Nr. 211
Experte

Splitterdämmerung

Die verlorenen Lande



Aventurien

Ein DSA-Abenteuer für 3 – 5 Experten-Helden

Das Schwarze Auge

13221PDF

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

Die verlorenen Lande



Ulisses Spiele



Redaktion
Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Stephan Naguschewski,
Kristina Pflugmacher

Coverbild
Markus Koch

Layout
Christian Lonsing

Innenillustrationen & Pläne
Hannah Böving, Steffen Brand, Caryad,
Tristan Denecke, Michael Jaecks, Volker Konrad,
Hannah Möllmann, Olaf Papke, Louisa Preißler,
Diana Rahfoth, Janina Robben, Patrick Söder,
Fabrice Weiß

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

Die verlorenen Lande

Ein Gruppenabenteuer
für 3-5 Experten-Helden

von Nicole Euler, Daniel Heßler,
Dominic Hladek, Niko Hoch,
Marc-André Karpienski, Rafael Knop,
Markus Lütkemeyer, Michael Masberg,
Melanie Meier, Katja Reinwald,
Daniel Simon Richter

Mit Dank an: Björn Berghausen, Dietrich Bernhard, Marcus Buss, Anni Dürr, Tina Hagner, David Lukaßen, Jeanette Marsteller, Stefano Monachesi, Niklas Reinke, Joachim Reinwald, Andrea Richter, Stefan Unteregger, Volker Weinzheimer

ULISSES SPIELE

Inhalt

Vorwort 5

Die verlorenen Lande – Hintergründe 6

Splitterdämmerung 6
Der Weg in die verlorenen Lande
im Aventurischen Boten 6
Der Aufbau des Bandes 7
Das Abenteuer im Überblick:
Was geschehen wird 12
Helme Haffax –
Bewundert, gehasst, unbesiegt 13
Die Vorgeschichte 15

**Kapitel II: Das Reich sammelt sich –
Die Heerschau zu Gallys 26**

Rohaja von Gareth –
Geliebt, gereift, getrieben 26
Die Heerschau von Gallys 40
Gallys 41
Die Heerschau zu Perainefurten 45
Des Mantikors Beitrag 48
Das Heer auf Reisen 58
Verlorene Banner 62
Ins dunkle Herz des Westens 69

Kapitel III: Die Fährte des Fuchses 69

An der Tesralschlaufe 80
Von Heimkehrern und Hausherren 100

Kapitel IV: Die Fährte von Löwin und Greif .. 104

Für die Familie! 104
Traumgespinste 109
Von Leitern, Ogern und Schiffen 115
Schatten über Burgheym 118
Die Nebel lichten sich 129

Kapitel V: Die Fährte von Wolf und Bär 138

Die Befreiung des Wolfensteins 139
Des Herzogs Grollen 146
In der weißen Perle 149

Kapitel VI: Der Kreis schließt sich 158

Die Schlacht um Mendena 161

Anhänge 167

Allgemeines zu Landnahme und
Rückeroberung 167
Kurzregeln für Scharmützel 172
Gesammelte Kampfwerte 179

Vorwort

Willkommen zurück in der Splitterdämmerung. Mit **Die verlorenen Lande** halten Sie den vorletzten Band des Zyklus um die Splitter aus Borbarads Dämonenkrone in den Händen.
Endlich zieht das Mittelreich gegen den großen Feind, gegen Fürstkomtur Helme Haffax, der den schwärenden Stachel in der Struktur des Reiches darstellt.
Beinahe 20 Jahre sind seit dem Verrat des ehemaligen Reichsmarschalls vergangen und endlich will die Kaiserin den Paktierer bestrafen und zur Rechenschaft ziehen. Endlich sollen das geschundene Herzogtum Tobrien befreit und die letzten Erben des Dämonenmeisters wieder in die See getrieben werden, aus der sie im Jahr 1019 BF hervorkrochen, um Tobrien zu überrennen.
Lange haben die Mittelreicher auf diese Chance gewartet, und in den letzten Jahren haben alle Provinzen ihr Bestes gegeben, um diesen finalen Schwertzug gegen die Schattenlande vorzubereiten. **Die verlorenen Lande** begleitet den kaiserlichen Schwertzug gen Mendena und endet mit einer Überraschung, als die Heere schließlich den Sturm auf die alte Grafenstadt eröffnen.
Die Geschehnisse des Bandes werden ihren Abschluss in **Der Schattenmarschall** finden, in dem sich die Helden dem Fürstkomtur selbst stellen müssen.
Wir wünschen Ihnen und Ihrer Spielgruppe bis dahin spannungsreiche Stunden und vor allem viel Würfelglück, damit die zwölfgöttliche Ordnung endlich wieder Einzug in Tobrien halten kann.

Katja Reinwald und Daniel Simon Richter für die Autoren des Bandes, Mannheim und Oberhausen im Dezember 2014



In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Angrosch	Regionalspielhilfe **Angroschs Kinder**
AvAr	Spielhilfe **Aventurisches Arsenal**
FIR	Spielhilfe **Firun-Vademecum**
Geographia	Regionalspielhilfe **Geographia Aventurica**
Gemeinschaften	Spielhilfe **Verschworene Gemeinschaften**
HaM	Spielhilfe **Hallen arkaner Macht**
Herz	Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**
Horas	Regionalspielhilfe **Reich des Horas**
Jahrbuch35	Aventurisches Jahrbuch 1035 BF
Kaiserin	Regionalspielhilfe **Die reisende Kaiserin**
Katakomben	Spielhilfe **Katakomben und Kavernen**
LCD	Regelwerk **Liber Cantiones Deluxe**
LL	Regelwerk **Liber Liturgium**
Orden	Spielhilfe **Orden und Bündnisse**
Schattenlande	Regionalspielhilfe **Schattenlande**
Schild	Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**
SoG	Spielhilfe **Stätten okkulter Geheimnisse**
Tractatus	Spielhilfe **Tractatus contra Daemones**
WdA	Regelwerk **Wege der Alchimie**
WdE	Regelwerk **Wege des Entdeckers**
WdG	Regelwerk **Wege der Götter**
WdS	Regelwerk **Wege des Schwertes**
WdZ	Regelwerk **Wege der Zauberei**
ZooBotanica	Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica**

Die verlorenen Lande – Hintergründe

Splitterdämmerung

Die verlorenen Lande ist die vorletzte Publikation, die sich mit den verdorbensten Artefakten der Heptarchen beschäftigt: den unheiligen Splittern, die Borbarads Dämonenkrone bildeten. Diese Publikationen erscheinen nicht in Form einer zusammenhängenden Kampagne, sind aber durch das Grundthema inhaltlich verknüpft. Sie können für Ihre Spielrunde einzelne Bände auswählen, die sie interessieren, müssen die anderen Bände jedoch nicht zwingend spielen.



Die Bände des **Splitterdämmerungs-Zyklus** sind in folgender Reihenfolge erschienen (die Nummerierung gibt nur die Reihenfolge des Erscheinens an und stellt keine Reihenfolge der aventurischen Ereignisse dar):

- **Bahamuths Ruf** (Band II) ist ein umfangreicher Kampagnenband, der sich um die Blutige See, die Schwimmende Heptarchie und den Charyptoroth-Splitter dreht. Die Ereignisse der Kampagne sind frei in den Jahren 1035 BF bis einschließlich 1038 BF anzusiedeln und kulminieren in der Auseinandersetzung mit dem Heptarchen Darion Paligan auf der Dämonenarche Plagenbringer, in deren Verlauf die Helden hoffentlich den Charyptoroth-Splitter für sich gewinnen können.
- Die direkt zusammenhängenden Abenteuer **Schleiertanz** (Band I, 1035 BF) und **Schleierfall** (Band IV, 1037 BF) behandeln die Verschwörung hinter dem Schleier und das verderbliche Wirken von Belkelels Splitter in Aranien. Die Helden müssen sich erneut mit der Heptarchin Dimiona von Zorgan auseinandersetzen, um so endlich den Belkelel-Splitter aus den Klauen der Verschwörung zu befreien.
- In **Firuns Flüstern** (Band III) gelingt es den Orks im Sommer 1038/1039 BF nach hartem Kampf im hohen Norden und nur mithilfe der Unterstützung menschlicher Helden den Splitter Nagrachs für sich zu gewinnen und der Eishexe Glorana zu entreißen. Der Splitter wird spätestens 1039 BF in einem mächtigen Geisterkerker eingeschlossen und in den Firunswall verbracht, wo er seitdem argwöhnisch von einem mächtigen orkischen Schamanenzirkel bewacht wird.
- Das Abenteuer **Seelenernte** (Band VI) beginnt spätestens 1038 BF, im Nachgang des Kampagnenbandes **Träume von Tod** (Band V, 1037 BF). Nachdem der Herrscher der Alptraummark und hochrangige Thargunitoth-Paktierer Lucardus von Kémet bezwungen werden konnte, entschließt sich der Dieners des Lebens, Leatmon Phraisop, gegen den Thargunitoth-Splitter vorzugehen, um mit Peraines Segen endlich die Toten Lande zu heilen und die zwölfgöttliche Ordnung wieder dorthin zu bringen.
- **Die verlorenen Lande** (Band VII) und **Der Schattenmarschall** (Band VIII), hängen ebenfalls direkt zusammen und drehen sich letztendlich um den Splitter Belhalhars. Die Geschehnisse der Bände beginnen im Jahr 1039 BF mit dem Feldzug der Kaiserin Rohaja von Gareth gen Mendena. Allerdings wäre der brillante Stratege Helme Haffax nicht Helme Haffax, wenn er nicht eine äußerst unangenehme Überraschung für die Kaiserin und das gesamte Mittelreich in der Hinterhand halten würde. Band VIII setzt sich mit den Konsequenzen dieser Überraschung auseinander, und die Helden müssen sich dem Fürstkomtur selbst stellen, um über Wohl und Wehe des Reiches zu entscheiden.
- Das Schicksal des Agrimoth-Splitters, der sich in der dämonischen Stadt Yol-Ghurmak in den Händen von Leonardo dem Mechanicus befindet, entscheidet sich im Laufe des Jahres 1039 BF, kurz bevor das Heer der Kaiserin Gallys verlässt, um nach Mendena zu ziehen. Die Ereignisse in Yol-Ghurmak werden im **Aventurischen Boten** und in der Romanserie von **Das Schwarze Auge** näher beleuchtet.
- Der einzige Splitter, der im Rahmen der Splitterdämmerung nicht thematisiert wird, ist der Splitter Asfaloths, der tief in den maraskanischen Bergwäldern verborgen und im Besitz der Skrechu bleibt.

Weitere Informationen zu der Entwicklung der Heptarchen und ihrer Splitter finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** sowie im Anhang von **Der Schattenmarschall**.

Der Weg in die verlorenen Lande im Aventurischen Boten

Der Weg Helme Haffax' vom gefeierten Strategen zum verhassten Verräter war lang und bisweilen verschlungen. Ebenso lang war die Vorbereitung auf die Kampagne, mit der die Geschichte dieses Mannes zu Ende erzählt werden soll. Schon im Vorfeld wurden im Aventurischen Boten vorbereitende Artikel publiziert, über die wir Ihnen hier einen Überblick geben.

Den Auftakt der Artikelreihe bildet **Gloria Transysilia!** (**AB**

159), in dem *Brandolf von Ehrenstein m.H.*, Sohn des Dunklen Herzogs Arngrimm, die umkämpfte Baronie Ällingen im Grenzbereich von Transysilien und Fürstkomturei erobert. Doch schon kurz danach erringt der mendenische Hauptmann *Dherin Bentelan* den **Triumph von Ällingen** (**AB 160**) und gewinnt die gleichnamige Baronie für Helme Haffax zurück. Ein Erfolg, der sich für Dherin auszahlt, denn er wird zur Roten Hand für transtobimorische Angelegenheiten erhoben (**Eine Rote Hand greift nach Westen, AB 161**). Derweil leckt der transysilische Thronerbe seine Wunden und kehrt zurück zur Wulfengarde (**Geschlagen, doch ungebrochen! AB 162**).

Auch abseits dieses Schauplatzes geraten Dinge in Bewegung. Im Sommer 1036 BF finden in Fasar **Beratungen in Schwarz und Rot** (**AB 162**) statt. Korgeweihte versammeln sich um einerseits blutige Waffenspiele zu Kors Ehren abzuhalten und andererseits über eine ungewohnte Flut von Träumen und Visionen zu beraten. Als Ergebnis ruft der – gerüchteweise neue – Richter der Neun Streiche die Gläubigen zum Guten Kampf an der Piratenküste auf. Das **Zeugnis der Letzten Tage** (**AB 162**) beschäftigt sich mit dem möglichen Gesicht der Zukunft. Es ist ein Auszug aus den *Prophezeiungen der letzten Tage*, dem wohl bedeutendsten gegenwärtigen prophetischen Werk. Es entstammt der Feder *Zurbaran des Roten* und wurde von *Tharbonia*, einer Borbaradianerin aus dem Borbaradial zu Mendena entwendet, um es der Welt zu offenbaren.

Mit **Die Tempel sollen Trauer tragen** (**AB 163**) gilt der Fokus wieder dem Fürstkomtur. In Mendena entschläft mit der Hesindegeweihten *Jasina Melenaar* eine Vertraute Helme Haffax'. Dieser ordnet daraufhin Staatstrauer an und pilgert zum *Tempel der wehrhaften Schlange* von Sardosk. Derweil rüstet sich das Mittelreich für die Zeit nach dem Verstreichen von Haffax' Ultimatum (**Den Feind erwarten**, **AB 164**), doch das Reich ist ungeachtet verschiedener flammender Appelle kriegsmüde. Zu Perricum hält die Rondrakirche die Zwölfgöttertjoste ab. Der Rondramond des Jahres 1037 BF ist von rondrianischen Vorzeichen durchdrungen und die Tjoste rondragefällig wie selten zuvor (**Der Mond der Donnerkönigin**, **AB 164**). Doch fern von Perricum blickt *Jaakon von Turjeleff* mit Ärger auf das kriegsmüde Reich und seine zaudernde Kirche (**Das Brüllen des Löwen von Warunk**, **AB 165**). *Ayla von Schattengrund* hält sich dennoch bedeckt und berät sich in Perricum, ohne auf die Provokationen aus dem Osten einzugehen (**Die Löwenburg schweigt sich aus**, **AB 168**).

Am 19. Travia 1037 BF brennt Burg Talbruck in Mendena (**Das Inferno von Talbruck, AB 166**) und das Gerücht geht um, dass der Fürstkomtur Helme Haffax getötet worden sei. So wird die Fürstkomturei im Frühling 1037 BF von **Aufständen an der Piratenküste** (**AB 167**) erschüttert. Zudem versuchen die Schwarzen Amazonen die Kontrolle über Shamaham an sich zu reißen, was jedoch vereitelt wird (**Das Xarfaiurteil von Shamaham**, **AB 168**). Doch Ende Ingerimm kehrt der totgesagte Haffax zurück nach Mendena und nimmt gnadenlos Rache an den Verrätern des *Salvunker Kreises*, die seinen Untergang herbeiführen wollten. Auch die Piratenküste sieht Anfang 1038 BF dank Helme Haffax' Entschlossenheit das **Ende der Aufstände** (**AB 169**).

Für gehöriges Aufsehen sorgt zur gleichen Zeit die Meldung über den **Löwen in Ketten** (**AB 169**): Truppen der Markgrafschaft Warunk gelingt es *Leomar vom Berg* festzusetzen und nach Gareth zu überstellen. Der maßgeblich beteiligte Jaakon von Turjeleff wird nicht müde, die zögerliche Haltung des Schwertes der Schwerter in Perricum zu kritisieren.

Nachdem Haffax' Angriff auf das Mittelreich ausblieb, entschließt sich die Kaiserin, den Spieß umzudrehen und den Krieg zum Reichsverräter zu tragen. **Das Reich sammelt sich** (**AB 170**), wenngleich es zu erheblichen Missstimmungen insbesondere mit der Rondrakirche kommt. Diese bekennt sich zum Ende ihres Kriegszustands und verweigert der Kaiserin die geballte Kirchenmacht, stellt es den einzelnen Geweihten jedoch frei, dem Ruf der Kaiserin zu folgen. Unterstützt vom Heermeister der Rondrakirche wagt Jaakon von Turjeleff einen weiteren Vorstoß gen Shamaham. In der **Schmach von Valdahon** (**AB 171**) wird das von Beilunker Truppen unterstützte Vorhaben jedoch zurückgeschlagen und der Heermeister festgesetzt.

