzuhalten. Zum Glück sind es fast nur noch menschliche Gegner.

Asmodeus, der Travia-Frevler, ist nirgends aufzuspüren, obwohl Rohaja euch immer wieder antreibt, ihn im Getümmel ausfindig zu machen. Ist er womöglich schon gefallen und unter den Leichen seiner Söldner begraben?

Plötzlich seht ihr Irmegundes Pferd von mehreren Söldnern verfolgt davongaloppieren. Wo aber ist die Fürstin?

Folgen die Helden der Richtung, aus der das Pferd kam, gelangen sie zu einem Gutshof am Ufer des Flusses, wohin Asmodeus mit seiner Leibgarde geflohen ist. Hier hat sich auch die Gruppe um Rohaja festgerannt und droht, von Asmodeus' Schergen eingeschlossen zu werden. Die Königin ist ein wütendes Gefecht verwickelt, das sich jedoch zu ihren Gunsten entwickelt, als eine größere Gruppe von Söldnern auf die nachrückenden Helden zustürmt. Die Werte der Leibgardisten (Söldner-Veteranen) finden Sie im Anhang auf S. 116.

DER FLUCH DES ASMDEUS

Sind die letzten Söldner besiegt, sehen die Helden und Rohaja, wie Asmodeus bereits auf das Eis des Darpat geflohen ist. In der Hand aber hält er den Kopf Fürstin Irmegundes, deren aus vielen Wunden blutenden Körper die Helden nun auch finden.

Asmodeus scheint inzwischen komplett den Verstand verloren zu haben. Mit einem irren Kichern wirft er den Helden den blutbesudelten Kopf entgegen und versucht zu fliehen. Doch die wieder gesammelten Rondrianer unter dem Schwert der Schwerter schneiden ihm bereits den Weg ab. Zwar versucht Asmodeus nun, mittels TRANSVERSALIS zu entkommen, doch dies sollte den Helden diesmal rechtzeitig auf-

fallen und von ihnen verhindert werden (BEWEGUNG STÖREN, Fernkampfangriff).

So scheint das Ende des Paktierers besiegelt, doch dieser gibt sich noch lange nicht geschlagen. Der bisher immer sehr feige erscheinende Asmodeus holt nun zum großen Rundumschlag aus und nutzt alle Möglichkeiten, die er als Kampfmagier und Lolgramoth-Paktierer aufzubieten hat.

Asmodeus von Andergast

MU 19 KL 14 IN 17 CH 11

FF 15 GE 14 KK 12 KO 13

Zauberstab: INI 12+W6 AT 17

PA 16 TP 1W+2 DK N

LE 44 AsP 67 AU 45 RS 2 (gefütterte Robe) GS 7 MR 8

Einige Zauberei: Armatrutz 14, Ecliptifactus 13, Eiseskälte Kämpferherz 11, Fulminictus 16, Ignifaxius 16, Ignisphaero 14, Psychostabilis 10

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I* (2 Aktionen Konzentration für 1W AuP), Kampfreflexe

Kurz bevor Asmodeus durch die Hand der Helden stirbt, werden seine Augen noch einmal klar und er reckt Rohaja fluchend die Faust entgegen: "Du sollst nie eine Familie dein Eigen nennen, Königin von Gareth! Du sollst niemals Frieden finden! Du bist ebenso rastlos und verdammt wie ich, Rohaja, doch im Gegensatz zu mir *weißt* du es nicht!" Dann stirbt Asmodeus, und seine Seele wird in die Niederhöhlen gerissen.

DRAMATIS PERSONAE IV

IRMEGUNDE MIRIA VON RABENMUND,

FÜRSTIN VON DARPATIEN

Erscheinung: eine dominante Schönheit mit schwarzen Haaren und kalten Augen, die im Orkensturm ihren Arm verlor

Charakter: Mit ihrem untrüglichen Gespür für die Macht verstand es Irmegunde, die Rabenmunds in vielen Bereichen wieder in Amt und Würden zu führen. Gegner der Familie würdigen ihre Raffinesse hinter vorgehaltener Hand mit dem Beinamen 'Schlange von Rommilys'. Sie gilt als anerkannte Streiterin des Reiches, ist jedoch Rohaja nur mangels besserer Alternativen treu und stellt sich gegen Answin.

Zitat: "Alle spielen ein Spiel, dessen Regeln sie nicht bestimmt haben."

DAS HEILIGE PAAR,

HOCHGEWEIHTE DER TRAVIA-KIRCHE

Erscheinung: sehr harmonisch wirkendes Ehepaar, mit Hang zum Unscheinbaren, stets in die Kleider der Travia-Hochgeweihten gekleidet

Charakter: Traviata von Rabenmund und Trautmann Fjoldrijn von Falkenberg-Rabenmund haben seit Jahren das Amt der Travia-Hochgeweihten inne. Doch erst die Kämpfe um Rommilys und die Angriffe durch Asmodeus von Andergast lassen das Heilige Paar über sich hinauswachsen. Traviata ist eher die Mystikerin, Traumann der Verwalter der beiden.

Zitat: "Opferbereitschaft schmeichelt der Göttin mehr denn Großzügigkeit."

ASMODEUS VON ANDERGAST, LOLGRAMOTH-PAKTIERER UND HOFMAGUS ZU YOL-GHURMAK

Erscheinung: für einen Andergaster erstaunlich massig gebauter Magus, das Gesicht verbraucht, Mitte 60, üppiges nussbraunes Haar und Bart

Charakter: Heimat und Familie bedeuten der ehemaligen Spektakelität des Kampfscholars Andergast inzwischen wenig, familiäres Glück hält er für eine hassenswerte Lüge. Asmodeus ist jedoch eine tragische Figur und ebenso wie Rhazzazor bereits zu sehr in seinen Pakt verstrickt: In dem steten Drang, ein großes Paktopfer zu vollbringen (die Zerstörung des Travia-Tempels zu Rommilys) gerät er nur noch tiefer in die Kreise der Verdammnis.

Zitat: "Schneidet dem Geweihtenpack die Kehlen durch!"

NACH DER SCHLACHT

Asmodeus ist besiegt, Rommilys befreit. Doch viele tapfere Streiter sind gefallen, allen voran Fürstin Irmegunde und der Leibmeister des Schwerter der Schwerter, Ucurian von Quellensprung. Auch ein Großteil der Rondrianer starb in der Schlacht.

Nur einen Tag nach der Befreiung von Rommilys erreicht ein Bote die Stadt. Er ist offiziell von Fürstkomtur Helme Haffax von Maraskan gesandt. Dieser bietet Rohaja für ihren Kampf (gegen Answin oder Rhazzazor) 1.000 Elite-Söldner an. Rohaja ist für einen Augenblick tatsächlich hin- und hergerissen, denn sie befürchtet zu Recht, dass ihr Heer im Ernstfall dem Heer Answins unterlegen wäre. Doch sie lehnt ab und lässt den Boten verhaften und zu Answins Boten in den Kerker in Rommilys sperren.

Nach einigen Tagen der Trauer und der Regeneration gibt Rohaja bekannt, dass sie mit ihrem Heer unverzüglich nach Gareth ziehen will.

ABENTEUERPUNKTE IV

Für die mehrmonatige Belagerungszeit hat sich jeder Held **500 Abenteuerepunkte** verdient. Jeder Held erhält zudem zwei **Spezielle Erfahrungen** auf *Kriegskunst* sowie zwei auf am häufigsten angewandte Waffen- oder Körperliche Talente (etwa *Schleichen*, *Sinnenschärfe*) oder hauptsächlich verwendete Zauberei.

YELNAN VON DUNKELSTEIN

Erscheinung: schwarzhaariger Krieger, um die 40, mit zu großer Nase und strähnigem Haar

Charakter: Die rechte Hand Arngrimm von Ehrensteins ist herrisch, heimtückisch und ein guter Kämpfer. Yelnan hat es weit gebracht, doch er fühlt sich in der Rolle des Befehlsempfängers besser aufgehoben als ganz an der Spitze.

Zitat: "Wie Ihr wünscht."

AYLA EIRIDIAS VON SCHATTENGRUND,

SCHWERT DER SCHWERTER DER RONDRA-KIRCHE

Erscheinung: schlanke, hochgewachsene Kämpferin mit Löwenmähne, Augen voller grünem Feuer und einem stillen Lächeln der Gewissheit auf den Lippen

Charakter: Ihre stille, in sich ruhende Stärke kann zu einer lodernen Flamme der Begeisterung werden. Von sich und allen anderen verlangt Ayla, dass sie stets ihr Bestes geben und Opferbereitschaft zeigen.

Zitat: "Ehrenhaftigkeit ist keine Frage der Waffen, sondern der Art und Weise, wie sie eingesetzt werden."

ALIOLA, NYMPHE DER DARPATFÄLLE

Erscheinung: mal ein Schemen im Eis, dann wieder ein liebliches und verspieltes Wesen aus blau schimmernder Körperlichkeit, die Augen mal verträumt, mal aufreizend, mal erstaunt; alterslos

Charakter: Die Wassernymphe lässt sich nur schwer mit menschlichen Maßstäben beschreiben. Sie wird getrieben von ihrer 'Pflicht', die Wasserfälle zu beschützen, und der Neugier, was das Wasser oder Reisende ihr von der Welt erzählen können.

Zitat: "Wer sich zu lange mit dem Fluss treiben lässt, wird sich irgendwann im Meer verlieren."

Zu **Hochkönig Albrax** siehe SidW 13, zu **Graf Barnhelm von Rabenmund** und **Marschall Alrik vom Blautann** siehe SidW 14. **Königin Rohaja von Gareth** wird auf Seite 114, **Yppolita von Gareth** auf Seite 112 beschrieben.

KAPITEL V: DER GREIFENTHRON

DER 'LANGE MARSCH AUF GARETH'

MARSCHIEREN IM WINTER (ΕΠΕ ΤΣΑ / ΑΡΓΑΡΗ ΡΗΧ)

Ende Tsa deuten die ersten milderen Tage an, dass der grimmige Winter bald ein Ende haben wird, und Rohaja will den Marsch auf Gareth nicht länger verschieben. "Es wird Zeit, gegen Answin zu ziehen. Wenn es Not tut, wird Answin ein zweites Mal vom Kaiserthron geworfen", spricht sie kühl.

Jeder Soldat und jeder Freiwillige wird so winterfest wie möglich gemacht, und Rohaja lässt so viele Männer und Frauen, Jungen und Mädchen bewaffnen wie möglich.

In Rommilys bleiben die meisten Geweihten der Rondra unter dem Schwert der Schwerter (mit Ausnahme einiger Kriegschronisten vom *Orden der Wahrung*) sowie etwa 150 Kämpfer Darpatiens unter Kanzlerin Ismena von Rabenmund zurück.

ROHAJAS AUFTRAG

Rohaja bittet die Helden als Voraustrupp in die besetzte Kaiserstadt zu gehen, während die Truppen langsam nachfolgen. Konkrete Ziele sind, die Stimmung bezüglich Answin in Gareth zu ergründen, nach Graf Rondrigans Wohlergehen Ausschau zu halten und ihn notfalls zu befreien, Kontakt zu den Verbündeten Rohajas in Gareth aufzunehmen und Answins Aufenthaltsort auszuspiionieren. Und eventuell treibt die Helden selbst noch die Motivation, Yppolitas Spuren zu folgen, um ihre Absichten zu ergründen.

VON ROMMILYS NACH GARETH

Während die Helden durch Schnee und Eis fünf bis sechs Tage bis Gareth brauchen, dauert der *Lange Marsch auf Gareth* Rohajas mit ihrem Heer etwa zwölf bis fünfzehn Tage – für eine Strecke, für die ein einzelner Reiter im Sommer knapp drei, ein kräftiger Wanderer immer noch fünf Tage benötigt. Doch ein Heerzug marschiert immer nur so schnell wie sein langsamstes Glied.

Regeln zu Kälteschaden im winterlichen Mittelreich finden Sie im *Spielleiterschirm*. Die Temperaturen schwanken derzeit zwischen *Kalt* und *Eiskalt* – *Firunskälte* kann durch einen schlimmen Sturm auch einmal vorkommen.

Bedenken Sie Erfrierungen sowie die Einschränkung von Regeneration und Bewegung: Ein Marsch durch Eis und Schnee ist eine Tortur, die an der Kraft zehrt. Zu Pferd kommt man 15 bis 20 Meilen pro Tag weit, der Heerzug schafft höchstens Tagesetappen von 10, maximal 15 Meilen. Bei solcher Schinderei brauchen Reittiere und Fußgänger aber rund die anderthalbfache bis doppelte Menge an Nahrung, um bei Kräften zu bleiben.

PLÜNDERUNGEN

Niemand möchte frieren – und noch weniger möchte man Gliedmaßen verlieren oder gar an der Kälte sterben. Überall in der Wildermark und entlang der Strecke von Rohajas Heerzug kommt es zu Plünderungen von Nahrung, Tierfutter, Kleidung, Decken und Feuerholz. Die Heeresführung kann und will nicht einschreiten: Das Wohl des Heeres geht vor. (Schon bei Answins Marsch von Norden her war es nicht anders.) Für die Darstellung der Reise können Sie die Beschreibung der *Wildermark* auf S. 14ff. heranziehen.

DER HAUCH DES TODES

Die einzigen, die in dem wie mit einem Leichentuch zugedeckten Land ohne Schwierigkeiten marschieren können, sind die Untoten. Besonders im Spätrupp können die Helden immer wieder wandelnde Untote erschlagen, die von den Menschen des Mittelreiches regelrecht magisch angezogen werden. Teils einzeln, teils in Gruppen von bis zu zwanzig oder dreißig ziehen sie durch die vom Schnee bedeckten Felder, reißen zugenagelte Häuser und Scheunen auf, um alles zu erschlagen, was am Leben ist – die vergessene Lebenskraft aber fließt in die Trollstelen. Lassen Sie die Helden nach und nach grässlichere Spuren der Untaten entdecken, bis sie schließlich Spuren finden oder Untote nach vollbrachtem Gräuelfeld stellen können. Der letzte Schritt sollte sein, dass die Helden gerade rechtzeitig kommen, um zu sehen, wie ein Skelett einen Bauern tötet, und sie erstmals den *Hauch des Verderbens* beobachten: Der Körper des Toten löst sich innerhalb kurzer Zeit in feinen Staub auf, der in die Luft steigt und sich dort verteilt oder sich als dunkler Schatten auf den Schnee legt. Siehe auch *Der Hauch des Todes* im *Anhang* auf S. 118.



Insgesamt sollten Sie den Helden über das gesamte folgende Kapitel die immer größere Anstrengung, die Kranken und Erschöpften, die Toten und schnell Verwesenden vor Augen führen. Die heimliche Suche in Gareth und die Zuspitzung des politischen Konflikts zwischen Answin und Rohaja lebt davon, dass über allem der drohende Schatten Rhazzazors schwebt. Machen Sie spätestens jetzt auch bei den Meisterpersonen nicht mehr Halt vor Erschöpfung, Schwäche und Krankheit.

IM BESETZTEN GARETH

Ihre Helden stehen vor dem letzten Abschnitt des *Jahrs des Feuers*. Sie haben rund zehn Tage Zeit, bis Rohaja vor Gareth eintrifft (etwa vom 2. Phex bis zum 12. Phex).

Als Zusammenfassung seien hier die offenen Fäden aufgeführt:

- **Answins Umtriebe:** Für Rohaja sollen die Helden die Truppenstärke von Answins Heer und die Moral seiner Gefolgsleute erkundschaften.
- **Graf Rondrigans Freiheit:** Rohaja hofft, dass sich Rondrigan nicht Answin unterworfen hat. Um zu verhindern, dass Rohaja mit dem Leben ihrer Gefolgsleute erpresst wird, sollen die Helden Graf Rondrigan (und ggf. Thorn Eisinger und Magister Melwyn vom Rat der Helden) gegebenenfalls befreien.
- **Yppolitas Machenschaften:** Die Helden haben die Spuren einer magisch begabten Person gefunden, die sich scheinbar als Rohaja ausgibt und heimlich die Analyse eines unbekannten Artefaktes vorbereitet. Vermutlich haben die Helden längst Yppolita von Gareth in Verdacht.
- **Rhazzazors Rückkehr:** Die Helden sollten inzwischen wissen, dass Rhazzazors Plan mit einer vierten Trollstele in oder nahe Gareth verknüpft ist, die es zu finden gilt (falls sie den Aufenthaltsort nicht bereits von Sulman wissen). Dabei erkennen sie schließlich, dass *Silpion* und Kaiserblut der Auslöser für das mysteriöse Ritual sind.

DES KAISERS CAPITALE

Als Reichserztruchsess Orsino von Falkenhag dem alten und neuen 'Kaiser' Answin von Rabenmund die Tore Gareths öffnen ließ, hatte dieser gegen den Widerstand Graf Rondrigans und der verbleibenden Truppen sowie so mancher Bürger zu kämpfen – der stolze Einzug wurde in manchen Stadtteilen zu einer Besetzung. Graf Rondrigan Paligan und Magister Melwyn sowie Thorn Eisinger wurden als Anführer des Widerstands verhaftet. Bei manchen Bürgern rief der Einmarsch des answinschen Heeres erste Proteste hervor, insgesamt begrüßten viele Gareth der alten und neuen Kaiser zwar nicht überschwänglich, aber doch dankbar für den Schutz. So verringerten sich die Übergriffe von freien Untoten in der Stadt durch die Präsenz von Answins Heer deutlich.

Der lange und harte Winter hat jedoch gezeigt, dass auch Answin keine Wunder vollbringen kann. Gareth hat Hunger gelitten und leidet noch – die Ernte war kaum ausreichend, die Stadt zu versorgen, geschweige denn, Vorräte für den Winter anzulegen. Als Answin mit seinem Heerzug kam, hat das die Versorgungslage noch verschärft – in Kriegszeiten wird das bewaffnete Volk immer bevorzugt behandelt. Um die Hungersnot in Gareth unter Kontrolle zu bekommen, ließ Answin sämtliche Nahrungsmittel bei Arm und Reich konfiszieren und verteilt nur klägliche – aber tägliche – Rationen an die Bürger.

Der Hunger hat in den vergangenen Monaten dazu geführt, dass Answin sein Regiment verschärfen musste, um Ordnung und Disziplin aufrechtzuhalten. Auch die Helden haben Schwierigkeiten, sich Nahrung zu beschaffen. Das wenige Korn und die Rüben aus den Speichern sind rationiert. Fleisch gibt es keines.

VERÄNDERUNGEN

Sich in die Stadt einzuschleichen, ist tatsächlich nach allem, was die Helden erlebt haben, relativ leicht. Zwar werden die Tore nach Alt-Gareth streng bewacht und verdächtige Gruppen nach Waffen, Zauberstäben etc. abgesucht, doch das sollte Ihren mittlerweile recht ortskundigen Helden kein großes Hindernis bieten.

Die Helden kennen Gareth als Stadt, die in dem neu erwachten Selbstbewusstsein um ihre Stärke erblüht. Der Einmarsch des Kaisers führte zur offenen Revolte in den äußeren Vierteln Rosskuppel, Meilersgrund

GERÜCHTE

Die *Goldene Lanze* unter Ugo von Mühlingen ist nach der Besetzung Gareths in der Wildermark unterwegs. Anscheinend hat sich der Marschall nicht Answin angeschlossen und ist vielleicht auf Rohajas Seite. Tatsächlich versucht Ugo von Mühlingen, sich aus dem Konflikt herauszuhalten, während er seine Waffendienste an jene verkauft, die am meisten bezahlen können.

und Südquartier. Während in den ersten beiden Gegenden die Armen und Flüchtlinge mit brutaler Gewalt wieder halbwegs unter Kontrolle gebracht wurden, herrscht in Teilen des Südquartiers immer noch der offene Aufstand – die *Tobrier* unter *Ifirnja von Mundtbach* haben sich in einem kruden Bündnis mit einigen Leuten aus dem Heldenrat (wie Karmina Wulfengrund) und Answingegnern (sogar einige Magier und Geweihte sind darunter) zusammengetan und schützen sich mit Straßenbarrieren, Patrouillen und roher Gewalt.

Seit diesen Ereignissen patrouillieren Answins Schergen auf Ludeger von Rabenmunds Anweisungen hin in den Straßen von Alt-Gareth, Rosskuppel und Meilersgrund noch stärker als zuvor. Verstöße gegen die kaiserliche Autorität werden streng geahndet.

Viele andere Bürger aber loben Answins Vorgehen in der Stadt und sehen in ihm eine starke Führungsperson, die der Stadt helfen will. Auch werden kampffähige Garether und Freiwillige zur Verstärkung von Answins Truppen genutzt.

KONTAKTE

In den vergangenen Abenteuern hatten die Helden ausreichend Gelegenheit, Kontakte in Gareth zu knüpfen, die ihnen nun weiterhelfen können.

- Für die *Phex-Kirche* versucht *Neetya Triffon* einen Mittelweg zu finden – sie hat sich offiziell nicht in die Politik einzumischen und versucht auch diesen Anschein aufrechtzuerhalten. Tatsächlich hätte sie als Mitglied des *Ordens vom Auge* Answin über manche Hintergründe informieren können, hat dies aber unterlassen.
- Die *Unterwelt-Fürstin Ifirnja von Mundtbach* ist zwar in AdA nicht im besten Verhältnis von den Helden geschieden, doch der neue Kaiser verdirbt die Geschäfte, die im selbstregierten Gareth doch so gut wuchsen – und Ifirnja ist eine Pragmatikerin. Wollen die Helden im Untergrund von Gareth gegen Answin arbeiten, kommen sie an Ifirnja nicht vorbei.
- Die Helden hatten Kontakt zu Bogumil Radomor von den Noioniten, bei denen sie Unterschlupf finden können, mehr aber auch nicht.
- Die stärksten Verbündeten, auf die die Helden in Gareth hätten hoffen können – Graf Rondrigan Paligan, Ratsmeister Thorn Eisinger und Magister Melwyn – sind in Answins Gewahrsam. Offiziell regiert Reichserztruchsess Orsino von Falkenhag auch die Stadt Gareth; Stadtkommandant (und informeller Herrscher) ist Ludeger von Rabenmund.
- Als enger Kontakt zum Rat der Helden dient *Karmina Wulfengrund*, die ehemalige Adjutantin Ludalf von Wertlingens (siehe Seite 13). Da sie in den Untergrund gegangen ist, weiß kaum jemand etwas über ihren Verbleib.

GERÜCHTE UND DISPUTE IN GARETH

- Der jüngst auf dem Reichskongress gewählte Reichserztruchsess Orsino von Falkenhag ließ Answin und seine Truppen in die Stadt. (+) Also wird die Herrschaft von Answin schon seine Richtigkeit haben. (diskussionswürdig)
- Rohaja muss tot sein. (–)
- Graf Rondrigan und Magister Melwyn sind wegen ihrer militärischen Gegenwehr sofort gefangen gesetzt worden. (+) Manche meinen, beide seien längst tot. (–)
- Merkwürdigerweise sind auch Geweihte verhaftet worden. (–; einige sind verschwunden, weil sie in das aufständische Südquartier flohen.)
- Answin hat Königin Rohaja adoptiert / geheiratet! Ein Hoch auf den Kaiser und die Prinzessin / die Kaiserin! (–)
- Im Firun hat Answin den Rat der Helden aufgelöst und viele davon

verhaften lassen. (+) Als offizielle Begründung wurde verkündet, der Rat der Helden bestünde teilweise aus ehemaligen Schergen Galottas. Bis die Untersuchungen beendet sind, muss der ganze Rat im Gefängnis bleiben. (+)

● Rohaja kämpft im Untergrund von Gareth um ihre Krone. (-; beruht auf Yppolitas Scharade.)

● Die Helden der *Schlacht in den Wolken* sind nach Warunk gezogen und haben Rhazzazor getötet. (natürlich -) Daher muss man sich um dessen Drohung keine Sorgen mehr machen.

● Je nach Alter und Herkunft behaupten Leute, Kaiser Hal, Kaiser Alrik oder Kaiser Raul würden zurückkehren, wenn das Reich seine dunkelste Stunde durchmacht. (hmm ...)

● Rhazzazor und eine zweite Fliegende Festung haben Al'Anfa zerstört. (-)

PREDIGERIN DER WIEDERKEHR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Westen der Alten Residenz, dort, wo Wirsal- und Gardelbach sich vereinen, versammeln sich Menschen, um gemeinsam zu beten, Blumen niederzulegen und der besseren Zeiten zu gedenken. Als ihr näher kommt, erkennt ihr, dass auf dem Sockel, auf dem bei eurem letzten Besuch noch die Statue von Kaiser Hal stand, jetzt eine einfache greise Praios-Priesterin steht und mit fester, aber heiserer Stimme zu den Menschen spricht: "Vor achtzehn Jahren riefen die Götter Kaiser Hal aus dieser Welt, um ihn für kommende Entbehrungen zu stählen. Ihr seht mich auf dem Sockel jener Statue stehen, die den Kaiser in seiner Güte zeigte. Ihr glaubt, dies sei die dunkelste Stunde des Mittelreiches? Ich glaube das nicht. Denn in dieser dunkelsten Stunde wird der Herr Praios den Gottkaiser Hal zurück nach Dere, ja, zurück nach Gareth senden, um seinen Beistand gegen die Finsternis zu spenden. So kniet nieder und betet zum Herrn Praios, denn die Welt folgt seinem göttlichen Plan.

Und wisset: Wir müssen durch das Tal der Finsternis schreiten, um zum Licht zu finden. Also fürchtet die Finsternis nicht, denn das Licht des Herrn Praios scheint danach umso heller!"

Die uralte Priesterin *Murdana* weiß nicht, wie Recht sie mit ihren Prophetisierungen über Kaiser Hal hat (siehe S. 99). Allerdings hat Ludeger die Statue genau wegen dieser Verehrung des alten Todfeindes entfernen lassen und will sie in veränderter Form seinen Vater zum Geschenk machen. Die Priesterin wird im Laufe der nächsten Tage von den Rabenrittern, wie sich die Leibgarde nennt, wegen Aufwiegelung des Volkes und Reichsverrat verhaftet.

BORONS RAT

Sicherlich wollen die Helden bei Bruder Stygomar im Boron-Tempel um Rat bezüglich Sulman al'Venishs Worten bitten. Der Priester hört sich die Erzählung mit Schrecken an und hilft, so gut er kann.

● Die *Kette der Thargunitoth* gilt als eines der machtvollsten Artefakte eines Erzdämons in Aventurien. Der *Stab des Vergessens* konnte sie nicht durchdringen und wird es vermutlich auch mit Bruder Zyriaks Seele nicht können (dies sagt er in der Vision in Boronia ja selbst, siehe S. 31).

● Natürlich geht es der Erzdämonin hauptsächlich um Seelen – die eines der Helden, aber mit Sicherheit auch die Rhazzazors, die sie endlich in die Krallen bekommen will.

● Rhazzazors Seele scheint erst in die Niederhöhlen fahren zu können, wenn sein Karfunkel vernichtet wird. Stygomar schlägt vor, der Erzdämonin diesen Preis so lange wie möglich vorzuenthalten. Nicht um Rhazzazor vor seinem Schicksal zu schützen, sondern um die Niederhöhlen nicht um eine so machtvolle Seele zu bereichern.

● Sicher will Thargunitoth auch den machtvollen Splitter aus der Dämonenkrone wieder durch einen treuen Paktierer kontrollieren.

● Ist man einmal einen Pakt eingegangen, hat man seine Seele einem Erzdämon verschrieben. Die Seele aber ist das höchste Gut eines jeden Menschen – Bruder Stygomar kann nur dringend von einem solchen Weg abraten. Er versucht zu verhindern, dass ein Held den Pakt eingeht. Eine Lösung für das Problem mit dem Splitter weiß er nicht anzubieten.

● Es gibt Wege aus einem Seelenpakt. Diese enden meist aber mit dem

Tod des Paktierers. Sollte ein Held den Pakt erörtern, spricht Stygomar zu ihm: "Wenn du diesen Weg beschreitest, bist du auf dich gestellt. Unterschätze die Verlockung durch die Dämonen nicht. Sie lassen nie wieder los, was einmal ihres ist."

THARGUNITOHS RAT

Eine weitere Möglichkeit, den Splitter aus Rhazzazors Griff zu entwenden, ist Sulman al'Venish, der für die Vernichtung des Drachen und zum Erringen des Splitters fast alles täte – aber eine Gegenleistung fordert (einen Gefallen der Heldengruppe, ein kostbares nekromantisches Artefakt aus den Bleikammern der Boron-Kirche, das erste Kind o.ä.). Dann wird er selbst vor Ort erscheinen und den Splitter zurückfordern. Im Finale wird auf beide Varianten eingegangen.

SPIONAGE BEIM RABENKAISER

Die Helden sollen Rohaja Informationen über Answins militärische Ausrüstung und Truppenstärke besorgen. Am besten lässt sich das bewerkstelligen, indem man sämtliche Stellungen ausspioniert oder an den Sammelpunkt der Informationskette geht. Neben Kaiser Answin ist dies der Stab Marschalls Leomar vom Berg. Während Answin und Leomar selbst schwer erreichbar und gut bewacht sind, ist Lutisana von Perricum von weniger 'politischem' Interesse.

Insgesamt verfügt Answin über mehr als 3.000 Bewaffnete in teilweise bunt zusammengewürfelten Einheiten (siehe Seite 93f.), von denen höchstens die Hälfte bereits gemeinsam mit Answin im Gefecht gestanden hat. Trotzdem ist die Gefahr, dass die Helden erkannt werden, extrem groß, wenn sie sich nicht wirklich gut verkleiden.

POLITISCHES

Im Winter hat Answin versucht, feste Bündnisse mit verschiedenen Provinzherrschern zu schließen, um so vor allem die Nordmarken, den Kosch und Greifenfurt für sich und das Reich zu gewinnen. Doch außer einigen Hilfstruppen und lockeren Zusagen hat Answin noch niemanden dauerhaft an sich binden können. Insbesondere Jast Gorsam wahrt Neutralität. Der Fürst vom Kosch dagegen spielt mit dem Gedanken, sich Answin anzuschließen, und auch das gerettete Greifenfurt scheint nicht abgeneigt.

Über eventuell befragte Gefolgsleute können die Helden herausfinden, dass Leomar Answin dazu gedrängt hat, dasselbe zu tun wie Rohaja: mit angeforderten Truppen aus Almada und den Nordmarken Rommily möglichst schnell zu befreien und in einem Feldzug durch die Wildermark alle Schlupfwinkel schwarzer Schergen auszurauchern. Answin hat dies abgelehnt, da er erst das Ende des Winters abwarten wolle, um sein Heer nicht in den Untergang zu schicken.

Ludeger trifft derweil die Vorbereitungen, damit Answin mit *Silpion* am 21. Ingerimm einen Stein spaltet, um zu beweisen, dass er der Kaiserkrone würdig ist. Der vorgesehene Stein ist der Sockel der Statue Kaiser Hals. Danach ist eine Einberufung der Provinzherrn zum 1. Praios 1029 vorgesehen – vermutlich, um ihrem alten und neuen Kaiser den Lehnseid zu leisten.

MILITÄRISCHES

● Befehlshaber in Gareth sind Answin von Rabenmund, Erzmarschall Leomar vom Berg, Marschallin Lutisana von Perricum, Marschall Ugo von Mühlingen und Stadtkommandant Ludeger von Rabenmund. Bergönig Gilemon Sohn des Gillim (der mittlerweile geblendete Zwerg – siehe AB 111) kommt erst zur *Schlacht der drei Kaiser*.

● Um Greifenfurt und Wehrheim sammelte Answin drei Banner gemischte Fußtruppen (erfahren, Moral 12). Die Greifenfurter haben zudem eilig zwei Schwadronen Leichte Reiterei (unerfahren, Moral 9) gesandt.

● Marschall Leomar führt sechs Banner kaiserliche Soldaten verschiedener Waffengattungen (erfahren bis Veteranen) in die Schlacht (Versprengte und Überlebende aus verschiedenen Einheiten vor Wehrheim).

● Die *Goldene Lanze* unter Ugo von Mühlingen ist wieder auf zwei Schwadronen aufgestockt (erfahren, Moral 11). Von Mühlingen lässt sich schließlich von Answin durch die Aussicht auf den Titel eines Grafen von Wehrheim verlocken, auf seiner Seite zu kämpfen.

● Aus den Reihen der Gareth, Pulether, Greifenfurter und so man-

PAKT DER SEELE

Ein Pakt mit Thargunitoth als Rettung für viele Menschenleben und die Vernichtung des Schwarzen Drachen. Ist das den Preis wert? Die Helden stehen hier vor einer aufopferungsvollen Gewissensentscheidung.

WEGE IN DEN PAKT

Um den Pakt mit Thargunitoth einzugehen, muss ein Held gar nicht viel machen: Er kann den Seelensammler mit der Kristallkugel (siehe S. 79) rufen (der Paktschluss gelingt durch eine einfache Willenserklärung) oder die Erzdämonin mit einer Mut- oder Intuitions-Probe direkt anrufen. Die Probe ist um +5 erschwert und je nachdem, ob die Helden auf dämonischem Territorium stehen (Trümmerfeld der Fliegenden Festung: -1, Dämonenbrache: -3), einen (unvollständigen) Wahren Namen Thargunitoths in den Büchern der Magierakademien suchen (-3) oder der Held sehr verzweifelt ist (bis zu -3) wieder erleichtert.

SEELENOPFER

In jedem Fall tritt dem Helden in einer traumähnlichen Vision eine machtvolle Manifestation der Erzdämonin gegenüber. Diese kann die Gestalt einer verstorbenen Geliebten, eines toten Freundes oder eines Familienmitgliedes annehmen oder ihm als ehrfürchtgebietend charismatische Gestalt erscheinen. In keinem Fall sollte diese Vision etwas Abschreckendes oder Alptraumhaftes aufweisen, eher eine unterschwellige Bedrohung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deine Nackenhaare stellen sich auf. Du bist von Macht umgeben, die die Sphären dieser Welt aus den Angeln zu heben versteht. Noch nie zuvor hast du so pure, so reine, so große Macht verspürt, die dich wie eine Fliege zerquetschen könnte.

Du starrst in ein Augenpaar, dass der Quell dieser Macht ist. Kalt, grausam auf der einen Seite, doch erhaben, majestätisch auf der anderen ruht der Blick einer Präsenz auf dir, die von ganzen Völkerscharen als Göttin verehrt wurde. Es ist hier – und es scheint auf etwas zu harren, zu warten, ja, zu lauern ...

Die Vision wird dem Helden die Gaben (und nicht mehr) beschreiben, die er durch den Pakt erhalten wird (s.u.), lässt jedoch mit sich um einige weitere Paktgeschenke feilschen, wenn der Held nicht allzu dreist wird. Schließlich stellt sie langsam und süffisant die Frage: "Willst du mir also für diese Gaben deine Seele überschreiben, auf dass sie nach deinem Tode mein sei für immer und ewig?"

Ein schlichtes "Ja" reicht, um den Pakt nun zu besiegeln.

cher Bauern und Leibeigener (die im Militärdienst ihre Freiheit zu erwerben trachten) hat Lutisana eine knapp 2.000 Kopf starke Landwehr (gemischtes Fußvolk, Moral 13) zusammengestellt.

● Unter Lutisanas Befehl dienen auch diverse Söldnerkontingente: zwei Schwadronen der tulamidischen Reiter, vier Banner tiefeldische Söldner, vier Banner Almadaner Söldner und 20 Elite-Söldner der Dukatengarde (erfahren bis Veteranen, Moral 9–10)

● Aus dem Kosch rücken zwei Banner frischer und erfahrener, aber unmotivierter zwergischer Armbrustschützen (Veteranen, Moral 12) unter König Gilemon an, der seine Lebensschuld gegenüber Answins abtragen will (siehe AB 111). Dazu kommen zwei Schwadronen Ferdoker Lanzerinnen (erfahren; der Rest der Einheit).

● Vereinzelt befinden sich Priester der Rondra und Ritter der Golgariten in Answins Heer. Darunter befindet sich auch die den Helden von der Trollpforte bekannte Alira Fyrlea von Rommily.

● Etwa ein Dutzend Magier aus der *Magischen Rüstung* und *Schwert und Stab* beschützen das Feldherrenzelt und unterstützen die Medici in den Lazaretten.

LUTISANAS LOYALITÄT

Lutisana hat trotz ihres Rufes einen strengen Ehrenkodex: Hat sie einmal bei einem Herren unterschrieben, lässt sie sich nicht kaufen, es

SCHACHERN UM EINE SEELE

Genaue Regeln zum Pakt finden Sie in MGS 89 ff. Hier wird nur aufgeführt, was für das Abenteuer relevant ist. Wichtig ist: Thargunitoth ist großzügig. Sie möchte den Helden mit so viel Macht ausstatten, dass er den Splitter unterwerfen kann. Danach richten sich auch die Paktgeschenke aus. Diese umfassen:

● **Steigerung der Lebensenergie:** LeP +20.

● **Der Wahre Name des Splitters:** Sulman gibt dem Helden den Wahren Namen des Splitters Thargunitoths. Dadurch kann er ihn spüren, hat mehr Macht darüber als ein normaler Paktierer des ersten Kreises der Verdammnis und kann ihn schließlich durch Willenskraft zu sich rufen. Dadurch kann er mit Proben auf *Selbstbeherrschung*, die (nur) um 13 Punkte erschwert sind und durch den Einsatz von je 3 AsP um 1 Punkt erleichtert werden, versuchen, den Splitter zu sich zu rufen. Alternativ können Sie auch gestatten, dass der Held die 13 Punkte mit normalen Proben *ansammeln* kann – jede Probe bringt ihm dann aber 1W6 Punkte schleichenden Verfall.

● **Blutzauberei (evtl.):** Ein nicht magiebegabter Held kann sein Blut wie mit den Verbotenen Pforten in Astralkraft umwandeln, um sich oben genannte Probenerleichterungen zu erkaufen.

● Sulman al'Venish nennt dem Helden natürlich den **Aufenthaltsort der vierten Stele**, die er selbst positioniert hat (siehe *Die letzte Trollstele*, S. 100).

Als Nebenwirkungen des Paktes erhält der Held in jedem Fall eine **Schlechte Eigenschaft** im Wert von 7 GP (nekromantische *Morbidity* oder *Schlaflosigkeit* siehe AG 159), 1W6+3 Jahre Alterung durch **Schleichenden Verfall** und ein **Dämonenmal** (eine verwesende Hautstelle, bleiche Iris, im Arm wächst ein fremder Knochen sichtbar heran o.ä.), das den Helden bei allen, die danach suchen, als Verdammten auszeichnet. Natürlich ist der Held auch mit einer **Seelenprüfung** als Paktierer erkennbar, geweihte Orte und Gegenstände schaden ihm von nun an.

WEGE AUS DEM PAKT

Generell gilt, dass der Bruch eines Seelenpaktes nicht leicht ist, da die Erzdämonin den Helden lieber tot (und seine Seele in ihren Kralen) als frei sehen will. Im Endeffekt findet sich der Held in der selben Notlage, wie Mirona und Rhazzazor vor ihm.

Konsultieren Sie MGS 92f. zum Paktbruch, gestalten Sie selbigen aber nicht zu leicht und spielen ihn in jedem Falle mit allen Spielern aus, die ihrem gefallen Freund wieder aus der Finsternis helfen können. Eigentlich ist die Entscheidung für den Pakt aber als Selbstopferung ohne Rückweg gedacht.

sei denn, der Herr begeht den Verrat zuerst. Aber vielleicht haben die Helden ja etwas zu bieten, das so verlockend ist, dass Lutisana sich aus Answins Gefolgschaft abwerben lässt. In keinem Fall stellt sich Lutisana aber gegen Answin, allerhöchstens stimmt sie zu, nicht an der Schlacht teilzunehmen, was ihre Söldner deutlich verunsichern sollte. Lutisana lässt sich aber auf einen Tausch ein: Sie verrät den Helden den Umfang und die Bewaffnung von Answins Truppen, wenn die Helden ihr den von Rohajas Heer verraten. Gehen die Helden darauf tatsächlich ein, erwartet Lutisana allerdings nicht, dass sie wirklich ehrlich zu ihr sind. Daher wird sie den Helden einige Trümpfe in der Hinterhand vorenthalten – das Warten auf König Gilemon und dessen Zwerge zum Beispiel, oder Verhandlungen mit Ugo von Mühlingens *Goldener Lanze*.

In diesem Gespräch sollte übrigens auch die Information fallen, dass Helme Haffax auch Answin ein Angebot über 1.000 Elite-Söldner gemacht hat. Der Kaiser hat abgelehnt, da Answin mit dem Paktierer keine gemeinsame Sache machen will.

ZAUBERHAFT E PRINZESSIN

Yppolita von Gareth, im Jahr 1024 BF wegen versuchten Thronraubs zu zwölf Jahren Verbannung verurteilt, ist nach Gareth gekommen,

YPPOLITAS VERRAT

Im Jahre 1024 BF wurde Yppolita von Gareth durch Visionen, Zeugenaussagen und gezielt lancierte Hinweise seitens Nahemas in der Auffassung bestärkt, dass sie in Wahrheit die Erstgeborene der Zwillinge sei und damit ein Anrecht auf den Thron des Mittelreiches habe. Als Grund für den Tausch sah sie ihre magische Begabung, denn Magier dürfen laut *Codex Raulis* nicht die Raulskrone tragen. Also versuchte sie zum Reichskongress 1024 zu beweisen, dass man sie und Rohaja vertauscht habe (Yppolita habe eigentlich den Namen Rohaja getragen), um vor dem versammelten Adel ihr Recht als Thronerbin einzufordern und den Passus, der Magiern die Herrschaft über das Raulsche Reich verbietet, streichen zu lassen.

„Mein wahrer Name ist Rohaja, und wie mein großer Namenspatron, Rohal der Weise, will ich herrschen. Ich weiß, dass dies meine Bestimmung ist.“

Die meisten Spuren stammten dabei allein aus einer Intrige Nahemas, denn die mächtige Zauberin wollte die magiebegabte Prinzessin dem Hof und ihrer Familie entfremden und sie heimlich als Schülerin aufnehmen. Die magisch hochbegabte Yppolita, die ihre Kräfte stets unterfordert sah, dachte also, nur ihre Ansprüche durchzusetzen, von deren Wahrheit sie überzeugt war.

Ihr wurde allerdings bewiesen, dass sie im Unrecht ist (auch wenn in ihr noch Zweifel schlummern). Sie wurde wegen Reichsverrats auf zwölf Jahre verbannt und musste den Hof verlassen und nach Festum gehen, wo Nahema bereits wartete. So hatte die Zauberin ihr Ziel erreicht: eine der hoffnungsvollsten und mächtigsten Schülerinnen der Magie selbst formen und ausbilden zu können, während das Reich (und der Zweite Hofmagus Chiranor Feyamun selbst) immer noch glaubt, Feyamun sei der Lehrmeister der Prinzessin.

ZEITLEISTE DER EREIGNISSE

ab Praios 1022 BF: Während der Reise der kaiserlichen Zwillingsschwestern durch die Provinzen (**AB 77, Tal der Finsternis**) säen Dorian von Grauweihe (ein Alias der Verhüllten Meisterin Nahema) und Kaiserinmutter Alara Paligan erste Zweifel an der Geburtenfolge in Yppolita.

um die Statue Kaiser Hals zu entzaubern. Sie weiß, dass es sich dabei um den echten Kaiser Hal handelt, den Nahema versteinern ließ. Auch weiß sie, dass Hal eigentlich Selinde ist, doch das wird sie den Helden nicht verraten (siehe die Hintergründe zu Kaiser Hal auf S. 99).

Um sich in Gareth Verbündete für die Suche und den Diebstahl der von Ludeger fortgeschafften Statue zu suchen, tauschte Yppolita die Magierrobe gegen eine schlichte Wolltunika, zog sich ein Tuch um den Kopf und gab sich bei den Verbündeten der Königin als Rohaja von Gareth aus.

Natürlich geht Yppolita ein großes Risiko ein, als Rohaja entdeckt zu werden, doch sie prüfte Karmina Wulfengrund und die Ihren gründlich mit **BLICK AUFS WESEN** und **SENSIBAR**, bevor sie sich ihnen anvertraute. Ein Befehl jedoch bleibt: Man habe 'Rohaja' sofort mitzuteilen, wenn andere Verbündete auftauchen, deren Loyalität noch ungeklärt sei.

Als Karmina meldet, dass die Helden Kontakt zu den Rohaja-Treuen in Gareth suchen, gerät Yppolita vor ihrem Gefolgsmann, dem alten Gumpert aus Rommilys (siehe S. 80), in Panik und spricht aus, was sie denkt: „Diese Glücksritter bringen meinen Untergang! Ich wünschte, jemand befreite mich von dieser Plage!“

Der eifertige Gumpert sieht darin seine Gelegenheit, seiner schönen Herrscherin unverbrüchliche Treue zu beweisen. Während also Karmina Wulfengrund von 'Rohaja' den Auftrag erhält, einen Treffpunkt zu vereinbaren, um die Helden auszuhorchen und hinzuhalten, verrät Gumpert den Ort an Answins Stadtkommandanten Ludeger von Rabenmund.

ERSTE BEGEGNUNG MIT LUDEGER

Die Helden können einige Stunden lang Informationen über den Stand Gareths und Answins Heerbann einholen und vielleicht selbst Kon-

Travia 1024 BF: Die Zwillinge kommen aus Weiden nach Gareth.

12. bis 14. Rahja 1024 BF: Reichskongress mit Prozess gegen den Reichsgrößgeheimrat Dexter Nemrod, der von Zeugen belastet wird. Die Wahrheit bringt Yppolita von Gareth als Schuldige hervor, die mittels **IMPERSONA** Dexters Gestalt angenommen und ein Siegel der Regentin gefälscht hat. Das Urteil lautet Verbannung der Prinzessin nach Festum für zwölf Jahre.

1. Praios 1025 BF: Abreise Yppolitas aus Gareth (**AB 94**) in die Verbannung. Beginn der indirekten Schulung durch Nahema.

Efferd 1026 BF: Yppolita von Gareth wird neben ihrer Ausbildung durch den ehemaligen Hofmagus Magister Chiranor Feyamun direkte Schülerin Nahemas (**AB102**).

YPPOLITA, NAHEMA UND KAISER HAL

Yppolita muss bei ihrer Rückkehr ins Mittelreich mit schweren Strafen rechnen. Sie befand sich nach ihrer Verbannung in Festum in der Obhut von Nahema ai Tamerlein, der mächtigen Zauberin, die einst Galottas Fall einleitete und später den verschwundenen Kaiser Hal in eine Steinstatue verwandelte.

Yppolita entdeckte im Keller Nahemas die Statue Kaiser Hals und erkannte mit Schrecken deren Geheimnis. Heimlich ließ sie die Statue zum Haus Stoerrebrandt bringen und dort als 'Geschenk des Festumer Händlers Lamertien an das Haus von Gareth' deklarieren. So gelangte die Statue beim Umzug Stoerrebrandts nach Gareth (siehe das Abenteuer **Drei Millionen Dukaten**).

Yppolita hoffte darauf, dass die Magier des Magierkonvents hinter das Geheimnis der Statue kommen würden und Hal entzaubern könnten. Doch das entsprechende Begleitschreiben kam nie dort an. Als Yppolita dann von der *Schlacht in den Wolken* erfuhr, wurde sie von Angst ergriffen und machte sich heimlich auf ins Mittelreich. Parallel zu den Helden agiert Yppolita im von Asmodeus belagerten Rommilys: Sie stiehlt das *Myranische Pendel* aus der Magierakademie, mit dessen Hilfe sie den Zauber Nahemas besser zu erforschen und gar zu brechen hofft. Schließlich trifft sie in Gareth ein, um dort die Statue Kaiser Hals wieder auffinden und den Verwandlungszauber beenden zu können.

takt zu einigen Verbündeten suchen. Schließlich tritt ein Bote mit der Nachricht von »K.W.« an die Helden heran, man wolle sich treffen – nachts im 'Runden Eck' des Rahja-Gartens. Die Helden werden in den Buchstaben vielleicht die Initialen Karmina Wulfengrunds wiedererkennen (siehe Seite 13). Bevor Karmina jedoch eintrifft, werden die Helden von Ludeger von Rabenmund und seinen Rabenrittern gestellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwa ein Dutzend Reiter erreichen den Rahja-Garten – und ihr erkennt plötzlich das sinister lächelnde Gesicht Ludeger von Rabenmunds im fahlen Mondlicht.

„Meine Herrschaften, so trifft man sich wieder. Die Stunde ist gekommen, da Ihr werdet einsehen müssen, dass Ihr, mit Verlaub, auf die falsche Stute gesetzt habt. Ihr habt noch immer nicht gelernt, welche einmalige Chance es für das Reich ist, von einem Kaiser wie Answin geführt zu werden. Aber insbesondere kann ich nicht zulassen, dass Ihr die Familie Rabenmund in den Untergang schicken wollt. Begebt Euch in Gewahrsam – oder sterbt hier und heute!“

Ergeben sie sich nicht, befiehlt Ludeger den Angriff, hält sich selbst aber im Hintergrund. Die Helden sollten gegen die Rabenritter bestehen können, woraufhin sich Ludeger sofort zum Alten Palast zurückzieht. Sie können den Helden aber auch die Möglichkeit geben, Ludeger gefangen zu nehmen und bei Answin gegen Graf Rondrigan auszutauschen. Karmina wird die Helden allerdings erst unterstützen, sobald diese die Rabenritter vertrieben haben, um sich und die Ihren nicht zu enttarnen. Im gemeinsamen Gespräch sollten die Helden mit Karmina entschlüsseln können, dass nur jemand aus ihren eigenen Reihen die Helden verraten haben kann.

Unterstellen die Helden zudem, 'Rohaja' sei in Wahrheit Yppolita, wird die Soldatin kreidebleich. "Ich will Euch glauben, doch ich muss es mit eigenen Augen sehen."

INFORMATIONEN

An sicherem Ort weiht Karmina die Helden in die aktuelle Lage in Gareth ein (siehe Gerüchte, S. 92) und fügt Folgendes hinzu:

- Graf Rondrigan hat die letzten Monde von Rohajas Abwesenheit versucht, den *Orden vom Auge* wieder aufzubauen, um Königin Rohaja mit Informationen versorgen zu können. Das Vorhaben scheiterte, als Answin in Gareth einmarschierte, es zum Kampf kam und Graf Rondrigan verhaftet wurde.
- Der Orden hatte die Reste der KGIA-Archive übernommen, doch nun sind diese in Answins Hände gefallen. Graf Orsino soll sich dort oft und lange aufhalten.
- Karmina selbst war nur für die Sicherheit Gareths mitverantwortlich, nicht für die Untersuchung von Hinweisen über Rhazzazor.

DIE BETRÜGERIN

Karmina vertraut den Helden so weit, dass sie sie in das Versteck der im Untergrund tätigen Königlichen führt. Durch einen gut zugänglichen Teil der Kanalisation unter Alt-Gareth geht es (*Orientierungs-Probe* +3) zum alten Stadion.

Mit Hilfe des alten Priesters *Balaian* hat Karmina Wulfengrund unter dem Ordenshaus der Badilakaner mit den Königlichen einige Keller Räume bezogen.

Vor Ort könnte 'Rohaja' entweder direkt gestellt werden oder ist unterwegs, so dass die Helden ihr eine Falle stellen können.

Yppolita selbst ist von der Ankunft und den Anschuldigungen der Helden überrascht – sie hat den Tod der Helden nicht befohlen, erkennt jedoch, dass der alte Gumpert ihre Worte missverstanden haben könnte. Sie stellt sich aber schützend vor den einfachen Rommilyser und versucht, die Helden zu einer Zusammenarbeit zu bewegen.

Berichten die Helden Yppolita über das Schicksal ihrer Mutter Emer, wird sie fassungslos erleichen und nicht wissen, was sie tun soll. Ihr fällt es offensichtlich wesentlich schwerer als Rohaja, ihre Emotionen zu verbergen.

ZUSAMMENARBEIT MIT DER VERFEMTEN

Prinzessin Yppolita ist zwar magisch hochbegabt, in den typischen 'Abenteurer-Tugenden' Auskundschaften, Einbrechen etc. aber wenig geübt. Daher wird sie den Helden einen Handel vorschlagen: Sie hilft ihnen, Answins Geiseln zu befreien, wenn die Helden ihr anschließend bei einem Diebstahl helfen.

Bei dem Ziel des Diebstahls hält sie sich bedeckt und meint, es handle sich um eine Statue ihres Großvaters Kaiser Hal. Wenn die Helden sie befragen oder unter Druck setzen, warum sie die Statue stehlen will, schweigt sie eisern – dies betreffe eine Angelegenheit, über die sie ein vor Praios geheiligter Eid binde. Sie lässt immerhin verlauten, die Statue müsse 'vorsichtig transportiert' werden.

Nur wenn die Helden die Notwendigkeit nicht einsehen, Yppolita beim Diebstahl der Statue zu helfen, wird sie einige weitere Details verlauten lassen: Regentin Emer selbst habe ihr und ihrer Schwester Rohaja diesen Eid abgenommen, und wenn Yppolita mit ihrem Verdacht Recht habe, handle es sich bei dieser Angelegenheit um eine von höchster Brisanz für die Kaiserfamilie.

DIE BEFREIUNG RONDRIGANS

Die hohen Gefangenen Answins werden, so lässt sich über schattige wie offizielle Wege schnell herausfinden, in der Alten Residenz festgehalten, in der auch Answin selbst Hof hält. Schon seine erste Usurpation geschah in dem Bestreben, die Rechte des Alten Adels des Mittelreiches zu wahren und zu vertreten. Aus diesem Grundverständnis heraus hat er auch die bürgerlichen Gefangenen zwar im Kerker einsperren lassen, Graf Rondrigan allerdings in der Alten Residenz ein – natürlich streng bewachtes – Zimmer zur Verfügung gestellt.

Zugänge zur Alten Residenz – deren Tore und Mauern nun wieder geschlossen und bewacht sind – lassen sich zum Beispiel im Ersten Stock über die vier Ecktürme finden, deren Gänge in der Schloss-

bibliothek, in der *Ahnengalerie*, in *Graf Orsinos Arbeitszimmer* (vor Jahrzehnten einst Reichskanzler Answins) sowie in einem *Speisezimmer* enden. Kaiser Answin selbst residiert in den weitläufigen Kaisergemächern des zweiten Stocks.

Bei der Dichte der Bewachung – immerhin hüten die Garden unter Lutisana von Perricum hier den Kaiser des Mittelreiches und seine wertvollsten Gefangenen – erscheint es kaum möglich, dass die Helden sich ungesehen in die Kerker einschleichen und mit den Gefangenen entkommen, ohne Teile der Rabenritter ausschalten zu müssen.

BEFREIUNGSPÄNE

● Funktionierende Pläne umfassen sicherlich Magie (IMPERSONA etwa, Unsichtbarkeit, Beherrschungsmagie etc.) – und spiegeln damit nur Answins eigenes Entkommen aus den kaiserlichen Kerkern vor knapp zwanzig Jahren, als Orsino und dessen Bruder, der Magier *Voltan von Falkenhag*, ihrem Verbündeten zur Flucht verhalfen. Aus genau diesen Gründen kennt der Gegner jedoch die besten Strategien selbst (Answin von Rabenmund wurde laut Aussagen der Wachen damals von 'Dexter Nemrod' und 'Alrik vom Blautann' aus der Haft in der Alten Residenz befreit; AB 44). Und deshalb steht ständig ein Magier vor dem Kerker, der bei außerplanmäßigen Besuchen immer einen ODEM wirkt – sogar bei Answin oder Orsino.

● Eine Alternative stellt ein Gefangenenaustausch dar. Zu diesem Zweck müssen die Helden zunächst eine passende Geisel haben (Ludeger von Rabenmund zum Beispiel, oder Orsino von Falkenhag), um dann mit Answin zu verhandeln.

Falls die Helden zu übermütig werden und Answin gleich mit beseitigen wollen, wo sie doch schon einmal in der Alten Residenz sind, stellen Sie ihnen ausreichend Bewachung und die Leibmagierin Rahjanda von Rabenmund mit einer Kristallkugel mit dem *Warnenden Leuchten* entgegen, die bei Hass oder Mordlust grell aufleuchtet.

● Damit die Helden bei der Rückverwandlung Hals glänzen können und nicht eine Meisterperson ihre Aufgabe übernimmt, ist es wichtig, dass Yppolita in dieser Befreiungsszene entweder schwer verletzt wird oder große Teile ihrer Zauberkraft aufbrauchen muss, damit sie nachher nicht mehr in der Lage ist, den VERWANDLUNG BEENDEN zu sprechen (und damit sie in der folgenden Szene Rondrigan möglichst keinen Widerstand entgegensetzen kann).

VERSUCHUNG

Wenn Sie die Angelegenheit verkomplizieren möchten, können Sie Yppolita (und eventuell einige oder alle Helden) in Answins Hände fallen lassen. Nachdem dieser hat überprüfen lassen, um welchen der Zwillinge es sich handelt, bietet er Yppolita und den Helden an, sich auf seine Seite zu stellen und Rohaja davon zu überzeugen, die Heere zu vereinen – unter seinem Kommando. Als Argument bringt er hauptsächlich Rohajas Jugend ("Dieses Kind kann das Reich nicht zum Sieg führen") und Unerfahrenheit ("Sie hat vor Wehrheim verloren und Gareth verpasst. Rommily hat sie nehmen können – mit Hilfe der Rabenmunds."). Answin macht deutlich, dass er sich keiner Königin unterstellen wird, die nicht seine Erfolge und seine Taten anerkenne. Weigern sich die Helden, wird er sie in Gewahrsam nehmen und in gut bewachte Gästezimmer sperren lassen. Die Befreiung wird einige Zeit und Mühe kosten.

Gehen die Helden auf Answins Angebot ein, wird er fordern, dass sie einen Eid schwören, in dem Answin ihnen ebenfalls seine Unterstützung zusichert (quasi eine Form von Lehnseid) – beides von einem Priester Praios' geheiligt. Damit wären sie Eidbrecher, wenn sie den Schwur brechen oder ihn bereits mit der festen Absicht zum Eidbruch schwören.

Ein Urteil

Nach seiner Befreiung wird Graf Rondrigan mit Karmina Wulfengrund die Organisation der Rohaja-Treuen in Gareth übernehmen. Stellen die Helden ihm jedoch die astral sehr entkräftete Yppolita vor, verfinstert sich seine Miene.

"Man hat Euch auf zwölf Jahre das Reich verboten, Königliche Hoheit! Und Ihr habt vorgegeben, die Königin von Gareth zu sein. Wie soll ich diese Taten ahnden?"

Je nachdem, wie weit Yppolita die Helden ins Vertrauen gezogen hat, können diese nun Einfluss auf Rondrigan nehmen, ohne zuviel vom Geheimnis der Statue zu verraten. Die geschwächte Yppolita wird das Geheimnis nur unter außergewöhnlichen Umständen preisgeben. Rondrigan fährt fort: "Andererseits habt Ihr primo in gutem Glauben und mit Familiensinn gehandelt, secundo nicht Euer eigenes Wohl beachtet und tertio mir den Handlungsspielraum wiedergegeben, dem Usurpator die Stirn zu bieten. Und quarto", fügt er leise hinzu, "existiert momentan kein Reich, das Euch verurteilen könnte. Daher verfüge ich kraft der mir von der Königin Garetiens verliehenen Autorität, dass Ihr, Yppolita von Gareth, uns alle Mittel aushändigt, die zum Gelingen der von Euch geplanten Mission beitragen sollten, auf dass diese Recken hier [er deutet auf die Helden] zum Wohle des Reiches die geeigneten Maßnahmen ergreifen. Ihr aber verlasst auf schnellstem Wege das Raulsche Reich, wie es Euch geheißsen wurde. Andernfalls muss ich Euch festsetzen und der Gerichtsbarkeit Eurer Schwester überantworten lassen. Habe ich Euer Ehrenwort, dass Ihr Euch diesem Beschlusse fügt?" Yppolita bittet sich eine kurze Bedenkzeit aus (in der sie sich unter Umständen noch einmal mit den Helden berät) und stimmt dem Urteil Rondrigans schließlich zähneknirschend zu. Zwei Stunden später ist sie verschwunden, der alte Gumpert mit ihr.

DAS NEUE VERSTECK DER HAL-STATUE

Nach der erneuten Verbannung Yppolitas müssen die Helden allein – vorsichtig und eventuell über Umwege – die Spur der Statue Kaiser Hals aufnehmen. Das *Mylanische Pendel* sollten sie natürlich mit sich nehmen. Die *Rabenritter* haben die Statue auf Befehl von Ludeger fortgebracht, der sie schließlich in die Hände der Ingerimm-Geweihten *Ulinai Granitherz* gab, um dem Gesicht des Kaisers die Züge Answins zu geben. Die Priesterin hatte wegen des Wiederaufbaus von Gareth und dem (noch immer bewachten) halb zerstörten Ingerimm-Tempel bislang kaum Zeit dafür, doch nun drängt Ludeger im Namen des Kaisers, und so steht die Priesterin just vor den ersten Meißelhieben, als die Helden kommen.

Bei der Flucht wird es ob des massiven Granits der Statue zumindest ein Transportproblem geben (die Statue wiegt etwa 300 Stein). Inwiefern es vertretbar ist, eine Ingerimm-Geweihte zu bestehen, mag ebenfalls noch Debatten unter den Helden nach sich ziehen; grundsätzlich ist Ulinai nicht am Schicksal der Statue interessiert.

DAS MYLANISCHE PENDEL

Aussehen: ein zu einem facettierten Tropfen geschliffenes Pendel aus Bergkristall an silberner Kette. In die Facetten sind altertümliche Zeichen der Hellsicht, Madas und Hesindes graviert. Benannt ist es nach der vermutlichen Herstellerin des Pendels, der Magierin Mylana, die vor einigen Jahrhunderten gewirkt haben soll.

Wirkung: Bei dem Artefakt handelt es sich um einen Zaubertalisman (siehe SRD 12), der die Proben auf ANALYS um 10 Punkte erleichtert. Wie lange dieser Talisman aktiv bleibt, ist dem Spieler überlassen: Die Wirkung kann sich schleichend abnutzen (nach der ersten Nutzung nur noch +9 Punkte, danach +8 etc.), nur eine begrenzte Zahl an Ladungen haben oder ganz plötzlich 'den Geist aufgeben'.

Falls Ihre Helden auch mit dem Pendel keinen Erfolg haben, können Sie dem Talisman eine *alternative Anwendungsmöglichkeit* geben, die ihn völlig ausbrennt: Einmalig können Sie einem Zauberer gestatten, sich eine ANALYS-Probe um 20 Punkte zu erleichtern. Danach zerfällt der Kristall zu Staub.



ANALYSE DER STATUE

Magie: Ein Held, der sich an der Analyse der Statue versucht, wird zunächst wenig Erfolg haben, denn die Statue ist durch einen sehr starken SCHLEIER DER UNWISSENHEIT geschützt – gewirkt von Nahema selbst. Jegliche Probe auf ANALYS, OCULUS, ODEM oder irgendeine Form des Magiegespürs ist um 26 Punkte erschwert, also ohne Hilfsmittel kaum zu entdecken. Das *Mylanische Pendel* erleichtert die Probe um 10 Punkte, so dass eine Erkenntnis bei einer Probe +16 immer noch extrem schwierig und nur mit ausreichender Vorbereitung durch ODEM und das Pendel möglich ist. Ein Spielermagier sollte hier nicht allzu leicht zum Ziel kommen. Gestaltet sich die Analyse jedoch als zu schwierig, können die Helden eventuell einen Experten von der Akademie der magischen Rüstung einweihen.

Götterwirken: Die Liturgie SICHT AUF MADAS WELT ist für einen Geweihten (Hesinde oder Praios) um 8 Punkte erschwert (die Hälfte von Nahemas ZiF* im SCHLEIER). Ein BLICK DER WEBERIN einer Hesinde-Geweihten durchdringt Nahemas Antimagie.

ERGEBNISSE

Berechnen Sie, wie viele ZiF* der Analytiker nach Abzug des Aufschlags (siehe oben) noch übrig hat. Danach entscheidet sich die gewonnene Erkenntnis. Merken Sie sich zudem die übrig behaltenen ZiF* des Zauberers für einen eventuellen VERWANDLUNGEN BEENDEN: Für je 3 ZiF*, die durch den SCHLEIER dringen, ist die Antimagie-Probe um 1 Punkt erleichtert.

0–3 ZiF*: Der Zauberer kann zwei meisterhaft gesponnene magische Gewebe erkennen. Das eine weist die Merkmale *Form* und *Elementar (Erz)* auf, das andere *Antimagie*. Die Repräsentation ist unklar, denn sie besitzt satuarische und gleichzeitig gildenmagische Elemente. Genauere Einzelheiten kann der Zauberer nur erkennen, wenn er den GRANIT UND MARMOR persönlich beherrscht, bereits einmal erfolgreich identifiziert hat oder aber gleichzeitig Zugriff auf ein entsprechendes magisches Buch besitzt (etwa den *Almanach der Wandlungen, Die Wege ohne Namen*), in dem zumindest Hinweise auf den Zauber enthalten sind. Das gleiche gilt für den SCHLEIER (*Das Große Buch der Abschwörungen*). Beides dürfte aber in Anbetracht der Unkenntnis des Magiers Stunden dauern.

4–7 ZiF*: Die wirkenden Sprüche GRANIT UND MARMOR sowie SCHLEIER DER UNWISSENHEIT werden entschlüsselt. Bei dem

GRANIT kann der Zaubernde erkennen, dass der Spruch permanent wirksam ist. Hier war ein Meister am Werk! Offensichtlich ist, dass beide Zauber so harmonisch und kunstfertig gewoben wurden, dass ein Entzaubern außerordentlich schwierig wird.

ab 8 ZiF*: Der Magier erkennt als Signatur ein 'graues Räblein' in die Matrix eingewoben (Nahemas Zeichen). Zudem erkennt er, dass der GRANIT so weit abgewandelt wurde, dass auch die Kleidung betroffen ist. Der SCHLEIER wurde offensichtlich mit einem INFINITUM IMMERDAR permanent fixiert – eine Kunst, die nur den wenigsten Magiern Aventuriens bekannt ist.

ab 10 ZiF*: Offensichtlich gibt es eine weitere Modifikation in dem GRANIT: Die Verwandlung betrifft den Geist des Opfers nicht vollständig. Zwar reicht das nicht für einen aktiven, wachen Geist, doch für visionenhafte Statuenträume.

DIE GRAUSAME WAHRHEIT

Das Fazit der Analyse ist, dass es sich bei dieser angeblichen Statue Kaiser Hals vermutlich um einen echten, verwandelten Menschen handelt. Und Yppolitas Interesse an der Statue liegt der Schluss nahe, dass dies kein geringerer als Kaiser Hal selbst ist.

DIE ENTZAUBERUNG KAISER HALS

Es gibt verschiedene magische und karmale Möglichkeiten, Kaiser Hal zu entzaubern. Allesamt sind so schwierig und aufwändig, dass es unwahrscheinlich ist, dass Ihren Helden dies aus eigener Kraft gelingt.

● **VERWANDLUNG BEENDEN:** erschwert um Nahemas 12 ZfP*, erleichtert um 1 Punkt pro 3 ZfP* im vorangehenden ANALYS. Neben den 16 AsP der normalen Kosten verliert der Antimagier auch einen permanenten Astralpunkt.

● **REVERSALIS [GRANIT UND MARMOR]** (nur bei Zauberern, die den GRANIT selbst beherrschen): Neben den 7 AsP des REVERSALIS sind die 30 AsP des GRANIT und ein permanenter Astralpunkt zu bezahlen.

● **PURGATION:** Diese manchen Geweihten Praios', Rondras, Hesindes und Ingerimms zugängliche Liturgie (Grad III) vermag die permanente Astralenergie auszubrennen – was einen schmerzhaften, aber effektiven Weg zur Rückverwandlung darstellt. Dies kostet den Priester einen permanenten Karmapunkt.

● **ARGELIONS BANNENDE HAND:** Diese Hesinde-Liturgie (Grad V) ist der sanfte Weg, der den Zauber ordentlich auflöst und auch keine permanenten Karmapunkte kostet.

● Neben den Liturgien der Priester von Praios und Hesinde stellt das *Garafan-Siegel* eine vielversprechende Möglichkeit dar, Kaiser Hal von seinem Fluch zu erlösen (siehe AdA 26, 106). Einer Ihrer Helden trägt das Siegel in seiner Hand und kann es anwenden, wenn er sich in der Zwischenzeit an Praios' Gebote gehalten hat. Da dies im *Jahr des Feuers* unwahrscheinlich ist, wird er sich Garafans eventuell wieder als würdig erweisen müssen, um die Statue zu entzaubern. Das Siegel macht mit einem Brennen auf sich aufmerksam, wenn der Held der Priester-Kaiser-Noralec-Sakrale oder der Hal-Statue nahe kommt.

DAS GARAFAN-SIEGEL

Egal, ob der Held, den Garafan in *Aus der Asche* zeichnete (siehe AdA 26), in der Zwischenzeit das Siegel in seiner Handfläche verloren hat oder nicht, sobald er der Statue Garafans in der *Priester-kaiser-Noralec-Sakrale* oder der Statue Kaiser Hals nahe kommt, verspürt er in der entsprechenden Handfläche einen brennenden Schmerz, der ein bis zwei Stunden anhält (FF-1). Hat der Held das Siegel inzwischen wegen seines praiosungefälligen Verhaltens verspielt, kann er versuchen, die Gabe des Siegels zumindest kurzfristig wiederzuerlangen. Dazu muss er vor einem Praios-Geweihten seine Frevel eingestehen und im Rahmen einer längeren Zeremonie einen geheiligten Eid leisten, diese Frevel durch entsprechende praiosgefällige Taten zu sühnen. (Solche Eide werden üblicherweise für ein Jahr geschworen, und die Folgen eines Eidbruches sollten den Helden beeinträchtigen; üblicherweise handelt es sich dabei um einen Nachteil im Wert von 5 bis 10 Generierungspunkten (*Alpträume, Lichtscheu, Dunkelangst, Einbildungen* etc.).

Nach der Reinigung wird Garafan, der eigentlich nicht bekannt ist für seine Geduld mit Sterblichen, dem Helden eine Wirkung des Siegels – nämlich die der *Purgation* – kurzfristig zurückgeben und den Helden mit Schmerzen in der Hand an die Gerechtigkeit Praios' erinnern. Mit der Kraft der *Purgation* kann der Held die magische Kraft aus einem Gegenstand bannen – zum Beispiel aus der Statue Kaiser Hals. Nach dem 'Gebrauch' des Siegels ist es dann für immer verloren.

KAISER HAL

Sei es durch das Siegel Garafans, durch einen VERWANDLUNGEN BEENDEN oder eine göttliche Liturgie, über kurz oder lang sollte es den Helden gelingen, die Statue von dem ihr innewohnenden Zauber zu befreien.

Lassen Sie die Helden ruhig im Ungewissen, ob es sich um Kaiser Hal oder einen Doppelgänger – vielleicht sogar eine Doppelgängerin – handelt. Hier in Gareth gibt es fast keinen Menschen, der die Identität

Hals als Frau bestätigen kann: Yppolita ist abgereist und Rohaja kommt erst später an; vielleicht ist Magister Melwyn eingeweiht, vielleicht sind zufälligerweise – ultra-geheime – KGIA-Dossiers verfügbar. Ansonsten bleibt nur, Storko von Gareth zu fragen.

RONDRIGANS WARUNG

Dass bei der Entzauberung der Statue außerordentliche Diskretion herrschen sollte, da jegliches Ergebnis eigentlich nur ein Staatsgeheimnis sein kann, sollte den Helden zur Not von Graf Rondrian Paligan bewusst gemacht werden.

Der Graf wird sogar noch einen Schritt weiter gehen und die Helden warnen: "Wer auch immer das ist, wir dürfen nicht zulassen, dass neben Yppolita, Answin und Regent Jast Gorsam noch jemand Rohaja den Thron streitig machen will. Selbst wenn dies Kaiser Hal in Person sein sollte ...", er holt tief Luft für die kommende Aussage, "... dürfen wir nicht gestatten, dass er das Reich weiter spaltet."

Was das genau bedeutet, wird Rondrian nicht weiter ausführen. Kaiser Hal ist übrigens offiziell Graf Rondrigans Großonkel (und eigentlich seine Großtante).

SELINDES RÜCKKEHR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Herzschläge lang wartet ihr auf eine Reaktion, auf einen Effekt, doch der Granit der Statue wirkt genau so fest und unantastbar wie zuvor.

Schon wollt ihr euch abwenden, da hört ihr das Knirschen von Stein – als arbeite sich Frost in eine Mauernische und sprengt sie entzwei. Dieses Knirschen verwandelt sich jedoch langsam in ein Stöhnen. Der Granit wird heller, nimmt an manchen Stellen blasse Farben an, die sich zunehmend verstärken, während sich das Stöhnen in ein kraftloses Keuchen verwandelt.

Schließlich, als der Stein vollständig verschwunden ist, steht die Gestalt von Kaiser Hal in Fleisch und Blut vor euch. Die statuenhafte Pose wankt, die Augen starren blind und verständnislos ins Leere. Die Hand beginnt dort pulsierend zu bluten, wo einmal der ausgestreckte Zeigefinger des Kaisers war.

Kaiser Hal starrt noch immer blind voraus und wispert: "Wo bin ich?" Dann bricht Seine Allergöttlichste Magnifizenz zusammen.

Falls einer oder mehrere ihrer Helden vor 18 aventurischen Jahren *Die Attentäter* miterlebt hat, kennt er oder kennen sie natürlich das Geheimnis Hals, und Selinde wird sich später bei ihnen bedanken, dass sie das Geheimnis bewahrt haben. Die wenigsten Spielrunden dieser Kampagne dürften jedoch diesen Moment im Leben des Kaisers miterlebt haben.

Kaiser Hal ist in eine täuschend echt aussehende Kopie des kaiserlichen Krönungsmantels gehüllt (der nun zerlöchert und teilweise beschädigt ist) und trägt darunter Kleidung, die der auf seinem Gemälde in der Kaisergalerie der Neuen Residenz sehr ähnelt. Die Brust wurde abgebunden, allein das Haar fällt länger und weniger ordentlich.

Selinde ist körperlich und seelisch entkräftet (der Eigenschaftsverlust durch den Zauber muss sich über Stunden erst wieder regenerieren). Sie ist desorientiert, und der Zeigefinger ist abgebrochen. Mit *WUNDSEGEN, BALSAM* oder *Heilkunde Wunden* kann die Blutung gestillt werden; ein *BALSAM* kann den Finger vollständig nachwachsen lassen, wenn eine Probe +5 gelingt und ein permanenter Astralpunkt eingesetzt wird. *TSAS WUNDERBARE ERNEUERUNG* vermag Ähnliches ohne Verlust permanenter Karmaenergie zu vollbringen.