Unmittelbar danach, im Ingerimm 1039 BF setzt die Handlung von **Die verlorenen Lande** ein.

Der Aufbau des Bandes

Das zentrale Thema von **Die verlorenen Lande** sind zunächst der Aufbruch der mittelreichischen Heerhaufen in die Schattenlande und der dortige Schwertzug mit dem Ziel, Tobrien zurückzugewinnen. Um diesem Feldzugsgedanken gerecht zu werden, ist der Band weitgehend modular aufgebaut und setzt sich aus einer Vielzahl einzelner und voneinander weitgehend unabhängiger Szenarien sowie ergänzendem Material zusammen. Beides bietet ihnen ein recht hohes Maß an Freiheit bei der Gestaltung *Ihrer* Kampagne.

Vorboten

Im Umfeld des **Splitterdämmerungs-Zyklus** finden Ereignisse statt, die das Angesicht der Welt Dere, vor allem aber Aventuriens, beeinflussen. So stark, dass sie letztlich mit der fünften Regel-Edition von **Das Schwarze Auge** zusammenfällt – einer Regel-Edition, die ganz und gar im Zeichen der Helden (und damit der Spieler) stehen soll.



Was bedeutet das für **Die verlorenen Lande** und was ist überhaupt passiert?

Anfang des Jahres 1039 BF zieht der Horas, Khadan Varsinian, mit einer kleinen, aber enorm schlagkräftigen Gruppe aus Elitekämpfern, mächtigen Zauberern und hochrangigen

Geweihten durch die Kabashpforte in die Wüste Khôm. In einer *Urne des Unwissbaren* führt er den Splitter Charyptoroths mit sich, den er in der absolut wasser- und auch unwasserfeindlichen Umgebung zu vernichten gedenkt. Lange hat er in alten Schriften recherchiert, hat seinen Vater, den Kaiserdrachen Shafir den Prächtigen, konsultiert und jeden, der auch nur den Anschein erweckte, sich mit derlei Dingen auszukennen, um Rat gebeten.

Ganz kurz gefasst: Sein Unterfangen hat Erfolg, jedoch bezahlt der Horas einen hohen Preis. Durch die gewaltige magische Entladung werden seine Kräfte so stark geschwächt, dass er mehr als ein halbes Jahr in tiefer Bewusstlosigkeit dahindämmert. Der kosmische Schlag gegen diesen erzdämonischen Splitter setzt eine ganze Kette von Ereignissen in Gang, die vermutlich ohnehin irgendwann geschehen wären, nur deutlich langsamer.

Diese Ereigniskette ist es, die letztlich auch den Schwertzug von Kaiserin Rohaja auslöst. Während einer Analyse, zu der er in das Auge des Morgens blickt, bricht Magister Melwyn, Rohajas erster Hofmagus, urplötzlich zusammen und kann erst drei Tage später wieder geweckt werden. Selbst dann ist der Zauberer verwirrt und gibt nur unzusammenhängende Sätze von sich. Immer wieder redet er über einen „Sternenfall", vom „sich offenbarenden Herrscher", von „Helden, die kommen werden" und vom „Schicksal, das alles wenden kann".

Rohaja entschließt sich umgehend, dieses Omen anzunehmen und selbst zu handeln: Sie befiehlt den sofortigen Schwertzug gen Mendena, gegen Haffax, gegen jene letzte Bastion der Schattenlande.

Jedem Kundigen, der die Gestirne in nächster Zeit genau beobachtet, fallen dabei die Veränderungen auf, zuerst schleichend, dann offensichtlicher. Kraftlinien fluktuieren, verändern kurzzeitig ihre Bahn und dann verschwinden urplötzlich Sterne vom Himmel oder verblassen langsam. So verliert das Schwert zum Beispiel seine Spitze. Zum zweiten Mal seit Borbarads Wiedererstehen verändert sich der Sternenhimmel, und viele Folianten, die das Glück oder Unglück aus den Sternen weissagen wollten, verlieren nun endgültig an Bedeutung. Aber Recherchen in alten Folianten oder bei animistischen Völkern ergeben, dass zeitgleich auch Streiter auftauchen werden, deren Wille so stark ist, dass sie vermeintlich tödliche Hiebe abzulenken vermögen – Ihre Helden.

Benutzen Sie diese gravierenden Umwälzungen immer wieder, um ihre Spieler darauf hinzuweisen, dass sie sich im Karmakorthäon, dem Heldenzeitalter befinden. Und machen Sie ihnen klar, dass sie sich nur auf wenig verlassen können, was in den letzten Jahren als kosmologische Gewissheit festgelegt wurde.

Der Tobrienfeldzug als dynamische Kampagne

Nach den **Träumen von Tod**, der **Seelenernte** und dem Ende Leonardos scheint der Boden bereitet für den finalen Schlag gegen den Erzfeind des Reiches, Helme Haffax. Also konzentriert sich der vorliegende Band vornehmlich auf den Feldzug der Kaiserin:

Die verlorenen Lande begleiten Rohajas Rückeroberungskampagne vor allem in Hinblick darauf, wie die Heere vorankommen und welche Hindernisse es auf dem Weg nach Mendena zu überwinden gilt. Als Widersacher der Kaiserin und ihrer Verbündeten stehen die Komture und Roten Hände der tobrischen Fürstkomturei im Fokus, aber auch lokale Kriegsfürsten, der dunkle Herzog Arngrimm und die blutrünstigen Mactaleänata spielen eine Rolle. Schließlich betritt dann sogar Helme Haffax die Bühne, um der vorrückenden Kaiserin die Stirn zu bieten. Jedoch Sei Ihnen, geschätzter Meister, nun schon enthüllt, dass es sich dabei um eine Haffax'sche Finte und nicht um den echten Fürstkomtur, sondern um einen mittels dunkler Magie geschaffenen Doppelgänger handelt.

Für Sie als Meister bedeutet es einige Vorbereitungsarbeit, wenn Sie die Kampagne auf Ihre Helden zuschneiden wollen. In diesem Fall sollten Sie sich diejenigen Meisterfiguren herauspicken, mit denen Ihre Runde noch ein Hühnchen zu rupfen hat, die Ihnen als würdige Antagonisten zusagen, oder deren Rat sie suchen werden. Sie können an vielen Stellen die Geschichte Ihrer Helden aufgreifen und in den Feldzug nach Tobrien einbauen, um dafür zu sorgen, dass die Helden ganz im Mittelpunkt der Ereignisse stehen.

Der Aufbau des Bandes – Der Zug der drei Heere

Rohaja und ihre Berater haben entschieden, das Heer in drei Heerhaufen zu teilen und über drei unterschiedliche Routen nach Mendena vorzurücken, weil sie dieser Strategie die größte Aussicht auf Erfolg beimessen. Folgerichtig bietet es sich an, dass die Helden sich für eines der drei Heere entscheiden und dieses bis vor die Tore Mendenas begleiten. Zur Auswahl stehen:

- Das *Hauptheer* unter Kaiserin Rohaja selbst, das von Gallys (dem Ort der Heerschau) über Warunk und Eslamsbrück nach Mendena zieht.
- Das *Südheer* unter Marschall Alrik vom Blautann und vom Berg, das sich in Warunk vom Hauptheer löst und über Shamaham nach Mendena vorrückt.
- Das *Nordheer* unter Herzog Bernfried von Ehrenstein, das von Perainefurten über Ilsur nach Mendena vordringt.

Jede der drei Routen birgt Gefahren und Hindernisse, die überwunden werden müssen, um schließlich die alte Grafenstadt von drei Seiten angreifen zu können.

Aber auch Helden können nicht an zwei Orten gleichzeitig sein. Daher handeln nicht nur sie, sondern Angehörige aller Parteien agieren und sind keineswegs tatenlose Meisterpersonen in Wartestellung. Wichtige Aufgaben, derer sich die Helden nicht annehmen, werden von Nichtspielerfiguren erledigt, was natürlich die Handlung beeinflusst, also ob die Helden agiert hätten. So kann es vorkommen, dass zeitgleich mit Heldenaktionen, andernorts ebenfalls etwas geschieht, das Einfluss auf die Gesamthandlung hat. Um Ihnen eine Auswahl an Meisterfiguren an die Hand zu geben, die derart agieren, gibt es in jedem Heer sogenannte Stellvertreter, die die Rolle der Helden auf ihrer Route übernehmen können. Die Handlungsträger sind in drei Kategorien eingeteilt:



Die Routen des kaiserlichen Schwertzugs

essenziell (✡), *prägend* (✩) und *austauschbar* (✦). Essenzielle Meisterpersonen vollziehen die angegeben Handlungen immer selbst, prägende Personen tun das im offiziellen Aventurien, können in der Kampagne aber durch ähnliche Personen (oder sogar Helden) ersetzt werden, und austauschbare Figuren können durch beliebige andere Personen ersetzt werden.

Die Hauptaufgabe für Sie als Meister in **Die verlorenen Lande** ist es daher, eine Balance zwischen einem wahrscheinlichen, maßgeblich durch ihre Helden bestimmten Handlungsverlauf und anderen, zwingend notwendigen Ereignissen herzustellen.

Was geschehen kann – was geschehen wird

Der Kampagnenband läuft auf die entscheidende Schlacht vor den Toren Mendenas zu. Und genau an diesem Ort, vermutlich kurz nach der Schlacht, erreicht die Kaiserlichen die Nachricht vom zeitgleich durchgeführten Angriff des echten Haffax auf Perricum. Im Moment ihres Sieges müssen Rohaja und ihre Verbündeten also erkennen, dass der Fürstkomtur dem Mittelreich längst in die Flanke gefallen ist, um mit seinen Soldaten in das Herz des Reiches vorzudringen.

Der Band ist sehr offen gehalten, bietet durch seine Struktur den Helden aber auch reichlich Gelegenheiten, Erfolge und

Optional: Die stringente Kampagne

Die verlorenen Lande ist Teil des nur lose verknüpften Abenteuerzyklus der **Splitterdämmerung**, die ausdrücklich so ausgelegt ist, dass sie nicht zwingend mit einer einzigen Heldengruppe erlebt werden muss. Wenn Ihnen eine offene Kampagne zu vage ist oder Ihnen und Ihrer Runde nicht liegt, können Sie aus den vorliegenden Materialien jedoch ohne Weiteres eine aufeinander aufbauende Kampagne entwickeln.

Drei Heere, drei Gruppen?

Entsprechend des Aufbaus des vorliegenden Bandes könnten Sie drei unterschiedliche Heldengruppen mit den einzelnen Heeren ziehen lassen. Die Helden der jeweiligen Gruppe erleben die Szenarien dann in vorgegebener Reihenfolge des jeweiligen Kapitels. Dabei kann es reizvoll sein, es Ihren Spielern zu ermöglichen, drei verschiedene Charaktere zu spielen, oder aber zwei oder drei autarke Spielergruppen in wechselnder Konstellation ins Feld zu führen.

Auf diese Weise können Sie Ihre Heldengruppen je nach deren Erlebnissen einbinden. Haben die Helden zuvor **Firuns Flüstern** erlebt, haben sie vermutlich Kontakte zu Weidenern geknüpft, womit es sich anbietet, sie über die Heerschau in Perainefurten einsteigen zu lassen. Im Gegenzug können sie Helden, die sich in **Schleiertanz** und **Schleierfall** bewährt haben, mit dem aranischen „Heer der Gerechten" ins Geschehen einführen. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, ihre möglicherweise verstreut agierenden Splitterdämmerungsgruppen in den beiden letzten Bänden des Zyklus zusammenzuführen.

Ein exemplarischer Handlungsverlauf

Für einen stringenten Verlauf empfehlen wir Ihnen, die Helden als besondere Kommandogruppe zu behandeln, die losgelöst vom eigentlichen Heeresverband agiert. Sie wird von den Heerführern immer wieder gezielt beauftragt und bewegt sich frei zwischen den drei Heeren hin und her, um besonders heiklen Missionen nachzugehen. Diese Variante bietet sich insbesondere dann an, wenn Ihre Spieler nicht darauf verzichten wollen, alle Szenarien des Bandes zu erleben. Ohne großen Zeitverlust von Handlungsort zu Handlungsort zu springen, stellt hierbei eine nicht unerhebliche Herausforderung dar, die Sie ruhig mit großzügiger Hand ermöglichen sollten. Beispielsweise indem Luftdschinne, Teleportartefakte, Trollpfade oder dergleichen just dann zur Verfügung stehen, wenn Ihre Helden ihrer bedürfen.

Folgende Variante ermöglicht es den Helden, beinahe alle Szenarien zu erleben:

- Die Helden sollten in Gallys starten und **Des Mantikors Beitrag**, **Ratten im Gebälk** und **Das Verlorene Banner** in der im Band angegebenen Reihenfolge spielen.
- Nach Warunk bleiben die Helden im Hauptheer, wo sie zunächst das Szenario **Alhanisches Blut** erleben, ehe sie sich in **Das dunkle Herz des Westens** an die Eroberung Eslamsbrücks machen, **Danos' letzter Ritt** erleben und ihren Wert schließlich **An der Tesralschlaufe** beweisen.
- Nun eilen die Helden zum Nordheer. Auf dem Weg dorthin finden sie eine **Überraschende Spur** ehe sie mit **Die Befreiung des Wolfensteins** auf die Heerschar des Nordens treffen und mit dieser **In die Weiße Perle** ziehen.
- Unweit von Mendena verlassen die Helden das Nordheer wieder, um dem Südheer beizuspringen, das im **Schatten über Burgheym** festhängt. Die Rückeroberung der Amazonenburg Löwenstein (**Die Nebel lichten sich**) können sie auf dem Weg dorthin oder später, auf dem Weitermarsch nach Mendena, erleben. Derweil halten **Traumgespinste** das Südheer in Atem und sollten spätestens mit der Eroberung der in den vorgenannten Szenarien thematisieren Burgen entwirrt sein.
- Der Weg nach Mendena ist nun frei und alle drei Heere vereinen sich dort zur Entscheidungsschlacht (**Die Schlacht um Mendena**).

Themengruppen

Sollten Sie sich dafür entscheiden, die Rückeroberung der Schattenlande mit mehreren Gruppen zu spielen, ist es auch denkbar, die einzelnen Gruppen unter verschiedenen Gesichtspunkten zusammenzustellen. So könnte sich eine Schar bewährter Veteranen der wirklich kniffligen und kampflastigen Szenarien, wie beispielsweise **Das dunkle Herz des Westens**, **An der Tesralschlaufe** oder **Die Nebel lichten sich** annehmen. Derweil arbeitet eine Gruppe nicht ganz so erfahrender Helden an ihrem Ruf und macht in **Des Mantikors Beitrag**, **Ratten im Gebälk** sowie **Traumgespinste** und **Von Leitern, Ogern und Schiffen** auf sich und ihr feines Gespür aufmerksam.

Weiterhin denkbar sind Themengruppen:

- Soldaten einer Einheit / Waffenknechte, die darauf brennen, ihren wahren Wert zu beweisen
- junge Kadetten, die im Stab aushelfen und bei den großen Entscheidungen zunächst keine Rolle spielen, weswegen sie sich bei jeder Gelegenheit freiwillig melden, um „echte Abenteuer" zu erleben
- eine hügelzwergische Feldküchenmannschaft, die die Abenteuerlust packt
- junge Priester verschiedener Gottheiten, die der Gedanke, bei der „Reinigung" der verlorenen Lande beteiligt zu sein, beflügelt
- Magier, deren Forschergeist und Neugier sie alle Bequemlichkeit vergessen lässt

Wissen zu erringen, um den Plänen des Fürstkomturs auf die Schliche zu kommen. Der genaue Verlauf von **Die verlorenen Lande** ist von den Erfolgen und Niederlagen der Helden abhängig und daher schwer vorherzusagen. Der Zusammenfall der Schlacht um Mendena mit dem Angriff auf Perricum ist dabei zwar nur ein möglicher Ausgang, aber es ist derjenige, der sich im offiziellen Aventurien so abspielen wird. Im schlimmsten Fall ist ein Verlauf denkbar, bei dem die Kaiserlichen sich in zermürbende Scharmützel verstricken und noch immer in die Auseinandersetzungen in Tobrien eingebunden sind, während Haffax bereits seine Offensive startet. Mit den **Scharmützelregeln** im **Anhang** dieses Bandes und dem Ausblick auf die Zukunft Tobriens in **Der Schattenmarschall** sollten Sie alle Informationen zur Hand haben, um eine umfassende Rückeroberungskampagne bis zu ihrem krönenden Abschluss auszugestalten.