NICHT KAISER HAL

Trotz der verräterischen Kleidung und der frappierenden Ähnlichkeit zum Bild auf dem Dukaten leugnet Selinde, Kaiser Hal zu sein, und überhaupt sei Kaiser Hal ein Mann, während sie doch eine Frau sei. Sie habe wegen ihrer Ähnlichkeit mit dem verschollenen Kaiser für eine tulamidische Bildhauerin in dieser Kleidung posiert und wolle jetzt doch bitte wieder nach Hause ins *Bilderfrau* (wer schon einmal in Festum war, wird den Namen als ein dortiges Lokal erkennen).

Tatsächlich glaubt Selinde sich in Festum, die letzte Erinnerung war

KAISER HALS GEHEIMNIS

Wie Sie dem Abenteuer **Die Attentäter** entnehmen können, ist Kaiser Hal in Wirklichkeit eine Frau. Da dies 14 Jahre lang vermutlich zu dem von Autoren wie Spielern gleichermaßen bestgehüteten Geheimnis Aventuriens gehörte, seien hier die Fakten noch einmal kurz aufgelistet.

Grund für die Vertauschung der Zwillinge Hal und Selinde und des Aufziehens von Selinde als männlichem Thronfolger ist der *Codex Raulis*, in dem Frauen nach Bosparans Fall durch Hela-Horas von der Thronfolge auf dem Kaiserthron ausgeschlossen werden. Dieses Gesetz hatte nach der Inthronisierung 'Hals' noch zwanzig Jahre Bestand, bis der Adel nach viel Vorarbeit Hals und Brins zugunsten von Prinzessin Rohaja einer Änderung der Thronfolge zustimmte. Seitdem gilt auch auf dem Kaiserthron wieder das Recht des erstgeborenen Kindes.

ZEITLEISTE DER FAMILIE VON GARETH (AUSSCHNITT)

965 BF: *Reto von Gareth* und seiner Gemahlin *Rohaja Damaris von Maraskan* werden Zwillinge geboren. Die Kinder sind krank, die Mutter stirbt eine Woche später im Kindbett, der Sohn *Hal* folgt seiner Mutter in Borons Hallen. Reto vertauscht noch auf Maraskan auf eine Prophezeiung einer Tulamidin namens *Eternamil* hin die Namen seiner Kinder: Tochter *Selinde* wird als Hal ausgegeben und als männlicher Thronerbe erzogen, während Selinde gestorben sei.

975 BF: Reto wird Kaiser des Mittelreiches.

983 BF: Kaiser Reto arrangiert den Traviabund Hals mit der alananischen Grandessa *Alara Paligan*. Reto selbst legt sich in der Hochzeitsnacht und wiederholt zu Alara, um einen legitimen Nachfolger von kaiserlichem Blut zu zeugen.

984 BF: Prinz *Brin* wird geboren (in Wahrheit also nicht Hals Sohn, sondern Retos).

987 BF: Kaiser Reto erobert im Namen Damaris' Maraskan und tötet mit dem Kaiserschwert *Silpion* seinen Schwiegervater König *Harlijin* und *Griomacón*, seinen Schwertmeister und Schmied der Klinge; seither gilt das Schwert als verflucht.

993 BF: Kaiser Reto stirbt und hinterlässt Hal als Erben des mittelreichischen Throns.

994 BF: Am 1. Praios wird Hal zum Kaiser gekrönt. Die Zeitrechnung des Mittelreiches wird traditionell umgestellt, man zählt nun das Jahr 1 Hal.

997 BF: Kaiser Hal lässt sich auf Anraten von Reichskanzler *Answin von Rabenmund* von der Praios-Kirche zum Halbgott erheben, um sich durch Personenkult und Unberührbarkeit besser vor den Augen von Hofstaat und Öffentlichkeit verbergen zu können.

998 BF: Kronprinz Brin wird mit *Emer ni Bennain* verlobt und zum König Garetiens erhoben.

1002 BF: Kaiser Hal hat eine Affäre mit der Magierin *Nahema*. Aus der Feindschaft Nahemas mit dem Hofmagier *Galotta* resultiert der *Scharlachkappentanz* (siehe SidW 28f.), schließlich der *Zug der 1000 Oger* (1003 BF) und, wenn man so will, der Tod Brins in der *Dritten Dämonenschlacht* und Galottas *Schlacht in den Wolken*.

1008 BF: Am 26. Rahja werden König Brin und Königin Emer Zwillinge geboren – *Rohaja* und *Yppolita von Gareth*. Damals galt jedoch noch die männliche Thronfolge, so dass Rohaja noch nicht Thronfolgerin war.

1010 BF: Kaiser Hal verschwindet im Bornland offiziell bei einem Jagdausritt nahe Ilmenstein. Tatsächlich schlug ein Mordauftrag Galottas auf den Kaiser fehl, da die Formulierung für den per ZAUBERZWANG gedungenen Mördern lautete: "Kaiser Hal ist ein Tyrann, findet und tötet den Mann." Selinde, die sich vor unbekannten Helden enttarnt und das Reich bei König Brin in guten Händen sah, kehrte nie ins Mittelreich zurück.

Im selben Jahr schwingt sich Answin von Rabenmund, das Verschwinden des Kaisers und König Brins Suche im Bornland nutzend, zum Kaiser des Mittelreichs auf. Galotta glaubte übrigens bis zum Schluss, Hal getötet zu haben, und hielt den 'Jagdausflug', auf dem der Kaiser verschollen sein soll, immer für eine sehr müde Ausrede.

1011 BF: Am 12. Phex wird Thronfolger *Selindian Hal* geboren.

1014 BF: König Brin wird rückwirkend vom Verschwinden seines Vaters an auf 12 Jahre zum Reichsbehüter ernannt. Der Große Hoftag ändert zudem das vom *Codex Raulis* festgelegte Erbrecht: Prinzessin Rohaja wird zur Thronfolgerin ernannt, Prinz Selindian verliert diese Würde.

1021 BF: Reichsbehüter Brin stirbt an der Trollpfote. Rohaja von Gareth wird Königin von Garetien, Almada, Darpatien und Kosch, Emer ni Bennain Regentin des Reiches, bis Rohaja das 21. Lebensjahr erreicht habe. Die Krönung ist für den 1. Praios 36 Hal (1029 BF) vorgesehen.

1022 BF: Kaiser Hal wird offiziell für tot erklärt.

1029 BF: Rohaja hat ihr 21. Lebensjahr begonnen

und wird damit regierungsmündig. Am 1. Praios wird sie nach vielen Verhandlungen mit den Provinzherrschern zur Kaiserin des Mittelreiches gekrönt. Rohaja führt die Zeitrechnung des Mittelreiches "im Gedenken an jenen Geist, jene Tugenden und jene Ereignisse, die das Reich Rauls schufen" auf Bosparans Fall zurück und schafft damit die 'Kaiserzeitrechnung' nach 'Hal' beziehungsweise 'Rohaja' offiziell ab.



die an ihre alte Freundin Nahema, die sie bat, noch einmal in den Kleidern Kaiser Hals zu posieren, damit ein Erz-Dschinn eine Statue nach echtem Vorbild anfertigen könne. Und natürlich ist Selinde fest davon überzeugt, es sei das Jahr 22 Hal (1015 BF).

DESORIENTIERUNG

Das größere Problem der Helden ist, dass Selinde bereits wenige Jahre nach dem Verschwinden Kaiser Hals versteinert wurde – genauer gesagt: kurz nachdem König Brin 1015 BF / 21 Hal zum Reichsbehüter proklamiert wurde.

Das heißt, dass Selindes Erinnerung just in der Zeit aussetzt, in der die Familie von Gareth wieder zu Macht und Ansehen kam, die Orks geschlagen und der Usurpator Answin vom Thron vertrieben wurden. In dieser Zeit sah die Welt noch gut und schön aus, und die Familie von Gareth saß fest auf dem Thron.

Von Borbarads Rückkehr, König Brins Tod, dem Raub Emers, der Vernichtung Wehrheims und der Schlacht um Gareth hat Selinde ebenso

wenig Kenntnis wie von den Verlusten Tobriens, Araniens und Albernias. Es wird Aufgabe der Helden sein, Selinde all das schonend beizubringen, die zwar als Statue einige traumartig verzerrte Erinnerungen an diese Dinge hat (Nahema hat ihr einiges erzählt), aber nie wirklich begriff. Die beiden größten Schreckensmomente versetzen ihr die Nachrichten, dass es Galotta war, der Gareth und Wehrheim halb beziehungsweise ganz vernichtet hat, und dass Answin von Rabenmund zurückgekehrt ist und hier in Gareth auf dem Kaiserthron sitzt. Selinde kann den Helden übrigens noch fehlende Informationen bezüglich *Silpions* und des Fluchs geben (siehe *Silpions Fluch*, S. 118 und oben, **Kaiser Hals Geheimnis**).

SELINDES ZUSAMMENBRUCH

Trotz ihres Leugnens, Kaiser Hal zu sein, kann die geschwächte Selinde ihre Maske nur schlecht aufrechterhalten: Erzählen die Helden ihr wegen der verpassten Jahre von den Ereignissen um König Brin, Emer und das Reich, bricht Selinde ob dieser Fülle an Schreckensbotschaf-

ten und der daraus resultierenden Schuldgefühle weinend zusammen. Nach der Wahrheit über die Vergangenheit ist Selinde von Gareth reif für die Noioniten. Zwar ist sie bisweilen ansprechbar und bei Verstand, doch das Nervenfieber schüttelt sie heftig. Immer wieder murmelt sie "Das habe ich nicht gewollt" oder "So haben die Götter ihren Richtspruch also gefällt!" sowie "Dieses Spiel hätte niemals beginnen dürfen ..." Sie schreibt das Schicksal des Reiches – in alter Fixierung auf sich selbst – ihrem Frevel an Praios zu, den sie mit ihrer Erhebung in den Götterstand und gleichzeitigem Betrug bezüglich ihres Geschlechts begangen habe.

DER EID

In ihrem letzten klaren Moment greift Selinde allerdings die Hand eines nahe stehenden Helden und zieht ihn zu sich: "Ihr und Eure Freunde müsst schwören, niemandem von mir zu berichten! Alles würde zusammenbrechen, alles würde noch schlimmer! Schwört es! Sprecht zu niemandem ein Wort!"

Rondrigan leistet den Schwur leichten Herzens, denn er ist derselben Meinung, und Selinde wird nicht eher ruhen, bis dass der letzte Held ihr diesen Eid geleistet hat.

ZWEIFEL

Ihre Helden dürfen gerne verwirrt sein und ihre Zweifel behalten, ob diese Frau wahrhaftig Hal von Gareth oder eine wahnsinnige Aufschneiderin ist. Wichtig ist bloß, dass Selinde mit ihrer Kleidung zum Abschluss ein letztes Mal die Rolle des zurückgekehrten Kaisers übernehmen kann, um damit dem Kind ihres Halbbruders Brin, nämlich Rohaja von Gareth, zum Sieg über Answin von Rabenmund zu verhelfen (siehe Seite 99).

Zunächst empfiehlt Graf Rondrigan, die Frau in das Noionitenkloster vor den Mauern der Stadt zu bringen. Dort würde man ihr selbst dann nicht Glauben schenken, wenn sie doch behauptete, Kaiser Hal zu sein.

DIE LETZTE TROLLSTELE

Die Garether Trollstele zu finden, ist nicht leicht, denn die Helden haben keinerlei Hinweise auf ihren Aufenthaltsort – es sei denn, sie sind bereits auf Sulman al'Venis's Paktangebot eingegangen.

Vermutlich haben die Helden bereits in Rommily's die Verbindung zwischen der Schwäche der Menschen und den Trollstelen gezogen. Erkundigungen bezüglich des Transportes eines großen Stückes Stein werden hier in Gareth zu nichts führen – oder vielmehr zu sehr vielen Berichten, denn seit Monaten werden noch immer Trümmer geräumt und beseitigt.

Umfragen bezüglich vermehrt auftretenden Krankheits- oder gar Todesfällen führen die Helden nach Besuchen im Tempel des Boron, der

Peraine, der Travia und der Tsa zu einem einhelligen Ergebnis: Jüngst kamen besonders viele Krankheitsfälle aus dem Ort *Aveshain* im Südwesten Gareth's, westlich der Dämonenbrache (auf dem Plan der **Kaiserstadt Gareth** eingezeichnet).

DER BRUPPENSCHACHT

In Aveshain können die Helden tatsächlich nähere Erkenntnisse über den Transport einer Steinstele bekommen – ein, zwei Leute berichten von passenden Beobachtungen.

Die Helden werden aber so lange nicht fündig, bis ihnen auffällt, dass die Einwohner das Wasser nicht aus dem alten Brunnen, sondern aus dem 300 Schritt entfernten Fluss holen. In der Tiefe des bereits seit Jahren trockenen alten Brunnens finden sie dann die letzte Steinstele, die das Mosaik der geborstenen Trollstele vervollständigt. Die Bogen- seite der Stele ist nach Südwesten ausgerichtet.

Um die Zeichen lesen zu können, müssen sich die Helden in den unten erweiterten und gemauerten Schacht hinablassen, da die Arkanoglyphen (s. Seite 117) auf der Längsseite angebracht sind. Auch Graf Rondrigan wird darauf bestehen, hinunterzuklettern. Die schlimmsten Erwartungen der Helden haben sich bewahrheitet: Das 'Drachenviereck' ist vollständig, das Netz Rhazzazors schon längst ausgelegt.

ENTZIFFERUNG DER GLYPHEN

Die Entschlüsselung der Arkanoglyphen auf den Sikaryan-Stelen ist stets eine langwierige Angelegenheit. Zwar sind die Heldenmagier sicher bereits geübt durch die bisherigen drei Stelen, doch bei der Stele in Gareth ist die Entzifferung noch einmal deutlich komplizierter. Helden, die diese Aufgabe in der kurzen Zeit nicht allein lösen, können die Unterstützung einer der Garether Akademien (*Akademie der Magischen Rüstung* – Antimagie, *Schwert und Stab* – Kampfmagie) suchen. Vielleicht recherchiert ein Teil der Heldengruppe hier und der andere betraut vertrauenswürdige Magister mit dieser Aufgabe, es sollte aber mindestens ein Held dabei bleiben.

Sie als Meister müssen abwägen, wann die forschenden Helden erfahren, dass das mit 'Kaiserblut' benetzte *Silpion* der benötigte Fokus für Rhazzazors Ritual ist. Ködern Sie sie mit interessanten Anhaltspunkten, werfen sie einzelne Informationsbrocken in den Raum. Letztendlich wird die Zeit aber nicht reichen, um noch vor der Schlacht jedes Detail zu entschlüsseln. Suggestieren Sie den Helden, mit den Anhaltspunkten, die sie bis dahin haben (die möglichst verklausulierten Stichworte 'Kaiserschwert' und 'Kaiserblut' mögen vielleicht sogar reichen), auskommen zu müssen – so wirkt die Erkenntnis nicht allzu sehr auf den Zeitpunkt des Finales zugeschnitten.

Die Helden sollen mit dem Gefühl in die Schlacht gehen, dass ihnen noch viele Informationen fehlen, sie aber mit diesen Grunderkenntnissen dennoch den letztendlichen Mechanismus des Rituals und die aktuelle Bedrohung erkannt haben.

AM VORABEND DER SCHLACHT

ROHAJAS HEER RÜCKT AN (12. PHEX)

Am 12. Phex (dem Geburtstag Selindian Hals) trifft Rohaja mit etwa 600 bis 700 Streitern verschiedenster Zugehörigkeit vor Gareth ein und schlägt ihr Zeltlager im Osten vor der Stadt südlich des neuen Hippodroms auf den Avesfeldern auf. Der Heerbann ist geschwächt von Winter und Hunger und raubt dem Umland, was Answin und andere Truppen den Bauern an Nahrung, Feuerholz und Ausrüstung noch gelassen haben. Die Marschälle Alrik vom Blautann und Ludalf von Wertlingen sowie Rohaja selbst haben die neuerlich zusammengewürfelten Truppen auf dem Marsch in sinnvolle Einheiten aufgeteilt, um wieder ein einsatzfähiges Heer zu formen.

ROHAJAS TRUPPEN

Rohajas Truppen sind deutlich ausgedünnt. Insgesamt verfügt sie anfangs über rund 600 bis 700 Bewaffnete. Die Königin hofft allerdings auf eine Verstärkung durch die Garether Bürger, die schließlich auch

kommt: Knapp 2.000 treue Garether entscheiden sich für die Königin. Zudem krankt Rohajas Heer an einer sehr einseitigen Zusammensetzung: Das deutliche Übergewicht an Berittenen (auf unterernährten Pferden) und Landwehr sowie die wenigen ausgebildeten Fußtruppen machen das Heer schnell und beweglich, gegenüber Pikenieren und Schützen allerdings sehr verwundbar. Rohaja hofft auf eine offene Feldschlacht, nicht auf einen Sturm auf Gareth. Die schlussendliche Aufstellung ist:

- Befehlshaber sind Königin Rohaja von Gareth (Garetien), Marschall Alrik vom Blautann (Weiden), Marschall Ludalf von Wertlingen (Greifenfurt) und Obristin Amadis von Firnsaat (Nordmarken).
- Zwei Banner *Bergköniglich Eisenwalder Garderegiments Ingerimms Hammer* (Schlägelschwinger, Veteranen, Moral 11)
- Zwei Banner *Elenviner Garderegiment* unter Obristin Amadis von Firnsaat (Hellebardiere, Veteranen, Moral 12)
- Drei Schwadronen *Perricumer leichte Reiter* (zwei Banner Säbel, ein Banner Schützen, geübt, Moral 12).

- Zwei Schwadronen Puniner Gardereiter noch aus Selindians Kontingent (Rabenschnabel, erfahren, Moral 12)
- Eine Schwadron Ragather Kürassiere noch aus Selindians Kontingent (Lanzenreiter, erfahren, Moral 11)
- Zwei Banner garetische / darpatische Landwehr (geübt, Moral 10)
- Hochkönig Albrax mit einigen Geschützmannschaften
- später: etwa 2.000 Garether Bürger (geübt, Moral 15)
- Vereinzelte Rondrianer und Ritter der Golgariten sowie rund ein Dutzend Magier der Hellsicht-Akademie Rommilys und der Magischen Rüstung Gareth, die ihrerseits ebenfalls hauptsächlich der Heilung und der Verteidigung des Feldherrenhügels dienen.

RAPPORT BEI ROHAJA (13. PHEX)

Die Helden sollten versuchen, sich möglichst schnell zu Rohaja durchzuschlagen – womöglich noch immer gesucht und gejagt von den Rabenrittern und Ludeger von Rabenmund (der nach einigen privaten Gesprächen mit Answin die Befürchtung hegt, die Helden könnten seinen Vater vielleicht doch mit besonderen Entdeckungen und Nachrichten in dem Vorhaben beeinflussen, Kaiser des Mittelreiches zu werden).

In Rohajas Heerlager südlich der Stadt treffen nach langer Zeit auch wieder Rondrian und Rohaja aufeinander. Insbesondere die Königin begrüßt ihn freudig und ein Spur erleichterter, als man es von ihr offiziell zu erwarten hätte. Sämtliche Informationen über die Truppenstärken Answins, seine politischen und militärischen Pläne sowie den Fund der letzten Trollstele nehmen Rohaja, Ludalf und Alrik interessiert auf und beginnen sodann mit den taktischen Planungen, wie Answin beizukommen ist.

Bezüglich Rhazzazors Plänen antwortet Rohaja: "Hoffen wir, dass noch ein paar Tage Zeit ist, bevor Rhazzazors 'Jahresfrist' verstrichen ist. Lasst uns so schnell wie möglich den Thron von Gareth zurückerobern, damit sich das Reich geschlossen dieser Bedrohung stellen kann!"

ÜBER YPPOLITA UND KAISER HAL

Von Interesse ist zudem, ob die Helden Rohaja von der rückverwandelten Statue Kaiser Hals und der Rückkehr Yppolitas ins Reich berichten. Rondrian hat ihnen im Vorfeld jedenfalls dringend davon abgeraten: "Die Königin muss sich auf das Wesentliche konzentrieren können."

Sollten die Helden dennoch diese Erkenntnisse bereits preisgeben, ist Rohaja sichtlich bewegt, verschiebt ein Handeln jedoch auf die Zeit nach der Schlacht, da sie Selinde im Kloster der Noioniten sicher glaubt und sich offenbar zu Yppolita jetzt noch kein Urteil bilden mag. Sie warnt jedoch: "Über diese Umstände darf niemand sonst Kenntnis erlangen. Versteht ihr? *Niemand* sonst!"

Eine *Menschenkenntnis*-Probe + 7 lässt im Übrigen erkennen, dass Rohaja nicht über die Tatsache erstaunt ist, dass sich offensichtlich eine Frau für Kaiser Hal ausgibt (Rohaja weiß von der Vertauschung von Hal und Selinde).

DAS BUHLEN UM DIE NORDMÄRKER

Ausgehend von den Informationen der Helden entsendet Rohaja diese als erstes zur Burg *Rudes Schild* vor Gareth, um Obristin Amadis von Firnsaat und die Nordmärker Truppen (siehe Seite 12) aufzufordern, sich ihrem Heer anzuschließen. Die Obristin, die gegen Answins Besetzung von Gareth bislang nichts unternehmen konnte, nun aber auch von Leomar umworben wird, entscheidet sich einen Tag später schließlich 'im Sinne des Reichsregenten' für Rohaja.

ZWISCHEN ROHAJA UND ANSWIN (14. PHEX)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rohaja schaut entschieden zu euch herüber. "Wir werden dem Usurpator noch eine letzte Chance geben, die Waffen zu strecken und sich Unserer Herrschaft zu ergeben. Geht zu ihm und unterbreitet ihm ein letztes Mal die Aufforderung, *Silpion* aufzugeben und sich in Unsere Gefangenschaft zu begeben. Seine Truppen

sollen Unserem Befehl unterstellt werden. Sämtliche Offiziere bleiben vorläufig in Amt und Würden. Ausnahme davon ist allerdings Leomar vom Berg. Der Verräter wird das Schicksal seines neuen Herren teilen. Lehnt Answin aber ab, sagt ihm Folgendes: Gareth soll nicht leiden. Wir sind bereit für ein Treffen auf dem Schlachtfeld vor der Stadt, wenn er bereit ist herauszukommen. Dort soll sich dieser Streit entscheiden."

Alrik vom Blautann und vom Berg tritt vor: "Königliche Majestät, wenn Ihr gestattet? Natürlich ist ein Angriff auf die Stadt selbst ein *Alveranskommando*, doch auch in der direkten Feldschlacht sind wir den Truppen des Raben deutlich unterlegen!"

Rohaja nickt grimmig. "Ich weiß. Doch dieser Krieg wird hier ein Ende finden. Auf die eine oder andere Weise. Rhazzazor wird nicht ewig auf sich warten lassen."

Die letzten Worte spricht sie mit Blick zu euch.

Natürlich sieht Rohaja die Gefahr durch Rhazzazor und die Notwendigkeit, seine Pläne zu vereiteln. Ihre Argumente dagegen wurzeln hauptsächlich in Standeszwängen und der Vergangenheit Answins:

- Wenn sie sich Answin jetzt unterstellt, würde sie ihn als den Fähigeren und Ranghöheren anerkennen. Das wäre ein direkter Verzicht auf die Kaiserkrone.

- "Dieser Mann ist ein Intrigant und Verbrecher am Reich und an den Zwölfen. Er darf nicht wieder über das Mittelreich herrschen."

- "Bereits jetzt hat seine Geltungssucht das Land wieder entzweit und geschwächt. Wollte er nur helfen, wie er behauptet, hätte er auch als Diener und nicht als Herrscher kommen können. Answin hat Gareth besetzt und droht, den Thron zu rauben."

- "Ich bin die rechtmäßige Herrscherin, doch Answin zweifelt meine Fähigkeiten und mein Erbe an. Stecke ich nun zurück, beweise ich der Welt, dass er damit Recht hatte. Ich *kann* nicht zurück."

- "Das Land braucht Einheit und Stärke. Jemand muss die Wunden schließen, die allzu viel Schrecken der Vergangenheit geschlagen haben. Lasst uns dieses Unheil noch überwinden und dann daran gehen, das Reich zu bewahren."

- "Euch haben die Götter auserkoren, Rhazzazor zu vernichten. Meine göttergegebene Pflicht ist es, dieses Reich zusammenzuhalten."

Zu weiteren Argumenten siehe *Zwang der Krone*, S. 35.

BEIM RABENKAISER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als offizielle Gesandtschaft Königin Rohajas gewährt euch Answin von Rabenmund freies Geleit. Neben einem schweigsamen Leomar vom Berg ist auch Ludeger von Rabenmund bei den Verhandlungen anwesend. Er lächelt euch zweideutig zu. Was führt der Mann im Schilde?

Nachdem ihr Rohajas Forderungen überbracht habt, blickt euch Answin ein Weile abschätzig in die Augen. Seine Finger umspielen *Silpions* Griff, dann schüttelt er fast unmerklich den Kopf: "Rohaja sollte mehr Respekt vor dem Alter zeigen. Und vor dem alten Adel dieses Reichs, der es erst zu dem gemacht hat, was es einst war und wieder werden könnte. Das Haus Gareth ... es hat alles verloren, was es einst war." Answin schreitet auf und ab – dann zieht er *Silpion* und betrachtet die Klinge.

"Viele berichten von dem Fluch *Silpions*. Doch das halte ich für einen Aberglauben. Rhazzazor ist eine Gefahr, richtig. Und meine Truppen und ich stehen bereit, dieser Gefahr entgegenzutreten. Ich werde *Silpion* in die Schlacht führen und die dunkle Bedrohung in Gestalt des Schwarzen Drachen vom Reich nehmen. Noch aber berichten unsere Späher von keinem Heer Rhazzazors. Woher nehmt ihr die Gewissheit, dass er morgen kommt und nicht in einer Woche oder einem Mond? Und wenn Rhazzazor nahe ist – wieso ist Rohaja dann nicht bereit, meine Erfolge zu honorieren?"

Dann weist seine Hand zum Reichserzmarschall: "Glaubt ihr wirklich, Leomar vom Berg hätte Rohaja verraten? Er hat das einzig Richtige getan, was zu diesem Zeitpunkt hätte getan werden können und müssen."

Wie die Helden bereits erahnen können, verwirft Answin die Forderungen Rohajas. Letztendlich ähneln seine Argumente denen der jungen Königin zum Teil frappierend. Er sieht sich in vielen Dingen im Recht – sei es politisch oder moralisch. Auch Answin kann nicht mehr zurück von dem, was er mit der Rückkehr ins Mittelreich begonnen hat. Jetzt will er die Früchte all dieser Monate voll Strapazen und Kämpfen ernten.

Inzwischen ist Answin davon überzeugt, dass das Schicksal ihn doch auserwählt habe, den Thron zu besteigen und das Reich zu retten. Was weder er noch die Helden wirklich einschätzen können, ist, inwieweit der Fluch des Kaiserschwertes ihn immer mehr dazu drängt, die einmal erhaltene Macht mit allen Kräften festzuhalten.

Als Termin für die Schlacht legt Answin schließlich den 16. Phex fest. "Wenn Rohaja kein besseres Angebot übermittelt, dann entschuldigt mich bitte. Wir werden auf dem Schlachtfeld wieder aufeinander treffen. Dass wir dort auf zwei verschiedenen Seiten stehen werden, dauert mich. Mein Sohn Ludeger wird euch sicherlich in allen weiteren Dingen behilflich sein." Damit sind die Helden entlassen.

Wo ist Yppolita?

Rondrigan hat natürlich Sorge dafür getragen, dass die Abreise Yppolitas überwacht wird und sie nicht erneut versucht, sich als die Königin auszugeben – aber seine Späher haben jeglichen Kontakt mit ihr verloren, als sei sie vom Erdboden verschluckt.

In Wahrheit befinden sich der alte Gumpert und Yppolita bereits in Ludegers Gewahrsam, der dies auch noch vor Answin verschwiegen hat und zunächst einmal mit Hilfe von Rahjanda prüfen muss, um welchen Zwilling es sich bei der Gefangenen handelt. Eine mit Magie unterstützte Befragung durch Orsino von Falkenhag und Rahjanda von Rabenmund am Morgen der Schlacht enthüllt schließlich die Wahrheit über den entzauberten Kaiser Hal.

VORBEREITUNGEN FÜR DIE SCHLACHT (14./15. PHEX)

Noch am Abend finden Rohaja, Ludalf und Alrik wieder mit den Helden und Rondrigan zusammen. Lassen Sie bei letzten Planungen Raum für Vorschläge, Fallen und Listen der Helden. Rohaja wird zwar ritterlich kämpfen wollen, doch Alrik vom Blautann kennt Leomar vom Berg, der wiederum jede Kriegslist kennt.

Am 15. Phex stellen Rohaja und Answin ihre Schlachtreihen auf den Avesfeldern östlich von Gareth auf. Die Helden werden ihre Ratschläge im Heeresaufbau wiederfinden, wenn sie sinnvoll und durchsetzbar waren.

DIE SCHLACHT DER DREI KAISER (15. PHEX)

Schon von Tagesanbruch ist das Heerlager Rohajas ein wimmelnder Ameisenhaufen. Einheiten werden geordnet und aufgestellt, Pferde bereitet, Boten preschen durch die Zeltreihen. Doch kaum ein Kämpfer, der nicht schwer atmet, der gezeichnet ist von der andauernden Erschöpfung, die die Menschen im zentralen Mittelreich erfasst hat. Ständig ist jemand damit beschäftigt, sich den feinen schwarzen Staub von der Haut zu wischen. Den Pferden geht es ebenfalls schlecht – kein gutes Vorzeichen für ein auf Reiterei basierendes Heer.

Dann erscheint im gegnerischen Lager das Rabenbanner mit dem Wappen des Kaiserreiches darüber – der Rabenkaiser ist auf dem Feld erschienen. Grimmig lässt Rohaja die Pferde holen. "Wollen wir ihn auf seinem Grabfeld willkommen heißen!"

Von Rhazzazor ist nichts zu sehen.

RABE UND FUCHS

Ein letztes Mal treffen Answin und Rohaja vor der *Schlacht der drei Kaiser*, wie sie später in die Annalen der Geschichte eingehen wird, zwischen den Linien auf den Avesfeldern aufeinander. Während Answin Leomar vom Berg und die Magierin Rahjanda von Rabenmund sowie weitere Mitglieder seiner Familie im Gefolge hat, sind die Helden mit

MORAL UND GEFOLGSCHAFT

Die Moral im Heer Rohajas ist hoch, denn die Leute glauben im Herzen an die Königin. Doch ein Gutteil der Bewaffneten hat schon unter Leomar gedient und weiß, dass er ein exzellenter Taktiker ist – und das macht den Kämpfern Angst.

Den Abend vor der Schlacht verbringt Rohaja daher mit Zusprüchen, Lob und Aufmunterungen an ihre Soldaten. Die sitzen im kalten Lager an den Feuern und beten, lachen, lieben und wappnen sich.

Gönnen Sie den Helden ebenfalls eine persönliche Szene, in der Rohaja durchscheinen lässt, dass sie über den morgigen Tag und das zu erwartende Blutvergießen keineswegs glücklich ist. "Doch manchmal lassen einem die Umstände keine Wahl. Mögen die Götter unseren Kampf ihrer Aufmerksamkeit würdig erachten."

GEISTER-RITUAL

Von Rakolus kennen die Helden das Ritual der Geister-Glyphen und konnten es eventuell rekonstruieren (siehe **Geister-Glyphen**, S. 67f.). Sie könnten noch etwas von dem Drachenblut besitzen, das Rakolus ihnen bei jener Gelegenheit gab, um sicherheitshalber sich und einige weitere Personen mit den Arkanoglyphen gegen den Sikaryan-Entzug zu schützen (maximal halbe RkW Personen). Da in das Ritual ein Geist eingewoben wird, ist dabei der Zauber GEISTERRUF oder die Seelenkerze aus **AdA 53** nötig. Die Zeichen tun ihre Wirkung, es ist, als fiele eine große Last vom Körper. Erst jetzt wird den Helden wirklich bewusst, wie stark der Entzug der Lebenskraft auf die Menschen wirkt.

WAFFEN GEGEN DEN SCHWARZEN DRACHEN

Die Helden wissen nicht, können aber ahnen, dass der Schwarze Drache möglicherweise das Blutvergießen zwischen Rohajas und Answins Truppen nutzen wird, um seinen Paktbruch zu vollenden. Daher werden sie sich auf diese Begegnung vorbereiten wollen.

Die Lanze Finsterfang: Die Zwerge unter Hochkönig Albrax haben einen *Schweren Skorpion* als Abschussgestell für Finsterfang vorbereitet. Die Waffe selber wurde dafür ebenfalls leicht umgearbeitet. Daneben haben die Zwerge andere Speere zum Schießen vorbereitet.

Der Stab des Vergessens: Das mächtigste Artefakt Borons auf adventurischem Boden ist in *Schlacht in den Wolken* schon einmal gegen Rhazzazor zum Einsatz gekommen. Damals wurde der Stab von erzdämonischer Macht fast vernichtet, doch die Helden haben ihn inzwischen in *Aus der Asche* mit der Seele Bruder Zyriaks erfüllt, der seine Seele Boron zu diesem Zweck darbrachte. Der Held, der damals Corans Seele aus Borons Reich trug, kann den *Stab des Vergessens* im Finale mühelos rufen und zum Einsatz bringen. Seine Wirkung entfaltet er jedoch erst, wenn Rhazzazor die Kette Thargunitothes zerstört hat.

Ludalf von Wertlingen und Alrik vom Blautann Rohajas Ehrengarde. Lutisana von Perricum und ihr Stab sind nicht bei dieser Gegenüberstellung dabei, da die Söldnerführerin ihre Truppen bereits positioniert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Answin und Rohaja an diesem Morgen aufeinander treffen, sieht der 'Kaiser' sehr alt, die Königin hingegen sehr jung aus. Beide mustern sich schweigend, als sie einander zum ersten Mal in ihrem Leben gegenüberstehen. Stille herrscht, in die wie durch einen Schleier von ferne die Geräusche von Tausenden von Kämpfern dringen.

Schließlich grummelt Answin fast versöhnlich: "Gebt Ihr also klein bei, Rohaja?"

Doch die Königin schüttelt aufrecht den Kopf: "Niemals. Werdet Ihr Euch mir ergeben, Answin?"

Fest erwidert dieser ihren Blick. "Nein."

"Dann soll es sein! Rondra wird wählen!" Damit lässt Rohaja ihren Hengst steigen und reißt das Tier herum, um mit euch zu ihrem Feldherrenhügel zurückzukehren.

Die letzten Worte sind gesagt. Die Schlacht wird beginnen.

Lassen Sie Ihre Helden während des kurzen Verhandlungsgesprächs Proben auf *Sinnenschärfe* machen. Mit einer Probe +7 erkennen sie ein kurzes Glitzern auf einem Hügel beim Neuen Hippodrom seitlich hinter Answins Truppeneinstellung. Auch Alrik vom Blautann hat es gesehen, lässt sich jedoch nichts anmerken.

DIE GOLDENE LANZE

Nach der Rückkehr in das eigene Lager bittet Alrik vom Blautann die Helden, dem mysteriösen Glitzern auf die Spur zu gehen (falls sie selbst es nicht ansprechen).

Gerade kommt Rondrian gerüstet ins Feldherrenzelt hereingestürzt: „Majestät! Die Truppen sind bereit!“

Während die Helden auf Spurensuche gehen, beginnt auf den Feldern vor Gareth die Schlacht um den Kaiserthron.

Den Helden sollte ein Umgehen des Schlachtplatzes zu Pferd oder zu Fuß leicht fallen, so dass sie schließlich in Answins Rücken kommen – und sich damit in Sichtweite des Neuen Hippodroms befinden.

Dort sehen sie einen Beobachter der Lanzenreiter der *Goldenen Lanze*, der das Schlachtgeschehen im Auge behält. Offensichtlich konnte Answin Marschall Ugo von Mühlingen und etwa zwei Schwadronen Soldaten doch noch für sich gewinnen. Die Lanzer warten nun auf ihren Einsatz als 'Ass im Ärmel' Answins.

РАБЕНБОТЕН

Da aber sehen die Helden von Westen her zwei Eilboten im Wappenrock der Rabenritter heranpreschen, deren Ziel offensichtlich das Feldherrenzelt Kaiser Answins von Rabenmund ist. Wir wollen hoffen, dass die Helden diese Boten abfangen – denn Informationen sind im Krieg die wichtigsten Waffen.

Die Boten sind keine Gefahr für echte Helden – das einzige Hindernis ist tatsächlich ihre Geschwindigkeit. Die Helden haben nur ein oder zwei Minuten, bevor die Boten in Sichtweite des Heeres oder der *Goldenen Lanze* gelangen (Werte siehe Seite 116).

Die Depesche, die einer der Boten bei sich trägt, ist vom Reichserztruchsess Orsino von Falkenhag gesiegelt und an Answin von Rabenmund persönlich adressiert, die Beisätze *geheim* und *vertraulich* sollten die Dringlichkeit dieser Botschaft deutlich machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr haltet die Depesche in Händen und wendet euch gerade den Pferden zu, da hallt laut und klar ein Hornsignal über die Silkwiesen. Es ist der Angriffsbefehl der Schützen. Zu dem einen Klang gesellt sich ein zweiter, dann ein dritter, und der Boden beginnt unter den Hufen vieler Pferde zu beben. Die Schlacht um Gareth hat begonnen.

DIE BOTSCHAFT ORSINOS

Für Rücksprache mit Rohaja sollte keine Zeit mehr sein. Eventuell können die Helden Rondrian oder Alrik noch informieren – doch generell sollten sie die Botschaft selbst lesen und darauf reagieren. Die Zeilen Orsinos sind alarmierend:

„Ew. Ksl. Majestät,
die Dringlichkeit meiner Kunde wird Euch selbst an diesem Morgen offensichtlich erscheinen. Der Geist der Gefangenen konnte endlich durch Magistra Rahjanda gebrochen und so die Prinzessin erstmals magisch befragt werden. Wie mir die Magistra umgehend zur Kenntnis brachte, glaubt die Prinzessin, Ks. Hal sei aus der im Praios-Tempel vermissten Statue zurückverwandelt worden. Dies würde bedeuten, dass sich Ks. Hal hier befindet, vor Ort, in Gareth! Die Magistra von Rabenmund teilte mir noch einige verwirrende Informationen das Geschlecht des Ks. betreffend mit, doch ich bin sicher, dass wir in diese Dinge mit fortschreitender Gesundung der Gefangenen mehr Klarheit bringen können. Die Befragungen werden fortgesetzt, derweilen lasse ich die Spur jener Rohaja-Treuen aufnehmen und den angeblichen Ks. aufspüren. Da es sich vermut-

lich um einen Betrüger oder Irren handelt, werde ich diese Gefahr für Euren Thron unmittelbar beseitigen.
Nicht auszuschließen ist, dass es sich bei all dem um eine Scharade Eurer Feindin handelt, die hofft, mit einem Statisten für Sympathien unter Euren Truppen zu werben.
Rondrian mit Euch!
Orsino von Falkenhag“

Jetzt gilt es, das Leben Selindes zu retten! Abgesehen davon können Sie den Helden notfalls im Gespräch mit Rondrian oder Alrik deutlich machen, dass Hal eventuell das Blatt noch zugunsten Rohajas wenden könnte. Zweifeln die Helden noch daran, dass sie wirklich einen Kaiser retten sollen, und wollen stattdessen lieber in die Schlacht reiten, können Sie sie bei einem Rückzug auf Rohaja treffen lassen, die sich trotz Wunden die Geschichte anhört und die Helden in die Geheimnisse um Kaiser Hal einweiht (siehe *Kaiser Hals Geheimnis*, S. 99). Dann wird sie sie in aller Dringlichkeit bitten, den Kaiser zu holen und auf ihrer Seite in die Schlacht zu führen, um „Answin und seine Gefolgsleute wachzurütteln“.

ΕΠΤΑΖΕΦΕΡΟΥ ΤΩΝ ΤΕΤΑΡΤΩΝ ΑΡΚΑΝΟΓΛΥΦΩΝ

Spätestens, wenn die Helden auf dem Schlachtfeld die Nachricht von Orsino abgefangen haben, sollte auch die Recherche zu den Arkanoglyphen der vierten Stele erste verwertbare Ergebnisse gebracht haben: Die Zaubersymbole verbinden in ihren Bedeutungen das Kaiserschwert *Silpion* mit den Diamanten als Kraftspeicher sowie das Paraphernalium 'Kaiserblut' mit den Trollstelen. Offensichtlich sind diese Artefakte miteinander und mit der 'Kraft der Erdriesen' verbunden. Zu weiteren Erkenntnissen siehe auch den Abschnitt im *Anhang*, Seite 117.

Jetzt endlich kennen die Helden den Fokus für Rhazzazors Ritual der Lebenskraft: das Kaiserschwert *Silpion*, das sich während der Schlacht in den Händen von Answin von Rabenmund befindet. Wenn dieses Schwert Blut trinkt – Kaiserblut –, dann wird der Schwarze Drache offenbar sein großes Werk vollenden können. Der Konflikt zwischen Rohaja und Answin droht spätestens jetzt nicht nur das Reich politisch, sondern auch in seiner Lebenskraft zu vernichten.

Es sollte den Helden gegebenenfalls noch gelingen, Rohaja von diesem Umstand in Kenntnis zu setzen, doch Answin ist zu diesem Zeitpunkt nicht mehr erreichbar.

DAS REPPEN UM DEN KAISER

Die Helden haben einen Vorteil: Während Orsinos Truppen mühsam Hals Spuren folgen und Yppolita befragen müssen, wissen die Helden genau, wo sie Selinde finden. Natürlich müssen sie auf dem Weg zum Kloster der Noioniten (oder einem anderen Ort, falls sie Selinde verlegt haben) ausgesprochen vorsichtig sein, denn ihre Gesichter sind so manchem Feind bekannt.

DER SUCHTRUPP

Graf Orsino hat bereits einen sechsköpfigen Trupp Rabenritter auf die Suche nach Selinde von Gareth geschickt. Wenn die Helden gerade frohlocken, dass sie dem Feind voraus sind, treffen zwei Boten aus der Alten Residenz mit der Meldung ein, Kaiser Hal befinde sich im Noioniten-Kloster außerhalb der Stadt – Orsinos Spitzelnetz scheint sich über die gesamte Stadt zu erstrecken.

Die Schergen machen sich sofort auf den Weg und kämpfen sich zur Not in das Kloster vor – wer ihnen in den Weg tritt, bekommt das Schwert zu spüren, wer sich zurückhält, bleibt am Leben (Werte siehe Seite 116).

Die Helden sollten nach den Answinisten ins Kloster gelangen und einen toten Laienpriester sowie einen verblutenden Insassen finden, während oben im Haus Geschrei herrscht. Im letzten Moment können die Helden die Rabenritter daran hindern, Selinde von Gareth zu töten.

SELINDES ENTSCHEIDUNG

Die Helden werden Selinde in etwas gefestigterem Zustand antreffen: Sie hat kein Fieber mehr, findet sich mit der veränderten Welt aber nur mühsam ab. Sie lässt jegliche Untersuchung, und seien dies Erkenntniszauber oder Liturgien, über sich ergehen. Ein Seelenheilkundiger (oder *Bogumil Radomor*, der borongeweihte Vorsteher des Klosters) kann den Helden aber mitteilen, dass auch eine Wahrheitsliturgie des Praios immer nur jene Wahrheit bestätigen kann, an die ein Mensch wahrhaftig glaubt.

Selinde wird bei Fragen darüber, wie sie in den Zustand versetzt werden konnte, von Nahema und ihrer Magie berichten.

ÜBERZEUGUNGSARBEIT

Das Überzeugen und Vorbereiten von Selinde als Hal von Gareth sollte ein Wettlauf mit der Zeit werden, denn die Schlacht tobt bereits auf den Feldern vor Gareth.

- Selinde muss zunächst überzeugt werden, noch einmal in die Rolle Kaiser Hals zu schlüpfen (siehe unten).

- Die Helden sollten mit ihr besprechen, was es zu tun gilt – welchen 'Auftritt' Kaiser Hal haben soll. Selinde selbst kann hier mit Details der Etikette aushelfen, dass sie zum Beispiel an der Seite Rohajas reiten wird, nicht aber vor ihr an der Spitze, etc.

- Sicherlich werden die Helden einen Schutzplan und magische Sicherungen für Kaiser Hal entwerfen wollen. Schreiben Sie sich die Vorbereitungen der Helden genau auf – denn wenn etwa ein ARMA-TRUTZ auf Selinde gewirkt wird, sollten Sie die Helden vor der finalen Konfrontation den Zauberer mit einer schweren Wunde (und einer *Selbstbeherrschungs-Probe*) oder anderweitiger Ablenkung vom Aufrechterhalten des Zaubers abbringen.

- Schließlich muss Selinde wieder in Hal verwandelt werden: Das Haar will etwas geschnitten, die Brust abgebunden, die Gewänder und vielleicht eine Rüstung angezogen, ein Schwert angelegt werden. Den falschen Krönungsmantel hatte Selinde inzwischen Bruder Bogumil gespendet, doch der gibt ihn besorgt wieder her.

- Danach möchte Kaiser Hal noch einmal beten – falls es Geweihte

unter den Charakteren gibt, können die hier eine sehr innige Szene gestalten (siehe **Gebet mit Kaiser Hal**).

- Reiten die Helden schließlich mit der verwandelten Selinde in den Kampf, tobt die Schlacht bereits mehrere Stunden und nähert sich der Entscheidung.

SELINDES ARGUMENTE

Selinde hört sich sämtliche Argumente der Helden traurig an. Dann schüttelt sie den Kopf: "Was habe ich dem Reich an Gutem gebracht? Kehrt Kaiser Hal zurück, kann das nur wieder Übel bedeuten."

Folgende Argumente wird sie zu Felde führen:

- Hals Auftreten würde Rohajas Position schwächen.

- Was auch immer Nahema vorhatte, vielleicht war dies Teil ihres Plans. Und Nahema bedeutet nur Unglück.

- Der Zug der 1000 Oger, die Entführung der Kaiserzwillinge, Brins Tod, der Raub Emers, Galottas Einfall in das Mittelreich – all dies sei nur Selindes Schuld. Sie habe sich von Nahema manipulieren lassen, Galotta zu erniedrigen. Deshalb sei er der Rache anheim gefallen. (Siehe auch die Kurzgeschichte **Der Scharlachappentanz** im DSA-Jubiläumsband **Magische Zeiten**.)

- Vielleicht sei es ja Answins Schicksal, in diesen schlimmen Zeiten zu herrschen und mit dem Reich unterzugehen.

- "Ich habe die Götter erzürnt, indem ich mich einer der Ihren genannt habe. Wie konnte ich mich zu Praios' Gefolgschaft zählen lassen und gleichzeitig die Personifizierung der Lüge sein? Nein, ich werde mein Leben in Buße bescheiden."

- "Ich soll einmal mehr lügen, nachdem ich mir geschworen habe, dieses Leben hinter mir zu lassen?"

Schlussendlich wird sie aber Rohaja (und eventuellen Bitten der Helden) zuliebe zustimmen, noch einmal als Kaiser Hal aufzutreten. Besonders das Argument, dass sie nun am Reich wieder gutmachen könne, was sie an Schaden angerichtet zu haben glaubt, wird sie überzeugen. Hier wirkt besonders die Ankündigung, dass Rohaja gegen Answin vermutlich in ihren Tod reitet und das Reich demnächst von Hals altem Widersacher regiert werden wird, wenn nicht noch etwas geschieht.

GEBET MIT KAISER HAL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr Selinde von Gareth schlussendlich den Krönungsmantel anlegt, geht mit der Frau eine so grundlegende Veränderung vor, dass ihr sie kaum wiedererkennt. Eben noch blass und von Schwäche und Trauer gebeugt, steht nun ein Herrscher vor euch – aufrecht, Ehrfurcht gebietend und im Glanz seiner Macht. Wo ihr eben noch mit der unsicheren Selinde sprach, deren Stimme ängstlich zitterte, spricht Kaiser Hal nun fest und entschlossen: "Lasst uns ein letztes Gebet sprechen, bevor wir reiten."
Die Verwandlung ist perfekt.

Ist ein Geweihter unter den Charakteren, wird Kaiser Hal ihn anweisen, ein kurzes Gebet zu sprechen. Am Ende kehrt für einen Augenblick eine Spur der alten Unsicherheit in Hals Augen zurück – einen Eindruck, den der Kaiser durch Willenskraft mildern, aber nicht gänzlich vertreiben kann.

DAS SCHLACHTFELD

Während Marschall Alrik vom Blautann auf dem Feldherrenhügel die Koordination übernommen hat, führt Königin Rohaja persönlich die Reiterei an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Vormittag ist weit vorangeschritten und der Mittag jenes Tages gekommen, der über den Kaiserthron des Mittelreiches entscheiden soll. Während ihr mit dem verhüllten Kaiser Hal zum Schlachtfeld reitet, hört ihr bereits den Lärm einer erbittert geführten Schlacht. Ihr seid zu spät!

Schließlich blickt ihr in die Senke hinab und macht im Schnee-



matsch dieses Phex-Morgens die Banner von Fuchs und Rabe aus, die beide zornig unter dem Reichsbanner im kalten Wind flattern. Ihr seht bereits viele Leichen das Schlachtfeld bedecken, während die Schlacht noch immer tobt. Doch Rohajas Stern sinkt: Ihre Reiterei ist von Fußtruppen im Handgemein gebunden, und die Söldnerbanner Lutisanas schließen sie mehr und mehr ein. Neben euch starrt Hal blass auf das Geschehen. "Ihr habt mir von vielen Kriegen in den vergangenen fünfzehn Jahren berichtet. Doch einen Krieg um die Raulskrone vor den Mauern Gareths hat dieses Land seit fast einhundert Jahren nicht gesehen. Und das nach all den Geschehnissen, die diese Stadt und dieses Land schon haben erdulden müssen ..."

Ein Hornsignal vom Feldherrenhügel Rohajas signalisiert den Reitern Rohajas den geordneten Rückzug zum Sammeln.

Ihr traut euren Augen kaum, als von der Reichsstraße her ein großer Trupp zwergischer Armbrustschützen unter dem Zeichen König Gilemons anrückt und seine Bolzen auf die Reiterei Rohajas abschießt, die versucht, die Schnelligkeit ihrer Pferde zu nutzen und gegen die Zwerge anzugehen. Doch zwischen den Zwergen springen, kurz bevor die Reiter auf die Armbruster prallen, Pikiniere hervor, um die Reihen der Schlachtreiter aufzuspießen. Ein Hornsignal vom Feldherrenhügel Rohajas signalisiert den Reitern, den Angriff abzubereiten.

Während sich die Reiter vom Feind lösen, um sich neu zu gruppieren, verheißt ein Blick auf die Kraftverhältnisse ein schreckliches Ergebnis. Mehr als die Hälfte der Reiter, Rohajas letzter großer Truppenverband, kehrt nicht vom Feld zurück. Rohaja wird unterliegen.

Und aus dem Lager Answins reitet soeben die gefürchtete Goldene Lanze aus, um die restlichen Truppen unter Rohajas Führung aufzureiben.

Den Helden und Hal bleibt nun nichts anderes mehr übrig, als sich in die Schlacht zu werfen und zu hoffen, das Schicksal noch einmal abwenden zu können. Was auch immer die Helden an unterstützender Magie für Kaiser Hals Auftritt vorbereitet haben – sie sollten sie nun wirken, und das sollte nicht zu lange dauern. Und vielleicht wollen die Helden ja eher Königin Rohaja schützen als Hal glanzvoller machen.

SCHLACHTENSZENEN

Hier einige Anregungen für den Verlauf der *Dreikaiserschlacht*, wenn Sie das Ende etwas kriegslastiger spielen oder mit anderen Helden den Schlachtverlauf konkreter ausspielen möchten.

- Schützen auf beiden Seiten dünnen die feindlichen Linien aus, wobei Rohaja den höheren Blutzoll zählt.
- Die königlich almadanische Reiterei unter Rohaja zerschlägt Answins Hellebardiere.
- Die rohajatreuen Landwehren brechen unter dem Ansturm der professionellen Schwertkämpfer und Hellebardiere zusammen.
- Die Söldner unter Lutisana von Perricum führen einen Angriff auf Rohajas Feldherrenhügel.
- Zwei Banner zwergische Armbrustschützen unter König Gilemon, die Answin in der Hinterhand gehalten hat, stoßen zur Schlacht und schießen einen Großteil von Rohajas Reitern zusammen.
- Die Königin wird bedrängt und bringt die überlebenden Reiter aus dem Schlachtgewirr.
- Die Goldene Lanze macht sich bereit zum Vorstoß auf Rohajas Reiter.
- Die Rückkehr des Kaisers vereint die Goldene Lanze mit weiteren Überläufern aus den Reihen der Gareths Bürgerwehr unter Rohajas Banner. Das Kräfteverhältnis ist ausgeglichen.
- Der Vorstoß auf Answins Feldherrenhügel.

Schließlich haben sich im Kampf die meisten Einheiten auf beiden Seiten erschöpft, der Zusammenhalt der Kämpfer hat sich aufgelöst. Es finden nur noch einzelne Scharmützel statt.

KAISER HALS AUFTRITT

Vielleicht wollen Ihre Helden dem Ritt Kaiser Hals noch etwas mehr Glanz verleihen – im wahrsten Sinne des Wortes. Dies ist durch Magie, Liturgien oder magische Artefakte möglich, je nachdem, worüber die Helden verfügen.

Denkbar sind zum Beispiel eine illusionäre Raulskrone (oder die duplizierte Krone aus Wehrheim, siehe S. 54) auf dem Haupt des Kaisers oder ein strahlender Schein (AUREOLUS oder FLIM FLAM), damit man den Kaiser im Schlachtgetümmel auch weithin wahrnimmt, sowie natürlich Schutz- und Antimagie (ARMATRUTZ, GARDIANUM).

An Liturgien erscheinen zum Beispiel der STERNEGLANZ des Phex oder ein GÖTTLICHES ZEICHEN sinnvoll. Hier bietet sich natürlich ein Praios-Zeichen an – aber ob ein Geweihter des Gottes der Wahrheit die Lüge Kaiser Hals weiter unterstützen möchte, muss er mit sich und seinem Gott ausmachen.

Ihren Helden fallen sicherlich noch viele andere Möglichkeiten ein, wie man Kaiser Hal auf dem Schlachtfeld eindrucksvoll und auffällig in Szene setzen kann.

Bedenken Sie, dass Rahjanda von Rabenmund in Kaiser Hal eine Illusion vermutet und versucht, diese zu zerstören. Das wird ihr natürlich nicht gelingen, aber damit vernichtet sie eventuell andere begleitende Illusionssprüche (wie AUREOLUS, FAVILLUDO, VOCOLIMBO oder VOGELZWITSCHERN) der Helden.

Machen Sie sich über magische oder liturgische Sicherheitsmaßnahmen der Helden Notizen und überprüfen Sie, wie Sie diese von meisterlicher Seite für Hals unumgänglichen Tod umgehen können. Der ARMATRUTZ zum Beispiel muss durch Konzentration des Magiers aufrechterhalten werden und läuft nach einer Spielrunde aus.

DIE RÜCKKEHR DES KAISERS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr gebt den Pferden die Sporen, um Rohaja noch rechtzeitig zu erreichen. Von Blut, Schweiß und Staub bedeckt steht die Königin an ihrem Pferd, im Gefolge Marschall Ludalf und Obristin Amadis. Als sie Kaiser Hals ansichtig wird, hält sie erstaunt inne und betrachtet den Mann, ein Beben umspielt ihre Lippen.

Augenblicke vergehen, doch dann fällt Rohajas Blick auf die anstürmenden Feinde. Kraft und Entschlossenheit tritt in ihr Gesicht. Als sie sich aus dem Schlamm wieder auf ihr Pferd schwingt, ruft sie laut hörbar: "Allerzwehöföötlichste Magnifizenz, Ihr seid zurückgekehrt, als die Not Eurer Familie am größten ist. Ich flehe Euch an – wenn Euch das Mittelreich, wenn Euch Gareth, wenn Euch Eure Familie jemals etwas bedeutet haben – dann reitet hinaus mit mir!"

Rohaja zieht ihr Schwert.

"Die Rückkehr des Kaisers wird beweisen, dass Answin kein Recht auf den Thron des Reiches Rauls hat! Auf die Pferde! Zum Sieg!" Auf weißen Rössern reiten Hal und Rohaja nebeneinander die Reihen der Reiter aus Südgaretien und Almada ab. Und kaum haben die Ersten den zurückgekehrten Kaiser erkannt, zeichnet sich ungläubige, wilde Freude auf den Gesichtern der Reiter ab. Selbst Ritter, die sich eben wegen ihrer Wunden kaum noch im Sattel halten konnten, strecken jubelnd zum Kaisergruß die Faust hoch über den Kopf, und der alte Herold lässt sein Horn erschallen, wie es seit achtzehn Jahren nicht mehr im Mittelreich zu hören war: Das Signal Gottkaiser Hals, des von den Göttern als einen der ihren anerkannten Sterblichen, weht über das Schlachtfeld.

"Wie die Legenden es sagen – der Kaiser kehrt zurück!", flüstern um euch herum Stimmen.

Wind kommt auf, als Rohaja und Hal sich mit euch an die Spitze der Reiter setzen. Und schon meint man, das Schlachtfeld sei kleiner geworden, die Anzahl der feindlichen Truppen hätte abge-

nommen und der siegreiche Ausgang der Schlacht sie nun gewiss geworden.

Während auf den Feldern vor Gareth noch die blutige Schlacht tobt, gebt ihr euren Tieren die Sporen, und der Donner der Pferdehufe rollt euch voran.

Als ihr das Schlachtfeld erreicht, ist das Bild, das sich euch bietet, verheerend: Große Teile von Rohajas Heer liegen niedergehauen in ihrem Blut. Allein um das Banner von *Ingerimms Hammer* haben sich die letzten zwergischen und menschlichen Verteidiger geschart und halten die Stellung gegen die Schwertkämpfer des Feindes. Im Zentrum rücken Answins Söldner, Leibritter und darpatische Fußtruppen vor. Rechter Hand von euch nähern sich die *Goldene Lanze* und die Reste der Koscher Lanzerinnen unaufhaltsam im leichten Galopp, bereit zum schnellen Lanzenangriff, gefolgt von den berittenen Säbelschwingern. Schon wagen sich die ersten dreisten Raben und Krähen vor, um ihre Ernte einzuholen.

Und während Rohaja und Hal vorne die Schwerter ziehen und voran strecken, gelbt aus euren Reihen der feurige Angriffsschrei: "Für Kaiser und Königin!" und "Die Rückkehr des Kaisers!" Die beiden Reiterheere donnern aufeinander zu, das helle Horn mit dem Signal des Kaisers gelbt durch den Lärm. Wenn dies das Ende sein soll, dann wird es ein Ende sein, das der Erinnerung noch in Jahrzehnten würdig ist.

Dann aber seht ihr, wie die *Goldene Lanze* die langen Waffen hebt und die Pferde in einem Bogen an euch vorbeiführt. Während Kaiser Hal und Königin Rohaja weiter vorangaloppieren, umrunden euch die feindlichen Reiter und geben so den Weg auf das Zentrum von Answins Armee vor dem Feldherrenhügel frei. Doch erst als der Schlachtruf "Für Kaiser und Königin!" auch aus den Reihen der *Goldenen Lanze* dringt, wird das Wunder offenbar: Die kaiserlichen Truppen machen Leomars Verrat zunichte und sind ihrem Kaiser Hal treu ergeben.

Kaum bemerkt ihr, dass sich euer Heer soeben verdoppelt haben muss und nun eine echte Chance gegen Answins Truppen hat, da prescht ihr bereits auf das Zentrum der answinschen Linie zu. Unter dem Donnern von Hufen und dem Krachen von Stahl, Holz und Leder rast ihr an der Spitze der Reiter tief in die Reihen der Gegner, und dann sausen auch schon die ersten Klingen nieder.

Dieses letzte Gefecht wird das blutigste dieses schicksalträchtigen Tages. Nachdem Leomar von den wichtigsten seiner eigenen Truppen verraten wurde, bleiben Answin nur noch die Söldner, Zwerge, seine Leinbgarde und die Truppen aus Greifenfurt und dem Kosch. Damit ist das Kräfteverhältnis wieder ausgeglichen.

Immer mehr Kämpfer beider Seiten, die Kaiser Hal durch die Schlachtreihen reiten sehen, sehen ungläubig dieses 'Wunder' und stellen verblüfft, ergriffen oder mutlos ihre Kämpfe ein. Auch Answin und Leomar schauen zunächst ungläubig auf dieses fast göttergleiche Spektakel, werden jedoch erst aus ihren Zweifeln gerissen, als Rahjanda von Rabenmund zum Feldherrenzelt eilt und behauptet, dass es sich dabei nur um eine magische Illusion handeln kann.

EINE WEITERE BEGEGNUNG MIT LUDEGER

Answin verstärkt mit Leomar, Lutisana und Rahjanda von Rabenmund den Ansturm der Feinde, um den Vormarsch Hals und Rohajas zu stoppen. Ludeger von Rabenmund, der an der Seite seines Vaters den Triumph erleben wollte und nun in vorderster Reihe Answins Feldherrenzelt verteidigt, stellt sich den Helden im Kampf. Er kämpft verbissen und mit allen Tricks, wird aber letztendlich gegen die Helden fallen. Er stirbt mit einem Lächeln.

SCHUTZ DES KAISERS

Die Helden können sich mit einigen Schlägen zu Hal und Rohaja durchkämpfen, um einen Schlag Leomars auf Kaiser Hal abzufangen und Rohaja bei der Überwältigung des ehemaligen Reichserzmarschalls und seiner Getreuen zu helfen. Und während die Helden mit Leomar und der Magierin beschäftigt sind, wird Answin Hal begegnen.

ANTIMAGIE

In Answins Gefolge ist Rahjanda von Rabenmund – von einigen Reitern geschützt – nahe an die Helden herangelangt. Sie hebt die Arme und klatscht mit triumphalem Lächeln dreimal in die Hände (für Experten: die Geste zum Zerstören von Illusionen). Mögliche zusätzliche Illusionen der Helden werden damit sicherlich zerstört, doch die Zauberin ging eigentlich davon aus, dass Hal als solcher ein großes Blendwerk sei.

Als der Kaiser nicht verschwindet, wird sie blass und versucht einen Angriff mit FULMINICTUS oder FEUERBALL auf die Helden, der entweder durch Magie der Helden oder eine heldenhafte Aktion abgewehrt werden sollte – die Helden jedoch entsprechend schwächt oder ablenkt, damit sie zu spät zu Hals letztem Gefecht kommen.

DIE DREI KAISER

Nach dem Tod Ludegers bemerken die Helden, dass Hal und Rohaja von ihnen getrennt wurden und nun in arge Bedrängnis durch Answin und Leomar geraten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich seht ihr, dass Kaiser Hal und Answin einige Schritte entfernt die Klingen kreuzen.

"So bist du doch zurückgekehrt", keucht Answin hasserfüllt. Sowohl der alte Usurpator als auch der alte Kaiser bluten bereits aus mehreren Wunden, schwingen ihre Klingen – Answin das Kaiserschwert *Silpion* – jedoch mit verbissener Entschlossenheit.

"Wie du, Thronräuber!", stößt Hal hervor.

Just als ihr vorwärts springen wollt, um dem Kaiser beizustehen, hört ihr Rohajas zornigen Schrei. Die Königin ist gestrauchelt, nachdem ihr Leomar vom Berg die Waffe aus der Hand geschlagen hat. Der Mann legt ihr die Spitze des Anderthalbhänders an den Hals.

"Ich bitte Euch, königliche Majestät – gebt Euch geschlagen und streckt die Waffen!", fordert der ehemalige Marschall die Königin auf. Auch wenn seine Augen zeigen, dass er diese Situation nie gewollt hat: Leomar wird zu Ende führen, was er begonnen hat.

"Nein!", hört ihr Answin rufen, dessen wild umherblickende Augen offenbar nach einer Lösung aus dem Dilemma suchen. In diesem Moment bohrt sich Hals Schwert tief in Answins Körper. Beide schauen fast erstaunt auf die Klinge, die Gesichter blut- und dreckverschmiert – als Hal bemerkt, dass Answin ihm seinerseits die Kaiserklinge in die Brust gerammt hat. Jetzt ist es Leomar, der erschrocken einen Schritt von Rohaja zurücktritt.

"So hat es also ein Ende?", keucht Answin ungläubig. Die Züge Kaiser Hals erschlaffen, als er die Augen gen Himmel richtet und dann schlaff zusammenbricht. Answin richtet sich noch einmal auf, Blut läuft ihm aus Mund und Nase, während er das blutbesudelte Kaiserschwert aus dem toten Körper Hals zieht. *Silpion* hat Kaiserblut getrunken.

Über euch scheint die Sonne rund und hell, aber schwach am Winterhimmel. Doch mit einem Mal scheint es euch, als habe die Gegenwart Borons überall um euch herum die Macht des Herrn der Sonne zurückgedrängt.

Denn obwohl der Mittag die hellste Zeit des Tages ist, wirkt die Welt um euch in Dämmerung getaucht.

Lassen Sie die Helden Rohaja gegen Leomar beistehen, Selinde allerdings wird an ihrer letzten Wunde sterben.

SILPIONS ERFÜLLUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Answin hebt noch einmal die Hand und deutet zum Himmel. Ein Rabe fällt wie von einem Stein getroffen zu Boden.

"Der Rabe ...", murmelt er ungläubig, "... fällt ..."

Doch der Rabe bleibt nicht der einzige – mehrere Krähen, Tauben und ein Falke stürzen tot zu Boden.

Die Schlacht um euch herum hat an Hefügkeit verloren, und als das Rabenbanner im kalten Frühlingswind zu Boden gleitet, ist der Sieger klar. Rohaja hat ihren Thron errungen. Doch das Licht schwindet. Als ihr aufseht, erkennt ihr rund um euch einen schwarzen Horizont. Ein Sturm zieht herauf, der nicht von dieser Welt ist.

In Answins Hand glüht *Silpion* in schwarzem Licht wie eine unheilige Sonne. Verwirrt taumelt er zurück, lässt angewidert das Kaiserschwert fallen.

"Was geschieht hier?", fragt er mit zitternder Stimme.

DAS ENDE EINER ÄRA

DAS HERZ DES STURMS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dämmerung am hellen Mittag zieht weiter herauf und wirft einen unwirklichen Schatten auf das Schlachtfeld. Um euch herum hält Stille Einzug, als sei dies der friedlichste aller Tage. Der östliche Horizont ist mittlerweile von schwarzen Sturmwänden verhüllt, die rasend schnell näher kommen. Schon bald fühlt ihr euch wie in einem Talkessel aus finsternen Schwaden, in denen ihr Gesichter wahrzunehmen glaubt: stets wandelnde, schreiende, sich windende menschliche Gesichtszüge.

Was geschieht um euch herum? Der Kampf auf dem Schlachtfeld scheint nachzulassen. Doch kein Jubelgeschrei ist zu hören. Keine Seite siegt über die andere und beansprucht das Feld für sich. Stattdessen lassen Menschen ihre Klingen sinken und brechen entkräftet zusammen.

Schatten huschen auf dem Schlachtfeld umher und sind einen Wimpernschlag später wieder verschwunden. Dunkler Staub löst sich aus den Toten und sammelt sich zu kleinen Wirbeln grauhaft verzerrter Fratzen. Maden erscheinen für den Bruchteil eines Herzschlages auf Kleidern, Waffen, Gesichtern, nur um dann gleich wieder zu verschwinden. Skeletthände brechen aus dem Boden hervor.

Ihr kennt diese Zeichen: Der Schwarze Drache kommt.

Lassen Sie die Helden beliebige Sicherungsmaßnahmen treffen, bevor der Schwarze Drache auftaucht.

DER SCHWARZE DRACHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Krähen nahen. Wie damals, vor fast einem Jahr ganz in der Nähe von diesem Schlachtfeld, fühlt ihr ein quaderschweres Gewicht auf euren Gedanken liegen. Wie Blitze durchziehen vage Bilder euren Geist: die Stelen mit den fremdartigen Symbolen darauf. Das schmerzverzerrte Gesicht eines sterbenden Soldaten vor Wehrheim, dessen Leib zu einer formlosen Masse aus Blut und Kohle verbrannt ist. Das von Hass verunstaltete Gesicht von *[einem von den Helden getöteten Feind]*, der Blut und Galle spuckt, während er stirbt. Ein tulamidisch wirkendes Gesicht unter einer tiefen Kapuze, dessen Züge halb verwest sind und das dennoch lächelt. Schlachtfelder voller Leichen, deren Verwesungsgestank die Luft verpestet, während die Wasser der Fäulnis den Boden tränken.

Dann bricht Rhazzazor durch, noch ehe ihr ihn sehen könnt: Schwarzfaule Bössartigkeit blitzt durch euren Geist und sucht jeglichen guten Gedanken auszubrennen, der Makel der Verwesung stiehlt sich herein und versucht euch zu verderben. Doch ihr kennt seine Präsenz bereits. Ihr riecht die Fäulnis, hört das Klappern von Knochen und das Pfeifen von Wind durch einen verfauten Brustkorb.

Kälte überkommt euch. Das Auge des Sturms hat sich auf euer Schlachtfeld zusammengezogen, und mit ungläubigen Blicken stellt ihr fest, dass ihr hier auf dem Feldherrenhügel die einzigen

seid, die noch mit einer Waffe in der Hand aufrecht stehen. Rohaja, Leomar, Answin – ja, Answin, der sich trotz seiner fürchterlichen Wunden mit einem vom Schlachtfeld aufgehobenen Schwert an eure Seite stellt und bleich auf den Drachen blickt: "Solch Unheil ...", keucht er schwer, doch Königin Rohaja, *Finsterlicht* unbewegt in der Hand, beendet seinen Satz: "... ist nur gemeinsam zu besiegen."

Rhazzazors Gedanken schlagen sich wie spitze Knochensplitter in eure Schädel, stets begleitet von Bildern aufgedunsener und von Maden zerfressener Menschenleiber, deren Gesichter euch bekannte Züge tragen.

Ein jeder hört die gewaltige Stimme des uralten Drachen in seinem Kopf, spürt und erfasst auf jene sonderbare Art, die dem Drachischen zu Eigen ist, Gedanken und Gefühle, die das Grollen begleiten, das eure Leiber bis ins Innere erbeben lässt.

"Mensch (*klein, unwürdig, sterblich*). Du stirbst hier (*vorherbestimmt, unausweichlich*). Ich (*Drache, gewaltig, erhaben*) kehre wieder (*ewiglich*), um die Ernte (*Blut, Kraft, Leben*) zu holen. Wehre dich nicht (*fruchtlos, vergebens*)! Du wirst hier sterben (*Tod, Leben*). Ich werde aufsteigen (*gewaltig, unbezwingbar, gottgleich*)."

Die in Klammern angegebenen Begriffe sollen die Nebenbedeutungen umschreiben, die in der Gedankensprache des Drachen mitschwingen. Lesen Sie die direkten Sätze des Drachen langsam und grollend vor, die Klammern fügen Sie dann in leiser werdendem Zischen hinzu.

Lassen Sie die Helden Rhazzazor ihre eigenen Drohungen entgegenschleudern. Der Drache wird sie verachten. Immerhin plant er, binnen weniger Herzschläge zur Macht eines Alten Drachen aufzusteigen.

Gönnen Sie den Helden die Anerkennung, dass Rhazzazor sie einer Antwort für würdig befindet: "Sterbliche (*dumm, klein, hoffend*). Ihr habt mich einmal nicht bezwingen können. Ich werde euch zermalmen (*jetzt*)!"

DAS RINGEN UM SILPION

Rhazzazor hat nicht vor zu kämpfen – die Helden werden ohnedies bald sterben und mit ihrem Tod seinen Leib wiederherstellen. Auch eine Abwehr gegen diese Helden hält er für so unnötig, wie ein Mensch sich um Insektenstiche kümmern würde – er bemerkt sie, aber sie schaden ihm nicht. Glaubt er.

Ein Ringen wird es jedoch um *Silpion* geben. Alles, was der Drache noch benötigt, ist, sich die Klinge in den Leib zu rammen, um das Ritual auszulösen. Vermutlich hat einer der Helden *Silpion* aufgenommen, als Answin es fallen ließ. Andernfalls hat Rohaja das Schwert aufgehoben.

● Außer *Silpion* ist kaum eine Waffe in der Lage, Rhazzazor zu verwunden, so lange er die *Halskette der Thargunitoth* noch trägt, die jedes Mal leuchtende Blitze über den untoten Leib aussendet, wenn er getroffen wird.

● Die Krähen, die den Drachen stets umflattern, greifen seltsamerweise nicht in den Kampf ein. (Sie sind Augen und Ohren Thargunitoths.)

● Zunächst lässt Rhazzazor mit einem Zonen-EISENROST sämtliche nicht magischen und nicht geweihten Waffen sowie alles weitere Metall zu rotbraunem Staub zerfallen. *Silpion* ist nicht betroffen. (*Finsterlicht* könnte jedoch zerstört worden sein.)

● Manche Helden und Rohaja sind dadurch unbewaffnet (und vielleicht trägt einer von ihnen *Silpion* als einzige Waffe). Es ist möglich, sich eine Waffe von außerhalb der Zone zu beschaffen, doch das dauert ein paar Kampfrunden. Hölzerne und magische Waffen sind nicht betroffen.

● Rhazzazor wird den *Silpion*-Träger zunächst zu provozieren trachten – mit einigen Flügel- und Schwanz-Attacken sowie einer offenen Blöße seines Leibes. Ziel ist es natürlich, dass der Held (oder Rohaja) ihm die Waffe in den Körper stößt. Hat ein Held außer *Silpion* keine Waffe mehr, können Sie hier Proben auf *Intuition* verlangen, um sich zurückzuhalten.

● Wenn das Provozieren keinen Erfolg verspricht, versucht Rhazzazor es mit magischer Beherrschung auf den *Silpion*-Träger. Diese baut sich nur langsam auf: Beschreiben Sie den magischen Zwang, der sich mit

kalten Knochenfingern und Proben auf *Selbstbeherrschung* (die sich von +3 über +5 auf +7 und +9 usw. aufbauen) langsam um den Geist des Helden legt.

Die Helden können einem Misserfolg entgehen, wenn ein Held den Zwang einige Herzschläge lang erträgt und dann die Waffe zum nächsten wandern lässt, da Rhazzazor beim nächsten von vorne beginnen muss (er ist nun einmal nicht vorrangig ein Beherrscher). Jeder Held sollte mindestens drei Herzschläge lang (also drei Proben) über sich ergehen lassen müssen.

Der Befehl ist dabei immer derselbe: *Silpion* ins Herz des Drachen zu stoßen.