Die Helden

Die verlorenen Lande ist eine epische Kampagne und richtet sich an sehr *erfahrene* Helden bis *Experten* – 10.000 eingesetzte AP sollten das Mindestmaß sein. Der Grad der Herausforderungen ist nach oben offen und kann beliebig an Ihre Gruppe angepasst werden. Aufgrund der vielen Bezüge empfiehlt sie sich natürlich für Veteranen der **Splitterdämmerung**. In der Heldengruppe sollten Kampfkraft und magische Fertigkeiten gleichermaßen vertreten sein. Des Weiteren sind gesellschaftliche Talente vonnöten, um sich einerseits gegenüber den unterschiedlichen hochadligen Heerführern zu behaupten und andererseits in den Schattenlanden Bündnisse mit eigenwilligen Parteien zu schmieden.
Aufgrund der Grundthematik des Bandes – die Begleitung des Heerzugs der Kaiserin – wäre bei den Helden eine aufrechte Gesinnung wie auch das Vorhandensein eines gewissen (guten) Rufes angemessen. Legen Sie Wert auf das Spiel mit dem Sozialstatus, so sollte der Großteil ihrer Helden einen SO von mindestens 12 haben. Sollte es Ihnen angebracht erscheinen, auch zwielichtige Figuren zuzulassen, passen sie die Reaktionen der beteiligten Meisterfiguren an den erforderlichen Stellen an. Viele der Hochadligen des Reiches sind von Standesdünkeln geprägt und lassen das auch jeden spüren, der nicht auf einer gesellschaftlichen Stufe mit ihnen steht.
Wir raten davon ab, Paktierer zuzulassen, denn die Magier und Geweihten, die das Heer begleiten, sind sehr gezielt auf der Jagd nach Spionen des Fürstkomturs – und sie bestrafen jeden Verdächtigen gnadenlos und schnell.

Die Helden als persönliche Feinde Haffax'

Sollten Ihre Helden bekennende Feinde des Fürstkomturs sein und dessen Pläne schon das eine oder andere Mal durchkreuzt haben, dann tragen Sie dafür Sorge, dass die Agenten Haffax' die Helden genau im Auge behalten. In diesem Fall sollten gerade Ihre Helden das bevorzugte Ziel der Roten Hände, der Komture und ihrer Handlanger sein. Zwar zollt der Fürstkomtur seinen Feinden, vor allem solchen, die er als echte Herausforderung wahrnimmt, Respekt, aber dieser Respekt sorgt auch dafür, dass er alles tut, um die bekannte Gefahr auszuschalten.
Für persönliche Feinde des Fürstkomturs sollten die Erlebnisse in **Die verlorenen Lande** fordernder und gefährlicher sein, als für eine Heldengruppe, die erst im Verlaufe der Kampagnenhandlung zu Feinden Haffax' wird.

Was passiert in der Zwischenzeit woanders?

Helme Haffax beobachtet die Vorbereitungen und das Vorankommen des kaiserlichen Heers aufmerksam. Mit dem Beginn der Gallyser Heerschau tritt auch er in Aktion und ruft sorgfältig vorbereitete Aktionen ab. Zum einen setzt er beinahe 2.000 Streiter aus den Einheiten *Tobrische Äxte* (schweres Fußvolk), *Karmothgarde* und *Rote Legion* (leichtes Fußvolk) sowie zwei Schwadronen des Reiterregiments *Tobimora* (leichte Reiterei) in Bewegung. In kleinen, unauffälligen Gruppen sollen sie sich ins Mittelreich und dort insbesondere in die Markgrafschaft Perricum durchschlagen. Sie haben strengen Befehl, sich nicht in Kampfhandlungen verwickeln zu lassen und dort kampfbereit auf Haffax' Erscheinen zu warten. Im Mittelreich selbst laufen die Vorbereitungen der *Getreuen Stäbe* an. Der Fürstkomtur setzt sich derweil mit Sarastro Dorkstein und weiteren Getreuen aus den tobimorischen Einheiten an Bord der *Chiasmodon* (**SoG 74**) unbemerkt gen Tisal ab. Hier harren die verbliebenen Teile der Flotte der Fürstkomturei, darunter auch die *Boransdorn*, dem Zeitpunkt, da sie gen Perricum auslaufen. Kurz vor Haffax' Angriff auf Perricum beginnen die Piraten von Rulat, die Golfküste von Perricum heimzusuchen. Überfälle auf die Efferdstränen, die kleineren Häfen südlich von Perricum, sorgen für Aufregung, locken die kaiserliche Flotte aus dem Kriegshafen Perricums und verwickeln sie in zeitraubende Scharmützel.

Von Bündnissen und Finten

Haffax wäre nicht Haffax, wenn er unvorbereitet zu seinem letzten Schlag ausholen würde. Von langer Hand hat er Vorbereitungen getroffen, Bündnisse geschlossen und Ressentiments gepflegt, nur um sie schließlich fahren zu lassen und unerwartete neue Bündnisse zu schließen.

Militärs mit Visionen – Die Stäbe von Wehrheim

Bereits seit einigen Jahren bereitet diese reichsweit unter höchster Geheimhaltung operierende Gruppe Offiziere die Rückkehr Haffax' ins Reich vor. Wie er wurden sie an der *Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik* ausgebildet, und wie er setzen sie mehr Vertrauen in militärischen Sachverstand als in Geburtsrechte. Schon vor Jahren haben

sich die Mitglieder dieser Loge mit dem Namen *Stäbe von Wehrheim* in den Schänken der Stadt getroffen und ihre Pläne geschmiedet. Ihr Signet sind zwei gekreuzte Marschallsstäbe als Zeichen ihres unbedingten Willens zu kommandieren. Viele tragen als Erkennungszeichen auf der linken Schulter eine Tätowierung mit den Buchstaben KWAST (in altgaretischer Kanzleischrift) für die Akademie, an der sie all ihre Fähigkeiten lernten. Sie teilen Haffax' Vision eines Neuen Reichs von Haffax' Gnaden und haben zu diesem Behufe ihr Waffengefolge bestens vorbereitet sowie jeweils Söldner angeworben. Dies blieb unbemerkt, weil die Offiziere – nicht selten selbst Adlige – weitgehend autark und ohne örtlichen Zusammenhang agieren. Das so entstandene „Heer" ist über das ganze Reich verteilt. Dass es einzig für den Zweck ausgehoben wurde, Perricum anzugreifen und dem Mittelreich den Todesstoß zu versetzen, wissen die Wenigsten. Nur einzelne und sehr vertrauenswürdige Anführer wurden eingeweiht.



Die Blutpiraten von Rulat – ein Bund auf Zeit

Die Blutpiraten von Rulat galten jahrelang als Ärgernis, dem nicht einmal der Fürstkomtur Herr wurde. Diese Einschätzung trifft durchaus zu. Doch letztlich hat Helme Haffax aus der Not eine Tugend gemacht und den Blutpiraten ihre vermeintlich selbst erstrittene Freiheit gelassen, nur um ihnen schließlich ein unerwartetes Angebot zu machen. Schon kurz nach dem Inferno von Talbruck streckte er seine Fühler – in Gestalt des Admiralkomturs Dorkstein – nach Rulat aus und sondierte die Bereitschaft Gondriks, des Herrn von Rulat, für ein zeitlich begrenztes Bündnis. Der Fürstkomtur wollte die Piraten jedoch nicht als Alliierte gewinnen. Er wollte ihnen die Möglichkeit geben zu tun, was sie immer tun, und andererseits genau davon profitieren: rauben, brandschatzen und generell Unruhe verbreiten.

Kurz nach Haffax' Aufbruch aus Mendena erfuhr Gondrik schließlich, dass Haffax Perricum angreifen will, sobald die Kaiserin Mendena in die Zange nimmt, wenn das Heer des Reiches also an anderer Stelle gebunden ist. Und um seine Erfolgsaussichten zu erhöhen, sollen die Piraten die Golfküste plündern und möglichst viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Er legte den Piraten dabei keine Regeln auf außer der, Perricum selbst in Ruhe zu lassen. Auf die Beute erhob er ebenso wenig Anspruch, wie er ihnen Angriffspläne diktierte.

Sein Bündnis mit den Blutpiraten ist eines auf Zeit und zu beiderseitigem Vorteil. Es endet, sobald Haffax Perricumer Boden betritt. Doch ob die Piraten dann auch von ihren Angriffen ablassen, steht auf einem anderen Blatt.



Das Abenteuer im Überblick: Was geschehen wird

Wie eingangs schon erwähnt, bietet **Die Verlorenen Lande** Ihnen als Spielleiter ein hohes Maß an gestalterischer Freiheit. Jedes Szenario nimmt Einfluss auf das Vorankommen der Heere, auf die Stärke der Gegner, aber auch die der Kaiserlichen sowie den Kenntnisstand der Helden. Auf diese Weise beeinflussen die Helden maßgeblich das konkrete Aussehen des Finales vor Mendena. Diese offene Struktur verlangt von Ihnen eine gründliche Vorbereitung und die Anpassung der einzelnen Szenarien an die Errungenschaften wie auch die geschlossenen Bündnisse ihrer Helden bis zum jeweiligen Zeitpunkt.

Der Band umfasst fünf Kapitel, die Szenarien enthalten. Nachfolgend liefern wir Ihnen eine Kurzzusammenfassung davon.

Kapitel II: Das Mittelreich sammelt sich – Heerschau in Gallys widmet sich den Vorbereitungen, den Alltäglichkeiten und einigen Geschehnissen bei der Heerschau. **Des Mantikors Beitrag** eröffnet den Reigen der Szenarien. Hier können die Helden durch besonnenes Auftreten die Aufmerksamkeit der Kaiserin erringen und zugleich der Korkirche einen Dienst erweisen. Dies zahlt sich für **Ratten im Gebälk** aus, wo es gilt, eine Demoralisierung des Heers zu verhindern. Dank des Einsatzes der Helden bricht das Heer zu seinem ersten Zwischenziel – Warunk – auf. Doch bald zeigt sich, dass das Zusammenhalten eines so großen Heeres einiger Anstrengung bedarf. So treten allzu menschliche Interessen **Von Rittern und Edlen** zutage, die alle Anspruch auf dasselbe Lehen erheben und die Heeresruhe damit stören.

Ein ähnliches Thema behandelt **Verlorene Banner**, in das auch der Erbprinz von Tobrien, Jarlak von Ehrenstein ä.H., verwickelt ist, und vor dem Hintergrund des Angebots des Dunkeln Herzogs Arngrimm von Ehrenstein, der Kaiserin beizuspringen, spielt.

Kapitel III: Die Fährte des Fuchses – Das Hauptheer der Kaiserin folgt dem Weg Kaiserin Rohajas. Wichtige Wegmarken führen die Heerscharen in **Das dunkle Herz des Westens**, in dem die Helden maßgeblichen Anteil an der Rückeroberung Eslamsbrücks haben. An der Tobimora entlang geht es weiter **An die Tesralschlaufe**, wo es zu einem ersten Aufeinandertreffen mit Helme Haffax und einer Schlacht unter verzwickten Umständen kommt, in deren Verlauf die Helden alte Mysterien erkunden, neue Erkenntnisse im Ringen gegen den Fürstkomtur und schließlich einen weiteren bedeutsamen Sieg erringen können. Weitere Szenarioskizzen beschäftigen sich mit **Hausherren und Heimkehrern** und der besonderen Situation im ehemaligen Tobrien.

Kapitel IV: Die Fährte von Löwin und Greif – Das Südheer deckt die Route über Shamaham ab und wartet mit einigen fordernden Szenarien auf. Zunächst bietet **Für die Familie!** ausgerechnet Marschall Alrik eine unerwartete Herausforderung, bei der sein Bruder, der Burgherr von Valdahon, im Mittelpunkt steht. Einen Kampf anderer Art fechten Helden und Meisterpersonen in **Traumgespinste**, bei dem es um die Versuchung und den Fall eines hochrangigen Rondrageweihten geht. **Von Leitern, Ogern und Schiffen** ist ein weiteres Szenario, das fern der Heeresrouten in Norbeneck spielt. Doch just in dieser Hafenstadt erhalten die Helden durch die auslaufende tobimorische Flotte eine erste Andeutung auf Zukünftiges. Derweil gerät das Vorankommen des Südheers im **Schatten über Burgheym** ins Stocken. Die über die Jahre ausgebaute Passfestung gleicht einem Nadelöhr, das nur mithilfe der Helden zu passieren ist. Eine weitere Burg harrt in **Die Nebel lichten sich** der Befreiung, und ein Erfolg in dieser Sache hebt die Moral im Heer beträchtlich, denn schon lange Jahre warten nicht nur die Amazonen darauf, dass die Schrecken der ehemaligen Amazonenburg Löwenstein beseitigt werden.

Kapitel V: Die Fährte von Wolf und Bär – Das Nordheer nimmt ihren Anfang in Perainefurten, wo die Herzogtümer Tobrien und Weiden ihre eigene Heerschau abhalten und von Norden her nach Mendena ziehen. Eine erste große Bewährungsprobe muss das Nordheer während der **Befreiung des Wolfensteins** bestehen. Jener Festung, die trotz ihrer Lage in Weißtobrien seit Jahren von schwarztobrischen Schurken gehalten wird. In **Des Herzogs Grollen** schließlich wagt Transysilien einen Angriff auf die Streitmacht des verhassten Herzogs Bernfried, und auch die Reise **In die weiße Perle**, wie die Stadt Ilsur genannt wird, ist von schweren Angriffen von außen und von innen überschattet.

Kapitel VI: Der Vorhang hebt sich – Die Schlacht um Mendena bildet den Höhe-, zugleich aber auch den Wendepunkt des Bandes und die Überleitung zu **Der Schattenmarschall**, den zweiten Band der Kampagne. Vor der alten Grafenstadt vereinen sich die drei Heere, und schlussendlich erweist sich der Sieg über den vermeintlichen Helme Haffax als überraschend leicht. Doch dann bewahrheiten sich die Befürchtungen all jener Mahner, die Haffax alles zutrauen. Der Augenblick des Triumphs wird zu einem des Schreckens, als bekannt wird, dass der hiesige Haffax ein Doppelgänger ist, während das Original zeitgleich anderswo zugeschlagen hat. Perricum, die stolze Hafenstadt wird angegriffen, der oberste Rondratempel Aventuriens und das Schwert der Schwerter sind durch den Träger des Belhalhar-Splitters bedroht.

Helme Haffax – Bewundert, gehasst, unbesiegt

Es gibt nur wenige Menschen, die in Aventurien so sehr gefürchtet werden wie Helme Haffax. Der geniale Stratege ist der Inbegriff eines unbesiegbaren Heerführers, dessen Pläne so unvorhersehbar sind, dass sie zwangsläufig zum Erfolg führen.

Gefürchtet wird der Fürstkomtur auch deswegen, weil sein Verrat im Tsa 1020 BF den ungemeinen Erfolg der borbaradianischen Invasion überhaupt erst möglich gemacht hat. Und bis heute rätseln kluge Köpfe darüber, warum der Reichsmarschall diesen ungeheuerlichen Verrat begangen hat.

Da Haffax in persona nicht in **Die verlorenen Lande** auftaucht, finden Sie seine ausführliche Beschreibung erst in **Der Schattenmarschall**. Wir wollen Ihnen aber schon hier einen Ausblick auf seine Pläne geben, damit Sie Ihren Helden einen Schritt voraus sind und die Kampagne so anlegen können, dass sie nahtlos in den Folgeband übergeht.

Die Pläne des Fürstkomturs

Seit Jahren ist Helme Haffax' Tun auf zwei Ziele ausgerichtet: auf ein letztes militärisches Kräftemessen mit dem Mittelreich und auf das Abwenden des Schicksals, das ihn nach seinem Ableben erwartet.

Sein Vorgehen in den letzten Jahren – der Feldzug in Aranien, die Eroberung der Piratenküste, die Umstrukturierung seines Reiches – galt der Vorbereitung auf seinen letzten und möglicherweise gewagtesten Garadanzug. Denn Haffax will sich einerseits endgültig und unauslöschbar in der Geschichte verankern, und zugleich unbedingt verhindern, dass der unsterbliche Teil seines Selbst in der Seelenmühle landet.