● Droht das Spiel zur Routine zu werden, geht Rhazzazor zur nächsten Methode über: brachialer Gewalt. Mit einer *MOTORICUS*-Variante zerrt er ruckartig an *Silpion*, um es sich per Telekinese in den Leib zu rammen. Rhazzazors 'Körperkraft' dazu beträgt 18. Gestalten Sie mit dem Helden, der *Silpion* gerade trägt, konkurrierende Proben über mehrere Kampfunden, in denen überzählige Eigenschaftspunkte zusammengezählt werden. Derjenige gewinnt, der als erster die Körperkraft des Gegners 'angesammelt' hat. Misslingt eine Probe, ist der Griff um die Waffe 'abgerutscht' und der andere gewinnt volle Kontrolle über die Klinge.

● Gewinnt Rhazzazor *Silpion* dann immer noch nicht, geht er zum Angriff über. Dies ist zunächst ein Feuerstrahl aus blauschwarzem Dämonenfeuer (ähnlich einem *IGNIFAXIUS* mit 12 Würfeln Feuer-schaden oder, wenn die Helden nahe beieinander stehen, *IGNISPHERO* mit 5W6+10 TP auf das Zentrum). Es folgen ein *VERWESUNGSSCHUB* (ähnlich *CORPOFRIGO*) mit 24 SP(A). Wer hier unter 0 Ausdauer-Punkte fällt, ist für kurze Zeit bewusstlos, wer unter 0 LeP fällt, wird unmittelbar in einen Untoten verwandelt (behält aber – neben dem fast unbezwingbaren Blutdurst – seinen Geist und Willen; Sie können das über einen thargunitothschen Vampirismus regeln, siehe *MGS 112*).

Wägen Sie die Stimmung in der Heldenrunde sorgfältig ab. Der Kampf um *Silpion* sollte nicht zu schnell gehen, aber auch nicht zäh werden und zu lange dauern. Kombinieren Sie schließlich die obigen Methoden Rhazzazors, der auf die eine oder andere Weise siegen sollte – und sei es, dass *Silpion* in Leomars, Alriks oder Ludalfs Hände gerät und diese Meisterperson dann den Zwängen des Drachen nicht widerstehen kann.

DIE MACHT DES LEBENS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Unheil ist geschehen. *Silpion* bohrt sich bis zum geschwungenen Heft zwischen die Schuppen des Drachen in den untoten Brustkorb. Knochen knirschen und knacken, doch die Geräusche gehen unter in der Welle des finalen und ultimativen Triumphes, die durch eure Geister fegt.

Dann beginnt *Silpions* schwarzes Leuchten zu pulsieren, und aus den dunklen Sturmwänden zucken finstere Blitze. Als der erste davon an euch vorbei in *Silpion* einschlägt und seine Macht an den toten Drachenleib weiterleitet, dröhnt ein fürchterlicher Schrei in euren Ohren.

Rhazzazor bäumt sich auf und krümmt sich in einem Akt gewaltiger Willenskraft. Die Blitze, die über seinen Leib zucken, erhalten eine Richtung – sie streben Richtung Hals. Immer wieder funken sie auf, als wollten sie sich dem geistigen Griff des Drachen entwinden, und immer wieder fängt sein purer Wille sie ein.

Doch um euch herum harrt ein größeres Grauen. Nicht nur, dass sich schwarze Tentakel aus Nebel und Schmerz aus dem Boden erheben, ihr seht auch, wie sich derselbe schwarze Dunst aus den Leibern eurer Kampfgefährten, aus den Körpern der Lebenden, Verwundeten und Toten – auch aus Kaiser Hals Leiche – heraus-schälen und sich mit den schwarzen Sturmwänden um euch herum vereinen. Im Auge des Sturms aber sind nun *Silpion* und der Schwarze Drache. Um euch herum brechen die Menschen qualvoll zusammen, und selbst die Schutzglyphen scheinen sich von euren Köpfen reißen zu wollen.

Ein zweiter und ein dritter Blitz entladen sich in dem Kaiser-

schwert, tanzen durch den Drachenleib, um sich wie der erste im Kopf Rhazzazors zu entladen. Und grollend donnert Rhazzazors Stimme in euren Gedanken, satt von Kraft, Leben und Bösartigkeit: "Seht und staunt, *Sterbliche*. Dies ist das Ende allen Lebens." Als euer Verstand wieder Geräusche, Gerüche und Bilder aufnimmt, hört ihr röchelnd die Todesschreie der Sterbenden, die unter Rhazzazors Macht schwinden.

Rhazzazors Leib durchläuft eine widerwärtige Metamorphose. Rippen füllen sich. Fleisch und Sehnen, Muskeln und Organe fügen sich wie aus dem Nichts auf seinen leeren Knochen zusammen, als wolle das Leben Jahrhunderte des Todes wieder gut machen. Niemals zuvor hat sich die Lebenskraft so geballt und so schnell in einem einzigen Punkt gefunden. Doch kaum ist das Fleisch aufgefüllt, verwest es schon wieder in einem stinkenden, machtvollen Schub, während sich die Kraft daraus in der Kette an seinem Hals sammelt. Triumphierend und vor Kraft strotzend stößt der Drache sich mit Schwung vom Boden ab und versucht, der Reichweite eurer Waffen und Schwerter zu entkommen. Das Kaiserschwert steckt noch immer in seinem Leib.

PAKTBRUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Welle des Triumphes schwemmt euren Geist davon, und wie glühende Bolzen schlagen die Worte Rhazzazors in euer Hirn: "Zu ... spät ... Menschlingle ... Seht ... meine ... Macht (*Allmacht, Freiheit, Sieg*)!"

Der Drache hängt mit den zerfledderten Flügeln rudern in der Luft, doch die Botschaften scheinen mühsam herausgepresst zu werden, als sei Rhazzazors ganze Aufmerksamkeit anderswo.

Ein Grollen betäubt euch fast, das aus Brust und Geist des Drachen gleichzeitig dringt, als gälte es, jegliche Faser des Körpers mit dem letzten Quäntchen Macht seines Willens in Einklang zu bringen. Die pulsierende Kraft, die über seinen skelettierten Leib rast, zuckt wieder und wieder auf die *Kette der Thargunitoth* an seinem Hals zu, wo sie leuchtend und zischend einschlägt.

Das Grollen bricht einem Vulkan gleich in ein Röhren aus, das euch ob seiner puren Gewalt in die Knie zwingt: "*Dein Sklave bin ich nicht länger, Königin des Untodes. Sieh und erschauere!*"

Die Blitze ballen sich zu einer gewaltigen Entladung in der Kette zusammen und entladen sich in einem die Ohren betäubenden Donnerschlag, der über das Land rollt. Die Kette zerspringt unter Rhazzazors gewaltiger Macht in einem Kreischen, das selbst durch eure bereits betäubten Ohren zu dringen vermag.

Rhazzazor stöhnt mit vor Anstrengung zitternder Stimme: "*Frei!*" Dann sackt der Drache in der Luft entkräftet ein Stück ab.

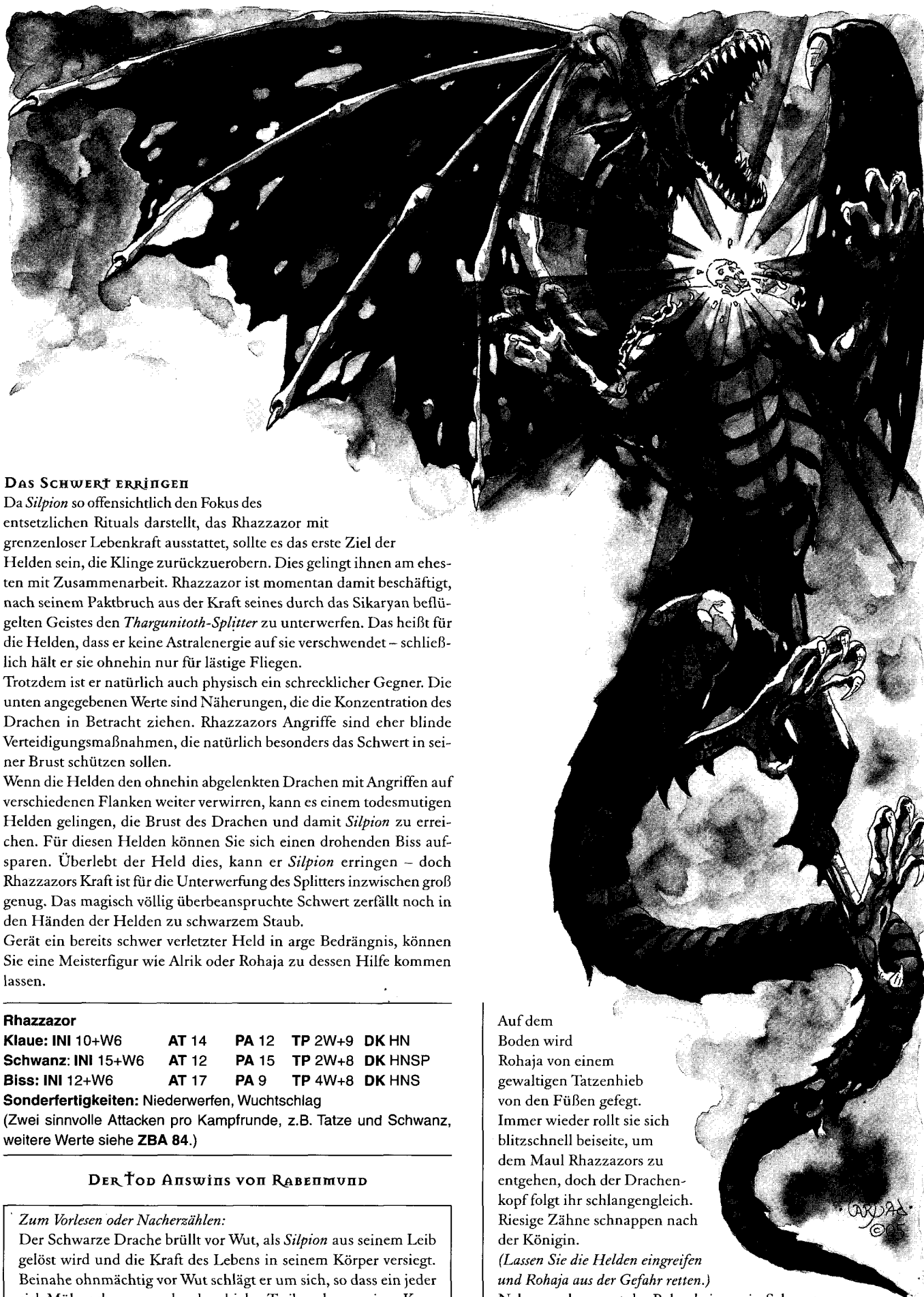
RHAZZAZORS LETZTER KAMPF

Die Helden stehen ihrer letzten Herausforderung gegenüber. Rhazzazor muss verwundbar gemacht werden. Falls ein Held sich für einen Pakt entschieden hat, sollte er sich den *Splitter Thargunitoths* nun unterwerfen, damit dies Rhazzazor nicht gelingt.

FINSTERFANG

Haben die Helden *Finsterfang* in die Hände der Zwerge, wird Hochkönig Albrax auf ein Zeichen der Helden hin mit seinen Gefolgsleuten den Schwere Skorpion bedienen. Ansonsten kann einer der Helden (vielleicht magisch unterstützt) die bearbeitete Lanze schleudern (oder magisch in Rhazzazors Leib bohren).

Dies wird den Drachen unter einem geistesbetäubenden Schrei wieder auf den Boden zwingen, während sich die Macht aus den Stelen als Blitze immer wieder in seinem Leib entlädt und ihn mit Kraft erfüllt, die er zum Paktbruch nutzen will – es wird Zeit, *Silpion* zu erringen! Denn Rhazzazor regeneriert nur so lange, wie die Klinge in seinem Leib steckt – und so lange ist er (wie einst Mirona in Wehrheim) quasi unbesiegbar.



DAS SCHWERT ERRINGEN

Da *Silpion* so offensichtlich den Fokus des entsetzlichen Rituals darstellt, das Rhazzazor mit grenzenloser Lebenskraft ausstattet, sollte es das erste Ziel der Helden sein, die Klinge zurückzuerobern. Dies gelingt ihnen am ehesten mit Zusammenarbeit. Rhazzazor ist momentan damit beschäftigt, nach seinem Paktbruch aus der Kraft seines durch das Sikaryan beflügten Geistes den *Thargunitoth-Splitter* zu unterwerfen. Das heißt für die Helden, dass er keine Astralenergie auf sie verschwendet – schließlich hält er sie ohnehin nur für lästige Fliegen.

Trotzdem ist er natürlich auch physisch ein schrecklicher Gegner. Die unten angegebenen Werte sind Näherungen, die die Konzentration des Drachen in Betracht ziehen. Rhazzazors Angriffe sind eher blinde Verteidigungsmaßnahmen, die natürlich besonders das Schwert in seiner Brust schützen sollen.

Wenn die Helden den ohnehin abgelenkten Drachen mit Angriffen auf verschiedenen Flanken weiter verwirren, kann es einem todesmutigen Helden gelingen, die Brust des Drachen und damit *Silpion* zu erreichen. Für diesen Helden können Sie sich einen drohenden Biss aufsparen. Überlebt der Held dies, kann er *Silpion* erringen – doch Rhazzazors Kraft ist für die Unterwerfung des Splitters inzwischen groß genug. Das magisch völlig überbeanspruchte Schwert zerfällt noch in den Händen der Helden zu schwarzem Staub.

Gerät ein bereits schwer verletzter Held in arge Bedrängnis, können Sie eine Meisterfigur wie Alrik oder Rohaja zu dessen Hilfe kommen lassen.

Rhazzazor

Klaue: INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 2W+9 **DK** HN
Schwanz: INI 15+W6 **AT** 12 **PA** 15 **TP** 2W+8 **DK** HNSP
Biss: INI 12+W6 **AT** 17 **PA** 9 **TP** 4W+8 **DK** HNS

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag

(Zwei sinnvolle Attacken pro Kampfunde, z.B. Tatze und Schwanz, weitere Werte siehe **ZBA 84**.)

DER TOD ANSWINS VON RABENMUND

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schwarze Drache brüllt vor Wut, als *Silpion* aus seinem Leib gelöst wird und die Kraft des Lebens in seinem Körper versiegt. Beinahe ohnmächtig vor Wut schlägt er um sich, so dass ein jeder sich Mühe geben muss, dem brachialen Treiben des massigen Knochenleibs zu entkommen. Da bäumt sich Rhazzazors machtvolleres Haupt in die Luft, nur um Augenblicke später herunterzusausen.

“Die Königin!” ruft der alte Answin von Rabenmund warnend.

Auf dem Boden wird Rohaja von einem gewaltigen Tatzenhieb von den Füßen gefegt. Immer wieder rollt sie sich blitzschnell beiseite, um dem Maul Rhazzazors zu entgehen, doch der Drachenkopf folgt ihr schlangengleich. Riesige Zähne schnappen nach der Königin.

(Lassen Sie die Helden eingreifen und Rohaja aus der Gefahr retten.)

Neben euch rammt der Rabenkaiser sein Schwert in das finster blickende Auge des untoten Drachen. Im Schmerz reißt Rhazzazor den Kopf zur Seite, und der weit aufgerissene Rachen des Schwarzen Drachen verschlingt Answin von Rabenmund. Answin stirbt ohne Schreien und Flehen, nur das grauenhafte

Geräusch Dutzender brechender Knochen ist zu hören, dann fällt der zermalnte Leichnam des alten Rabenmund zurück aufs Schlachtfeld.

In den letzten Augenblicken erkannte Answin von Rabenmund doch noch, welches Unglück er über das Reich gebracht hat und dass sein Hochmut ihn stets verblendet hat – letztendlich auch in diesem Jahr des Feuers. Todgeweiht, wie er selbst wusste, vollbrachte er ganz zum Schluss doch noch die gute Tat: die künftige Kaiserin für das Reich Rauls zu bewahren.

So ist es gekommen, wie es schon Fürstin Irmegunde vorausgesehen hat: Der Untergang der Rabenmunds besiegelt die Rettung des Reichs.

SAMMLER DER VERDAMMTEN SEELEN (OPTIONAL)

Hat ein Held einen Pakt mit Thargunitoth geschlossen, um den Splitter einzufordern, überspringen Sie diesen Abschnitt.

Haben die Helden mit dem Seelensammler vereinbart, dass er selbst den Splitter von Rhazzazor beansprucht, sollten die Helden den Verdammten entweder mit der Kristallkugel rufen, oder aber er erscheint, kurz nachdem die *Kette der Thargunitoth* vom Drachen gebrochen wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein grauer Spalt zerreißt die Sphären, gefüllt von dunklem Wabern. Daraus hervor tritt die in dunkle, lumpige Stoffe gehüllte Gestalt Sulman al'Venishs, des Seelensammlers. Wie der Schwarze Drache selbst verbreitet die menschliche Gestalt Alptraum und Verwesung, während er auf Knochenfüßen über das Schlachtfeld schreitet. Wo er geht, fällt das Fleisch faulend von den Leichen ab, wo er hintritt, verdirbt das Gras, wohin er blickt, krümmen sich Menschen in grauenvollen Schmerzen.

Dann streckt der Seelensammler seine Knochenhand nach dem Schwarzen Drachen aus. "Die Herrin Thargunitoth fordert zurück, was *ihr*es ist, Wurm!"

Fahren Sie mit dem Abschnitt **Geraubter Splitter** fort.

KAMPF UM DEN SPLITTER (OPTIONAL)

Wenn Sulman al'Venish den Splitter Thargunitoths einfordert, überspringen Sie diesen Abschnitt.

Mit der Ablenkung der Angriffe auf Rhazzazor kann dem Paktierer unter den Helden leichter gelingen, was ein echter Willensakt ist: Sich den Thargunitoth-Splitter gegen Rhazzazors Willen zu unterwerfen (siehe oben). Der Vorteil des Helden: Die Erzdämonin ist mit ihm ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du spürst die Macht der Kraft deiner Herrin. Untod, der das Leben zu bezwingen trachtet; Alptraum, der alles durchdringt; Finsternis, die Seelen raubt. Und du spürst, wie Rhazzazor danach greift, sich diese Macht zu Eigen machen will.

Mit der dir von der Erzdämonin verliehenen Kraft greifst du selbst nach diesem machtvollen Artefakt, das deine Macht ins Unermessliche steigern wird.

Unbändige Wut ist die Antwort des Drachen.

"Wurm!", zuckt es dir entgegen, doch der Alptraum seines Geistes hat keine Macht mehr über dich. Dein Wille stellt sich dem des Drachen entgegen und kämpft gegen ihn an, sucht seine Schwäche. Der Drache ist stark, so stark! Du rennst gegen eine Wand aus Boshaftigkeit und Verworfenheit.

(Geben Sie dem Helden die Gelegenheit, sein Vorgehen zu beschreiben.)

Da! Die Konzentration des Drachen entgleitet ihm für den Bruchteil eines Augenblicks, als [Held] den Drachen verletzen kann. Dies ist dein Augenblick. Du triumphierst, als dein Wille den Splitter erreicht, deine Kraft zu einem gewaltigen Inferno anwächst und du ihn dir unterwirfst. Die Macht Thargunitoths ist dein.

Der Paktierer unter den Helden sollte eine erste *Selbstbeherrschungs*-Probe +13 würfeln, um sich der sofortigen Versuchung des Splitters zu widersetzen. Bei Misslingen gibt der Held dem Splitter nach, was ihn zu einem außerordentlich machtvollen Nekromanten macht. Die Ausgestaltung der Spielwerte überlassen wir Ihnen – bedenken Sie jedoch, dass die Leichen auf den Silkwiesen momentan wenig geeignet für eine Erhebung sind.

GERAUBTER SPLITTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Wutschrei Rhazzazors gleitet die schwarz-bläulich leuchtende Grässlichkeit des Splitters langsam, aber sicher aus dem Schädel des Drachen. Die Macht des Untodes, auf Dere gebannt in einem niederhöllischen Artefakt. Eine solche Ansammlung von Kraft habt ihr zuvor nur einmal gesehen: im Splitter Galottas, der in Gareth verschwand.

SPLITTER UND DÄMON

Hat der Seelensammler den Splitter geraubt, wird er versuchen, damit durch die Sphären wieder zu verschwinden. Folgt ihm ein Held mit waghalsigem Manöver in den Limbus, ist er vom Rest des Finales abgeschnitten und sollte den Leib des Seelensammlers vernichten können, doch der Dämon verschwindet trotzdem mit dem Splitter.

Hat ein paktierender Held den Splitter beansprucht (bzw. die *Selbstbeherrschungs*-Probe gegen die Versuchung des Splitters nicht geschafft), wird es umso schwieriger, ihn aus dem Pakt zu lösen. Doch schließlich kann das Artefakt irgendwann als Verhandlungsmasse der Gefährten des Helden dienen: Thargunitoth erhält den Splitter gegen Befreiung der Seele aus dem Pakt. Im offiziellen Aventurien gilt der Splitter für einige Zeit als verschwunden.

DAS ARTEFAKT BORONS

Besonders *Finsterfang*, das noch in Rhazzazors Leib steckt, und natürlich der *Stab des Vergessens* sowie Kampf- und Antimagie sind geeignet, den Drachen auf dem Boden zu binden und seinen Leib zu zerstören. Seine magische Macht erschöpft sich nahezu in dem Versuch, die Herrschaft über den Splitter Thargunitoths zu erringen.

Sobald es gelungen ist, den Splitter zu entfernen, kann der *Stab des Vergessens* Rhazzazor bezwingen. Ziel des Gefechts sollte sein, Rhazzazor den *Stab des Vergessens* in den Schädel zu bohren, um seiner Existenz endgültig ein Ende zu bereiten.

Der Hieb sollte dem Kopf des Drachen gelten, in dem der Karfunkel und damit die Seele sitzt. Notfalls signalisiert Bruder Zyriak dies dem Helden mit einem kurzen gesandten Bild. Auf den Kopf des Drachen zu springen, ist allerdings eine selbstmörderische Aktion.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Ruck geht durch den gigantischen Leib des Drachen. Der Stab dringt durch die Schädelknochen, als handle es sich um Papier. Fast bis zum Anschlag verschwindet der Kopf des Raben im Innern des Knochengerüsts.

Rhazzazors rot glühende Augen blinzeln erstaunt. Dann flammt der Wahnsinn puren Schmerzes und der Erkenntnis seines Versagens in ihnen auf, als ihr die kraftvolle, aber doch zärtliche Stimme Bruder Zyriaks wie eine samtweiche Glocke sämtliche Geräusche verdrängen hört: "Seele gegen Seele. Tod gegen Tod. Stirb, Unheil!"

Ein helles Gleißn überträgt sich von dem *Stab des Vergessens* auf Rhazzazors Karfunkel. Ein Krachen ertönt, und der Leib des Drachen explodiert mit der Wucht eines Vulkans.

(Geben Sie den Helden Zeit für eine freie Aktion, etwa sich zu Boden zu werfen.)

Über euch zerreißt ein Inferno aus Knochensplittern, Stein, Erde und Holz die Luft. Als ihr vorsichtig aufblickt, ist dort, wo sich eben noch der Schwarze Drache von Warunk wand, ein mit bleichen Splittern durchsetzter Krater in den Boden gesprengt. Der Schwarm Krähen, der Rhazzazor stets umschwirrt hat, stürzt sich

nun auf seine Überreste: die zerfledderten Kreaturen picken an Hautetzen, Schuppen und Knochen auf, was sie finden und tragen können.

Der Tod hat Rhazzazor ereilt. Bruder Zyriak hat sein Schicksal erfüllt. Doch der *Stab des Vergessens* ist nun vollends zerborsten. Allein der Rabenkopf des Artefakts lässt sich noch auf dem Schlachtfeld finden.

Das Schicksal hat womöglich auch einen der Helden ereilt: Wer den *Stab des Vergessens* geführt hat, erhält noch einmal 5W6 Schadenspunkte aus der göttlichen und dämonischen Gewalt sowie dem heftigen Regen aus Knochensplittern. Dies ist möglicherweise der Tod des Helden. Je nachdem, wie Sie es für gut heißen, können Sie den Helden durchaus in den Diensten Borons sterben lassen.

Allerdings ist dieser Moment wie kein zweiter dafür geeignet, Boron gnädig zu stimmen, so dass Sie durchaus zulassen könnten, dass einer seiner Freunde den Helden trotz regeltechnischer Unmöglichkeit zurückholt. Oder der Held verliert die ausgewürfelten LeP und Schwärze umfängt ihn – nur, um schließlich mit einem Lebenspunkt vom Schlachtfeld getragen zu werden. In jedem Fall sollten Sie ein Wunder mit einer nachgereichten Szene in Borons Hallen beschreiben.

In jedem Fall sollte ein Held, der den *Stab des Vergessens* gegen Rhazzazor führte, fürs Leben gezeichnet und geschwächt sein. Hat er das Inferno überlebt, könnte er z.B. sein weiteres Leben im Dienste Borons verbringen.

РАУЧЕНДЕ КНОЧЕН

Rhazzazor hat sein Ende gefunden. Das Ritual der Trollstelen ist gebrochen, da die gebündelte Lebenskraft die Steine mit Macht zerreißt und brechen lässt.

Ein Großteil des freiwerdenden Sikaryan fließt zurück ins Land: Die Menschen werden von neuer Lebenskraft erfüllt, die unendliche Erschöpfung fällt endlich von allen ab. Doch im ganzen zentralen Mittelreich hat Rhazzazors finsterer Plan Hunderte, wenn nicht Tausende von Menschen, hauptsächlich bereits Alten, Schwachen oder Verwundeten, das Leben gekostet – Tote, die meist dem Hunger und dem Winter zugeschrieben werden. Das Ausmaß dieser Katastrophe wird man vielleicht nie erfassen können.

Ein Gutes hat der Tod des Schwarzen Drachen jedoch allemal: Auch wenn der Splitter wieder in die Hände der Warunker Nekromanten fallen sollte – nie wieder werden die Alpträume so umfassend und schrecklich die Bewohner der Warunkei heimsuchen. Eine neue Hoffnung für die Menschen am Radrom.

RONDRIGAN PALIGAN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst nach und nach verziehen sich die dunklen Rauchswhaden. Ihr stolpert über das Schlachtfeld, auf der Suche nach Überlebenden. Plötzlich seht ihr eine erschöpfte Gestalt aus dem Rauch treten: Es ist Graf Rondrigan in zerschlagener Rüstung. In seinen Armen trägt er die bewusstore und stark blutende Rohaja. "Sie ist schwer verletzt", spricht er bekümmert.

Rohaja wurde von einem Knochensplitter Rhazzazors schwer im Unterleib verwundet. Die Wunde kann zum Glück behandelt werden. Ob sie bleibende Schäden hinterlässt, wird die Zukunft zeigen. Besorgte Helden mögen vielleicht still an die letzten Worte von Asmodeus bei der Befreiung von Rommily denken.

WAS VOM DRACHEN BLIEB

Der *Splitter Thargunitoths* befindet sich in den Händen Sulman al'Venishes – oder des Paktierers unter den Helden, dem das vielleicht sehr gut gefällt (siehe unten). Der Karfunkel Rhazzazors wird auf dem Schlachtfeld gefunden – intakt. Königin Rohaja wird später Hochkönig Albrax darum bitten, den Splitter auf alle Zeiten zu bewachen. So entsteht *Okdragosch*, die Schwarzdrachenwacht in den Trollzacken: "Bei Angrosch ... Unsere Wacht hat erst begonnen."

HOFFNUNG AUF EIN MORGEN

Rohaja lebt, wenn auch schwer verwundet. Der Tod Kaiser Hals betrifft sie sehr. Im Kerker der Alten Residenz findet man die verletzte Prinzessin Yppolita, die auf Befehl Ludegers von Rabenmund einer geisteszerüttenden Befragung durch BLICK IN DIE GEDANKEN, RESPONDAMI und profane Folterinstrumente unterzogen wurde. Rondrigan persönlich befreit mit den Helden Yppolita aus dem Kerker.

● Die beiden Kaiser Hal und Answin sind tot. Die Ironie des Schicksals wollte es, dass die lebenslangen Konkurrenten und Feinde fast gemeinsam in Borons Hallen eintraten.

● Rohaja von Gareth erklärt nach der Schlacht, dass sie die Answinisten nicht alleine verurteilen will. Man müsse stattdessen die Wunden des Landes heilen. Ein Urteil will sie in den nächsten Monaten gemeinsam mit einem Rat der Provinzherrn sowie dem Boten des Lichts finden, behält sich aber das kaiserliche Recht der Begnadigung vor.

● Lutisana von Perricum ist vor dem großen Finale mit ihren besten Leuten geflohen, wird aber in Abwesenheit zu lebenslanger Kerkerhaft verurteilt.

● Rahjanda und Thyria von Rabenmund sind auf dem Schlachtfeld gefallen, Corelian konnte entkommen.

● Answin der Jüngere wird zu Rohajas Missfallen freigesprochen, da er sich noch rechtzeitig von Answin losgesagt hat.

● Orsino von Falkenhag wird für seinen Verrat zum Tode verurteilt und hingerichtet. Sein Bruder Voltan wird vom Hof verbannt.

● Leomar vom Berg wird ebenfalls zum Tode verurteilt, kann jedoch mit Lutisanas Hilfe nach Wehrheim fliehen und verschanzt sich dort mit Getreuen in den Ruinen.

● Yppolita von Gareth, die mit Answin nichts zu tun hat, wird von Königin Rohaja unter Bestätigung von Graf Rondrigans Schiedsspruch noch am Abend der Schlacht erneut des Reichs verwiesen und kehrt nach Festum zu Nahema zurück, die ihr lächelnd erklärt, dass sie soeben die erste ihrer drei großen Prüfungen bestanden habe. Nach allem, was sie mittlerweile über die Geschichte Selindes erfahren hat, ist Yppolita überhaupt nicht erbaut, weiß ihre Gedanken allerdings vor Nahema zu verbergen.

● Die Regierung der Stadt Gareth wird dem Rat der Helden mit Thorn Eisinger als Ratsmeister übergeben.

Die Überlebenden der *Schlacht der drei Kaiser* erheben sich geschwächt vom Feld. Zwar sind die bereits aus vielen vergangenen Schlachten blutgetränkten Felder um Gareth nun um fast 2.000 Seelen reicher, doch Gareth, die eben noch auf Seiten Answins und Rohajas gegeneinander die Waffen geschwungen haben, fallen einander nun in die Arme und feiern den Sieg einer neuen Ordnung.

Doch der Kampf gegen den Schwarzen Drachen hat seine Nachwirkungen. Zum Beispiel könnte einer der Gefährten im Kampf gegen den Drachen womöglich seine Seele geopfert haben, andere sind vermutlich schwerst verwundet. Nach der Genesung sollten Sie mit Ihren Helden den Paktbruch ausspielen (siehe MGS 92f.).

Und die Helden? Sie gehören zu Rohajas geschätztesten Streitern. Das Mittelreich nennt ihre Namen gleichrangig mit denen Raidri Conchobairs und Yppolitas von Kurkum.

Das Jahr des Feuers ist vorbei.

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

Wählen Sie den reichstreuten Helden aus (am besten einen 'normalen', zur Not aber auch einen magischen oder geweihten). Ihn wird Rohaja zum/r Baron/in von *Retogau* ernennen, einer ehemaligen Pfalzgrafschaft in der Kaisermark Gareth in unmittelbarer Nähe zur Hauptstadt. Andere Helden werden zu Edlen in der Baronie oder zu nur der Kaiserin unterstehenden Reichsedlen ernannt. Dies alles bedingt natürlich, dass die Helden Rohaja als Adlige den Lehnseid leisten. Darin enthalten ist ein Anstieg des Sozialstatus um +2 auf mindestens 11 und höchstens 15 Punkte.

Der Baron ist für die Sicherheit der Pfalz auf diesem Land verantwortlich, die Rohajas Sitz im Falle ihrer Anwesenheit nahe Gareth sein wird. Die Pfalz selbst wird jedoch von einer/m noch zu bestimmenden Pfalz-

grafen/-gräfin verwaltet und im Rahmen des künftigen Reisekaisertums zeitweise von Kaiserin Rohaja bewohnt werden.

Im offiziellen Aventurien wird der Baron oder die Baronin von Retogau nur umschrieben oder durch Vertreter repräsentiert, so dass Ihre Helden dieses Land in Ihrer privaten Runde verwalten und ausgestalten können. Die Baronie soll Ihren Helden eine Belohnung und eine Heimat sein.

Eine Beschreibung von Baronie Retogau finden Sie in einem der nächsten **Aventurischen Boten**.

DIE SCHWERSTE ENTSCHEIDUNG

Auch wenn Rohaja das Herz blutet, hält sie es für das Beste, die Existenz ihres Sohnes Albiron zu verheimlichen. Einige Wochen nach dem Sieg bei Gareth lässt sie die Helden zu sich rufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rohaja wirkt blass und bedrückt. "Viel habt Ihr bereits für das Reich geleistet. Nun muss ich euch um einen Gefallen bitten, der zum Wohle des Reiches, wenn auch zu meinem eigenen Schaden ist." Sie schaut in die Ferne, gen Nordosten.

Sie schweigt eine Weile, nach Worten suchend. "Außer meiner Mutter wusste kaum jemand von meiner Schwangerschaft. Wäre der kaiserliche Bastard eines Grafen schon kaum tragbar gewesen, so wäre der Bastard eines Mörders und Verräters der Untergang der Familie von Gareth. Zwar ist die Schuld des Vaters nicht die des Sohnes, doch würde dieses Verhängnis stets auf ihm lasten. In Zeiten von Chaos und Neid muss mein Anspruch auf den Thron und der meiner traviagefälligen Kinder unantastbar sein. Die Sorglosigkeit einer Prinzessin hat diesen Jungen ins Leben gebracht. Die Verantwortung einer Herrscherin kann ihm jedoch nicht gestatten, dieses Leben an meiner Seite zu führen."

Rohajas Stimme zittert bei den letzten Worten.

"Offiziell bin ich nie schwanger gewesen. Inoffiziell muss ich fürchten, dass einige Leute davon wissen, doch für jene ist dieses Kind in der Schlacht vor Wehrheim gestorben."

(Lassen Sie die Helden ihre Argumente anbringen und mit Rohaja darüber sprechen.)

Mit leiser Stimme fügt sie hinzu: "Ich kann nur euch vertrauen. Holt dieses Kind aus Sankta Boronia. Gebt es als das Eure oder das eines Verwandten aus und findet ihm eine sichere und liebevolle Bleibe. Bitte achtet darauf, dass keine Gerüchte aufkommen. Und sorgt gut für meinen Kleinen ..."

Rohaja versagt die Stimme. Müdigkeit und Trauer spiegeln sich in ihrem blassen Gesicht wider. Dann versucht sie, ihre Bedrücktheit mühsam abzuschütteln und das maskengleiche Gesicht einer Königin aufzusetzen: "Und nun werden Wir nie wieder darüber sprechen."

Natürlich wissen durch Rohajas geöffnetes Testament inzwischen noch mehr hohe Amtsinhaber von ihrer Schwangerschaft, was die Helden ihr spätestens hier mitteilen können. Um so wichtiger ist es, dass dieses Kind vor Wehrheim 'gestorben' ist, denn manche dieser Leute sind Rohaja nicht unbedingt wohl gesonnen.

Garvin erhält trotz seiner Desertion kaiserliches Pardon und eine jährliche Pension, die seinen Unterhalt (und sein Schweigen) sichert.

ROHAJAS SOHN

Die Helden erhalten die Aufgabe, für die Sicherheit und Erziehung von Rohajas Sohn Albiron zu sorgen. Daher werden Albiron und die Umstände seiner Kindheit für die nächsten etwa fünf Jahre aus offiziellen Publikationen herausgehalten, während derer sein Schicksal ganz Ihren Helden obliegt. Natürlich wird die Figur nach Ablauf der Frist nach Vorgabe der Redaktion wieder ins offizielle Aventurien integriert werden.

Albiron sollte zum Ablauf der fünf Jahre in Ihrer privaten Heldenrunde weder körperlich noch geistig stark beeinträchtigt (also nicht entführt, gefangen, gefoltert oder verstümmelt), aber auch nicht anderweitig gebunden sein (z.B. keiner Ehe versprochen). Eine Unterbringung in einem Kloster oder die Erziehung in der Baronie Retogau wären zwei plausible Möglichkeiten.

DSA-Publikationen werden diese Jahre der Kindheit mit ihren Erlebnissen und eventuellen Bindungen an Ihre Helden nicht berücksichtigen können. Trotzdem möchte die Redaktion Spielleiter und Spieler herzlich dazu einladen, die frühe Kindheit Albirons auszugestalten und eventuelle Bindungen der Helden zu dem Bastard der Kaiserin in die individuelle Abenteurerausgestaltung einfließen zu lassen.

ABENTEUERPUNKTE V

Mit dem abschließenden Kapitel des Abenteuerbandes hat sich jeder Held **600 Abenteuerpunkte** verdient. Weitere individuelle Erfahrungen können mit zusätzlichen **200 AP** vergütet werden. Jeder Held bekommt fünf **Spezielle Erfahrungen**, die gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden können. Je eine davon geht auf *Kriegskunst* und *Heraldik*, drei sollten sich auf *Menschenkenntnis*, *Überzeugen* und *Überreden* beziehen. Ansonsten bieten sich *Etikette*, *Gassenwissen* und *Staatskunst* an. Die Helden haben sich mit dem Wachsen zu echten Anführern zudem eine Spezielle Erfahrung auf die Eigenschaft *Charisma* verdient. Weiterhin ist die Senkung einer vorhandenen *Autoritätsgläubigkeit* oder *Goldgier* angebracht. In jedem Fall ist die Steigerung der Lebensenergie für die nächsten 3 Punkte um eine Spalte verbilligt. Geweihten können Sie durch ihre Erfüllung des göttlichen Plans eine *Karmalqueste* auf die Hälfte verbilligen.

DRAMATIS PERSONAE V

YPPOLITA VON GARETH

Erscheinung: eine 19-jährige Frau mit seidigem blonden Haar. Sie hat die samtbraunen Augen ihrer Mutter geerbt, der Blick erinnert eher an den einer belustigten, überlegenen Nahema.

Charakter: Yppolita liebt ihre Schwester, ihre Familie und ihr Reich. Nichtsdestotrotz glaubt sie sich von diesen drei Instanzen um ihr Erbe gebracht. Zu ihrer Geschichte siehe *Yppolitas Verrat*, S. 95.

Zitate: "Vertrauen ist ein seltenes Gut. Einmal geschenkt, macht es einen schrecklich verwundbar." – "Verrat ist immer eine Frage der Perspektive."

GILEMON SOHN DES GILLIM, BERGKÖNIG VON KOSCHIM

Erscheinung: Der kräftige Zwerg hat ein von Brandnarben übersätes Gesicht mit leeren weißen Augenhöhlen; allein der weiße Bart wurde vom Feuer verschont.

Charakter und Geschichte: Der Flammenvogel Alagrimm (siehe AB 111) blendete Gilemon und tötete ihn fast – doch Orsino von Falken-

hag errettete ihn im Namen Answins von Rabenmund. Nun muss der Zwerg sich in die politischen Belange der Menschen einmischen und gegen seinen Waffenbruder Albrax stellen, um seine Lebensschuld zu begleichen – eine Tatsache, die ihn den Menschen gegenüber bitter, ja, fast paranoid macht. Er hasst Rhazzazor mit brennendem Wahnsinn – dass er im Kampf gegen den Schwarzen Drachen fast bewusstlos vor Wunden und Schmerzen war, wird ihn ewig verfolgen.

Zitat: "Das ist das Werk der Drachenbrut!"

SELINDE / HAL VON GARETH

Erscheinung: eine blonde Frau Mitte Vierzig, deren feines, charismatisches Gesicht von hoher Geburt zeugt.

Charakter und Geschichte: siehe *Kaiser Hals Geheimnis* und *Selindes Zusammenbruch* (beide S. 99).

Zitat: "Ich habe Vieles getan, auf das ich nicht stolz bin. Doch vor den Göttern zu lügen ist der größte Frevel."

EPILOG: DIE MACHT DES FEVERS

Ganz Gareth, so scheint es, ist vor dem Tempel des Herrn Praios in der Altstadt versammelt. Atemlose Stille herrscht. Man wartet darauf, dass die neue Kaiserin des Mittelreiches durch die Portale schreitet.

Im Innern salbt der ehemalige Hofgeweihte Emers und nunmehrige Illuminatus Arrius von Wulffen Stirn, Lippen und Brustbein der jungen Frau mit heiligem Öl. Aus den Händen des nunmehr ehemaligen Reichsregenten Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss nimmt der Geweihte die so lange nicht getragene Raulskrone in die Hand und hält sie über das blonde Haupt.

„So kröne ich dich, Rohaja von Gareth, zur Kaiserin des Reiches Rauls des Großen. Herrsche im Namen des Herrn Praios und seiner Geschwister. Herrsche gut und weise. Herrsche lang und gerecht.“

Als er die Krone auf das helle Haar senkt, scheint die Last des verzierten Reifes die Schultern Rohajas von Gareth herabzudrücken.

Der Baron / die Baronin von Retogau tritt gewappnet und gegürtet vor die Versammelten und kniet vor der gekrönten Kaiserin nieder, in den Händen den schwarzen Zweihänder *Alveranstreu*. Als er / sie die Waffe darbietet, erwärmt sich das Gesicht der Herrscherin, denn jene Waffe, die so lange darauf warten musste, die Klinge ihrer Herrschaft zu sein, aus den Händen eines treuen Gefährten zu empfangen, beschließt den Kreis jener Reise, die vor über einem Jahr begann.

Kaiserin Rohaja I. von Gareth schaut sich im Tempel des Praios um, der in goldenem Glanz erstrahlt – ganz so, als sei noch alles wie vor etwas mehr als einem Jahr. Doch nichts ist so wie damals. Rohaja von Gareth ist eine andere. Gareth ist ein anderes. Das Reich Rauls ist ein anderes.

Rohajas Blicke schweifen über die Gesichter im Tempel, die nun zu ihr aufschauen. Stets werden sie sich um Führung und Weisung an sie wenden. Doch da sind auch andere Gesichter: die jener Freunde und Vertrauten, die diesen Augenblick erst möglich gemacht haben. Die Gesichter jener, die kämpften, als die Finsternis das Reich ganz verschlungen zu haben schien. Die Gesichter jener, die den Glauben aufrecht hielten. Die Gesichter jener, die immer da sein werden, wenn das Reich, wenn die Kaiserin ihrer bedürfen.

Kaiserin Rohaja von Gareth strafft die Schultern und lächelt. Manche

Bürden muss man allein tragen. Doch andere kann man teilen.

Das Volk von Gareth jubelt, als die Kaiserin mit Adel und Helden im Gefolge aus dem Portal des Praios-Tempels tritt. Lange Minuten brandet ihr der Jubel entgegen, werden Mützen und Hüte in die Luft geworfen, lassen die Garether die Götter, die Kaiserin und all jene hochleben, die dafür gesorgt haben, dass die Flammen des letzten Jahres endlich gelöscht sind.

Dann hebt Kaiserin Rohaja die Hand, und Stille tritt ein.

„Das Reich hat in den Schlund der Verderbnis gesehen. Wir haben Vieles verloren. Viele geliebte Menschen weilen nicht mehr unter uns. Die Trümmer der alten Ordnung umgeben uns noch.“

Doch das Reich Rauls hat gesiegt! Sie mögen unsere

Mauern einreißen – wir bauen diese Mauern wieder auf! Aus der Asche des Feuers, das uns hätte verzehren sollen, entsteht ein

Reich des Mutes und der Stärke. Bei allem, was die Feinde gegen uns gerichtet haben – wir stehen

immer noch aufrecht und stolz und rufen dem Feind entgegen: Uns wirst du

niemals bezwingen! Wir haben in das Herz der Finsternis gesehen. Doch

wir haben sie besiegt und unsere Blicke wieder der Welt zugewandt. Und

das macht uns stark!“ Jubel begrüßt die Worte

der neuen Kaiserin, und die Feierlichkeiten beginnen. Über Tage feiert

Gareth in den Straßen und trägt die Botschaft ins Reich:

Wir haben die Finsternis besiegt und sind stark.

Rohaja von Gareth aber blickt nach den Feierlichkeiten von der Alten Residenz über ihr Reich und runzelt sorgenvoll die Stirn.

Sie wendet sich um und schaut euch, einem nach dem anderen, in die Augen.

„Ihr habt so Vieles schon für das Reich getan. Doch auch wenn die großen Feinde besiegt sind, wartet noch viel Arbeit auf uns. Lasst uns

dafür sorgen, dass das Reich dereinst wieder so glücklich und friedlich wird, wie es das einmal war. Doch dazu benötige ich, benötigt das Reich eure Hilfe. Denn dies ist ein Zeitalter der Helden.“

Die Kaiserin hebt an zu reden, doch ihr hört sie kaum. Eine neue Aufgabe wartet auf euch – als erste einer langen Reihe, wie es scheint. Um

das Mittelreich neu erblühen zu lassen, bedarf Rohaja der Hilfe wahrer Helden.

Wer könnte diese Bürde besser tragen als ihr?



ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE



ROHAJA VON GARETH

Erscheinung: siehe Schlacht in den Wolken, Seite 104.

Charakter: siehe auch GA 234, LdsS 128 und SidW 104. Rohaja ist durch ihre persönliche Hölle gegangen und nicht mehr die junge Frau, die sie noch auf dem Turnier zu Gareth war. Sie muss niemandem mehr etwas beweisen – am wenigsten sich selbst.

Rohaja hat das Charisma ihres Urgroßvaters Reto geerbt, das sie zu einer großen Anführerin macht. Doch die Kaiserin hat auch einen natürlichen Freiheitsdrang und eine Tollkühnheit, die sie schnell über die Stränge schlagen lassen. Höfische Zwänge, Vorschriften der Etikette oder andere 'Notwendigkeiten' sind ihr zuwider, Schmeichlern und Höflingen gegenüber hat sie nur wenig Geduld. Statt dessen umgibt sie sich lieber mit direkten und praktisch veranlagten Kämpfernaturen. Daher überlässt sie das empfindliche Feld der Diplomatie lieber anderen, wie etwa Graf Rondrigan Paligan.

Rohajas größte Schwäche, die zugleich ihre größte Stärke ist, liegt in ihrem Glauben. Nachdem sie Vater, Mutter und viele Untertanen in den grässlichen Schlachten der Vergangenheit hat sterben sehen und mit eigenen Augen erblicken musste, was die Götter den Sterblichen zumuten, schleichen sich langsam Zweifel am Wohlwollen der Götter in ihr ein. Daraus resultiert für sie, dass die Menschen die Last ihres Schicksals und ihres Glücks auf den eigenen Schultern tragen müssen – für sie wie für die meisten Aventurier ein unvorstellbar bedrückender Gedanke. Aus dieser Ansicht resultiert Rohajas Kraft, Dynamik und ihre Willensstärke – und eine sehr pragmatische Einstellung zu den aventurischen Kirchen.

Werte siehe SidW 104, außer:

Kurzcharakteristik: junge, kriegerische Herrscherin, fähige Kriegerin

Herausragende Eigenschaften: CH 15, Jähzorn

Herausragende Talente: diverse Kampftalente, Etikette, Kriegskunst, Reiten, Überzeugen

Seelentier: Löwe

LEOMAR VOM BERG

Erscheinung: Groß und kräftig gebaut, trägt Leomar das blonde Haar passend zum Almadaner Schnauzer lang und offen. Er ist stets in Reiterrüstung, Stulpenstiefel mit Sporen und Mantel mit dem Reichswappen gewandet, dazu trägt er den Kavalleriesäbel *Wuthbrand*.

Geschichte und Charakter: Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg, Baron von Brig-Lo, ist der Sproß einer der ältesten Kriegerfamilien des Mittelreiches und besitzt die Arroganz des vom Schicksal Begünstigten. Nach einer Bilderbuchkarriere (Jahrgangsbester der Wehrheimer Akademie, Adjutant bei der Löwengarde, Geheimauftrag im Khömkrieg, Hauptmann in mehreren Orkschlachten, Oberst von Neu-Süderwacht und Reichserzmarschall zu Wehrheim) stellten sich ihm nur zwei

Leute in den Weg: sein Amtsvorgänger Helme Haffax und Lutisana von Perricum, die ihm immer wieder schmerzhaft Niederlagen beibrachte.

Disziplin ist dem kühl berechnenden Mann recht gleichgültig, Leistung hingegen hält er für selbstverständlich. Zu Untergebenen ist Leomar hart, aber loyal – und durchaus bereit, sie bannerweise höheren strategischen Zielen zu opfern. Reichsbehüter Brin nannte ihn einst einen "gnadenlos klugen Mann".

Leomar erkennt den Nutzen, den Answins Charisma und Mythos dem Reich sein können, doch als Answin zu straucheln droht, entscheidet er sich zwischen Answin und Rohaja für den alten Thronräuber, um ihn und seine Truppen im Spiel zu halten.

Funktion: zunächst Vermittler zwischen den Helden und Answin von Rabenmund, schließlich Verräter und respektvoller Gegner.

Zitate:

"Im Krieg und in der Liebe sind alle Mittel legitim. Ein altes Almadaner Sprichwort."

"Nicht der Weg zählt, sondern das Resultat."

"Wer in der Schlacht einen Fehler macht, muss ihn auch wieder korrigieren oder bei dem Versuch sterben."

Geboren: 982 BF

Größe: 1,91 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: brillanter, aber harter Stratege

Herausragende Eigenschaften: Mut, Klugheit

Herausragende Talente: Kriegskunst, Reiten, Säbel

Seelentier: Kobra

ANSWIN (D.Ä.) GARBIT HILDEBALD VON RABENMUND

Erscheinung: Der charismatische Answin hat trotz seines Alters und vieler Rückschläge nichts von seiner stattlichen, energischen Ausstrahlung eingebüßt. Das dichte Haar ist weiß geworden, ein ebenso weißer Bart zierte sein Gesicht.

Geschichte: Geboren 956 als Enkel des darpatischen Fürsten Helmbrecht von Rabenmund, gelangte er nicht zuletzt durch den Aufstieg seines Vaters Egilmar zum Reichsmarschall unter Kaiser Reto schon früh in die große Politik. Er überwarf er sich mit seinem Großvater, und so wurde an seiner Statt Answins jüngere Schwester Hilde-
lind 983 Fürstin von Darpatien.

987 wurde Answin Graf von Wehrheim und festigte seine Stellung am Hof zu Gareth. Reto, der die Schwäche seines Thronfolgers kannte, berief Answin 992 zum Reichskanzler, um dem Reich eine Stütze zu sein. Er galt bald als enger Vertrauter Hals. 998 geriet er in



Verdacht, einen Giftanschlag auf Prinz Brin verübt zu haben, wurde aber nicht überführt. Dennoch verlor er die Grafenwürde an Helme Haffax (**Die Verschwörung von Gareth**).

Verbittert zog Answin sich zurück. Ein Versuch, im Herbst 1004 die Grafenwürde von Gratenfels an sich zu reißen, misslang (**Gaukelspiel**). Nach dem Verschwinden Kaiser Hals ergriff Answin seine Chance und ernannte sich am 14. Ingerimm 1010 zum Kaiser des Mittelreichs. Eine Adelsfehde entbrannte, die am 20. Ingerimm 1011 durch die Festnahme Answins beendet wurde (**AB 37 und folgende**). Answin selbst gelang jedoch am 4. Travia 1013 unter mysteriösen Umständen mit Hilfe Orsinos und Voltans von Falkenhag sowie Corelians von Rabenmund ä.H. die Flucht aus dem Kerker (**AB 44**).

Die meisten seiner Getreuen waren tot, gefangen oder hatten sich von ihm abgewandt. Answin floh zunächst ins Horasreich und dann ins Svellttal, wo er die letzten Jahre unerkannt verbrachte. Verfolgte er zunächst noch mit Interesse die Geschehnisse im Mittelreich, sorgten große Enttäuschungen (insbesondere während des Borbarad-Kriegs und danach) dafür, dass er sich mehr und mehr vom politischen Geschehen abwandte. Die Nachricht, dass der Thron wieder einmal verwaist und das Reich bedroht sei, treibt ihn ein letztes Mal dazu, sein Schwert zu erheben, um dem Reich auf seine Weise zu dienen.

Charakter: Selbst Gegner sprechen über Answins Fähigkeit, Menschen für sich und seine Sache einzunehmen, voller Hochachtung, Machtgier, Intrigenkunst, Ehrgeiz, Skrupellosigkeit – dies sind Attribute, die Answin durchaus treffend beschreiben, doch darf man auch das diplomatische Geschick, das sichere politische Gespür und seine militärischen Fähigkeiten nicht vergessen. Bei allem fehlgeleiteten Eifer, bei aller Schuld, die er unzweifelhaft auf sich geladen hat, sind es nicht allein dunkle Motive, die Answin leiten. Es ist ein starker Hang zur Selbstüberschätzung und der Glaube: Wäre er Kaiser gewesen in diesen schweren Zeiten, wäre das alles (Borbarad, die Horaskränzung Amenes, Weidleth ...) nicht passiert. So bedarf es für die 'Rückkehr des Kaisers' nur noch eines letzten Anstoßes: Etwas, dass zeigt, dass das Land auf ihn wartet ...

Zitate:

"Ich habe immer gesagt, ich würde wiederkehren. Nun, hier bin ich."
"Der Herr Praios erwählt aus den Obersten des Reiches einen Herrscher. Doch der Mensch hat dabei auch ein Wörtchen mitzureden."
"Jeder hat den Herrn, den er verdient."

Geboren: 956 **Größe:** 1,87 Schritt

Haarfarbe: grau/weiß **Augenfarbe:** grau

Kurzcharakteristik: Herrscher und Heerführer mit Hang zur Egomanie, der jedoch durch Alter und Erkenntnis weiser geworden ist.

Herausragende Eigenschaften: Mut, Klugheit, Charisma, Konstitution

Herausragende Talente: Kriegskunst, Menschenkenntnis, Staatskunst, Überreden, Überzeugen

Seelentier: Silberfalte

LUTISANA VON PERRICUM

Erscheinung: eine stämmige, geradlinige Kämpferin um die 60 in reich geschmückter Plattenrüstung und mit langsam ergrauenden, kurzen und honigblonden Haaren. Auffällig ist vor allem ihre rechte leere Augenhöhle.

Geschichte und Charakter: Lutisana ist eine Söldlingsnatur, die Krieg nur als Mittel sieht, ihre Fähigkeiten zu Gold zu machen. Weltanschauungen und politische Motive interessieren sie kaum. Sie kämpfte für Reto auf Maraskan, auf der Seite Kaiser Hals gegen die Oger, später für Answin von Rabenmund und ließ sich schließlich von Borbarad anwerben. Aventurien fürchtete ihren Namen als unerbittliche Heerführerin, die Rundra-Kirche sprach einen Bann über sie (**AB 66**).

Nach Borbarads Fall wurde sie unter Galotta 'Reichserzmarschallin' Transysiliens, bis sie im Jahr 1025 BF aus Yol'Ghurmak floh (siehe das Abenteuer **Stadt der 1000 Augen in Kreise der Verdammnis**) und der KGIA wichtige militärische Geheimnisse über das Dämonenkaiserreich preisgab. Während ihrer Überführung von Perainefurten nach Rommi-

lys forderte eine Rundra-Geweihte sie zum Göttinnenurteil – und Lutisana gewann (siehe **Auf Messers Schneide** im **AB 100**). Offenbar hatte Lutisana die Göttin doch nicht aufgegeben – oder Rundra sie nicht. Lutisana konnte damals ihren Bewachern entkommen und taucht nun zwei Jahre später wieder an der Seite ihres alten Herren Answin von Rabenmund auf, um sich an seiner Seite durch die Befreiung des Reiches von Galottas und Rhazzazors Schergen zu rehabilitieren. Answins Inthronisierung steht sie eher unbeteiligt gegenüber, für sie zählt lediglich die militärische Loyalität gegenüber ihrem Dienstherrn.

Funktion: Das, was Answins Rückkehr für das Mittelreich bedeutet, bedeutet Lutisanas Rückkehr für die Rundra-Kirche: ein 'eigentlich' nicht zu duldendes Faktum. Doch andererseits scheint Rundra selbst der Frevlerin noch eine zweite Chance gegeben zu haben.

Zitate:

"Freund – Feind – das ändert sich doch fast täglich. Anders kenne ich es nicht."

"Ich bin bereit. Sind die es Götter auch?"

Geboren: 27. Phex 965 BF

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: graumeliert

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: brillante Heerführerin und Söldnerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 16, KK 17, Goldgier 8

Herausragende Talente: Anderthalbhänder, Kriegskunst, Raufen, Zechen

Seelentier: Leopard

LUDEGER FALCONOR VON RABENMUND ÄLTEREN HAUSES

Erscheinung: Stets in Samt, Brokat oder Bausch gekleidet, geht Ludeger von Rabenmund selten ohne Rabenschnabel oder Schwert einher. Seine Sprache ist kultiviert, gern benutzt er Zitate auf Bosparano.

Geschichte und Charakter: Ludeger ist der fünfte Sohn Answins des Älteren, der jedoch eine Parteinarbeit für oder gegen seinen Vater während dessen Thronraub vermied. Er kämpfte im II. Almadanischen Garderegiment und brachte es kurzfristig gar bis zum Truchsessens Darpatis. 1023 verweigerte er der Königin den Treueid und ging zu seinem Vater ins Exil. Er und sein minderjähriger Sohn werden von der Baronie Dergelsmund entlehnt.

Ludeger ist zynisch und arrogant. Die Familie ist für ihn das höchste Gut, für deren Machterhalt auch Erpressung, Mord und Bestechung legitim sind. Er ist fest davon überzeugt, dass seine Seele bereits verloren ist und er somit nichts mehr zu verlieren hat.

Funktion: Ludeger von Rabenmund ist die treibende Kraft hinter Answin. Er repräsentiert all jene schlechten Eigenschaften, die Answin bei sich längst überwunden glaubte. Er ist in seinem Handeln absolut kompromiss- und emotionslos.

Zitate:

"Ich bitte nie. Wenn ich bitte, meinen die Leute, sie hätten eine Wahl."

"Sollen sie hassen, wenn sie nur fürchten."

"Unter dem Zeichen des Raben sterben heißt, in Ehre sterben!"

Geboren: 987 BF

Größe: 1,89 Schritt

Haarfarbe: schwarz (mit ersten grauen Strähnen) **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: Vollblut-Intrigant und Staatsmann, kompetenter Kämpfer

Herausragende Eigenschaften: Klugheit, Intuition

Herausragende Talente: Menschenkenntnis, Staatskunst, Überreden, Überzeugen

Seelentier: Schwarze Witwe

RHAZZAZOR

Erscheinung: zu großen Teilen skelettiert, zwanzig Schritt lang, von toten Krähen umgeben, die Kette der Thargunitoth hängt über mürben Schuppen.

Charakter/Geschichte: der Schwarze Drache, Träger des *Thargunitoth-Splitters* und des *Halsbandes der Thargunitoth*, Paktierer im Sechsten Kreis der Verdammnis. Der Namen für das Knochen-Monstrum aus längst vergangenen Zeiten sind viele, sein Auftreten kann bis zurück in die Zeit der Magierkriege oder sogar ins Diamantene Sultanat verfolgt werden. Nur durch seinen 'dreifachen Pakt' aus Seelenpakt, Splitter und dem Halsband (der Kette) der Thargunitoth wird sein untoter Leib noch zusammengehalten, die Regeneration mit dem Blut von Sklaven und dem Theriak aus Glorania erwies sich als zunehmend mühsam und schwierig.

Da seine Seele und seine Astralmacht im Karfunkel sitzen, ist Rhazzazors Seele jedoch vor dem direkten Zugriff Thargunitoths geschützt – ein Umstand, der ihn trotz seines Paktes die Jahrtausende überdauern ließ. Nun aber versucht sich der Schwarze Drache aus seinem Pakt zu winden und mit dem Ritual der Troll-Obeliken wieder ins Leben zu finden, denn die Herrin der Untoten lauert mit ihrem Vertreter Sulman al'Venish nur noch darauf, dass sein Leib vollends zerfällt und der Karfunkel zerschmettert werden kann.

Rhazzazor ist ein unmenschlich grausamer Herrscher, der in seinem Reich mit untoten Augen wachsam herrschte. Erst seit der Schwächung durch die Helden in **SidW** ist er so geschwächt, dass er meist schlafend und alptraumgeplagt im Hort seiner Pyramide liegt.

Geb.: vor Urzeiten **Schuppenfarbe:** rotschwarz
Länge: 21 Schritt **Spannweite:** 23 Schritt
Hort: Pyramide zu Warunk

Kurzcharakteristik: Alptrauherrscher mit Erinnerungen über die Tage des frühen Diamantenen Sultanats hinaus

Zauberkenntnisse: vollendet im Merkmal *Dämonologie (Thargunitoth)*, brillant in *Hellsicht und Heilung*, meisterlich in *Verständigung*, kompetent in *Beherrschung und Kraft*

SÖLDNER, KRIEGER, LANDWEHR

In der folgenden Übersicht finden Sie Werte für verschiedene Typen von Kämpfern. Wir verzichten darauf, bei jeder Begegnung neue Werte anzugeben, damit Sie die Stärke der Gegner der jeweiligen Verfassung und Kampfstärke Ihrer Helden anpassen können. Hier haben Sie alle Werte für kriegerische Begegnungen mit durchschnittlichen menschlichen Gegnern auf einen Blick.

Leichte Reiterei

Säbel: IB 7–10 AT 13–16 PA 12–16 TP 1W+3–1W+5 DK N
LE 30–40 AU 35–47 KO 13–15 MR 4–5 GS 5–6 RS 4–5
Reiten 8–15 (entsprechende Eigenschaften zwischen 13 und 15)

Sonderfertigkeiten:

Unerfahren: Ausfall, Binden, Finte, Meisterparade, Reiterkampf; bewaffnet mit Reitersäbel

Erfahren: dazu Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag; dazu einen *Holz- oder Lederschild*

Veteranen: dazu Gegenhalten, Kampfrelexe, Kampfgespür, Niederwerfen, Schildkampf II, Sturmangriff, evtl. Waffenmeister (Säbel), Windmühle

Lanzenreiter

LE 30–40 AU 35–47 KO 13–15 MR 4–5 RS 7
GS 6/10/14 (Schritt/Trab/Galopp); zu Fuß **GS** 2
TP 1W+6 (bis 5 Schritt Anlauf), 2W+8 (bis 15 Schritt), 3W+10 (16+ Schritt)
Reiten 8–15 (Eigenschaften 13–16), **Lanzen-AT** 16–24

Sonderfertigkeiten (wie *Leichte Reiterei* plus):

Erfahren: Reiterkampf, Kriegsreiterei

Veteranen: Turnierreiterei

Fußvolk: Schwertkämpfer

Langschwert: IB 7–11 AT 13–17 PA 11–17 TP 1W+4–1W+6 DK N
LE 29–39 AU 32–42 KO 13–16 MR 4–6 GS 5 RS 4–6

Sonderfertigkeiten:

Unerfahren: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Wuchtschlag; bewaffnet mit Langschwert und Schild

Erfahren: dazu Ausfall, Binden, Kampfrelexe, Meisterparade, Schildkampf I, Sturmangriff

Veteran: dazu Beidhändiger Kampf I+II, Doppelangriff, Gegenhalten, Kampfrelexe, evtl. Waffenmeister (Langschwert), Windmühle; evtl. *zweites Langschwert*

Fußvolk: einfache Hieb Waffen

Hauptwaffe: IB 5–7 AT 13–17 PA 9–16 TP 1W+5–1W+8 DK N
LE 32–44 AU 40–58 KO 14–16 MR 4–6 GS 7–5 RS 6

Sonderfertigkeiten:

Unerfahren: Niederwerfen, Wuchtschlag; bewaffnet mit Streitkolben, Streitaxt o.ä., dazu Schild

Erfahren: dazu Befreiungsschlag, Meisterparade, Schildspalter, Sturmangriff

Veteran: dazu Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Hammerschlag, Windmühle

Söldner (Beispiele für Zweihand-Waffen)

Schnitter: IB 7–14 AT 14–17 PA 11–14 TP 1W+5 DK NS
Kriegshammer: IB 8–10 AT 14–16 PA 9–12 TP 2W+3 DK N
Glefe o.ä.: IB 9–10 AT 13–15 PA 11–13 TP 1W+4 DK S
LE 30–42 AU 32–48 KO 13–15 RS 5 MR 5–6 GS 4–6

Sonderfertigkeiten:

Unerfahren: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Erfahren: dazu Formation, Kampfrelexe

Veteran: dazu Befreiungsschlag, Binden, Kampfgespür, Klingenturm

Stadtgarde / Landwehr

Säbel/Holzschild: IB 7–11 AT 11–15 PA 14–16 TP 1W+3–1W+4 DK N
Hellebarde: INI 8–9 AT 12–14 PA 10–11 TP 1W+5 DK S
LeP 28–33 AuP 30–35 KO 12–13 MR 3–5 GS 5 RS 3–4

Sonderfertigkeiten:

Erfahren: Aufmerksamkeit, Formation, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag
Stadtgardisten und Landwehrleute fliehen oder ergeben sich meist, wenn ihre LeP auf 10 oder darunter fallen.

Drachengardist

Kompositbogen: FK 20 TP 1W+5*
Schwert: IB 9 AT 15 PA 14 TP 1W+5 DK N
Schwert/Holzsch.: IB 8 AT 14 PA 17 TP 1W+5 DK N
LE 35 AU 35 KO 14 RS 6 MR 5 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Kampfrelexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Wuchtschlag

ANHANG II: ARTEFAKTE

DER TROLL-OBELISK UND DIE VIER STELEN

»... ergab die magische *Examinatio*, dass das trollische Artefakt den Fluss der Kraft Sumus in Einfluss nehmen soll. Die Matrices sind sehr harmonisch gewoben, ohne aber Grundzüge der Gildenmagie erkennen zu lassen. So einfach die Struktur auch scheint, so groß ist doch die Wirkung: Verderbte Ritualorte oder brach liegende Lokalitäten, wie sie sich nach den Magierkriegen zuhauf im Land finden lassen, könnten durch einen solchen Obelisk auf Dauer wieder 'in Fluss' geraten. Nach dem Tod von Magister Rotbein durch den gestrigen Einsturz des Ganges müssen wir die Untersuchungen allerdings vorzeitig abbrechen ...«

—aus einem Forschungsbericht der Akademie zu Rommilys über den in einer Trollzacken-Mine gefundenen Obelisk, 642 BF

Beschreibung: Einst maß der rötlich-graue, annähernd runde Granitobelisk etwa 20 Schritt Höhe und 5 Schritt im Durchmesser. Die Seiten waren grob behauen und wiesen allerhand trollische Linien und Spiralen auf, die wahrscheinlich auf die Funktion solcher Obelisk als 'heilende Nadeln in Sumus Leib' hindeuteten. Dann aber wurde der riesige Stein der Länge nach grob in vier schmalere Stelen gespalten. Anschließend wurden auf der Außenseite einer jeden Stele von den Magiern um Sulman al'Venish und Ignicria von Rashdul ein Satz Arkanoglyphen über die trollischen Linien gemeißelt. Einmal aktiviert, pulsieren die Stelen in einem grünlichen Licht.

MAGIETHEORETISCHER HINTERGRUND

Vor Jahr(zehn)tausenden waren es die Schamanen der Trolle, die sich darum sorgten, die 'Lebensadern Sumus' zu überwachen und entsprechende 'Wunden zu heilen' (sprich: den Sikaryan-Fluss auf Aventurien zu ihren Zwecken zu steuern). Dazu erschufen sie mit den *Rautschakrumms* genannten Troll-Obelisk gewaltige magische Artefakte, die den Fluss des Sikaryans beeinflussen sollten.

Einen solchen Obelisk, gefunden in einer Mine in den Trollzacken, will nun Rhazzazor für sein frevlerisches Sikaryan-Ritual benutzen: Nachdem der Stein präpariert wurde, hat sich die ursprünglich verteilende Funktion ins Gegenteil verkehrt. Die Matrices an den Bruchstellen ziehen nun das Sikaryan der unmittelbaren Umgebung an, das wiederum nur in geringen Mengen wieder austreten kann. So 'laden' sich die Stelen immer mehr mit Sikaryan auf.

Hinzu kommt, dass Rhazzazor die Stelen in einem 'Drachenviereck' von Gareth über Wehrheim, der Schwarzen Sichel und Rommilys aufstellen lässt – die Bruchstellen einander zugewandt. Und so beginnen die gewaltsam von einander getrennten Teile des Obelisk in eben diesem Viereck dem Land das Sikaryan zu entziehen und zu speichern. Dieser Prozess nimmt über Wochen und Monate zu, schlägt sich zunächst jedoch nur in wenigen Nebeneffekten nieder. Einige von diesen sind: zunehmende Erschöpfungs-Erscheinungen und Krankheitsanfälligkeit im zentralen Mittelreich (eventuell als unbekannte Seuche interpretiert), Schwächeanfälle in der unmittelbaren Umgebung, das schnellere Verrotten von organischem Material und zunehmende Wetterkapriolen (wie der extrem harsche Winter).

Zum Thema Sikaryan siehe AdA 73 und GKM 5.

DER RITUAL-FOKUS UND DIE ARKANOGLYPHEN

Das in den Stelen gespeicherte Sikaryan kann diesen durch diverse magische Beeinflussungen auch wieder entströmen. Ein zielgerichtetes 'Abzapfen' ist allerdings nur mit einem speziell dafür präparierten Fokus in Form eines Ritualgegenstandes möglich. Diese Funktion übernehmen für Mirona ya Menario ein speziell angefertigter Dolch mit einem Sangurit-Kristall als Kraftspeicher, für Rhazzazor das Kaiserschwert *Silpion* mit Diamanten als Kraftspeicher (siehe unten).

Um die verteilende Kraft der Stelen ins Gegenteil zu verkehren, haben die Magier um Sulman al'Venish nach der Spaltung auf der Außenseite jeder Stele einen machtvollen Zauberspruch in Form von vier

Arkanoglyphen-Sätzen uralamidischen Ursprungs eingemeißelt. Ein Arkanoglyphen-Satz besteht aus etwa einhundert gleichartigen Zaubersymbolen, die in verschlungener Weise auf einer Stele angebracht sind. Erst zusammen bilden diese Arkanoglyphen (SRD 60ff.) die Macht, das Sikaryan auf den gewählten Ritualfokus umzuleiten.

Da die Zaubersymbole in den Stelen uraltes Wissen sind, das Rhazzazor und Sulman erst durch lange Forschungen und dämonische Wissensquellen erlangen konnten, ist es unwahrscheinlich, dass die Helden die Wirkung der Glyphen sofort erkennen können. Zudem wird der Hintergrund des gesamten Rituals erst dann klar, wenn alle vier Zaubersymbole-Sätze gefunden wurden (oder die Helden Näheres vom Seelensammler Sulman erfahren).

Eine *Magiekunde*-Probe +14 (+7 bei Kenntnis der SF Zaubersymbole, eventuell noch erleichtert um eine Spezialisierung *Magiehistorie* oder hilfreiche Zauberbücher) erlaubt je nach TaP* ein mehr oder minder detailliertes Lesen der Glyphen:

Glyphe der Sikaryan-Attraktion (Rommilys)

Komplexität: 7

Komponenten: Glyphen *Wandlung*, *Ziel* und *Leben*, zudem Sigillen für die anderen Stelen und das Ritualgebiet

Wirkung: Dieses Zaubersymbol sorgt maßgeblich dafür, dass die Stelen das Sikaryan des 'Ritualkreises' (also des Drachenvierecks) anzuheben und zu bündeln versuchen. Man könnte sagen, dass diese Glyphe der ursprüngliche Antrieb des Rituals ist.

Merkmale: *Form*

Glyphe des magischen Einschlusses (Keranvor)

Komplexität: 6

Komponenten: Glyphen *Ziel*, *Verstärkung* und *Leben*, zudem Sigillen für die anderen Stelen

Wirkung: Diese Glyphe bewirkt, dass das entzogene Sikaryan den Stelen nicht sofort wieder entweicht, sondern in ihnen gespeichert wird. Abgesehen von leichten 'Diffusionen' in die unmittelbare Umgebung hält diese Speicherung so lange an, bis die Kapazität der Stelen überschritten ist und zu einer Zerstörung der Steine führt.

Merkmale: *Form* und *Objekt*

Glyphe des lechzenden Raubes (Wehrheim)

Komplexität: 8

Komponenten: Glyphen *Ziel*, *Verstärkung*, *Wandlung* und *Leben*, zudem Sigillen für die anderen Stelen

Wirkung: Diese besondere Glyphe wird insbesondere im finalen Höhepunkt des Rituals ausschlaggebend: Sobald einer Stele durch Magie Sikaryan entzogen wird, wird durch dieses Zaubersymbol der Verlust sofort auszugleichen versucht. Wenn sich also Rhazzazor am Ende mit der ganzen Lebenskraft aufpumpen will, entziehen die Stelen sofort wieder neues Sikaryan aus dem zentralen Mittelreich und geben es durch den Zauber in der Stele in Gareth ebenfalls sofort wieder ab – ein unendlicher Kreislauf, der ganze Landschaften in Einöden verwandeln könnte.

Merkmale: *Form* und *Objekt*

Glyphe der Fokus-Konzentration (Gareth)

Komplexität: 9

Komponenten: Glyphen *Ziel*, *Verstärkung*, *Kraft*, *Wandlung* und *Leben*, zudem Sigille für das Kaiserschwert

Wirkung: Dieses mächtige Zaubersymbol legt den Fokus fest, in dem sich das den Stelen entströmende Sikaryan sammeln soll: das eigens dafür präparierte Kaiserschwert *Silpion* bzw. den Diamanten als Kraftspeicher im Knauf. Entscheidend aber ist, dass das wichtigste Paraphernalium *Kaiserblut* ist – Symbol des Lebens des Kaiserlandes. Sobald *Silpion* mit Kaiserblut benetzt wird und sich das Schwert im Ritualfeld der Stelen befindet (also im zentralen Mittelreich), fließt das Sikaryan in das Schwert. Die darin eingelassenen Diamanten dienen

als Kraftspeicher, die die gesammelte Kraft des Lebens an den Anwender weitergeben. Ursprünglich wollte Rhazzazor so nach der Entlassung aus dem Pakt wieder ins Leben zurückkehren, nach der Vereitelung dieses Plans nutzt er die Lebenskraft, um die Macht seiner Untoten Herrin in der ihn bindenden Kette schlicht zu sprengen.

Merkmale: *Kraft, Form und Objekt*

ZERSTÖRBARKEIT

Die Zauberzeichen könnten theoretisch mit den merkmalspezifischen Antimagie-Formeln (VERWANDLUNG BEENDEN und OBJEKT ENTZAUBERN) entzaubert werden, jedoch sind hier eine Probe +18 und 15 AsP notwendig – für eine einzelne Glyph. Auf jeder Stele aber befindet sich ein Satz von etwa 100 Zeichen. Zudem könnte Sulman die Glyphen auch notfalls wieder aktivieren. Ein DESTRUCTIBO (ebenfalls +18, 15 AsP, davon 1 permanent) würde eine Reaktivierung verhindern.