Er will nicht weniger als seine Bindung zum Belhalhar-Splitter lösen *und* seinen Pakt mit Asfaloth brechen.

Die Dämonenklinge

Über Jahre ist das Dämonenschwert *Athai-Naq* (**Schattenlande 218**), das Schwarze Schwert Agrimoths, Haffax von Nutzen gewesen, doch er weiß, dass mit diesem Schwert mindestens ein erzdämonischer Spieler zu viel am Tisch im Boltanspiel um seine Seele sitzt. **1037 BF** lässt er zu, dass ihm das Schwert entwendet wird, denn er lässt den Dieben nur halbherzig nachsetzen. Insgeheim löst das Phexensstück

eines seiner schwer einschätzbaren Probleme, und Haffax' stünde nicht dort, wo er heute steht, wenn er einen günstigen Zufall nicht erkennen und nutzen würde. Ihm ist bewusst, dass er auch ohne Athai-Naq über genug Ressourcen verfügt, um seine Pläne umzusetzen – und hofft, dass Agrimoth mit dem Yol-Ghurmaker Heptarchen Leonardo zur Genüge beschäftigt ist.

Der Dämonensplitter

Größere Sorge bereitet Haffax der Belhalhar-Splitter (**Schattenlande 218**). Ohne Frage ist der Splitter aus der Dämonenkrone Haffax' mächtigste Waffe, andererseits zerrt das Wüten des niederhöllischen Kriegsfürsten an dem Gemüt des früher so beherrschten Strategen. Zudem will Haffax seinen letzten militärischen Triumph ohne den Splitter erreichen. Gleichzeitig muss er verhindern, dass der Splitter jemandem in die Hände fällt, der ihn gegen ihn verwendet – nur zu gut weiß er um die Begehrlichkeiten, die der Splitter unter anderem bei *Belharion Menning* und *Nakika Bärenfang* weckt. Und der einzige Ort, an dem er den Splitter sicher wissen kann, ist der *Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot*, der Haupttempel der Rondrakirche zu Perricum, der zugleich Sitz Matriarchin *Ayla Armalion von Schattengrund* ist.

Paktbruch und Seelenheil

Haffax' Hoffnung ist die Konservierung seiner Seele in der Dritten Sphäre. Kein Paradies, kein Totenreich, aber auch kein ruheloses Umherirren zwischen den Sphären und keine Seelenmühle, sondern der Dämmerschlaf einer Karfunkelseele. Er strebt mithin nicht weniger an, als einen Seelentransfer in einen Drachenkarfunkel. Und er hat auch einen Karfunkel ausgemacht, den er für geeignet hält: den von Malgorrzáta, dem Wurm von Unau.

Durch die Erkenntnisse, die aus der Auswertung der aranischen Beute, aus Berichten der Gezeichneten, der Hinterlassenschaft Rhazzazors, jähen Einsichten – wie Kors Fingerzeigen – und weiteren Quellen gewonnen wurden, zeichnete sich für Haffax und seine Vertraute, die Hesindegeweihte *Jasina Melenaar*, tatsächlich eine Möglichkeit ab, dieses Ziel zu erreichen. Der Ausweg findet sich in altechsischen, kristallomantischen Riten und der Hoffnung, dass der karfunkelherzige Kor selbst geneigt ist, den Feldherrn in seinem Wünschen zu unterstützen. Die einzelnen Komponenten, die notwendig sind, um ein solches Ritual der Seelenkonservierung zu realisieren, finden sich seit dem Niedergang der antiken tulamidischen Großreiche verstreut im heutigen Perricum und Garetien, wo in den Dunklen Zeiten das zu Ehren Kors gegründete Königreich Meraldur kurzzeitig Bestand hatte.

Sein Weg wird Haffax letztlich Richtung Gareth führen, wo in den Schatzkammern des Kaiserpalastes immer noch der Karfunkel des Riesenlindwurms Malgorrzáta (**Herz 191**) ruht. Dieses Kristallgefäß soll nach Haffax' Willen seine Seele aufnehmen.

Der Löwin Wille und des Karfunkelherzigen Beitrag

In der Weltzeitwende agieren die Götter, denn es steht nicht weniger als das Schicksal des kommenden Zeitalters auf dem Spiel. Rondra gehört zu den aktivsten Göttern der letzten Dekaden, dennoch ist sie im Spiel um Haffax' Seele bislang nicht in Erscheinung getreten. Dies liegt daran, dass Rondra weniger an dieser speziellen Seele an sich als vielmehr daran interessiert ist, sie nicht Xarfai zu überlassen. Vor allem will sie aber den Einfluss ihres Gegenspielers in der Dritten Sphäre eindämmen.

Um Haffax' Seele dem Zugriff der Niederhöllen zu entziehen – in denen er zu einem möglicherweise mächtigen Diener ihres Widersachers werden könnte –, bringt sie ihren Sohn Kor ins Spiel, auf das er Haffax' einen Ausweg in ihrem Sinne nahebringt. Dem Halbgott war es ein Leichtes, sich durch die von Blut und Krieg beherrschten Träume des Fürstkomturs zu bewegen und seine Saat auszulegen. Über Jahre hinweg hat Kor Haffax' suchende Gedanken Richtung Karfunkelschlaf gelenkt. Zusätzlich lenkte er die Schritte seiner Geweihten an die Piratenküste, um auf den Schlachtfeldern der Schattenlande blutiges Zeugnis für ihren Herrn abzulegen. Letztlich mit Erfolg, denn mithilfe Jesina Melenaars hat Haffax einen Plan ausgetüftelt, der ihn ins Herz des Reiches und dort zu einem geeigneten Karfunkel führen soll.



Der Splitter Belhalhars

Die tobrische Finte

Die durch sein Ultimatum von 1032 BF angekündigte Offensive gegen das Mittelreich, avisiert für das Jahr 1037 BF und dann nicht ausgeführt, war nicht mehr als eine Finte, um seine Kontrahenten, allen voran die Kaiserin des Raulschen Reiches, aus der Defensive zu locken.

Seit Jahren beobachtet Haffax sehr genau, welche Vorkehrungen das Mittelreich trifft, aber auch, welche es unterlässt. Das Ausbleiben des angekündigten Vorstoßes soll Rohaja in die Offensive zwingen. Mit ihrem ritterlichen, oft ungestümen Wesen, getrieben von der Notwendigkeit, sich als Herrscherin zu beweisen, bleibt ihr keine Wahl, als selbst die Initiative zu ergreifen – allerdings lässt sie sich mit dem Angriff mehr Zeit, als Haffax vermutet hatte.

Der ihr großzügig zugestandene Zeitraum, gedacht, um ihr die Gelegenheit zu geben, ihr Reich zu ordnen, entspringt dabei dem Kalkül des Strategen: Schafft sie es, die Konfliktherde in ihrem Reich einzudämmen, wird ihre Zuversicht so groß sein, dass sie die Konsolidierung ihrer Herrschaft mit einem Sieg über ihn, den Unbesiegten, krönen will. Scheitert sie, steht sie hingegen so sehr unter Druck, dass sie einen Sieg über Haffax bitter benötigt. Alles in Haffax' Vorgehen zielt darauf ab, Rohaja zu zwingen, die Initiative zu ergreifen, damit sie in genau die Falle läuft, die Haffax ihr und dem Reich bereitet hat. Und er selbst nutzt die Zeit, um seine eigenen Heerscharen deutlich zu vergrößern.

Die Fährte des Fürstkomturs

Es ist hinreichend bekannt und ebenso häufig betont worden, was für ein brillanter Stratege Helme Haffax ist. Doch auch Haffax muss mit dem arbeiten, was er hat. Und das sind in der Regel normale Menschen. Unter diesen wählt er zwar solche mit herausragenden Kenntnissen in bestimmten Disziplinen, doch damit gehen durchaus auch Schwächen in anderen einher. So ausgeklügelt des Fürstkomturs Pläne auch sein mögen, der Fehler eines seiner Getreuen kann den sorgfältig ausgebreiteten Schleier der Täuschung für einen winzigen Augenblick heben, und dies sind die Momente, in denen die große Stunde Ihrer Helden schlägt. Genau darauf sind solche reisenden Abenteurer meist spezialisiert: die Nadel im Heuhaufen zu finden und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. In einigen Szenarien in **Die verlorenen Lande** können die Helden auf solche Spuren – die Fährte des Fürstkomturs – stoßen. Die Spuren sind mehrheitlich schwer zu deuten, bisweilen sogar erst in der Nachschau richtig einzuordnen. Nichtsdestotrotz bieten sie Ihren Helden einen Anreiz, laden sie zu Diskussionen und Fantastereien darüber ein, warum Haffax dies besorgen ließ oder an jener Information interessiert war.

Nachfolgend geben wir Ihnen einen Überblick über die in den Szenarien versteckten Hinweise:

- **An der Tesralschlaufe** (Seite 80) können die Helden auf einen Briefwechsel stoßen, aus dem ersichtlich wird, dass Haffax sich für Fragen interessiert, die sich um das Transferieren von Gedanken wie auch des Bewusstseins drehen.
- **Alhanisches Blut** (Seite 100) hält die Information bereit, dass Haffax' Agenten ein auffälliges Interesse an alhanischen Relikten zeigen.
- Das Szenario **Eine überraschende Spur** (Seite 101) trägt seine Relevanz bereits im Titel. Es dreht sich um Agenten Haffax', denen die Suche nach asfalothgefälligen Gegenständen – benötigt für den geplanten Paktbruch – nicht gut bekommen ist.
- **Leitern, Oger und Schiffe** (Seite 115) konfrontiert die Helden mit der fehlenden tobimorischen Flotte und birgt damit einen Hinweis auf eine noch verborgene Finte des Fürstkomturs.
- In **Schatten über Burgheym** (Seite 118) wartet zum einen eine der letzten kruden Prophezeiungen Baldur Greifax' von Gratenfels auf die Helden. Zum anderen haben sie es mit Falk von Keilerswacht, einem Mitglied des äußeren Salvunker Kreises, zu tun. Hier bleibt es ganz Ihnen überlassen, ob und welche Hinweise der Hauptmann den Helden liefern kann.
- Bei **Der Befreiung des Wolfensteins** (Seite 139) wartet ein hochkarätiger Hinweis, denn die Helden erkunden eine Höhle, in der Erkenntnisse über das Ritual SEELENWANDERUNG zu erringen sind – und von Haffax' Leuten bereits errungen wurden!
- **In der weißen Perle** (Seite 149) wartet die Erkenntnis, dass Haffax das alchimistische Potenzial des Wassers der peraineheiligen Quellen überprüfen ließ. Auch dies vor dem Hintergrund des geplanten Paktbruchs. Zudem weist die KWAST-Tätowierung der zur Strecke gebrachten Verräterin erstmals auf die Existenz der *Getreuen Stäbe* hin.

Da Sie, werter Meister, des Fürstkomturs Plan inzwischen kennen, sind sie herzlich eingeladen, eigene Hinweise zu ergänzen, sollten Ihnen die im Band „versteckten" nicht ausreichend erscheinen.

Die Vorgeschichte

Nach dem Kampf um das maraskanische Boran wird über der Stadt Anfang Tsa 1020 BF das Banner der siebenstrahligen Dämonenkrone gehisst, und die Erkenntnis, dass Helme Haffax sowie die Templer von Jergan zu Borbarad übergelaufen sind, greift nach und nach um sich. Haffax gelingt, was als unmöglich galt: binnen weniger Tage erobert er ganz Maraskan. Dabei spielt ihm in die Karten, dass sich den Borbaradianern viele Rebellen und Reichstruppen, darunter große Teile der Drachengarde, anschließen.

Am 12. Tsa 1020 BF, eine Woche nach Beginn der borbaradianischen Frühlingsoffensive, trifft Haffax in Tobrien ein und übernimmt das militärische Kommando über die Schwarzen Horden. Bereits zwei Tage später stoßen die Truppen Borbarads unter Haffax' Führung nach Ysilia vor und bis zum Mittag des 15. Tsa ist die Stadt eingekesselt. Der Sturm auf Ysilia beginnt am 16. Tsa und endet zwei Tage später mit dem Fall der Stadt. Einmal mehr hat Haffax unter Beweis gestellt, dass gegen seine Strategien kein Kraut gewachsen ist. Im Folge-

jahr führt er die borbaradianischen Truppen von Sieg zu Sieg – eine Serie, die erst mit der Schlacht an der Trollpforte endet, die mit der Vernichtung Borbarads und dem Sieg der unter dem Banner der Zwölfgöttlichen Ordnung vereinten Menschen endet.

Dennoch ist es keine Niederlage für Haffax, denn dank seines militärischem Sachverstands und Rhazzazors endlosem Heerwurm können die Verbündeten bereits am 24. und 25. Ingerimm 1021 BF wieder bis vor den Wall des Todes, der sich schnell als Grenzlinie zu den später sogenannten Schattenlanden etabliert, zurückgeworfen werden. Haffax, Galotta, Rhazzazor und Xeraan erkämpfen sich nach Borbarads Ende Splitter aus dessen geborstener Dämonenkrone und werden zu den ersten Heptarchen. Anfang 1022 BF ernennt sich Haffax zum Fürstkomtur von Maraskan. Er beginnt einen schmutzigen Krieg gegen die Kriegs-Weyradzim der Inseln, denn diese setzen alles daran, die heiligen Stätten zurückzuerobern. Dann jedoch wird es erstaunlich ruhig um den Fürstkomtur.

Im Rahja 1027 BF reist die Heptarchin und Moghuli von Oron, Dimiona von Zorgan, nach Jergan und belegt den Fürstkomtur dort mit einem Zauber. Auf diese Weise will sie ihn zwingen, ihr bei der Planung und Durchführung eines Feldzugs gegen Aranien beizustehen. Von Haffax' strategischem Genie erhofft sich die Heptarchin einen schnellen Sieg über ihre Widersacher. Doch schon vor Beginn des 35-Tage-Kriegs fällt der Zauber von Haffax ab und er hintergeht die Moghuli. Zwar führt er die Truppen der Fürstkomturei gemeinsam mit Iradon Kohlenfeld in den Krieg, aber er verfolgt eigene Ziele. Im Efferd 1028 BF nimmt der Fürstkomtur die Hesindegeweihte Jasina Melenaar gefangen und zieht sich unter Umgehung Zorgans aus Aranien nach Elburum zurück. Dann kehrt er mit reicher Beute zurück nach Maraskan und nimmt im Boron 1028 BF ohne nennenswerte Gegenwehr die Insel Jandraskan.

Im weiteren Verlauf des Jahres 1028 BF – auch *Jahr des Feuers* genannt – fällt am 29. Peraine zunächst der Heptarch Galotta, dann am 15. Phex der untote Drache Rhazzazor. Haffax zögert nicht und stößt in das in Schwarz-Tobrien entstandene Machtvakuum vor. Am 2. Rahja erobert er mit der Dämonenarche Boransdorn Südwall, ein Angriff auf Mendena, zwei Tage später, scheitert jedoch. Beinahe zeitgleich erobert Iradon Kohlenfeld am 6. Rahja Shamaham, sodass am 10. Rahja das ganze Gebiet östlich der Beilunker Berge Helme Haffax untersteht. Am 19. Rahja vernichten maraskanische Truppen bei Valdahon einen Heerhaufen der Warunkei. Unterdessen wehrt Xeraan die Versuche des Fürstkomturs, Mendena einzunehmen, auf magischem Weg ab. Am 5. Praios 1029 BF stoppen heftige Alpträume den Vormarsch der Maraskaner auf Warunk. Die Streiter ziehen sich stattdessen nach Valdahon zurück. Zur gleichen Zeit löst Helme Haffax die Belagerung Mendenas auf und sammelt seine Truppen bei Salvunk. Im Efferd 1030 BF gelingt Haffax schließlich die ersehnte Eroberung Mendenas, wo er das Fürstprotektorat Tobimora ausruft und der Fürstkomturei angliedert.

Zwei Jahre später, im Peraine 1032 BF, sendet Haffax Kaiserin Rohaja eine Kriegserklärung in Form eines Ultimatums. Darin gibt er dem Mittelreich bis zum Jahr 1037 BF Zeit, sich zur finalen Schlacht zu rüsten. Als Reaktion darauf verkündet die Kaiserin, dass sie und ihr Reich jederzeit zum Tag der Entscheidung bereit seien.