Die vier Stelen selbst sind so gut wie nicht zu zerstören, da sie vor dem Aufstellen elementar verstärkt worden sind. Erst wenn der Sikaryan-Fluss zu stark wird, würden sie von Innen heraus langsam, aber beständig an Struktur verlieren, porös werden und schließlich in sich zusammenfallen. Damit wären sowohl die angebrachten Glyphen zerstört als auch das Ritual beendet. Die elementare Verstärkung lässt sich mit einem ANALYS +10 erkennen.

DER HAUCH DES VERDERBENS

Der stetig ansteigende Sikaryan-Entzug macht sich für die Helden und die Menschen im zentralen Mittelreich als eine Art Seuche oder Krankheit bemerkbar, deren Steigerung sich in fünf Stufen zusammenfassen lässt:

- In unmittelbarer Nähe der Stelen fühlt man sich zunehmend schwach und 'ausgelaugt'. In Wehrheim und Keranvor beträgt dieser Radius etwa 10 bis 50 Schritt, in Rommilys bereits 50 bis 100, und in Gareth 200 bis 300 Schritt. Spätestens dort erzählen die Menschen von 'Kranken' und 'Schwachen' in diesem Gebiet.

- Nach einer langen Aufbauphase hat sich der Sikaryan-Entzug soweit gesteigert, dass eine generelle Schwäche und Krankheitsanfälligkeit im Land grassiert. Die Menschen werden bleicher, Alte und Schwache könnten plötzlich über Nacht sterben. Dies geschieht ab Anfang Boron. Spätestens jetzt gilt allgemein als gesichert, dass eine Seuche im Land umgeht, parallel zu den bisherigen Berichten über Krankheiten und Seuchen nach dem Krieg. Immer öfter fallen die Namen 'Todeshauch' oder 'Hauch des Verderbens'. Ab Hesinde sind die KK und die KO jedes Helden um 1 Punkt gesenkt.

- Ab Ende Tsa wird der 'Sikaryan-Sog' deutlich stärker. Jeder, der nun zu Tode kommt, löst sich langsam, aber sichtbar auf, wird schwarz und zersetzt sich. Man sieht, wie sich kleine schwarze Partikel vom toten Körper lösen und durch die Luft schwirren. Die Leute glauben noch immer, dass die Sterbenden vom 'Pesthauch' befallen sind. Auffällig: Diese Toten lassen sich kaum noch als Untote erheben. Ab Phex werden zusätzlich die GE und die KO jedes Helden um einen (weiteren) Punkt gesenkt.

- Kurz vor der Schlacht der drei Kaiser sind nun auch die Lebenden vom Pesthauch betroffen und sehen, wie sich ständig schwarzer Staub auf ihrer Haut findet. Die ersten Menschen brechen zusammen. Dieses Phänomen steigert sich, und die Luft wird immer mehr von schwarzem Staub und Nebel erfüllt. Zum Teil verdunkeln Schwaden, die die Körper verlassen, die Luft. Zu diesem Zeitpunkt können Sie nach freiem Entscheid noch einmal Werte der Helden senken.

- Wenn Rhazzazor schließlich auf dem Schlachtfeld erscheint, wird er von dem schwarzen Sturm begleitet. Jetzt droht jedem im zentralen Mittelreich jederzeit der Tod durch Erschöpfung und Verlust der Lebenskraft. Nur noch die Stärksten sind fähig, sich gegen den Schwarzen Drachen zu stellen – und jene, die die Schutzglyphen des Rakolus auf der Stirn tragen.

SILPION

Beschreibung: Das Kaiserschwert *Silpion*, ein langes Tuzakmesser aus schwarzem, maraskanischem Endurium, ist reich mit Diamanten besetzt, mit Handbügeln in Form zweier sich windender Schlangen – eine filigrane Arbeit.

Hintergrund: *Silpion* wurde auf Maraskan vom Meisterschmied *Grijomac* für Kaiser Retos Schwiegervater als Hochzeitsgeschenk an seinen kaiserlichen Schwiegersohn gefertigt. Das Geschenk wurde gemacht, die Hochzeit fand statt, und aus der Verbindung Retos mit Damaris von Maraskan gingen die Kinder Hal und Selinde hervor. Als Kaiser Reto Jahre später zurückkehrte, um Maraskan zu erobern, starben unter den Hieben der Klinge sowohl Damaris' Vater als auch der Schmied der Klinge – seitdem gilt die Waffe als unheilbringend und verflucht. *Silpions Fluch:* Der Schmied *Silpions*, *Grijomac*, sprach vor seinem Tod einen Fluch aus, der sich an die Klinge heftete: dass die Klinge Unglück über seine Träger und deren Gefolgsleute brächte, bis sie kaiserliches Blut schmecken würde. Tatsächlich ging in der Ritterschaft der Aberglaube um, dass jene, die mit *Silpion* zu Rittern geschlagen wurden, oft schon in einer der nächsten Schlachten des Todes seien. Schließlich ging man dazu über, den Zweihänder *Alverantreu* für solche Zeremonien zu verwenden.

Rhazzazor sah, dass ihm der Fluch auf der Klinge (der nur mit einer AURAPRÜFUNG erkennbar ist) und ihr Durst nach Kaiserblut sowie der Status des Schwertes als Reichsschwert genau das verschaffen würden, was er für die Vollendung seines Rituals noch benötigt: die symbolische Opferung des Blutes des Herrschers, um danach die Opferung des Volkes vollziehen zu können.

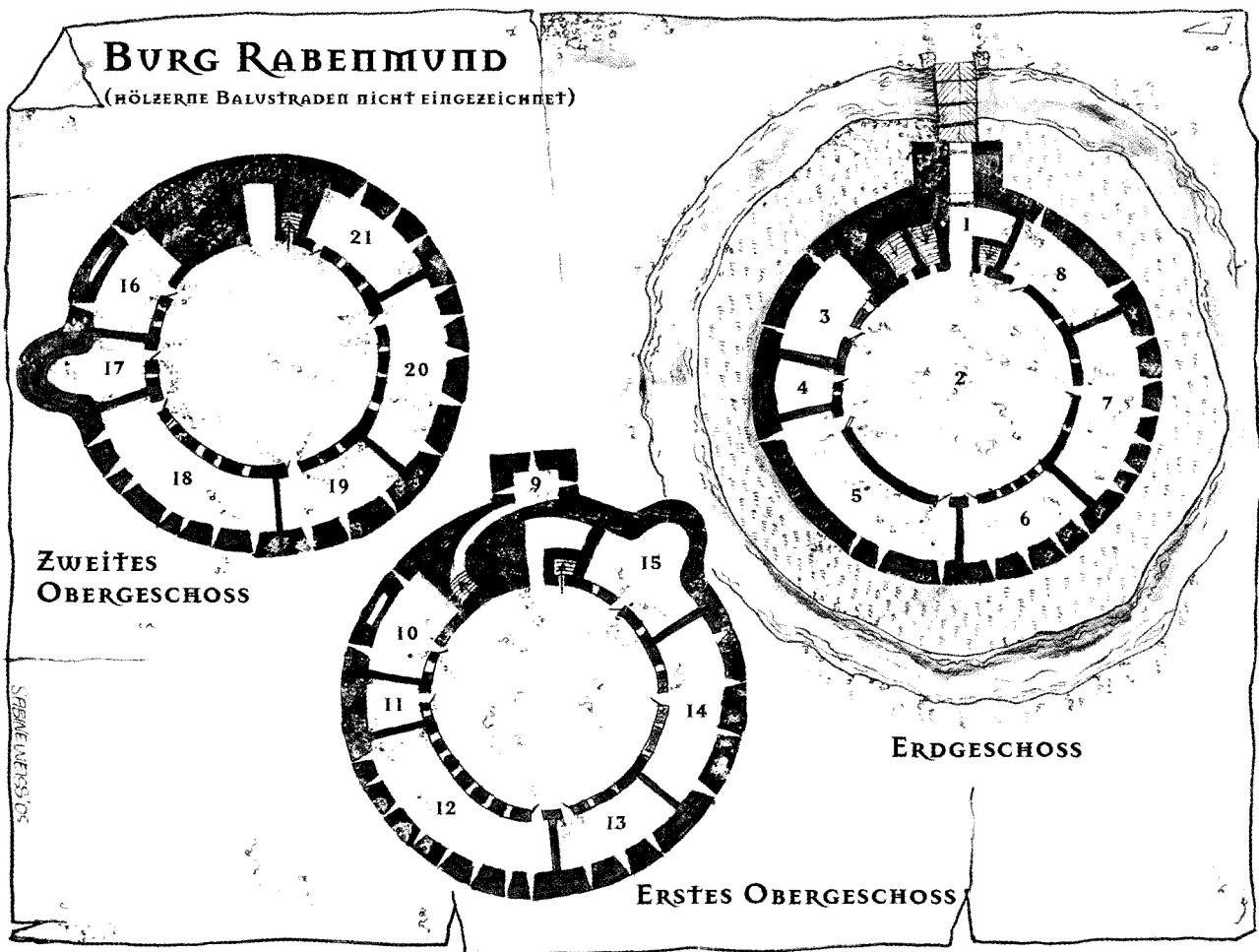
DER SPLITTER THARGUNITOHS

Beschreibung: ein gezackter, schwarzblau pulsierender Splitter aus undefinierbarem Material von der Länge eines Unterarms. In seiner Nähe stinkt es leicht nach Verwesung, bei näherer Betrachtung scheinen sich Totenschädel im Innern abzubilden. Der Splitter wirkt fremd und widernatürlich – ein Stachel im Fleisch des Diesseits.

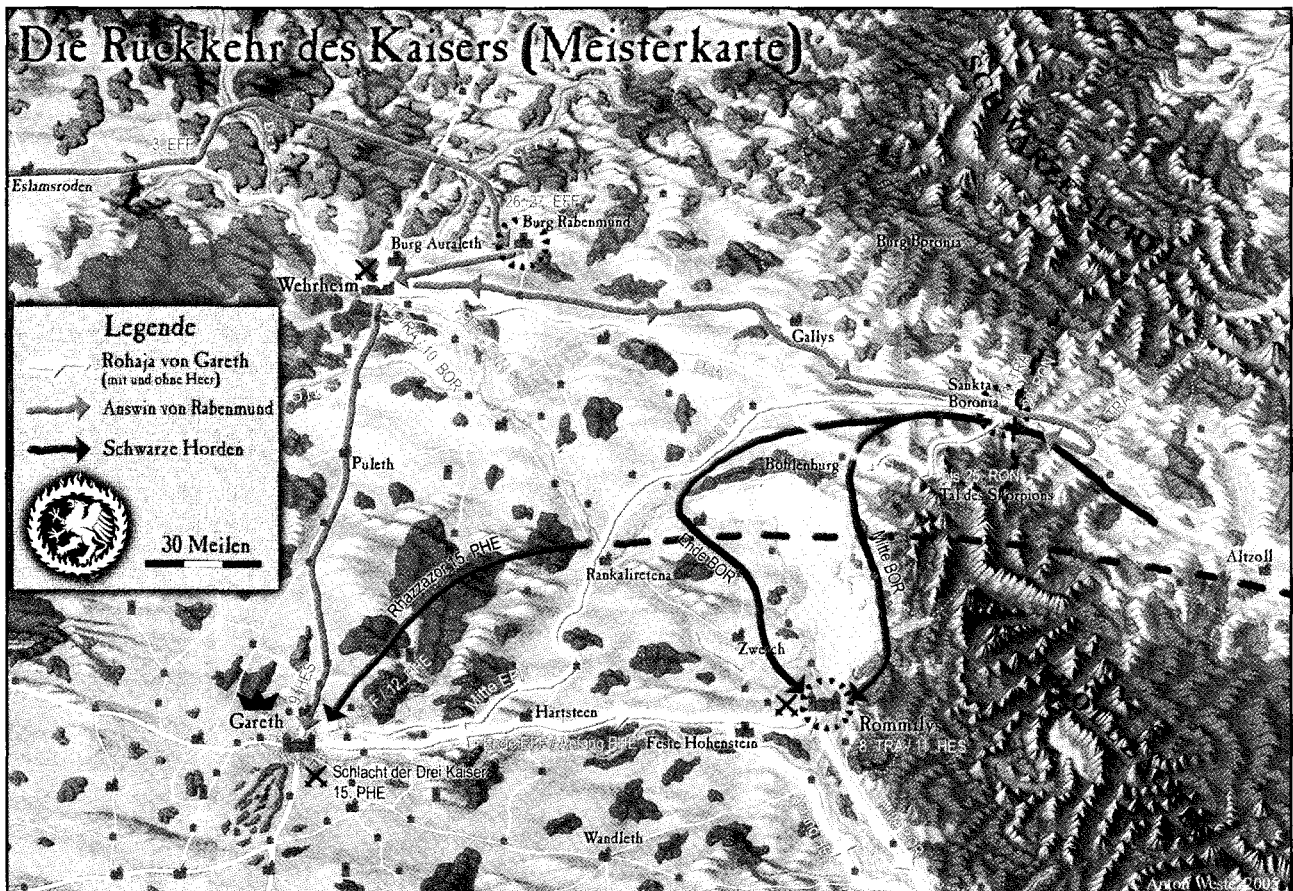
Hintergrund: Einst Teil der Dämonenkrone Borbarads, ist der Splitter die derische Manifestation von dessen Pakt mit der Erzdämonin Thargunitoth. Rhazzazor beanspruchte ihn für sich (sozusagen sein zweiter Pakt mit der Herrin der Untoten) und schöpft daraus große Macht über Alpträume und Untote.

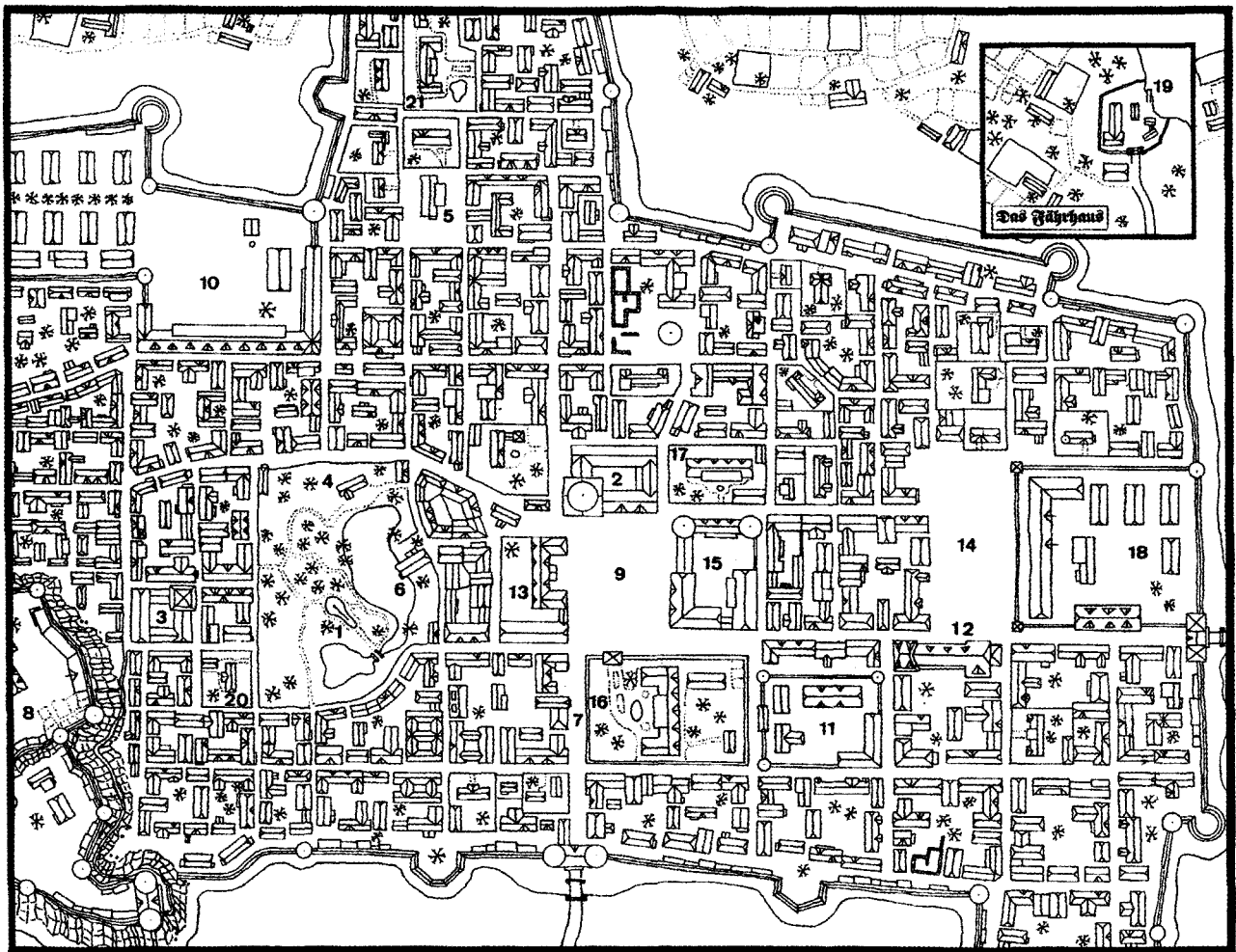
Zu regeltechnischen Auswirkungen des Splitters auf einen Helden orientieren Sie sich bitte an den Hinweisen zum Agrimoth-Splitter in AdA 9. Die entsprechenden Schlechten Eigenschaften sind aber eine nekromantische *Morbidität* oder *Schlaflosigkeit* (AG 159). Für einen paktierenden Helden ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe stets zusätzlich um die doppelte Paktstufe erschwert.



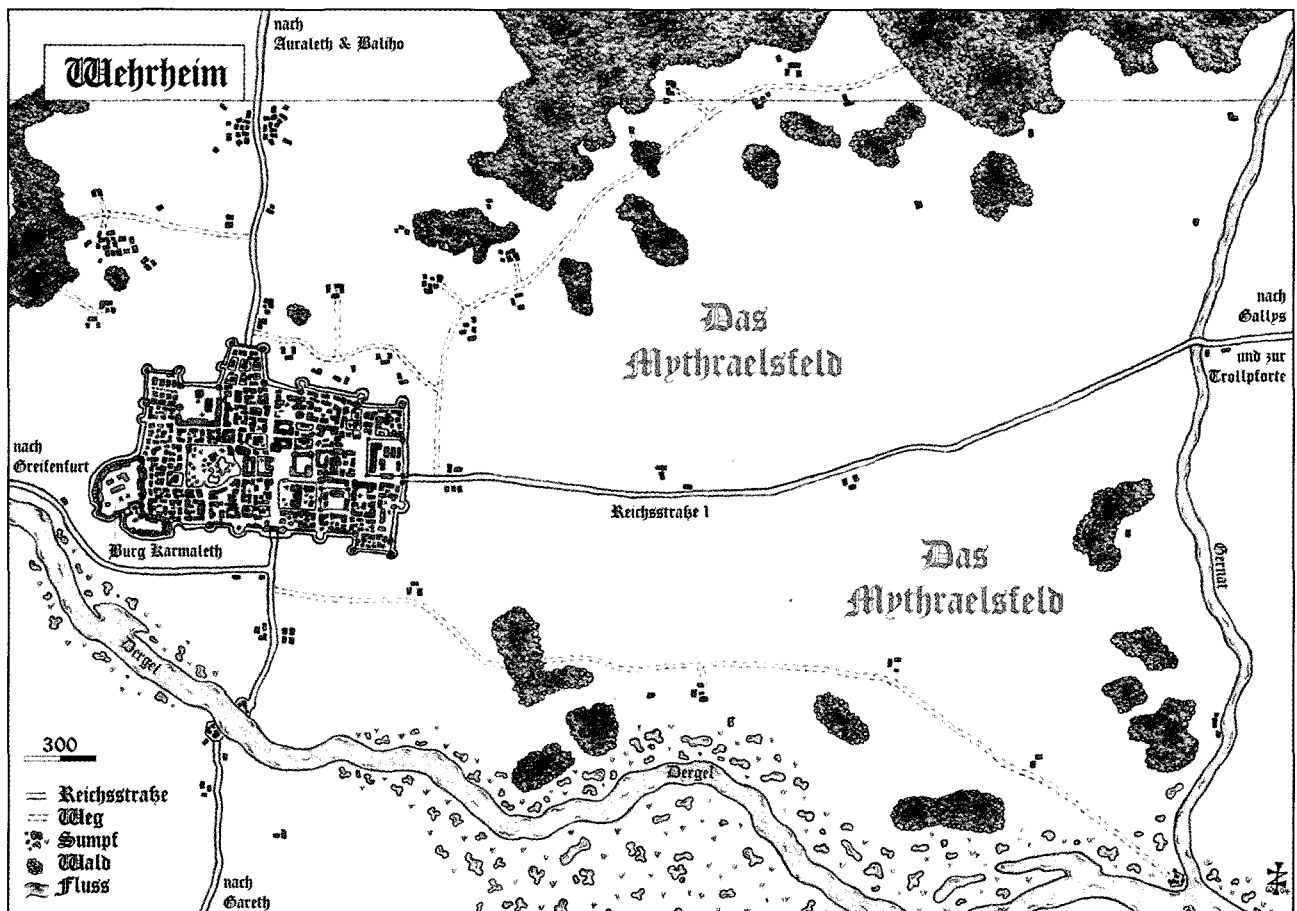


1 Torhaus, 2 Innenhof, 3 Küche, 4 Knappen, 5 Stallungen, 6 Diensthofen, 7/8 Vorräte, 9 Pechkammer, 10 Wachmannschaften, 11 Waffenkammer, 12 Haupthalle, 13 Haushofmeister, 14 Burgkapelle, 15 Bad/Aborte, 16 Schlafzimmer Burgherr, 17 Privat-Bad und -Abort, 18 Arbeitszimmer, 19 Schlafzimmer, 20 Gästezimmer, 21 Waffenkammer

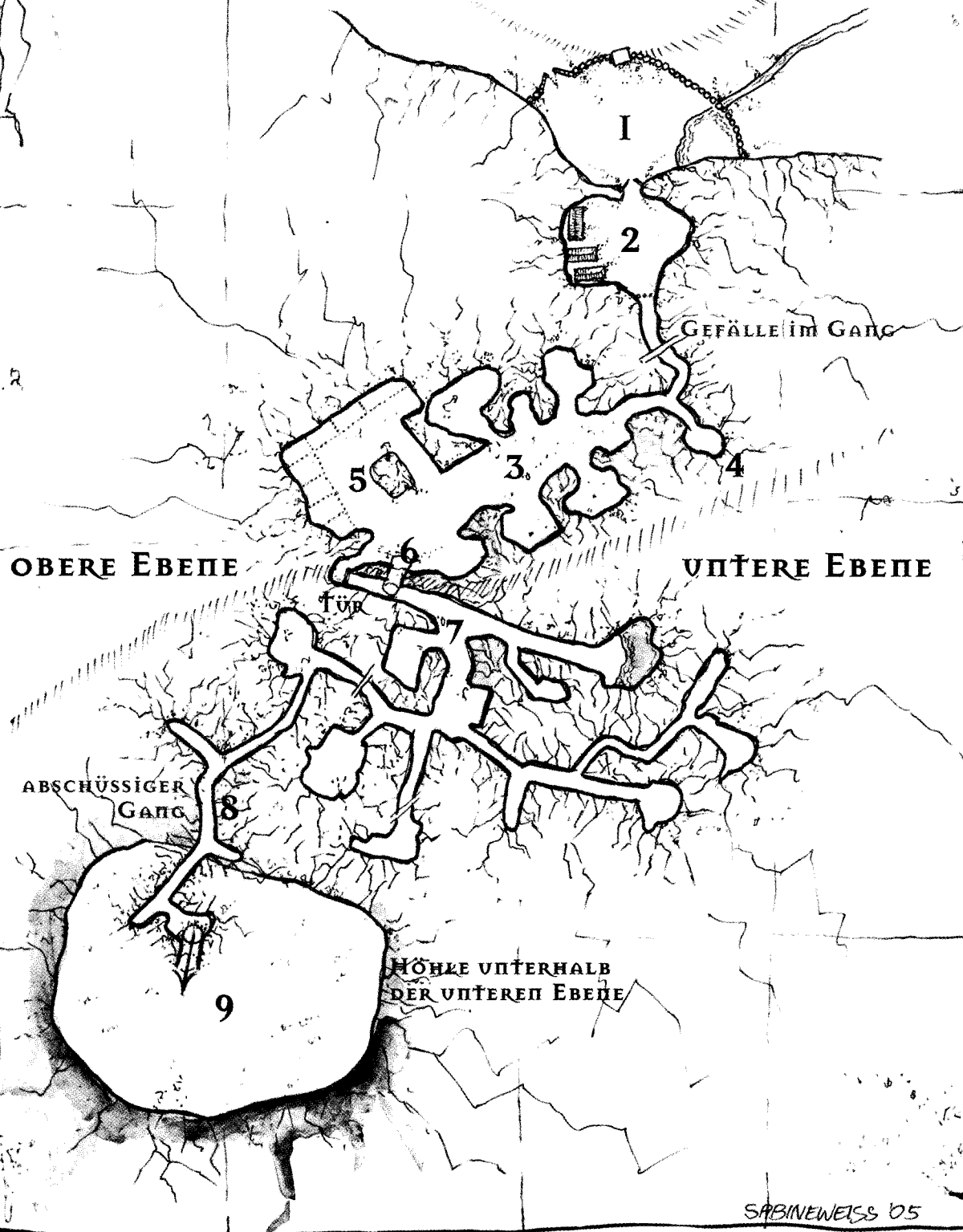




1 Rahja-T., 2 Praios-T., 3 Rondra-T., 4 Tsa-T., 5 Ingerimm-T., 6 Efferd-T., 7 Fährstraße, 8 Burg Karmaleth, 9 Markt, 10/11/18 Kasernen, 12 Stadtwache, 13 Magistrat, 14 Viehmarkt, 15 Akademie, 16 Residenz d. Stadtvogts, 17 Residenz d. Landvogts, 19 Fährhaus, 20 Invalidenheim, 21 Fechtschule Gunnbrecht



DIE SILBERMINE



ZEITTADEL – DAS JAHR DES FEVERS

SCHLACHT IN DEN WOLKEN

Winter 1027: Die Helden erhalten eine Einladung zum Frühlingsturnier von Gareth und zum Allaventurischen Konvent der Magie.

Anfang Phex 1027 bis Praios 1028: Überfälle der Orks auf Gebiete des mittleren Finsterkamms

21. Phex 1027: Balphemor von Punin und die Sphinx Serania überqueren die Sichel. Serania besucht in Menschengestalt Burg Gryffenstein und becirct den Burgherren Geromar von Streitzig.

25. Phex 1027: Die Helden erreichen Gareth, um am Kaiserlichen Turnier teilzunehmen. Die Sphinx kann den ersten Greifen fangen.

26. Phex 1027: In Gareth bemerken Aves-Priester zahlreiche tote Vögel. Die Zugvögel kehren nicht zurück.

28. Phex 1027: Serania fängt den zweiten Greifen.

29. Phex 1027: Eröffnung des Frühlingsturniers an der Alten Residenz zu Gareth; Weihegottesdienst; erster Turniertag; der Schwarze Ritter erscheint.

1. Peraine 1027: Die Helden treffen auf den Zwergenprinzen Laurom Sohn des Arom, dem die Lanze *Finsterfang* gestohlen wurde.

2. Peraine 1027: Balphemor öffnet die Grotte Keranvor und sieht sich mit den Schutzkreisen Obarans konfrontiert. In Gareth befallen den Greif Vorahnungen, während Balphemor langsam die Schutzsiegel überwindet. Der Herold entsendet den Ucuriaten Holgrir zum Gehörnten Kaiser.

3. Peraine 1027: Serania fängt die Seele des dritten Greifen Malachan.

4. Peraine 1027: Letzter Turniertag. Balphemor hat den Greifenleib Obarans erreicht und beginnt, sein Blut zur Vorbereitung des Seelenmühlenrituals zu nutzen. Gleichzeitig bricht der Greif in Gareth zusammen und fällt in ein Delirium. Auf dem Schlussbankett des Turniers überbringt Udalbert von Wertlingen die Drohung Galottas. Dexter Nemrod und Emer beauftragen die Helden, das Verschwinden der Greifen in der Schwarzen Sichel aufzuklären.

5. Peraine 1027: Die Helden brechen Richtung Schwarze Sichel auf. Holgrir erreicht Gallys.

6. Peraine 1027: Serania fängt den vierten Greifen. Holgrir bricht in die Schwarze Sichel auf.

7. Peraine 1027: die Helden in Wehrheim

9. Peraine 1027: die Helden in Gallys

10. Peraine 1027: Die Helden reisen in die Schwarze Sichel und treffen auf Tyros Prahe und das Praios-Kloster Sankt Kathay. Abends kann Serania den fünften Greifen verführen.

11. Peraine 1027: Die Helden stoßen auf verlorene Greifenfedern und untersuchen den Greifenhorst Malachans.

12. Peraine 1027: Die Helden treffen auf den Greif Vingoran.

13. Peraine 1027: Holgrir wird von Balphemor beim Gehörnten Kaiser in ein Schwein verwandelt. Die Helden halten Marodeure aus Transysilien auf und sehen abends, wie die Sphinx den sechsten Greifen fängt.

14. Peraine 1027: Die Helden entdecken Holgrirs Pferd und treffen auf Burg Gryffenstein beim Gehörnten Kaiser ein. Die Helden kommen hinter Seranias Geheimnis, der es gelingt, den siebten und achten Greifen (Vingoran) einzufangen. Sie flieht nach der Entdeckung zum Gehörnten Kaiser.

16. Peraine 1027: Die Ogermauer öffnet sich und entlässt den Endlosen Heerwurm unter der dämonischen Dunkelwolke nach Westen. Boten alarmieren Wehrheim. Sankta Boronia wird heftig von den Truppen von Lucardus von Kemet und Mirona ya Menario umkämpft und verhüllt sich unter Anrufung der Heiligen Etilia schließlich in einem Nebel des Vergessens. So misslingt erneut der Diebstahl der Fingerknochen Etilias.

18. Peraine 1027: Die Helden erhalten Zugang zu *Keranvor* und verhindern die Greifenverwandlung knapp. Obaran und die Greifenseelen reisen nach Alveran. Der Endlose Heerwurm verlässt derweil die Ausläufer der Berge und kommt ins dichter besiedelte darpatische Land. In Rommilys macht sich Fürstin Irmegunde von Rabenmund mit ihrem versammelten Heer auf, um den bedrohten nördlichen Provinzen beizustehen.

20. Peraine 1027: Die Helden erreichen Gallys, an dem der Endlose Heerwurm langsam vorbeimarschiert. Sulman al'Venish besetzt als verhüllter 'Lumpensammler' den Ort und sucht von dort nach der Skorpion-Mine.

21. Peraine 1027: Der Allaventurische Konvent der Magie wird zu Gareth im Tumult eröffnet, einige Weißmagier reisen gen Wehrheim ab. Einheiten aus dem zentralen Mittelreich sammeln sich beim Stählernen Herz am Dergel.

23. Peraine 1027: Die Helden erreichen Wehrheim, wo auch Königin Rohaja eintrifft. Die Abenteurer dringen auf Dexter Nemrods Weisung in Burg Auraeth ein, um die Plagenknolle mit dem Wahren Namen des Rahastes zu erbeuten.

24. Peraine 1027: *Schlacht auf dem Mythraelsfeld.* Das vereinte Reichsheer kann den Endlosen Heerwurm schlagen, doch die Fliegende Festung vernichtet Wehrheim und Heer mit dem Magnum Opus des Weltenbrandes. Hochkönig Albrax erlebt eine Vision von der Heldenzeit der Zwerge, Rohaja wird vermisst, Leomar schlägt sich schwer verletzt in die Wälder. Die Helden werden von Gargylen nach Kholak-Kai geschleppt. Mirona ya Menario bringt die Ruinen von Wehrheim unter nekromantische Kontrolle. Lucardus von Kemet zieht zurück Richtung Gallys, um mit seinen Truppen das Golgariten-Kloster Boronia zu erobern (damit er Rhazzazors Plan, die Pforte Uthars zu zerschlagen, umsetzen kann).

25. Peraine 1027: Die Helden kommen dank Leonardos Hilfe frei und versuchen, nach Gareth durchzukommen. Derweil findet der Deserteur Garvin Königin Rohaja ohne Gedächtnis und ohne Standesinsignien auf dem Schlachtfeld und bringt sie ins Hinterland.

26. Peraine 1027: Die Helden erreichen Gareth, das Panik, Flucht und Plünderungen erlebt. Mit einer Ansprache Emers beginnen die Vorbereitungen zum Kampf gegen Galotta und Rhazzazor. Sulman al'Venish übernimmt derweil die Kontrolle über die Silbermine in den Trollzacken und lässt dort die Arbeiter nach dem Troll-Obelisk graben – für das Sikaryan-Ritual Rhazzazors.

28. Peraine 1027: Answin von Rabenmund erfährt über Brieftauben vom Untergang Wehrheims, unterschätzt aber noch die Größe der Streitmacht der 'Unheiligen Allianz'. Er beginnt vor allem in Uhdenberg und im Svellttal mit der Anwerbung von Söldnern.

29. Peraine 1027: *Schlacht in den Wolken.* Flugdämonen und Luftgefährte fallen über Gareth her. Abends erreicht die Festung Kholak-Kai die Stadt und beginnt mit ihrem Vernichtungswerk. Die Helden dringen mit den Greifen zur Festung vor, können Rhazzazor vertreiben, Galotta töten und Leonardo befreien. Die Festung stürzt ab und zerstört Neu-Gareth; die Angreifer zerstreuen sich. Rhazzazor droht an, binnen Jahresfrist zurückzukehren.

30. Peraine 1027: Rhazzazor schmiedet Emer an die Goldene Pyramide von Warunk. Graf Orsino gelangt in Gareth in Besitz des Auges des Morgens.

AUS DER ASCHE

1. Ingerimm 1027: Suche nach Informationen zum *Stab des Vergessens* und nach dem Auge des Morgens. Verschwinden des Agrimoth-Splitters und Leonardos. Der Rat der Helden tritt offiziell zusammen.

2. Ingerimm 1027: Das Geheime Reichssiegel wird gefunden. Lucardus von Kemet gelingt es nach einwöchiger Belagerung, das Golgariten-Kloster Burg Boronia zu erobern. Von hier aus hofft er, einen Weg zum verhüllten Sankta Boronia zu finden. Die Folterungen der Golgariten in Burg Boronia beginnen.

3. Ingerimm 1027: Die Helden brechen von Gareth zum Reichskongress nach Elenvina auf.

4. Ingerimm 1027: Asmodeus von Andergast zieht seine Truppen zusammen und macht sich auf den Marsch nach Rommilys.

Anfang Ingerimm 1027: Späher Answins bemerken den Einfall der Orks nach Weiden und Greifenfurt. Gleichzeitig erreicht Answin die Nachricht vom Fall Gareths. Ihm wird das wahre Ausmaß der Katastrophe bewusst. Er schickt eine Nachricht an Graf Orsino von Falkenhag nach Elenvina. Gleichzeitig schließt er einen Pakt mit Mardugh Orkhan für die Befreiung von Greifenfurt.

Anfang Ingerimm 1027: Boten berichten in Rommilys von Truppen unter dem Banner des Dämonenkaiserreiches, die auf die Stadt zumarschieren. Panik und Tumulte brechen aus, Plünderungen in der Stadt und flüchtende Bewohner. Boten überbringen die Nachricht von der Bedrohung Rommilys' an Fürstin Irmegunde, die sofort im Gewaltmarsch kehrtmacht.

6. Ingerimm 1027: Die Helden besteigen die *Forelle* in Ferdok. In Elenvina wird der Reichskongress eröffnet.

10. Ingerimm 1027: Ankunft der Helden in Elenvina, Vortrag vor dem Reichskongress und Besprechung mit Prinz Selindian

11. Ingerimm 1027: Der erste Zusammenstoß zwischen Alberniern und Nordmärkern. Abends eventuell Audienz bei Herzog Jast Gorsam. Die Helden treffen am Abend auch Graf Orsino. Danach wird dieser von Answins geplanter Rückkehr ins Mittelreich informiert. Er erhält eine Elfenbeingemme, Answins zweiten Schlüssel für eine Schatzhöhle im Kosch, in der die beiden Männer

eine eiserne Reserve für Notzeiten angelegt haben. Orsino zögert und vertraut zunächst noch auf den Reichskongress und die Unterstützung Jast Gorsams vom Großen Fluss.

11./12. Ingerimm 1027: *Schlacht um Rommilys:* Nach einem Gewaltmarsch erreicht Irmegundes Heer am Abend noch rechtzeitig Rommilys. Doch gleichzeitig marschieren in der Nacht auch die Truppen von Asmodeus vor Rommilys auf. Die Schlacht tobt bis nach Mitternacht. Irmegunde muss sich geschlagen mit ihren Truppen auf den Hohenstein zurückziehen, während Asmodeus und seine Truppen Rommilys brandschatzen. Allein der Stadtteil Friedensstadt kann durch die Travia-Kirche gehalten werden. In Rommilys bricht eine Schreckensherrschaft an.

12. Ingerimm 1027: Ernennung von Großfürst Selindian zum Kronprinzen des Reiches. Abends: Attentat auf die Gräfin von Honingen mit Kampf der Adligen auf Gut Grötzentruz.