Dann wird es wieder still um den Fürstkomtur, bis im Jahr 1037 BF Berichte über das Inferno von Talbruck und daran anschließende Aufstände an der Piratenküste kursieren, vor allem die darin enthaltene Nachricht vom (angeblichen) Tod des Heptarchen. Nun endlich entscheidet Kaiserin Rohaja, dass die Zeit reif sei, den Schwertzug gen Mendena anzugehen, um die Fürstkomturei ein für alle Mal vom Antlitz Aventuriens zu fegen. Bereits 1039 BF will sie ausziehen und den Krieg in die letzten Auswüchse der Schattenlande tragen. Und just mit der Heerschau der zwölfgöttlichen Lande zu Gallys beginnen die Abenteuer um **Die verlorenen Lande**.

Der Schatten des Eisenthrons

Hier finden Sie eine Übersicht der wichtigsten Vertrauten des Fürstkomturs oder anderer Kräfte aus den Schattenlanden, die in **Die verlorenen Lande** eine Rolle spielen. Sie können auch hier natürlich Figuren wählen, die Sie selbst erfunden haben oder solche, mit denen Ihre Helden schon des Öfteren aneinandergeraten sind. Gerade die Personen aus den Botenartikeln um die Aufstände an der Piratenküste (**AB 167**) oder um den Salvunker Kreis (**AB 161**) bieten da einige Vorlagen – und Sie können selbst entscheiden, welche von diesen Figuren in ihrem Aventurien weiterhin Gegner der Helden sein werden.

Natürlich können Sie auch die Borbaradianer als weitere Partei beim Ringen um die Macht einsetzen. Azaril Scharlachkraut und Helme Haffax können zwar als Freunde gelten, aber beide haben doch unterschiedliche Vorstellungen, wie man mit den Menschen umgehen soll. Azarils Wanderpriester können so also immer wieder Pläne von Haffax' Vertrauten durchkreuzen.

Die knappe Beschreibung von Helme Haffax soll Ihnen helfen, den Auftritt Dherin Bentelans, also des Haffax-Doppelgängers, an der Tesralschlaufe besser ausgestalten zu können.

Der Fürstkomtur Helme Haffax



Der aus einfachen Verhältnissen stammende Helme Haffax hat sich alle seine Ämter hart erstreiten müssen, die seinen adligen Mitstreitern aufgrund ihrer familiären Verbindungen beinahe in den Schoß fielen. Seine Verbitterung darüber, maßlose Wut über die Ungerechtigkeit im Raulschen Reich, aber auch das fortschreitende Alter und der Wille, sich an neuen Aufgaben zu beweisen, trieben ihn in die Arme des Dämonenmeisters. Dieser versprach ihm ewige Jugend, den Oberbefehl über eine Armee, wie sie die Welt noch nicht gesehen hatte – und Vergeltung an jenen, denen er ein Leben lang gedient und die ihn dann fallen gelassen hatten.

Für Borbarad eroberte er Maraskan und Tobrien, und einzig seinem militärischen Sachverstand ist es zu verdanken, dass die Verbündeten der freien Reiche nach der Dritten Dämo-



nenschlacht wieder hinter den Wall des Todes zurückgeworfen wurden. Als er auf dem Schlachtfeld Belhalhars Splitter der Dämonenkrone errang, verweigerte er sich den anderen Heptarchen, da er es überdrüssig war, fremden Zielen zu dienen. Als Heptarch und sein eigener Herr kehrte er nach Maraskan zurück.

1027 BF schloss er ein Bündnis mit Dimiona von Zorgan, das er jedoch im *Krieg der 35 Tage* brach. Mit seinem Verrat besiegelte er das Ende des Moghulats Oron. Tatsächlich ging es ihm vor allem um die Gewinnung von Ressourcen – wofür zeigte sich 1029 BF, als er die Eroberung der Piratenküste begann, sie unter sein Protektorat stellte und seine Residenz nach Mendena verlegte. Nach dem Fall Warunks 1031 BF reagierte er schnell und entschlossen und konnte sein Herrschaftsgebiet ausweiten. 1032 BF sprach er dem Mittelreich ein Ultimatum von fünf Jahren aus, im Herbst 1033 BF musste er jedoch einen großen Rückschlag hinnehmen: Das Schlachtfest von Tuzak und der maraskanische Aufstand der Komturin Nedimajida kosteten ihn weite Teile seiner Herrschaft über Maraskan, doch scheint die Insel in seinen Plänen ohnehin nur noch eine untergeordnete Rolle einzunehmen.

Man sieht Haffax, der weit über 90 Winter gesehen hat, sein Alter nicht an – der Pakt mit Asfaloth erhält seinen gestählten Körper. Doch der Pakt und vor allem die Bindung an den Splitter Belhalhars zerren an seiner Seele und lassen den kühlen Strategen immer häufiger die Nerven verlieren. Für Haffax ist der Verlust seiner Beherrschung die größte Pein, und wer Zeuge seiner Wutausbrüche wird, sucht das Weite – wer sie provoziert, hat sein Leben verwirkt.

Haffax versucht verbissen, die Kontrolle zu bewahren, um seine Pläne voranzutreiben, die sich in **Der Schattenmarschall** entfalten werden.

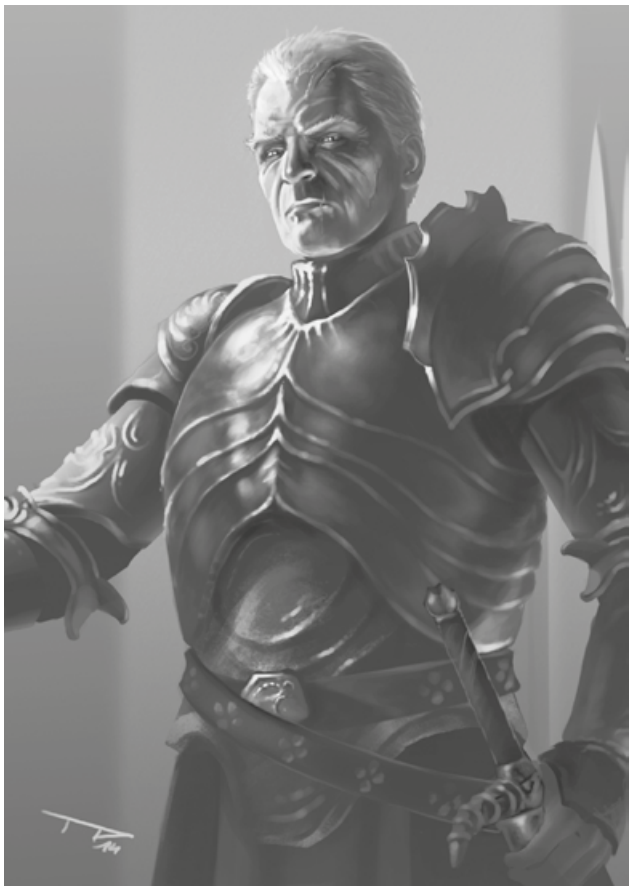
Funktion: Haffax ist DER Antagonist, DER Feind, gegen den das Mittelreich zu Felde zieht. Sein Genie und seine Skrupellosigkeit stellen alle Heerführer Rohajas in den Schatten, und selbst wenn er nur in Form seines Doppelgängers agiert, erzählen alle Kämpfer in Rohajas Heer die absonderlichsten Schauergeschichten über Helme Haffax. Und dabei schwingt nicht nur Furcht mit, sondern bei vielen auch eine Form von Bewunderung.

Schicksal: Erfüllt sich im Band **Der Schattenmarschall**. In **Die verlorenen Lande** hat Haffax seinen letzten Coup bereits vorbereitet, und während Rohaja auf Mendena stürmt, nimmt er im Handstreich Perricum.

Die Getreuen und Verbündeten des Fürstkomturs

Dherin Bentelan – der falsche Haffax, Doppelgänger

Dherin Bentelan galt als Hoffnungsträger der Fürstkomturei. Der uneheliche Sohn einer garetischen Soldatin wurde auf Maraskan geboren und übernahm von seiner Mutter die glühende Verehrung für Helme Haffax. Seinen ersten Mentor fand er als junger Soldat im späteren Komtur Iradon Kolenfeld, dessen Adjutant er während der Unterwerfung der Piratenküste wurde. Als Hauptmann baute er



das Regiment *Tobrische Äxte* auf und wurde nach der Eroberung Ällingen zur Roten Hand erhoben.
Von der Idee der Fürstkomturei überzeugt, doch mit schwindendem Vertrauen in Helme Haffax, wurde Dherin Mitbegründer des *Salvunker Kreises*. Die Verschwörung wollte Haffax stürzen, um sein Reich über ihn hinaus zu bewahren – mit Dherin als neuem Fürstkomtur. Doch der Umsturzversuch scheiterte. Haffax selbst bezwang Dherin, der wie viele seiner Mitverschwörer den Tod fand – vermeintlich.
Tatsächlich gelang es Haffax, den Unterworfenen wieder an seine Seite zu holen, um ihn in seine Rolle schlüpfen zu lassen und die Kaiserlichen zu narren. Dabei stellte Haffax Dherin in Aussicht, was dieser sich wünschte: Sollte es ihm gelingen, die Fürstkomturei zu verteidigen, sollte sie ihm gehören.
Funktion: Dherin *ist* Haffax – für seine Feinde, für Haffax' Untergebenen, für die wenigen überlebenden Mitverschwörer des *Salvunker Kreises* und für die Helden. Auch sie als Meister sollten ihn wie Helme Haffax behandeln. Seine Rolle spielt er in Vollendung: Er hat von Haffax gelernt, wurde von ihm gefördert und hat ihn im Vorfeld des Umsturzversuchs studiert. Zusammen mit einer dauerhaften TRANSMUTARE-Verwandlung, die ihn exakt wie Haffax aussehen lässt, fällt der Austausch nicht einmal langjährigen Offizieren auf – gerade weil der Fürstkomtur ihm auch seine Perilax-Rüstung *Argul-Vhor* überlassen hat. Dass die berüchtigten Tobsuchtsanfälle nachgelassen haben und der Fürstkomtur wieder kühler und berechnender auftritt, wird eher mit Begeisterung aufgenommen, als dass es Fragen aufwirft.
Dherin will die Maskerade aufrechterhalten, bis er die Kaiserlichen bezwungen hat. Ob er jedoch wirklich die Herrschaft an sich selbst übergibt oder Haffax bleibt, hat er noch nicht entschieden. Sollten die Helden die Maskerade durchschauen und eine Möglichkeit haben, ihn damit zu konfrontieren, wird er dies in einer Öffentlichkeit als Lüge zurückweisen. Im kleinen Kreis kann er jedoch ihre Leistung anerkennen – um sie gleichzeitig schmerzhaft verstehen zu lassen, dass Haffax viel besser vorbereitet ist, als sie befürchtet hatten.
Schicksal: Dherin wird sein Leben lassen – ob als ‚Haffax' oder als aufgedeckter Doppelgänger, liegt ganz bei den Helden.

Herausragende Eigenschaften: MU 18, IN 18, KK 17, KO 20
Wichtige Talente: Geographie 12, Geschichtswissen (Kriegsgeschichte) 10 (12), Kriegskunst (Strategie, Taktik) 16 (18), Menschenkenntnis 14, Orientierung 14, Selbstbeherrschung 16
Sonderfertigkeiten: Dherin beherrscht mehrere *Geländekunden*, aus denen er als Feldherr Nutzen ziehen kann, und ist besonders mit der Führung von schweren Fußtruppen vertraut. Zudem kann er seinen Geist mit *Eiserner Wille II* und *Gedankenschutz* stählen.
Besonderheiten: Dherin trägt die von Perilax gefertigte, dämonisch belebte Enduriumrüstung *Argul-Vhor*, um die Täuschung perfekt zu machen (RS 8, BE 3, MR +7, *Immunität gegen Feuer, Luft, Erz und Humus*).

Sarastro Dorkstein – Admiralkomtur von Arbasien



Sarastro (*981 BF, blond, hochgewachsen) verehrt Haffax zutiefst und ist dem Fürstkomtur bedingungslos ergeben. Haffax belehnte ihn mit der neugeschaffenen Komturei Arbasien und unterstellte ihm den neuen Kriegshafen von Norbeneck, den er auch während des Aufstandes des Salvunker Kreises nach dem Inferno von Talbruck durch eine Strafexpedition halten konnte.
Nach dem Verrat des Admirals Lares von Rommilys während der maraskanischen Revolte 1033 BF holte Haffax den Seeoffizier als neuen Befehlshaber der Flotte an seine Seite. Darüber hinaus dient Sarastro dem Fürstkomtur als Anführer des ungeschlagenen *Eterniumkorps*.
Sarastro ist ehrgeizig, kühl berechnend und emotionslos. Einen Pakt schlug er bisher aus, ließ sich aber von Azaril zur Borbarad-Kirche bekehren. Im Unterschied zu Elgor von Wickrath ist er der Hochprophetin jedoch nicht verfallen, und auch wenn er sich mitunter von ihr für Einsätze einspannen lässt, gilt seine unerschütterliche Loyalität einzig Helme Haffax – so ist er neben Gritta Graustein der einzige, der heute noch um Haffax' Doppelgänger weiß.
Funktion: In **Die verlorenen Lande** taucht Sarastro nur am Rande und vor allem als Schreckgespenst auf. An jedem Fluss und an jeder Küste werden die Matrosen des Admiralkomturs mehr gefürchtet als geachtet. Sarastro selbst greift jedoch erst in **Der Schattenmarschall** wieder persönlich in das Geschehen ein, während **Die verlorenen Lande** kümmert er sich vor allem um die Logistik des Angriffs auf Perricum und sorgt dafür, das allerorten falsche Spuren zu finden sind, die das langsame Verschwinden seiner Seesoldaten und -söldner sowie solcher Schiffe wie der *Boransdorn* oder der *Chiasmodon* erklären sollen.
Schicksal: Sarastro überlebt den **Splitterdämmerungs-Zyklus**, um sich schließlich nach Maraskan durchzukämpfen. Dort schwingt er sich im Andenken an seinen Mentor Haffax zum Herrscher und Duumvir auf.

Gritta Graustein, Obristin der Karmothgarde



Gritta Graustein (*986 BF, grauer Bürstenschnitt, Narbe auf der rechten Wange) ist die Obristin von Haffax' persönlicher Leibwache, der ausschließlich die Elite der Karmothgarde angehört. Sie ist eine kleine, scharfzüngige Frau, der man ihre bellende, laute Stimme gar nicht zutrauen würde. Die gebürtige Albernierin ist eine Abgängerin der Akademie für Strategie und Taktik zu Wehrheim und eine furchtbare Streiterin im Nahkampf, in dem sie mit zwei Händen Morgenstern und Streitkolben benutzt.
Trotz aller vermeintlichen Vorteile hat Gritta jedem Paktschluss widerstanden, allerdings sind die Waffen, die sie derzeit benutzt, aus Unmetallen gefertigt und mit Zaubern belegt. Gritta ist Haffax absolut ergeben und einer der zwei Menschen (neben Sarastro), die die Scharade um Dherin zur Gänze kennt.

Funktion: Die Obristin hat sich bewusst zur Verfügung gestellt, dafür zu sorgen, dass Dherin in seiner Rolle als Doppelgänger noch glaubwürdiger wird. Sie beschützt den falschen Haffax wie ihren Augapfel. Genau so lange, bis er entweder enttarnt wird oder abzusehen ist, dass er unterliegen wird. Dann sucht sie ihr Heil in der Flucht, um sich wieder dem echten Haffax anzuschließen.
Schicksal: Gritta gelingt es zu entkommen und sich in Windeseile (vor allem mit der Hilfe des *Yaganjunkers*) nach Perricum durchzuschlagen und wieder zu Haffax' Heer zu stoßen, sodass sie auch in **Der Schattenmarschall** wieder agieren wird.

Kurzcharakteristik: vollendete Leibwächterin, kompetente Strategin und Taktikerin
Herausragende Eigenschaften: MU 19, GE 18, KK 17, KO 17; Gabe *Gefahreninstinkt*
Wichtige Talente: relevante Kampftalente 15+, Körperbeherrschung 20, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 17, Menschenkenntnis 15
Sonderfertigkeiten: Gritta entgeht beinahe nichts (SF *Aufmerksamkeit* und *Kampfreflexe*), sie ist eine Meisterin des *Schildkampfes* (SF *Schildkampf I* und *II*) sowie in der Benutzung *Improvisierter Waffen* und beinahe vollendete Mercenario-Kämpferin.