13. Ingerimm 1027: Reichsregent Jast Gorsam erklärt Rohaja von Gareth für verschollen und sichert sich so die Regentschaft auf zwölf Jahre. Albertainia kündigt dem Reich die Lehnstreue.

14. Ingerimm 1027: Ausmarsch der Albertainier. Abends Gründung des 'Bundes von Greif und Fuchs'.

15. bis 16. Ingerimm 1027: Abends evtl. Einstieg der Helden in Galottas Turm.

Mitte Ingerimm 1027: Der Golgariten-Knappe Jospo fällt in Sankta Boronia in einen komatösen Alptrautschlaf und erhält durch Rhazzazors Drachenschuppe in Alptrautbotschaften den Auftrag, die Fingerknochen Etilias zu stehlen.

17. Ingerimm 1027: Abschlussfeier des Reichskongresses. Helden steigen in die Herzogenfeste ein und stehlen das Auge des Morgens. Orsino von Falkenhag ist noch vor Abschluss des Kongresses abgereist. Er beginnt heimlich, Söldner in den Nordmarken und im Kosch zu sammeln und weitere Verbündete für Answin zu finden. Dort holt er den Schatz aus dem Kosch, um die Kassen zu füllen.

18. Ingerimm 1027: Aufbruch der Helden nach Honingen

23. Ingerimm 1027: Die Gräfin von Honingen wird von den Kaiserlichen verhaftet. Im Kosch kann der Alagrimm vernichtet werden.

24. Ingerimm 1027: Ankunft der Helden in Honingen

29. Ingerimm 1027: Die Helden befreien die Gräfin von Honingen.

30. Ingerimm 1027: Die Nordmärker Verstärkung erreicht Honingen.

3. Rahja 1027: Schlacht um die Feste Weyringen

Anfang Rahja 1027: Leomar kommt genesen nach Burg Auraeth.

5. Rahja 1027: Die Helden stellen am Abend Gräfin Rhianna Conchobair.

6. bis 8. Rahja 1027: Die Helden erreichen die Stadt Winhall. Sie finden Coran Grassberger und reaktivieren den Stab des Vergessens.

7. Rahja 1027: Die *Schollenflucht-Weisung* von Reichsregent Jast Gorsam tritt in Kraft.

13. Rahja 1027: Die Helden erreichen Honingen.

Rahja 1027: Answin der Jüngere sammelt nach dem Reichskongress einige Familienmitglieder um sich und zieht nach Burg Rabenmund, um sie zu halten.

Rahja 1027: Einige Golgariten brechen von Sankta Boronia aus auf, um Nachricht über dessen Status nach Gareth und Punin zu bringen.

Rahja 1027: Einige Truppen Asmodeus' beginnen eine Belagerung des Hohensteins, nachdem Fürstin Irmegunde und Burggraf Ucurian von dort vermehrt Störaktionen durchführen.

16. Rahja 1027: *Massaker von Calladün.* Der Beginn des Renegatenaufstandes in der Grafschaft Honingen.

19. Rahja 1027: Thorwaler unter Führung der Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir zerstören in Glorianen eine wichtige Theriak-Förderstation. Für Rhazzazor drängt nun die Zeit, da er bald nicht mehr mit Theriak aus Glorianen rechnen kann.

20. Rahja 1027: Die Helden treffen Invher ni Bennain in Orbatal.

25. Rahja 1027: Die Helden brechen nach Süden auf und schlagen sich durch die Nordmarken.

27. Rahja 1027: *Schlacht am Großen Fluss:* Königin Invher ni Bennain und Kronverweserin Isora von Elenvina begegnen sich in der Schlacht.

30. Rahja 1027: Neuerliche Ankunft der Helden in Elenvina

Ende Rahja 1027: Noch vor Jahreswechsel trifft Ayla von Schattengrund auf der Löwenburg in Perricum ein und begibt sich wenige Tage später an der Spitze eines Trupps in die umkämpfte Gebiete in Darpatien. Gunter Donnerfaust von Greifenfels wird zum neuen Heermeister der Rondra-Kirche ernannt.

Ende Rahja 1027: Rohaja wird von dem Druiden Wallander und Garvin ge-

sund gepflegt. Ihr Sohn Albiron kommt in diesen Tagen verfrüht zur Welt – Kind und Mutter überleben mit Hilfe der Magie.

Ende Rahja 1027: Nazar, der oberste Geweihte der Bannstrahler in Greifenfurt, hat eine Vision von den kommenden Plänen der Orks unter Ugrashak.

Namenlose Tage 1027: Sulman al'Venishes Suche in der Silbermine ist von Erfolg gekrönt: Die Arbeiter dringen endlich zu den uralten unterirdischen Kavernen vor und daraufhin als unliebsame Zeugen getötet. Der Troll-Obelisk wird gespalten und die vier Stelen werden an die Bestimmungsorte (Wehrheim, Keranvor, Rommilys und Gareth) transportiert.

Sommer bis Winter 1028: Die Gilbe grassiert in Garetien und Darpatien.

2. Praios 1028: Die Helden erreichen Almada und begegnen Graf Eslam.

Praios bis Efferd 1028: Die Raulskrone, wichtigstes Kaiserinsignium, wird aus den Ruinen von Gareth geborgen, gerät aber an den Adligen Lechdan von Gareth. Mit der Krone versucht er in den Nordmarken Gefolgsleute zu sammeln und den Thron zu gewinnen, kann aber von Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss bezwungen werden. Der Regent verwahrt die Krone bis Jahresende (siehe die DSA-Mobile-Abenteuer **Feuer und Asche** und **Krieg um die Krone**).

Anfang Praios 1028: Garvin und Rohaja reisen gen Darpatien. Einige Tage später tauschen sie bei Berler einen Dolch Rohajas gegen Essen und müssen anschließend wieder ins Hinterland fliehen.

4. Praios 1028: Eine der Trollstelen wird ins von Asmodeus besetzte Rommilys gebracht und dort von Sulman al'Venish heimlich im Darpat versenkt.

7. Praios 1028: Abends: Ankunft der Helden in Punin. Selindian Hal stirbt.

8. Praios 1028: Graf Eslam verlässt Punin Richtung Tal der Kaiser.

10. Praios 1028: Die Helden fallen in den Todesschlaf. Kampf um Selindians Seele. Leomar versucht, sich mit zwei Dutzende Kämpfern nach Burg Rabenmund durchzuschlagen.

12. Praios 1028: Eine weitere Trollstelen erreicht die Grotte Keranvor.

bis ca. 13. Praios 1028: Rückkehr nach Punin. Reise der Helden in die Vierte Sphäre.

Mitte Praios 1028: Leomar stößt auf Truppen Mironas unter dem daimoniden Heerführer 'Finstermann', kann aber eine Konfrontation vermeiden und will Burg Rabenmund vor der Armee warnen. Garvin und Rohaja durchqueren die Egelsümpfe bei Gallys mit durch Krankheit erzwungenem längeren Aufenthalt in einem Waldlager. Kurzer Besuch in Ugrmunds Hütte. Reise durch die Hügel nördlich von Bohnenburg. Answin zieht mit den Uhdemberger Söldnern über den Schattenpass Richtung Greifenfurt. Graf Orsino soll mit den Koscher Truppen so schnell wie möglich dazustoßen. Es gehen Gerüchte um, dass in Wehrheim nachts knöcherne Mauern wüchsen und die Stadt zu einer scheußlichen Nekromanten-Metropole mutiere.

19. Praios 1028: Garvin und Rohaja verlassen die Hügel, um in Bohnenburg Nahrung und Unterkunft zu suchen.

20. Praios 1028: Die vorletzte der Trollstelen erreicht Wehrheim. Leomar erreicht Burg Rabenmund, die vier Tage später von Truppen Mironas unter dem Finstermann belagert wird.

23. Praios 1028: Ankunft von Rohaja und Garvin in der Waldhütte

24. Praios 1028: Krönung Selindian Hals zum König Almadass

25. Praios 1028: Die letzte der Trollstelen erreicht ihren Standort in Gareth.

28. Praios: Besondere Sternkonstellation; das Madamal fährt sich rot. Die Schlacht um Greifenfurt beginnt (**Blutroll in AB 114**).

Ende Praios 1028: Lutasana v. Perricum schließt sich Answins Söldnerheer an.

Ende Praios 1028: Dom Amos H'Alfiran versucht, ausgelöst durch seltsame Visionen, in Sankta Boronia den im Koma liegenden Golgariten-Knapen Jospo zu töten (was aber verhindert werden kann).

Ende Praios 1028: *Schlacht bei Crumolds Auen,* Truppen des Reichsregenten besiegen und zersprengen das albertainische Heer. Treueeide und Urteile nach der Schlacht zwischen Albertainia und dem Reich.

1. bis 10. Rondra 1028: Sichtung eines Heeres, begleitet von Lutasana von Perricum, auf dem Saljethweg nach Greifenfurt.

2. Rondra 1028: Die Helden benutzen mit Graf Rondrigan das Auge des Morgens. Sie sehen Answin mit seinen Truppen und die verschollene Rohaja.

RÜCKKEHR DES KAISERS

Anfang Rondra 1028: Rohaja wird gefangen genommen und in der Mine im Skorpionial als Zwangsarbeiterin eingesetzt.

9. Rondra 1028: 200 Orks auf dem Weg nach Greifenfurt passieren das Kloster Rabenhorst am Fuß des Nebelsteins.

11. Rondra 1028: Die Helden erreichen Gareth. Hier begegnen sie Alvin, dem Spitzel von Orsino von Falkenhag.

12. Rondra 1028: *Schlacht vor Greifenfurt.* Schwarzpelze überfallen die Stadt, doch Answins Heer kann sie vertreiben. Die Lage in der Stadt bleibt angespannt; man wartet auf Entsatz durch Orsino (siehe das Szenario *Blutzwoll* im AB 114).

Rondra 1028: *Zwergenrat in Ingrahall:* Hochkönig Albrax verkündet die Heldenzeit der Angroschim und das Nahen der Letzten Schlacht; viele Erzzwerge schenken ihm keinen Glauben. Der 'Bund auf Ewig' zwischen Zwergen und Koschern wird erneuert. Ein erstes Feuer der Begeisterung für Answin macht sich derweil zwischen Greifenfurt und Wehrheim breit.

Mitte Rondra 1028: Answins Heer erholt sich in Greifenfurt und lässt sich einen Überblick über die aktuelle Lage im zentralen Mittelreich geben. Entsatz durch Orsinos Truppen, der sich nun Answin anschließt.

24. Rondra 1028: Answin verlässt Greifenfurt mit Verstärkung.

Rondra 1028: In Norddarpation nähert sich ein etwa zwei Banner starkes Heer des Ordens der Wacht unter Gunter von Greifenfels. Ayla von Schattengrund sammelt im 'Hinterland' Geweihte und bildet einen zweiten Trupp Rondrianer. Einzelne Gefechte mit Kleintruppen.

um 25. Rondra 1028: Helden befreien Rohaja aus der Gefangenschaft.

28. Rondra 1028: Answins Heer erreicht Orkenwall.

29. Rondra 1028: Die Helden geben Rohaja in Sankta Boronia das Gedächtnis zurück. Sie lässt ihren Sohn Albiron dort in Obhut zurück.

Ende Rondra 1028: Rondrigan und Selindian verlassen Almada mit neuen Truppen gen Gareth.

1. Efferd 1028: Answins Heer erreicht Eslamsroden.

3. Efferd 1028: Answins Heer erreicht Reichsweg. Hier trennt sich Orsino von Answin, um sich heimlich nach Gareth zu begeben.

8. Efferd 1028: Um nicht entdeckt zu werden, beschließt Answin hinter Reichsweg über den Dergel zu setzen und die Ruinen in sicherem Abstand zu umgehen. Ziel ist Burg Rabenmund.

Mitte Efferd 1028: Auf dem Rückweg nach Gareth sammelt Rohaja mit Alrik vom Blautann noch versprengte Truppen und neue Freiwillige ein.

14. Efferd 1028: Rohaja trifft mit einem bunt zusammengewürfelten Trupp Freiwilliger in Gareth ein und wird als Hoffnungsträgerin gefeiert.

17. Efferd 1028: Graf Rondrigan und Selindian Hal treffen mit almadanischem Truppennachschub in Gareth ein und übergeben das Kommando an Rohaja. Rohaja bestätigt aus Dankbarkeit und der Notwendigkeit, eine starke Einheitsfigur in Almada zu schaffen, Selindian als König von Almada. *Kriegsrat in Gareth:* Rohaja entscheidet sich, erst die Verbündeten auf dem Hohenstein und in Rommilys befreien und dadurch den Weg für Truppen aus Süd-Garetien wieder frei machen zu wollen.

18. Efferd 1028: Die Helden begeben sich mit dem Ziel Richtung Wehrheim, Leomar zu finden und die Gerüchte um eine Rückkehr Answins zu klären.

21. Efferd 1028: Die Helden in Puleth. Rohaja zieht mit ihren Truppen Richtung Rommilys.

24. Efferd 1028: Die Helden treffen im Umland von Wehrheim auf Leomar, der sie zur belagerten Burg Rabenmund führt.

25. Efferd 1028: Am Abend erreichen die Helden mit Leomar Burg Rabenmund. Die Burg steht fast vor der Kapitulation.

26./27. Efferd 1028: Answin befreit Burg Rabenmund von Mironas Truppen.

Am Nachmittag des 27. Efferd: Lagebesprechung. Bruch in der Rabenmund-Familie.

29. Efferd 1028: Answins Heer bricht gen Wehrheim auf.

30. Efferd 1028: Rohaja bricht zur Feste Hohenstein und damit zur Fürstin von Darpation durch. Rohaja und Ayla von Schattengrund vereinen hier ihre Kräfte.

Efferd 1028: Die Kanzleien des Reiches nehmen in Elenvina ihre Arbeit wieder auf.

Efferd 1028: Nach der Schlacht bei Crumolds Auen zieht das Söldnerheer Isoras weiter östlich den Großen Fluss entlang.

ab Herbst 1028: unsichere Schiffspassagen entlang der Küste Windhags

1. Travia 1028: *Schlacht in lodern dem Leuchten:* Answin erobert die Ruinen von Wehrheim zurück und löst eine Welle der Begeisterung aus. Die Helden verhindern Mironas Lebenskraft-Ritual und töten sie. Erste Spuren zu Rhazzazors großem Plan. Zudem erste Sichtung des Seelensammlers Sulman. Gunter von Greifenfels stößt zu Answin und warnt vor sich neuerlich an der Trollpforte sammelnden Truppen aus Yol-Ghurmak. Answin fühlt sich durch die neuerliche Kirchenpräsenz von den Kirchen anerkannt.

4. Travia 1028: Answin entscheidet, Richtung Trollpforte zu ziehen, und nicht

nach Gareth. Nur so meint er, Rommilys dauerhaft sichern zu können. Einen Tag später bricht das Heer nach Osten auf.

8. Travia 1028: Rohaja nimmt mit Fürstin Irmegunde und dem Schwert der Schwerter Rommilys zurück. Ucurian von Quellensprung fällt, als er das Schwert der Schwerter schützt. Reichsheer erleidet große Verluste. Asmodeus zieht sich nach Dettenhofen zurück, hofft auf Entsatz durch Yelnan von Dunkelstein.

10. Travia 1028: Answins Truppen erreichen Gallys. Die Helden müssen sich erneut zur Grotte Keranvor durchschlagen, um die Fingerknochen Etilias zurückzugewinnen.

11. Travia 1028: Helden erreichen zusammen mit den Golgariten Burg Boronia.

12. Travia 1028: Die Helden stellen in der Grotte Keranvor Lucardus von Kemet und den Seelensammler und erobern die Fingerknochen Etilias zurück. Sie entdecken dort auch die zweite Sikaryan-Stele.

13. Travia 1028: Die Helden fliehen mit den Fingerknochen nach Sankta Boronia. Gleichzeitig zieht Answin zum Heiligtum und besiegt die feindlichen Truppen unter Siriam Grim dem Schinder.

15. Travia 1028: Ein Bote Rohajas erreicht Answin und fordert ihn auf, sich der Gerichtsbarkeit des Reiches zu unterwerfen und ihr seine Truppen zu unterstellen. Answin lehnt ab. Leomar erteilt den Helden den Auftrag, Silpion aus Warunk zu holen. Answin bleibt bis zum Ende des Monats vor der Trollpforte.

Travia 1028: Der albernische Prinzege Romin Galahan zieht ins Horasreich, wo ihn seine Getreuen bereits mit einem Heer erwarten. Helden reisen nach Warunk, finden Silpion, erfahren von Emer ni Bennains Schicksal und erhalten von ihr eine Botschaft für Rohaja.

25. Travia 1028: Answin gelingt mit Hilfe der Rondrianer die Zerstörung eines Nachschub-Depots von Yelnan von Dunkelstein hinter der Trollpforte.

Ende Travia 1028: Goswin d.J. und Hilgert von Rabenmund erreichen Rommilys und berichten von Answins Rückkehr. Ein Familienrat der Rabenmunds wird einberufen, um Answin und Ludeger aus der Familie auszuschließen.

28. Travia 1028: Die Helden bringen Silpion zurück ins Reich.

29. Travia 1028: Rhazzazor schickt die untote Perldrachin Lycarexa ins Mittelreich, um den Weg des Schwertes zu verfolgen. Von seiner Familie werden Answin und Ludeger eine blutige Rabenfeder übergeben: das Zeichen des Familienausstoßes. Leomar erhält von Königin Rohaja den Befehl, Answin unter Arrest zu stellen, doch der Erzmarschall zögert (siehe das Szenario *Der Schatten von Okdrägosch* im AB 114).

1. Boron 1028: Leomar überreicht Answin Silpion und unterstellt ihm sämtliche restlichen Reichstruppen. Damit jedoch verlässt Answin sein Glück. Die Rondrianer trennen sich von Answin, um nicht in einen weltlichen Konflikt gezogen zu werden – er bezichtigt sie, zu Rohaja überlaufen zu wollen. Einige Rondrianer bleiben aber im Heer. Auf der Flucht nach Rommilys werden die Helden von den ersten Schneeschauern überrascht.

Anfang Boron 1028: Heftige Schneefälle in Weiden läuten einen der kältesten Winter der letzten Jahrzehnte ein.

2. Boron 1028: Answin muss wegen des Wintereinbruchs die Trollpforte wieder freigeben. Das Schicksal Rommilys' scheint besiegelt, denn nun schützt niemand mehr die Stadt vor den Schwarzen Truppen unter Asmodeus von Andergast und Yelnan von Dunkelstein.

5. Boron 1028: Die Helden erreichen Rommilys und erstatten Rohaja Bericht. Diese beauftragt sie, die Stadt so lange zu halten, bis sie mit Verstärkung aus Perricum zurückkehrt. Rohaja glaubt Gareth sicher in der Hand von Rondrigan.

7. Boron 1028: Rohaja reist in Begleitung von Ayla durch Süd-Garetien und bis Perricum, um dort weitere Landwehren zu rekrutieren, bei den Baronen mehr Truppen einzufordern sowie mit der Rondra-Kirche zu verhandeln. Die Vorbereitungen zur Verteidigung von Rommilys beginnen.

10. Boron 1028: In der Kälte des Wintersturms gelangt Answins Heer zurück nach Burg Rabenmund und schließlich in die Ruinen von Wehrheim. Answin sendet Boten nach Eslamsroden, Orkenwall, Greifenfurt und ins Weidensche und beginnt mit Graf Rondrigan Verhandlungen, um Gareth ohne Schlacht einnehmen zu können.

15. Boron 1028: Ankunft Rohajas in Perricum

Mitte Boron 1028: Erste Schneefälle im zentralen Mittelreich erschweren Kämpfe und Truppenbewegungen. In Rommilys entdecken die Helden Spuren des Seelensammlers. Sie beginnen zudem mit der Suche nach der dritten Stele.

18. Boron 1028: Rohaja verspricht der Rondra-Kirche Ländereien gegen militärische Unterstützung in den laufenden Gefechten. Die Kirche schließt viele Tempel, um weitere Priester im Kampf gegen die Schwarzen Lande ins Feld schicken zu können.

19. **Boron 1028:** Die zugesicherten Verstärkungstrupps aus Greifenfurt und dem Kosch vereinen sich mit Answin in den Ruinen von Wehrheim.

20. **Boron 1028:** Asmodeus beginnt wegen des Wintereinbruchs verfrüht die Belagerung von Rommilys. In Rommilys stiehlt Yppolita aus der Magierakademie das Mylanische Pendel.

23. **Boron 1028:** Geburtstag Kaiser Hals. Die Magierakademie meldet den Diebstahl des Mylanischen Pendels.

Ende Boron 1028: In Perricum führt Rohaja ihre Landwehren mit einem neuen Trupp Rondrianer unter Ayla von Schattengrund zusammen und zieht zurück gegen Rommilys. Yppolita wird erstmals in Rommilys gesichtet. Answin wartet in Wehrheim vergebens auf König Gilemons Zwerge. Er trifft letzte Vorbereitungen auf seinen Ausmarsch nach Gareth. Kälte und Schnee brechen ein.

Ende Boron / Anfang Hesinde 1028: Yelnan von Dunkelstein schließt sich mit neuen Truppen der Belagerung von Rommilys an. Der Belagerungsring beginnt sich zu schließen.

2. **Hesinde 1028:** Yelnan von Dunkelstein beginnt mit dem Sturm auf Rommilys.

Anfang Hesinde 1028: Der Entzug der Lebenskraft macht sich weiter bemerkbar: vermehrte Berichte über Krankheiten und Todesfälle in Rommilys. Weitere Sichtungen Yppolitas in der Stadt als scheinbare Rohaja.

Anfang Hesinde 1028: Ein mächtiges geodisches Ritual unbekannter Herkunft südlich von Wehrheim schwächt die Auswirkungen des Magnum Opum des Weltenbrandes merklich ab (siehe das Szenario **Der Plan des Väterchens** unter www.alveraniare.com).

6. **Hesinde 1028:** Answin zieht nach Puleth und wird dort von Reichsvogt Horbald von Schroeck als Befreier begrüßt.

7. **Hesinde 1028:** In Rommilys wird Yppolita durch die Helden aufgescheucht und wagt die Flucht aus der fast komplett umlagerten Stadt.

9. **Hesinde 1028:** Answin nimmt Gareth dank des Verrats von Orsino von Falkenhag und Leomars vom Berg ohne Blutvergießen. Er übernimmt den Alten Palast. In Rommilys wagt Asmodeus einen ersten Sturm über den zugefrorenen Darpat.

11. **Hesinde 1028:** Rohaja erreicht Rommilys unter schlimmsten Wetterbedingungen, kann den noch nicht geschlossenen Belagerungsring durchbrechen und befestigt die Stadt zusammen mit den Helden stärker.

Mitte Hesinde 1028: In Rommilys werden die Lebensmittel knapp, Hunger breitet sich aus. Auf dem Hohenstein wird bereits mit der Schlachtung der Pferde begonnen. Erste Söldner der Schwarzen Lande versuchen, zu den Rommilysern überzulaufen. In Gareth wehrt sich der junge Gareth Rat der Helden, es kommt zu Inhaftierungen und Kämpfen. Bald jedoch hat Answin die Stadt unter Kontrolle, muss jedoch mit harter Hand regieren.

Mitte Hesinde 1028: In einer alten Trollruine in den Trollzacken besiegt Hochkönig Albrax mit einigen Zwergen und Helden Rhazzazors Spionin Lycarexa (siehe **Der Schatten von Okdrágosch** im AB 114).

15. **Hesinde 1028:** Bei einem Attentatsversuch von Asmodeus auf das Heilige Paar wird Trautmann von Falkenberg-Rabenmund von einer Geierkralle verletzt. Innerhalb der nächsten zwei Wochen bricht der Lolgramoth-Fluch bei Trautmann aus, der Heilige Kessel der Travia-Kirche versiegt.

18. **Hesinde 1028:** Ein Bote Answins fordert Rohaja auf, sie solle ihre Truppen dem gesalbten Kaiser des Mittelreiches unterstellen und sich in sein Gewahrsam begeben. Rohaja erklärt Answin, Leomar sowie alle Soldaten, die sich dessen Befehl noch unterstellen, zu Reichsverrätern.

29. und 30. **Hesinde:** stilles Gedenken zu Fürstin Irmegundes Geburtstag und dem Jahrestag der Blutnacht zu Rommilys.

Ende Hesinde 1028: Belagerungsring um Rommilys schließt sich endgültig.

Hesinde 1028: Hochkönig Albrax findet in den südlichen Trollzacken die Ruinen einer alten Trollfeste und beginnt, auf diesen seinen neuen Sitz, die Feste Okdrágosch ('Schwarzdrachenwacht') zu errichten.

Hesinde bis Firun 1028: Answin fordert von Jast Gorsam die Herausgabe der restlichen Throninsignien, die dieser jedoch verweigert.

Anfang Firun 1028: Der nochmalige Kältesturz Anfang Firun friert nun endgültig sämtliche militärischen Aktivitäten aller Heere in Garetien und Darpatien ein. Die Helden finden spätestens jetzt die dritte Trollstele. Hochkönig Albrax erreicht Rommilys und berichtet den Helden von Rhazzazors Beobachtung des Mittelreiches. Fast gleichzeitig begegnen die Helden erneut dem Seelensammler Sulman al'Venish.

Mitte Firun 1028: Trautmanns Lolgramoth-Fluch kann spätestens jetzt gebrochen werden. Hunger regiert die Städte des Mittelreiches; Gareth und Rommilys sind die einzigen Ausnahmen: In Gareth stehen die Kornvorräte des Rates mittlerweile unter Answins eiserner Hand, in Rommilys lindert die Travia-Kirche die Not.

Anfang bis Mitte Tsa 1028: Helden bringen den Travia-Fluch unter die Belagerer von Rommilys. Daraufhin verwandelt sich alles Essen und Trinken in den Händen von Travia-Schändern zu fauligen und brackigen Nahrungsmitteln.

Mitte Tsa 1028: *Wunder von Rommilys:* Als die Feinde zu hungern beginnen, öffnet der Travia-Tempel seine Pforten; viele der Kämpfer laufen über. Viele andere sind erfroren, darunter auch Yelnan von Dunkelstein.

23. **Tsa 1028:** Befreiung von Rommilys: Ein kombinierter Ausfall schlägt die restlichen Truppen unter Asmodeus. Der Lolgramoth-Paktierer verflucht Königin Rohaja noch kurz vor seinem Tod. Die Fürstin Darpatiens befiehlt einen Teil der Truppen, fällt jedoch bei der Verteidigung der Stadt. Ein Großteil der Rondrianer stirbt ebenfalls.

Ende Tsa / Anfang Phex 1028: Der Griff Firuns im zentralen Mittelreich lockert sich langsam. *Langer Marsch auf Gareth:* Rohaja verlässt Rommilys mit ihrem Heer und kämpft sich durch Eis und Schnee nach Gareth. Die Helden werden vorausgeschickt. Die Rondrianer ziehen nicht gegen Answin.

Anfang Phex 1028: Von der drohenden Katastrophe in Albarnia alarmiert, bricht Romin die Zelte vor Kuslik ab und eilt an die Seite seiner Gemahlin. Die Nordmärker erleiden eine schmachvolle Niederlage durch die vereinigten Truppen Invhers und Romins.

2. **Phex 1028:** Die Helden erreichen Gareth und müssen dort Rondrianer befreien, Yppolita finden, Kaiser Hal entzaubern und die vierte und letzte Sikaryan-Stele finden.

12. **Phex 1028:** Rohaja erreicht mit ihrem Heer Gareth.

14. **Phex 1028:** Letzte Vermittlungen zwischen Rohaja und Answin scheitern.

15. **Phex:** *Schlacht der drei Kaiser:* Auf den Silkwiesen treffen Rohaja und Answin aufeinander. Die Helden können Kaiser Hal noch einmal in die Schlacht führen und wenden so den fast verlorenen Kampf zugunsten Rohajas. Doch als Silpion Kaiserblut trinkt, erscheint Rhazzazor und bricht seinen Thargunitoth-Pakt mit der Lebenskraft der Menschen des zentralen Mittelreiches. Den Helden gelingt es aber, Rhazzazor zu vernichten, bevor das gesamte Land dem Ritual des Schwarzen Drachen zum Opfer fällt. Answin und Hal finden den Tod in der Schlacht.

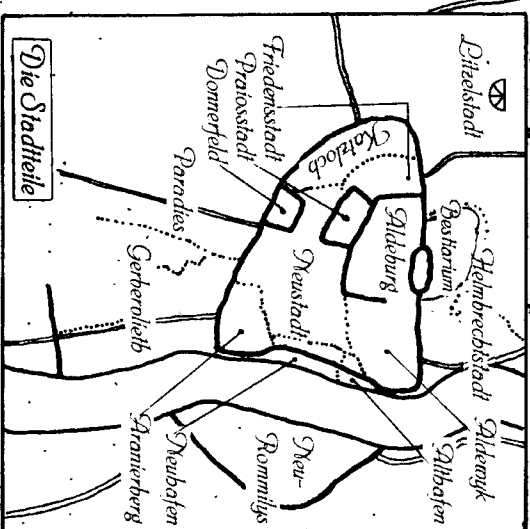
1. **Praios 1029:** Nach vielen Verhandlungen mit den Provinzherrschern wird Rohaja in Gareth zur Kaiserin des Mittelreiches gekrönt. Sie führt die Zeitrechnung des Mittelreiches auf Bosparans Fall zurück und schafft damit die 'Kaiserzeitrechnung' offiziell ab.

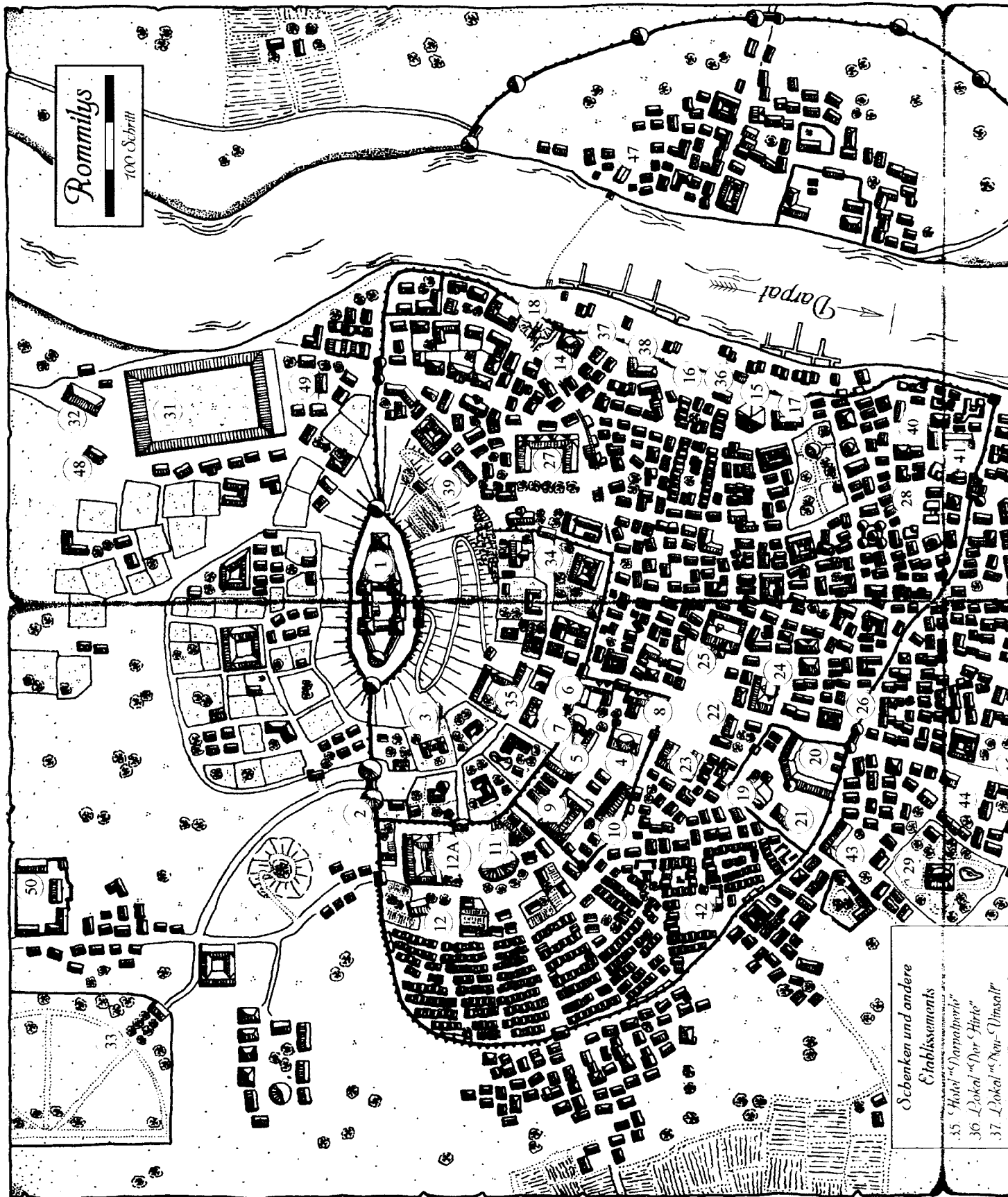
Établissements

35. 'Hotel' "Dampbrücke"
36. Lokal "Der Hirt"
37. Lokal "Der Pfarrer"
38. Schenke "Ingrosses Lokal"
39. Tabakskülligung
"Schmaushaus"
40. Lokal "Sonnens Stolz"
41. Schenke "Zum Städtelband"
42. Tavernen "Pharos Finger"
43. Brauhaus "Zur munteren
"Dampbrücke"
44. Lokal "Zum Grünen
"Pfaffen"
45. Herberge "Trautens Herd"
46. Straße der Gastlichkeit
47. Herberge "Zum Fährmann"
48. Tavernen "Siegeleher Falken"
49. Tavernen "Dampbrücke"
50. Herberge "Zum Reiter"

Wichtige Gebäude der Stadt Rommils

- | | | | |
|------|------------------------------|-----|--|
| 1. | Türstempelast | 18. | Postenaufzug |
| 2. | Reichskanzler-Randolph-Tor | 19. | Ronda-Tempel |
| 3. | Schloß Thestaball | 20. | Kriegerschule "Feuertilfe" |
| 4. | Praistempel | 21. | Ogerschlacht-Museum |
| 5. | Kloster der Dammstrahler | 22. | Der Neue Markt |
| 6. | Niederlassung der KGGSA | 23. | Stadthaus |
| 7. | Inquisitionsturm | 24. | Nordlandbank |
| 8. | Türstiches Stadgericht | 25. | Bankhaus und Kontor von Rahnbach |
| 9. | Informations-Institut | 26. | Kaiser-Raul-Tor |
| 10. | Türstich-Darpatische Münze | 27. | Haus der Türstich-Darpatischen Erkundungsabteilung |
| 11. | Friedesnkaiser-Julius-Tempel | 28. | Der Tulamische Bazar |
| 12. | Parane-Tempel | 29. | Rabya-Tempel |
| 12A. | Spital | 30. | Uebmarkt |
| 14. | Efford-Tempel | 31. | Gymnastadion |
| 15. | Hesinde-Tempel | 32. | Armenküche |
| 16. | Angrosch-Tempel | 33. | Boranger |
| 17. | Haus der Meepballen | 34. | Darpatibermen |





Rommily
700 Schritt

- Schenken und andere
Etablissements
- 35. Hotel "Darmstädter"
 - 36. Lokal "Der Hirt"
 - 37. Lokal "Der Unsalt"



Die Wildermark und Umgebung

Legende

- Städte und Dörfer
- Festungen und Burgen
- Reichsstraße, Provinzstraße und Karrenweg



30 Meilen

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.*



RÜCKKEHR DES KAISERS

AUTOREN: LENA FALKENHAGEN & MARK WACHHOLZ
MIT BEITRÄGEN VON DENNY VRANDEČIĆ

Der schlimmste Winter der Geschichte überzieht das Land mit einem weißen Leichentuch und lässt die Menschen des zentralen Mittelreichs hungernd und frierend zusammenrücken.

In der Wildermark kämpfen Plünderer und Landadlige, Untote und Reichsregimenter, Söldlinge der Heptarchen und Deserteure beider Seiten um die Macht, gegeneinander, um die kargen Vorräte und ums nackte Überleben.

Die mächtigen Adelshäuser ringen um die Kaiserkrone, als eine Heilsgestalt zurückkehrt, die dem Reich eine starke Hand und die göttergefällige Kaiserwürde zurückgeben könnte. Doch sind ihre Ziele rechtschaffen oder münden sie in Tyrannei?

Während die Helden noch gegen die Schergen Rhazzazors kämpfen und sich auf dessen angekündigte Rückkehr vorbereiten, bricht der Frühling an – und bringt den Tag der Entscheidung.

Dritter und abschließender Band der Kampagne *Das Jahr des Feuers*

Zum Leiten dieses Abenteuerbandes sind für den Meister die Kenntnis der Boxen *Schwerter & Helden*, *Zauberei & Hexenwerk* und *Götter & Dämonen* nötig. Kenntnis der Spielhilfen *Geographia Aventurica*, *Stolze Schlösser*, *Dunkle Gassen* sowie *Borbarads Erben* ist hilfreich, aber nicht erforderlich. Dieser Band setzt die Abenteuer *Schlacht in den Wolken* und *Aus der Asche* voraus.



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN-10 3-89064-396-5
ISBN-13 978-3-89064-396-0

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 133

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
EXPERTE / HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EXPERTEN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION, ZAUBEREI,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT
GARETH, WEHRHEIM,
ROMMILYS, GARETIEN
UND DARPATIEN,
SOMMER 1028 BF
BIS SOMMER 1029 BF