Weitere wichtige Berater im direkten Stab des Fürstkomturs

Sie können viele Figuren verwenden, die bereits im Umfeld des Fürstkomturs aufgetaucht sind, um Ihre Helden mit ihnen interagieren zu lassen. Bedenken Sie bitte nur, dass das *Eterniumkorps*, also Figuren wie *Tariq ur Mesha*, *G'Wang* und *Rarrkwha* ihre Auftritte allesamt erst in **Der Schattenmarschall** haben werden. Sie können sie zwar auftauchen und agieren lassen, aber letztlich überleben alle Mitglieder des Eterniumkorps **Die verlorenen Lande** (und ihre Werte finden sich erst im Folgeband).
Beinahe alle Meisterfiguren können bedenkenlos durch Figuren ersetzt werden, zu denen Ihre Spieler eine Beziehung haben.

Die Heerführer

Circaya Galahan ya Badrese – Rote Hand für Reichsangelegenheiten

Nach den Ereignissen um die Aufstände an der Piratenküste schien es, dass Circaya (*996 BF, hellbraune Locken, selbstgefällig) untergetaucht sei. Dabei handelte sie allein im Auftrag von Haffax selbst. Mal in ihrer offiziellen Rolle als Heroldin der Fürstkomturei, mal in Verkleidung, war es ihre Aufgabe, für noch mehr Verwirrung zu sorgen. Sie lancierte geschickt Gerüchte, Falschmeldungen und Halbwahrheiten. Sie ließ Pamphlete drucken und verteilen, agierte als Demagogin oder mischte sich verkleidet in Tavernen unter Reisende und Soldaten, um irreführende Informationen fallen zu lassen.

Die liebfeldische Edle, die nach dem letzten Galahan-aufstand ihre Heimat verlassen musste und sich Haffax anschloss, ist eine herausragende Menschenkennerin und Manipulatorin. Circaya ist eine Frau, die keine Angst kennt, die aber dennoch genaue Vorsicht walten lässt. Nachdem in der Fürstkomturei bekannt wird, dass die Kaiserin einen Schwertzug durchführt, beginnt Circaya erneut als Heroldin Haffax' zu agieren.
Circaya mag zwar auch eine geübte Kämpferin mit zwei Langdolchen sein, doch ihre gefährlichste Waffe ist ihre Intelligenz. Sie versucht immer zuerst, ihre Gegenspieler in die Irre zu führen, gegeneinander auszuspielen oder zum Überlaufen zu bewegen.
Funktion: Circaya ist als Gegenspieler des Reichsgroßgeheimrats, *Rondrigan Paligan*, angelegt. Immer wenn der glaubt, im Geheimen Dinge erledigen zu können, sollten Sie Circaya benutzen, um seine Pläne zu durchkreuzen oder zumindest aufzuhalten.
Schicksal: Circaya wird die Ereignisse von **Der Schattenmarschall** nicht überleben. Entnervt von einem finalen Schurkenstück der Roten Hand, bittet Rondrigan schließlich *Drego von Angenbruch* und die *Letzte Schwadron* (**Orden 108**), sie endgültig zur Strecke zu bringen. Eine Aufgabe, der sich die *Elfte* mit Freuden und verbissener Energie annimmt, bis die Verräterin schließlich tot ist und nicht wieder in irgendein Unleben zurückkehren kann.

Der wichtigste Vertraute Circayas

Cordovan von Tannwirk, die „Rote Samthand", Haffax' Rote Hand für Informationsbeschaffung ist quasi die rechte Hand Circayas und setzt ihre Pläne meist schnell und gut geplant in die Tat um (seine genaue Beschreibung findet sich auf Seite 51).



Nissa ay Komra – Komturin von Eslamsbrück

Die Blutschwester vom *Blutroten Tempel zu Hemandu* (*1001 BF, attraktiv, rote Strähnen im dunklen Haar) regiert ihr Lehen mit auffallend leichter Hand, nur um im Ernstfall umso härter und rücksichtsloser zuzuschlagen. Gestählt durch ihre Ausbildung im Tempel auf Maraskan hat Nissa gelernt, Intrigen zu überleben und selbst einzufädeln. Dieses Wissen nutzt sie auch in Eslamsbrück. Hier trifft sie eine geheime Absprache mit den Flusshändlern, zwingt sie durch ihr Bündnis mit dem Charyptoroth-Priester immer wieder unter ihre Knute, dort arrangiert sie ein heimliches Treffen mit den ortsansässigen Händlern – Nissa versteht es meisterlich, Parteien gegeneinander auszuspielen, um selbst in einem glänzenden Licht dazustehen. Ihr Auftreten ist dabei vordergründig stets freundlich, auch wenn sie mit einem charmanten Lächeln den Dolch zückt, der einem vermeintlich Verbündeten den Todesstoß versetzt.

Die Belhalhar-Paktiererin (zweiter Kreis der Verdammnis) sieht Eslamsbrück als *ihre* Stadt und profitiert davon, dass Haffax sich dringlicheren Aufgaben widmet und ihr freie Hand lässt. Daher hat sie auch keine Skrupel, manche Weisung des Fürstkomturs so auszulegen, dass sie ihr zum Vorteil gereicht.

Funktion: Nissa ist eine direkte Antagonistin der Helden, die sich ihnen zweimal in den Weg stellt. Sie organisiert die Verteidigung ihrer Stadt Eslamsbrück und versucht nach deren Fall Rache zu nehmen. Sie kann also als Prüfstein für die Helden dienen, ob sie der Konfrontation mit dem Fürstkomtur selbst gewachsen sind.

Schicksal: Nissa überlebt die Ereignisse von **Die verlorenen Lande** nicht. Spätestens nach dem Tod des Grafen Danos setzen die garetischen Ritter alles daran, sie zu finden und zu töten, sollte den Helden das im Szenario **Danos' letzter Ritt** nicht gelingen.

Kurzcharakteristik: machtgierige und rücksichtslose Herrscherin, die den freundlichen Schein wahrt; kompetente Ordenskriegerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16, KO 15; Gabe *Gefahreninstinkt*; Jähzorn 6, Krankhafter Ehrgeiz 7

Wichtige Talente: Armbrust 15, Heilkunde Gift 10, Kriegskunst (Taktik) 11 (13), Menschenkenntnis, Schwerter (Langschwert) 12 (14), Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 10, Überreden (Lügen) 13 (15)

Sonderfertigkeiten: Nissa ist am Kampf mit Schwert und Schild ausgebildet und beherrscht die entsprechenden SF. Außerdem ist sie eine *Meisterschützin* mit der Armbrust.

Schwarze Gaben: Befehlsstimme, Lähmende Furcht

Wichtige Vertraute Nissas

Zajida von Nuran: Die Blutschwester (*999 BF, schwarze Haare mit vielen Zöpfen, schwarze Augen, hochgewachsene Maraskanerin, mit langen grünen Fingerklauen an der linken Hand) ist die einzige Vertraute, die Nissa von Maraskan mitgebracht hat. Die beiden sind seit ihrer Zeit im Tempel beinahe unzertrennlich und auch Zajida ist in Belhalhars Zweitem Kreis der Verdammnis angelangt, ihr Dämonenmal



ist ihre Linke, die sich langsam in die Klaue eines Zant verwandelt (Schwarze Gaben: Wundschmerz und Bluttrinker). Nissa betraut Zajida mit allen Dingen, die sie effektiv und gnadenlos erledigt sehen will – und bisher hat die Maraskanerin ihre Freundin noch nie enttäuscht.

Chezzin'shazz (*999 BF, 1,80 Schritt, hochgewachsener und agiler Krakonier mit grünblauer Schuppenhaut und leuchtendenden silbernen Augen) ist der Vorsteher des Charyptoroth-Heiligtums in Eslamsbrück und hat sich vor längerem mit Nissa angefreundet. Die beiden philosophieren bei Spaziergängen durch den Hafen gerne über ihre Herren und sind sich einig, dass sie selbst zu Höherem berufen sind. Chezzin'shazz hat vier Quallengeister (**Bahamuths Ruf 173**) in sein Krakensilber-Amulett gebunden und stellt Nissa, wenn Eslamsbrück angegriffen wird, Scherenwürmer, Blutquappen sowie Hummerier und Hummerierlarven zur Verfügung. Er selbst ist Charyptoroth-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis (Dämonenmal: seine Hände verwandeln sich langsam in Tentakelbündel) und besitzt die Schwarzen Gaben Unverletzlichkeit, Krakenruf und Wasserbrücke.

Yasmina von Darbonia – Stadtvögtin von Mendena

Die strenge Yasmina von Darbonia (*985 BF, 1,78 Schritt, dunkelbrauner Zopf und graue Augen) entstammt dem mendenischen Grafenhaus, allerdings ohne Aussicht auf Lehen oder Titel. Wie ihre Base Arnhild unterwarf sie sich Borbarad, hielt sich von den großen Schlachten allerdings fern und tat sich in der Logistik hervor. Durch Unterschla-



gung und Schmiergelder brachte sie es zu ziemlichem Reichtum, mit dem sie sich von Xeraan den Titel einer „Harboralprotektorin“ Mendenas erkaufte.

Nach dem Fall des Heptarchen machte Haffax sie zur Stadtvögtin, denn sie kennt sich in den Gegebenheiten der Stadt hervorragend aus und hat überall ihre Informanten und Zuträger. So gelang es ihr, ihren Einfluss auszubauen, ohne den Unmut des Fürstkomturs zu erregen. Yasmina ist keinen Dämonenpakt eingegangen und hat es geschickt verstanden, immer wieder durch das Gewähren von kleinen Gunstbezeugungen den tobrischen Widerstand davon zu überzeugen, dass sie ein doppeltes Spiel spielt. So hat sie einige belanglose Geheimnisse ihrer Base Arnhild an die Heerführer des Mittelreiches weitergegeben, um ihre Scharade aufrechtzuerhalten. Tatsächlich spielt Yasmina ein gefährliches Doppelspiel, aber bisher ist niemand hinter ihr wirkliches Geheimnis gekommen: Sie hat vor wenigen Monaten ihre Weihe zur Zauberpriesterin der Borbaradkirche erhalten. Allein die Fürsprache Azarils und ihre neugewonnenen Zauberfertigkeiten haben verhindert, dass sie mit dem Wirken des Salvunker Kreises in Verbindung gebracht werden konnte – und daher bis heute die beinahe unangefochtene Herrscherin Mendenas ist.

Yasminas Sohn *Hakon* (*1019 BF) hat gerade den Abschluss an der Kadettenschule der Fürstkomturei gemacht und geht seiner Mutter mit militärischem Wissen zur Hand, seine Halbschwester *Nella* (*1030 BF) – einer kurzen Liaison mit Sarastro Dorkstein entsprungen – ist dem Kindesalter noch nicht entwachsen, zeigt aber bereits erste magische Fähigkeiten, weswegen sie immer wieder in der Vorhalle des Sieges zu finden ist.

Funktion: Die Stadtvögtin ist das größte Risiko für das kaiserliche Heer. Dherins Truppen sind offene Feinde, bei Yasmina kann man sich da nicht so sicher sein. Vor allem, wenn die Truppen Rohajas in die Stadt eindringen, kann die Gunst der Stadtvögtin bei Alveranskommandos über Wohl und Wehe entscheiden.

Schicksal: Yasmina überlebt die Geschehnisse der **Splitterdämmerung**. Durch Intrigen, Morde, Zauberei und Gold gelingt es ihr, sich auch nach der Befreiung von Mendena in einer wichtigen Position der Stadt zu halten.

Kurzcharakteristik: rücksichtslose und intrigante Herrscherin, die Fürstkomturei und Mittelreich den Anschien gibt, auf der jeweiligen Seite zu sein; kompetente Zauberpriesterin der Borbaradkirche

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16, IN 15, CH 17; Gabe *Gefahreninstinkt*; Arroganz 7, Neugier 6

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 16, Menschenkenntnis 16, Sinnenschärfe 17, Überreden (Lügen) 16 (18), Überzeugen (öffentliche Rede) 14 (16), Magiekunde 14

Sonderfertigkeiten: Yasmina kann ihre Gedanken mit *Eisernem Willen I* und *II* sowie *Gedankenschutz* verbergen, darüber hinaus ist sie eine hinterhältige Kämpferin mit dem Langdolch (immer vergiftet), die den *Gezielten Stich* und den *Todesstoß* beherrscht.

Wichtige Zauber: Eigene Ängste quälen Dich! 14, Erinnerung verlasse Dich! 16, Höllenpein zerreiße Dich! 10, Nuntiovolo Botenvogel 9, Panik überkomme Euch! 16, Schleier der Unwissenheit 14, Schwarzer Schrecken 14.

Wichtige Vertraute Yasminas

- *Gero von Siebenstätt:* Der Kommandant der mendenischen Stadtgarde (*978 BF, Halbglatze, Schnauzbart, korpulent) hatte sich eigentlich einen ruhigen Alterssitz als Gardekommandant ausgemalt, und für einige Jahre ging dieser Plan auf: Siebenstätt wurde vom Tagesgeschäft kaum belästigt und die Garde litt unter Kopflosigkeit. Dann kam Haffax, und um seinen mühsam erkauften Posten zu behalten, zeigt sich der in die Jahre gekommene Hochstapler und Heiratsschwindler von seiner besten Seite – auch wenn er insgeheim auf den Fürstkomtur flucht. Die Stadt hält ihn auf Trab und der Stress zerrt an seinen Nerven, wodurch er zu willkürlichen Entscheidungen und unberechenbaren Wutausbrüchen neigt.
- *Hakon von Darbonia* (*1019 BF, brauner Bürstenschnitt und stechende blaue Augen, arrogant und besserwisserisch) hat gerade seine Ausbildung an der Akademie für Strategie und Heeresführung abgeschlossen und sich schon als Fähnrich der Roten Legion empfohlen. Hakon ist ein gewissenloser Offizier, der sich keinen Deut um das Wohl seiner Leute schert, aber mit drakonischen Strafmaßnahmen für eiserne Disziplin sorgt. Sollte Dherin fallen, organisiert Hakon die Verteidigung der Stadt, um schließlich zu einem Opfer der Ambitionen seiner Mutter zu werden, die ihn für ihr eigenes Wohl opfert.
- *Rurijida von Jergan* (*1003 BF, braune Lockenmähne und braune Augen, schlanke und gewandte Schwertkämpferin): Die Maraskanerin ist Leutnant der Roten Legion und wurde von Haffax nach einem Duell in der Arena Aquatica

begnadigt. Seitdem ist sie die willfährige Hand des Fürstkomturs in der Stadt, die unwissentlich auch Yasmina zuarbeitet, denn die Vögtin nahm Ruijida nach der Niederlage in der Arena in ihren Stab auf brachte sie wieder in ihre angestammte Position.

Die Transysilier

Arngrimm von Ehrenstein m.H., Herzog von Tobrien

„Die Greifin täte gut daran, sich an altes Recht zu erinnern und Zaudern als das zu erkennen, was es ist: die Schwäche eines überforderten Versagers. Dann wird sie erkennen, welcher Wolf ihr von größerem Nutzen ist!“

Funktion: Herzog Arngrimm (*965 BF, groß und sehnig, silbergraue Lockenmähne, gepflegter Vollbart, gelbe Augen, wölfisches Aussehen (Werwolf)) verfolgt den Schwertzug der Kaiserin mit großem Interesse. Die Entwicklung Rohajas hat in ihm den Plan reifen lassen, sie als seine Kaiserin anzuerkennen, wenn sie im Gegenzug ihn als ihren tobrischen Herzog anerkennt. Da er Bernfried zutiefst verachtet und für unfähig hält, zweifelt er nicht an der zwingenden Logik seines Plans und bietet sich der Kaiserin im Lauf der Kampagne zweimal als Verbündeter an. Der Herr Transysiliens ist ein kompetenter Landesherr, dessen Heerscharen eine willkommene Verstärkung wären. Doch als Verbündeter ist er untauglich, denn er ist ein Herzog von Borbarads Gnaden, ein Werwolf und alles andere als götterfürchtig. Die Ablehnung der Kaiserin entzündet lodernden und unversöhnlichen Zorn in Arngrimm. Eine ausführliche Beschreibung des Herzogs sowie seiner Gefolgsleute finden Sie in der Spielhilfe **Schattenlande**.



Schicksal: Arngrimm wird die Ereignisse in **Die verlorenen Lande** überleben und sich für eine Weile gekränkt auf Burg Ehrenstein und in die tiefen Wälder Transysiliens zurückziehen, ehe er zum entscheidenden Schlag gegen den verhassten Herzog Bernfried ausholt.

Kurzcharakteristik: Brillanter Tyrann, Krieger und Werwolf. Darauf aus, sich als Herzog von Tobrien legitimieren zu lassen.
Seelentier: Waldwolf
Besonderheiten: Arngrimm ist ein mächtiger Werwolf. Dank eines Trankes von Balphemor von Punin hat er die Kontrolle über seine Krankheit und kann steuern, wann er Wolf und wann er Mann ist.
Verwendung in Die verlorenen Lande: Arngrimm ist ein möglicher Verbündeter mit einer eigenen Agenda, die er wenig zimperlich umzusetzen sucht. Er ist ein kaum zu durchschauender und unberechenbarer Verbündeter wie Gegenspieler.

Wichtige Vertraute des Herzogs

- *Brandolf von Ehrenstein m.H.* (*1005 BF, Prinz Tobriens, groß und schlank, listig, grausam, meisterlicher Schwertkämpfer) fiel nach seiner Niederlage in Ällingen und weiteren Eigenmächtigkeiten in Ungnade und erhält nun die Gelegenheit, sich in den Augen seines Vaters zu rehabilitieren. Doch Brandolf hat nicht vergessen, wie schnell sein Vater ihn fallen ließ und ist darauf aus, sich für eine Welt, in der Arngrimm keine Rolle mehr spielt, in Position zu bringen. Möglichst ohne sich dabei angreifbar zu machen.
- *Die Sehende Tanka* (*947 BF, lange weiße Haare, jugendlich, blind) ist Arngrimm Auge und Ohr. Die Seherin von Heute und Morgen gebietet über zahllose tierische Informanten, durch deren Augen sie ihrer Blindheit zum Trotz zu sehen vermag. Sie versorgt Arngrimm allzeit mit Details zum Heerzug des Reiches.
- *Yosmina von Dunkelstein* (*1007 BF, Gräfin von Windgau, groß, sehnig, dunkelbraune Mähne, gelbe Augen, aufbrausend und loyal) ist eine getreue Gefolgsfrau Arngrimms, deren Ortskenntnisse von ebenso großem Wert sind, wie ihre auf sie eingeschworenen einheimischen Getreuen. Sie ist Brandolf als eine Art Aufpasserin an die Seite gestellt, vor allem aber ist die Trägerin des Sildroyan-Schwertes *Grindur* darauf aus, sich zu bewähren.

Die Heere der Fürstkomturei

Haffax' Einsatzheer



Wappen: zwei gekreuzte Schwerter auf rotem Grund
Kommandeur: Haffax' Doppelgänger *Dherin Bentelan* (siehe Seite 18)
Stab: Hauptfrau *Gritta Graustein* (siehe Seite 18)

- **Karmothgarde**
Stärke: 2 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 4
- **Tobrische Äxte**
Stärke: 3 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 7
Professionalität: 5
- **Reiterregiment „Mendena"**
Stärke: 2 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 5
Professionalität: 4
- **Söldner**
Stärke: 5 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 4
Professionalität: 3
- **Landwehr der Fürstkomturei**
Stärke: 8 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 3
Professionalität: 2
- **Magier aus Mendena**
Stärke: 1 Halbdutzend
Moral: 7
Professionalität: 2-3
- **Infiltratoren**
Stärke: 1 Halbdutzend
Moral: 7
Professionalität: 4
- **Golems**
Stärke: 1 Dutzend Schildgolems als Leibwächter der Magier (LF), 2 Banner Panzerschreiter (SF), 2 Dutzend Equitanier-Artillerie, 1 Dutzend Rindenwächter (SF), 2 Banner Ma'hay'tam-Knechte (SF)
Moral: 7
Professionalität: 4

Die Eslamsbrücker Verteidigung



Wappen: zwei gekreuzte rote Schwerter über einem roten Fluss auf Schwarz
Kommandeure: Komturin *Nissa ay Komra* (siehe Seite 20)
Stab: Blutschwester *Zajida von Nuran*, Priester *Chezzin'shazz*, Magus *Yolkarios*
- **Rote Legion**
Stärke: 3 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 3
- **Bluttempler**
Stärke: 1 Dutzend leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 7
Professionalität: 6
- **Marktgarde**
Stärke: 2 Dutzend leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 4
- **Landwehr/Spießbürger**
Stärke: 8 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 3
- **Söldner**
Stärke: 4 Banner schweres Fußvolk (SF), 3 Banner leichtes Fußvolk (LF), 2 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 5
Professionalität: 4
- **Magier**
Stärke: 2 Dutzend Beschwörer und Überläufer des Nekromantenrats
Moral: 7
Professionalität: 4
- **Daimonide**
Stärke: 1 Halbdutzend Hummerier, 1 Dutzend Hummerierlarven, 2 Dutzend Blutquappen, 2 Dutzend Scherenwürmer
Moral: 7
Professionalität: 5
- **Dämonen der Feldversion des Blutsturms**
Stärke: 1 Halbdutzend Zantim, 2 Shruufya
Moral: 7
Professionalität: 5

Die Rauffenberger Verteidigung



Wappen: ein aufrechter roter Zant auf goldenem Schild
Kommandeure: Oberst *Tykron von Grünwalden* (siehe Seite 69)
Stab: Blutschwester *Zanora* (*1011 BF, flammendrote Haare, fletscht beim Sprechen die Zähne, Belhalhar-Paktiererin im ersten Kreis der Verdammnis)

- **Rote Legion**
Stärke: 1 Halbbanner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 3
- **Rauffenberger Grenzreiter**
Stärke: 1 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 5
Professionalität: 4
- **Bluttempler**
Stärke: 1 Dutzend leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 7
Professionalität: 6
- **Söldner**
Stärke: 2 Banner schweres Fußvolk (SF), 1 Banner Armbruster (Schützen)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Rauffenberger Renegaten**

Stärke: 1 Banner Sappeure
Moral: 5
Professionalität: 5

- **Magier**

Stärke: 1 Stern Beschwörer
Moral: 7
Professionalität: 5

- **Golems**

Stärke: 1 Halbdutzend Equitanier-Artillerie
Moral: 7
Professionalität: 4

Die Burgheymer Verteidigung



Wappen: zwei gekreuzte Schwerter auf rotem Grund
Kommandeure: Hauptmann *Falk von Keilerswacht* (siehe Seite 126)
Stab: –

- **Rote Legion**

Stärke: 1 Halbbanner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 3

- **Tobrische Äxte**

Stärke: 1 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 7
Professionalität: 5

- **Burgheymer Trutzgarde**

Stärke: 4 Banner Landwehr als leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 2

- **Söldner**

Stärke: 1 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 4
Professionalität: 3

Die mendenische Verteidigung



Wappen: auf Weiß zwei schwarze gekreuzte Schwerter über einem roten Tor
Kommandeure: Stadtvögtin *Yasmina von Darbonia* (siehe Seite 20)
Stab: Kommandant der Stadtgarde *Gero von Siebenstätt*, Fähnrich *Hakon von Darbonia*, Leutnant *Rurijida von Jergan*

- **Stadtgarde**

Stärke: 2 Kompanien leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 3

- **Tobrische Äxte**

Stärke: 1 Halbregiment schweres Fußvolk (SF)
Moral: 7
Professionalität: 5

- **Karmothgarde**

Stärke: 2 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Reiterregiment „Mendena“**

Stärke: 2 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Mactaleänata**

Stärke: 50 Kriegerinnen (LF)
Moral: 7
Professionalität: 5

- **Zantreiterinnen**

Stärke: 1 Dutzend Paktiererinnen (LR)
Moral: 7
Professionalität: 5

- **Seekrieger**

Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 3

- **Söldner**

Stärke: 8 Banner schweres Fußvolk (SF), 4 Banner leichte Reiterei (LR), 2 Banner Sappeure
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Landwehr/Spießbürger**

Stärke: 8 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 2

- **Magier**

Stärke: 2 Dutzend Beschwörer und Magier der hiesigen Akademie
Moral: 7
Professionalität: 2

- **Infiltratoren**

Stärke: 1 Halbdutzend
Moral: 7
Professionalität: 4

- **Golems**

Stärke: 1 Dutzend Schildgolems als Leibwächter der Magier (LF), 4 Dutzend Panzerschreiter (SF), 2 Dutzend Equitanier-Artillerie, 2 Dutzend Rindenwächter (SF), 1 Dutzend Ma'hay'tam-Knechte (SF)
Moral: 7
Professionalität: 4

- **Besondere**

Die Beschwörer von Mendena lassen in Zeiten großer Not die zwei verbleibenden Dämonenarchen der Lebenden Werft los. Ohnehin zögert Yasmina nicht, Karakilim, Zantim oder sogar Shruufya auf die Angreifer niederbeschwören zu lassen.

Das Heer Transysiliens



Wappen: auf Gold eine linksgewendete Sturmsense in schwarz
Kommandeur: Herzog Arngrimm von Ehrenstein m.H. (siehe Seite 24)
Stab: *Elking von Burmisch* (*978 BF, Leitwolf der Wulfengarde, hünenhaft, schweigsam, loyal aus Dankbarkeit für den Baronsreif, meisterlicher Kämpfer mit dem Warunker Hammer; trägt die Endurium-Rüstung *Widar-Amash*), *Rondradan von Streitzig ä.H.* (*971 BF, Graf von Sokramor, Rittmeister der Schwarzen Ritter, standesbewusst, stolz und unbeugsam, treu, meisterlicher Borbaradianer, brillanter Ritter und Anführer)

- **Wulfengarde**

Stärke: 2 Dutzend schweres Fußvolk (SF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Schwarze Ritter**

Stärke: 2 Schwadronen schwere Reiterei (SR)
Moral: 5
Professionalität: 6

- **Todesdiener der Taubrimora**

Stärke: 1 Schwadron schwere Reiterei (SR)
Moral: 6
Professionalität: 4

- **Arngrimms Vollstrecker**

Stärke: 3 Banner schweres Fußvolk (SF), 4 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Pechblender**

Stärke: 4 Banner schweres Fußvolk, viele Xarfai-Paktierer (SF)
Moral: 4
Professionalität: 4

- **Gorbanors Spreißel**

Stärke: 4 Banner Pikeniere und Speerträger (SF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Söldner**

Stärke: 2 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Sokramorier**

Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 2

- **Sokramors Hetzer**

Stärke: 4 Dutzend Späher, teilweise Nagrach-Paktierer (LF)
Moral: 7
Professionalität: 4

- **Regiment Kaiser Kunibrand**

Stärke: 3 Kompanien Schleuderschützen (LF)
Moral: 5
Professionalität: 2

Die Borbaradianer



Auch wenn die Anhänger Azarils, also die Kirche Borbarads, nicht wie ein Heer funktioniert, haben die Helden doch immer wieder die Möglichkeit, mit Tempelvorstehern oder Wanderpriestern zu interagieren. Sie sollten selbst entscheiden, ob Sie die Borbaradianer zu einer eigenen Macht ausgestalten wollen, die ihre ureigenen Vorstellungen durchsetzen will, den Helden mal hilft, ihnen mal Steine in den Weg legt, oder sogar versucht, sie zu den Lehren Azarils zu bekehren. Anknüpfungspunkte gibt es genügend. Greifen sie dazu bitte vor allem auf die Beschreibung der Borbaradkirche in der Spielhilfe **Orden und Bündnisse** (Seiten 32ff.) zurück.
Azaril Scharlachkraut selbst (**Schattenlande 102f., Orden 37**) tritt während der Ereignisse von **Die verlorenen Lande** nicht in Erscheinung – sie wartet ab, was die Umwälzungen ergeben.
Wappen: die rote siebenstrahlige Sphärenkrone auf schwarzem Grund
Kommandeurin: Hochprophetin *Azaril Scharlachkraut*
Stab: *Almaraick Korbinger* (*979 BF, Abt des Hauses des Schwarzen Einhorns zu Mendena), *Katra Voltana* (*999 BF, Hohepriesterin des Tempels des Endlosen Heerwurms zu Eslamsbrück), *Xamanotha von Gnaph'Caor* (*993 BF, ehemalige Hohepriesterin des Hauses der letzten Geheimnisse von Gnaph'Caor zu Shamaham)
Stärke: etwa vier Duzend Wanderpriester und Zauberpriester in den Tempeln
Moral: 7
Professionalität: 4-6



Kapitel II: Das Reich sammelt sich – Die Heerschau zu Gallys

In diesem Kapitel finden Sie alle relevanten Informationen zu Kaiserin Rohaja, zu ihren Getreuen und über ihre Heerscharen. Darüber hinaus liefert das Kapitel grundlegende Informationen zur Heerschau von Gallys, zu den dortigen Örtlichkeiten und Vorkommnissen sowie zu einigen Szenarien, in denen die Helden bereits in Gallys erste Erfolge erzielen und Aktionen der Feinde vereiteln können.

Rohaja von Gareth – Geliebt, gereift, getrieben

„Niemand kann Uns zwingen – kein Dämonenknecht und auch kein Provinzherr! Wir allein entscheiden, was Wir tun wollen, nach dem, was Unsere Pflicht ist. Nur Wir können und dürfen entscheiden, was das Beste für Unser Reich ist.“
—auf der Beisetzung des Nordmärker Herzogs Hartuwal in Elenvina, 1038 BF

Rohaja ist zum – beinahe unumstrittenen – Oberhaupt des Mittelreiches herangereift. Einen genaueren Abriss über ihre Geschichte finden Sie in **Die reisende Kaiserin** auf den Seiten 66ff.
Die Fähigkeiten des Zuhörens, Vertrauen Schaffens und Handelns, haben ihr höchsten Respekt selbst von politischen Widersachern eingebracht. Dennoch verlässt sich die Kaiserin weniger auf die überkommenen Strukturen und alten Familien, sondern mehr auf Personen, die ihr bereits beigestanden haben. Eine Gratwanderung, die sie selbst teilweise bis zum Zerreißen anspannt, denn ihrem eigenen Anspruch zu genügen, verlangt ihr bisweilen große Opfer ab.
Die Kaiserin lässt sich nur durch Vertraute und Freunde in ihren Entscheidungen beeinflussen, denn sie ist sich bewusst, dass viele Günstlinge ihr nach dem Mund reden, um ihre Familien im „Kaiserspiel“ zu halten. Respektlosigkeiten erschweren jede Verhandlung, ebenso wie das langatmige Schwadronieren über Dinge, die sie nicht zur Gänze versteht (zum Beispiel Zauberei oder liturgische Feinheiten der Zwölfkirchen).
Funktion: Rohaja ist die Initiatorin des Schwertzuges gegen Haffax – ihr Wille, die Herrschaft von Borbarads Erben endlich zu zerschmettern, ist ihr stärkster Antrieb. Sie ist die unangefochtene Entscheiderin in allen Belangen, die das Mittelreich und dessen Heerzug betreffen, und sie wägt genau ab, wann und wie sie Anfragen und Bitten beantwortet. So solche sie überhaupt erreichen, denn ihr Gemahl Rondrigan Paligan, der Reichsgroßgeheimrat, filtert von vorneherein belastende und irrelevante erscheinende Informationen aus. Zwar ist ihm bewusst, dass Rohaja ihm genau das dereinst vorwerfen könnte, doch er weiß auch, dass es genau das ist, was sie braucht, um sich ganz auf den Schwertzug konzentrieren zu können.



Schicksal: Rohaja ist die Heldenkaiserin, die das Mittelreich zu neuer Blüte führt. Durch Heldenwirken (und mithilfe ihres Gatten) erreicht sie beinahe alle Ziele, die auf ihrer Agenda stehen.

Geboren: 26. Rahja 1008 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun *Seelentier:* Löwin
Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin, charismatische Herrscherin, ungeduldige Politikerin
Besonderheiten: Rohaja besitzt das Kaiserheil. Dadurch kann sie (ehrlich bereuenden) Widersachern sogar einen Minderpakt nehmen (siehe den Kasten **Das Kaiserheil**) – allein die Kaiserin kann Gnade gewähren, und

sie ist auch bereit dazu. Dabei stützt sie sich vor allem auf die Berichte von Recken, die mit Leib und Seele für oder gegen einen Angeklagten sprechen.
Rohaja würde während des Feldzugs am liebsten in der ersten Reihe kämpfen, unterwirft sich aber der Staatsräson, nach der die Kaiserin niemals vor dem Feind fallen darf, solange es keinen Erben gibt.
Verwendung in Die verlorene Lande: Die Kaiserin ist das Herz des Schwertzugs. Auch wenn sie von kundigen Beratern wie Alrik und Rondrigan umgeben ist, trifft allein sie die letztgültigen Entscheidungen. Nur Rohaja kann Überläufer oder bezwungene Gegner begnadigen.

Die Getreuen und Verbündeten der Kaiserin

Rondrigan Paligan von Perricum, Reichsgroßgeheimrat, Markgraf zu Perricum

„Vielleicht wird man in den Tavernen keine Lieder singen, die eure Namen preisen. Vielleicht werden nicht einmal eure Taten besungen. Aber das Reich und ihr selbst werdet nie vergessen, dass dort nur gesungen wird, weil ihr Großes geleistet habt. Und euer Schaden soll es auch nicht sein: Ihr wollt Gold? Ein Lehen? Ein Schwert von Thorn Eisinger? Habt Erfolg, und beinahe alles kann möglich gemacht werden."

Aus dem für seine Eskapaden oft belächelten Adligen ist ein ernster und bedächtiger Berater und Herrscher geworden. Rondrigan Paligan (*1005 BF, 1,78 Schritt, braune Locken, tiefgründige schwarze Augen, schlichte schwarzgraue Junkerstracht) ist zur wichtigsten Stütze der Kaiserin geworden und seit seiner Hochzeit mit Rohaja unübersehbar ins Zentrum der Macht gerückt. Er hat sich perfekt in den Schatten der kaiserlichen Herrschaft eingerichtet und dort sein Netzwerk aufgebaut, zu dem viele Agenten der Kaiserlich-Garethischen Informationsagentur gehören. Viele Neuankömmlinge am Hof übersehen ihn zunächst, da er zumeist nur still das Treiben am Hof beobachtet. Sein ruhiges Auftreten und sein diplomatisches Geschick haben immer wieder – durch das manchmal aufbrausende Auftreten der Kaiserin ausgelöste – politische Verstimmungen entschärft.
Funktion: Die Anwesenheit Rondrigans ist ein deutliches Zeichen dafür, dass schwierige Verhandlungen bevorstehen oder unangenehme Aufgaben erledigt werden müssen. Rondrigan zögert selten, Mittel und Wege zu nutzen, die zweifelhaft oder schwierig sind, und er schreckt auch vor unangenehmen Allianzen nicht zurück, die die Kaiserin niemals in Erwägung zöge. Der Reichsgroßgeheimrat stellt das ruhige und politisch geschickte Pendant zu Rohaja dar, die die Tugenden Rondras und der Ritterlichkeit hochhält.
Schicksal: Rondrigan bleibt unangefochten an der Seite der Kaiserin. Die Liebe zwischen den beiden wächst, und gemeinsam stellen sie sich allen Herausforderungen der Zukunft.

Das Kaiserheil

»Der Kaiser ist von Praios selbst erwählt und wird von ihm behütet. Dieser Segen des Götterfürsten überträgt sich in die Ausstrahlung seiner selbst. Charismatisch und schön tritt der Kaiser seinem Volk gegenüber. Und die acht Kaisertugenden – Gerechtigkeit, Stärke, Weisheit, Tapferkeit, Mäßigung, Würde, Fürsorge und Götterfurcht – erbringen ihm die Achtung seiner Vasallen. Die Hand des Kaisers heilt Wunden, seine Worte vertreiben Furcht und Kummer, sein Segen erhebt die Seele und sein Schwert spaltet sogar Stein.«
—aus: Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*, Fassung der meisten mittelreichischen Praiostagsschulen, um 1007 BF*

Auch in Aventurien wird darüber gestritten, ob das Kaiserheil ein Aberglaube ist, der die Macht des Herrschers festigen soll, oder ob es sich um eine tatsächliche Gabe der Götter handelt. Ebenso herrscht ein heftiger Disput darüber, ob das Kaiserheil mit der Krönung auf die Person übergeht, ob ein Kaiser es sich erst verdienen muss oder ob eine Person es bereits bei der Geburt besitzt.
Immer wieder hat Aventurien jedoch gesehen, dass es Ereignisse gibt, die ahnen lassen, dass ein Kaiser zu Größerem berufen ist als zu einem Herrschertitel, der von Menschen geschaffen wurde. Sowohl der Horas im Lieblichen Feld wie auch die Kaiserin im Mittelreich scheinen leibhaftig von den Göttern berührt zu sein.
Die Praioskirche verbreitet die Ansicht, dass Aventurien gerade eine Zeit der Prüfung und Umwälzung durch den Sonnengott erlebt, nach deren Abschluss nur ein wahrer Kaiser übrig bleiben wird. Die Geweihtenschaft der Hesinde hingegen spricht vom Heldenzeitalter oder Karmakorthäon, dem Wechsel zweier Zeitalter, in denen gerade solche Lichtfiguren alle ihre Kräfte brauchen werden.
Fakt ist, dass Khadan Varsinian und Rohaja Fähigkeiten besitzen, die über das Maß menschlichen Vermögens hinausgehen. Vielleicht vereint Khadan die Tugenden Weisheit und Würde auf sich, aber Rohaja wird ganz gewiss von Götterfurcht und Fürsorge angetrieben.
So kommt es, dass die Kaiserin immer wieder ihre Gnade gewährt. Und diese Gnade ist keineswegs nur weltlicher Natur. Zwar hat es bisher noch niemand aus Geweihten- oder Magierschaft untersucht, aber die Gnade der Kaiserin kann sogar einen Minderpakt auflösen. Ein Mensch, dem „vor allen guten Göttern und mit echter Reue" die ganze Gnade der Kaiserin zuteilwird, kann sein Leben ganz wortwörtlich als unbeschriebenes Blatt neu beginnen.
Bewusst eingegangene Seelenpakte oder die Geweihtenschaft zum Namenlosen kann jedoch auch die Kaiserin nicht von einem Wesen nehmen. In beiden Fällen muss sie, nach dem Willen der Götter, die härtesten Strafen verhängen.

Kurzcharakteristik: kompetenter und teilweise skrupelloser Diplomat, einfühlsamer Berater, verständiger Mäzen, Gelehrter und zur Ruhe gekommener Lebemann

Seelentier: Tulamide (heißblütiges, aber treues Pferd)

Besonderheiten: Als geheime Weisheit des Ordens vom Auge hat Rondrigan Zugriff auf das *Auge des Morgens* sowie eine Reihe von Spitzeln und weiteren magischen Mitteln. Zudem ist er als Reichsgroßgeheimrat der Vorsteher der Kaiserlich-Garethischen Informationsagentur und kann auf alle Ressourcen und Agenten der KGIA zurückgreifen.

Verwendung in die Verlorenen Lande: Es obliegt Rondrigan, Gestalten mit fragwürdigem Leumund für Aufgaben auszusuchen, die offiziell von Kaiserin und Reich niemals gebilligt werden würden. Auf der anderen Seite kann er verprellte Verbündete durch Offerten und politisches Geschick an der Seite des Reiches halten.

Weitere wichtige Berater im kaiserlichen Stab

Zusätzlich zu den nachfolgend aufgeführten Personen können Sie auch andere Figuren verwenden, die bereits im Umfeld der Kaiserin aufgetaucht sind, um Ihre Helden mit ihnen Interagieren zu lassen. Beinahe alle hier aufgeführten Meisterpersonen können durch Figuren ersetzt werden, zu denen Ihre Spieler eine Beziehung haben, manche Rollen können sogar von Helden übernommen werden, sollten sie von hinreichend hohem Stand sein (SO-Werte von 12 aufwärts).

- Zwei Marschälle vertreten die Kaiserin in den Belangen des Heerzugs, nachdem Alrik vom Blautann das Hauptheer verlassen hat: zuvorderst Hofmarschall *Salvin von Streitzig j.H.* (*988 BF, blonde Haare und Bart, braune Augen, strenger und geradliniger Ritter mit Standesdünkel, siehe **Kaiserin 74** und Szenario **Ratten im Gebälk**) und Oberst *Bunsenhold von Ochs* (*979 BF, brauner Pagenschnitt und Bart, wässrige, graue Augen, stiernackig, tiefer und schneidender Bass, aufrechter und reichstreuer Recke).
- Für den persönlichen Schutz der Kaiserin zuständig sind vor allem der Hauptmann der Panthergarde, *Ardor Groterian* (*994 BF, grauer Bürstenschnitt, stechende grüne Augen, schroffer Recke, der sich als Pedant gibt), Hauptfrau-Magistra *Sagitta da Samba* (*988 BF, von Brandwunden gezeichneter rechter Arm, kompromisslose Kampfmagierin der wirklich weißen Schule) von den Pfeilen des Lichts, sowie Ritter *Yandwig von Zweifelfels* (*1009 BF, braune Locken, dunkle Augen, still mit vollendeten Manieren, brillanter Tjoster und Minnesänger, **Kaiserin 81**). Sollte einer Ihrer Helden der *Streiter des Reiches* sein, dann kann und sollte er die Rolle von Yandwig übernehmen. Ein Zweiter oder Dritter Hofmagus in Spielerhand kann Sagitta ersetzen.
- Die Kaiserin berät sich häufig mit ihrer Leibkämmerin *Elea von Ruchin* (*997 BF, graublonde Haare und graue Augen, verbindlich und hintergründig, gibt sich als brillante Verwalterin steif, **Kaiserin 71**), ihrer Leibmedica *Theofanja von Bregelsaum* (*1005 BF, hellbraune Haare und grüne Augen, stumme, aber lebenslustige und fromme Freundin der Kaiserin, brillante Heilerin, **Kaiserin 70f.**).
- Rondrigan Paligan wird beinahe unablässig von *Balwin von Auerstein* (*1008 BF, roter Spitzbart, wacher Blick, **Kaiserin 71**) begleitet.

Die Heerführer

Alrik vom Blautann und vom Berg, kaiserlicher Marschall, Oberst der Löwengarde

„Ich brauche ein neues Schwert, sofort! Mir einerlei, wenn es deins ist. Rondra! Eine Schlacht wogt, da gehöre ich mitten hinein!“

Alrik (*989 BF, 1,82 Schritt, schulterlanges blondes Haar, Almadaner Schnauzbart, verträumte, tiefgrüne Augen, **Kaiserin 70**), Veteran des Orkensturms, der Invasion der Verdammten und des Jahrs des Feuers, tritt stets forsch und galant auf. Als Sinnbild der Ehre des Reiches und der Tapferkeit der kaiserlichen Garden wird er von seinen Offizieren bewundert und bleibt – auch nach seiner Verlobung mit Hoftruchsessin *Elfgyva von Hardenfels* – von den jungen Frauen des Hofes umschwärmt. Er ist für die tollkühnen Attacken seiner Reiter berühmt und gefürchtet, und sein Wagemut hat so manches Gefecht zugunsten des Kaiserhauses entschieden. Auch auf verschiedenen Turnieren hat er sich als meisterlicher Tjoster bewiesen, und sein tatkräftig-ritterliches Naturell findet bei der Kaiserin großen Anklang, ebenso sein unprätentiöses Verhalten am Hof.

Funktion: Für gewöhnlich zeichnet Alrik für den Schutz des Trosses wie auch der Kaisern verantwortlich. Bei dem wichtigen Heerzug gen Mendena ist er der Marschall und führt ab Warunk ein eigenes Heer auf die Hauptstadt des Feindes. Aber auch hier zeigt sich, dass er sich am wohlsten an der Spitze seiner Reiterschwadron fühlt, mit eingelegter Lanze oder hoch erhobenem Schwert.

Schicksal: Alrik ist derjenige, den das Volk als „den Marschall“ in Erinnerung behalten wird und der beim Feldzug auf Mendena über sich hinauswächst.



Kurzcharakteristik: brillanter Reiteroffizier, durchschnittlicher Stratege
Seelentier: Wildkatze
Besonderheiten: Allzu oft zerbricht sein Schwert im Kampf, was Thorn Eisinger dazu zwingt, ihm regelmäßig eine neue Klinge zu fertigen.
Verwendung in Die verlorenen Lande: Alrik ist der Anführer, der stets in der Mitte des Getümmels zu finden ist. Seine Anwesenheit holt immer das Letzte aus den Truppen des Reiches heraus und kann so über Wohl und Wehe einer ganzen Schlacht entscheiden.

Wichtige Vertraute des Marschalls
Alrik vom Blautann ist als einsamer Wolf bekannt und er vertraut sich anderen daher nur selten an. Auch er hat einen Stellvertreter und einen Heerzugsgeweihten, aber Sie können auf beiden Positionen ebenso einen Ihrer Helden einsetzen. Sein magischer Berater hingegen ist einer seiner wenigen echten Freunde, *Gobert von Tommel* (siehe Seite 38).

Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff, Meister des Bundes der Senne Mittellande

„Es gilt! Endlich marschiert das Reich und bietet dem Erzverräter die Stirn. Wir werden ihn zerschmettern, mit Rondras Zorn und Mythraels unbarmherzigem Flammenschwert. So sei es!“

Funktion: Enttäuscht vom Schwert der Schwerter sieht Jaakon (*975 BF, gedrungene Gestalt, grauer Bürstenschnitt, durchdringende Befehlsstimme, **Schattenlande 85**) es als seine Aufgabe an, das Banner der Rondrakirche hochzuhalten und Helme Haffax, wie alle anderen dämonenbündlerischen Verräter, Rondras Gerechtigkeit zuzuführen. Dieses Ziel verfolgt er unbeirrt, trotzig gar, und opfert ihm zunehmend auch seine Prinzipien. Als ranghöchster Vertreter des Schwertbunds beansprucht er selbstverständlich eine Führungsrolle im Schwertzug gegen Haffax. Jaakon ist ein versierter Feldherr mit soliden strategischen Fähigkeiten, die er dem Heerführer selbstbewusst zur Verfügung stellt, bisweilen gar aufdrängt. Ohne eine signifikante Anzahl ihm unterstellter Truppen bleibt ihm meist jedoch wenig mehr, als Marschall Alrik nachdrücklich Rat zu geben. Nicht selten ohne Folgen, was ihn zunehmend frustriert.
Schicksal: Jaakon wird im Laufe der Kampagne erfolgreich von Belhalhar versucht. Es liegt an den Helden, ihn aufzuhalten, Jaakon wird die Kampagne nicht überleben.

Kurzcharakteristik: vom Wunsch angetrieben, die Menschen vom Joch der Erben Borbarads zu befreien, meisterlicher Geweihter und brillanter Feldherr
Seelentier: Dachs
Besonderheiten: Voller Stolz trägt Jaakon *Flammbrandt*, das Schwert der Senne Mittellande, einen zu Wehrheim geschmiedeten zweihändigen Rondrakamm, in dessen Blutrinne filigrane schwarze Ätzungen die jüngere Geschichte der Senne abbilden.
Verwendung in Die verlorenen Lande: Mit Beginn des Schwertzuges ist Jaakon allein auf den Erfolg desselben fokussiert und will sich nicht mit unbequemen Entscheidungen oder Nebensächlichkeiten belasten. Abgesehen vom huldvollen Spenden eines Segens vor einer wichtigen Queste oder einer jovialen Gratulation bei Erfolg, ist er für Helden nur schwer greifbar und lässt sich durch Walram sowie in dessen Abwesenheit von Ivrenn vertreten.

Wichtige Vertraute des Metropoliten
- *Walram Bylur von Mendena* (*998 BF, Ritter der Göttin, halblange graue Haare (Zopf), groß und hager, stark vernarbt (Stigma)), ist uneitel und pragmatisch. Er genießt Jaakons Vertrauen und gilt als dessen Mann fürs Grobe, als welcher er sich bisweilen eine großzügige Interpretation des rondrianischen Moralkodex wie auch das Verfolgen privater Interessen erlaubt. Walram hat in Weißtobrien und in den Schattenlanden einen legendären Ruf als Ortskundiger und harter Hund.
- *Ivrenn Gwaemegil von Menzheim* (*1011 BF, hochgewachsen, kastanienrote Haare, geläuterte und glaubensstarke Priesterin, erfahrene Kämpferin) folgte ihrem Herzen zur Heerschau nach Gallys. Jaakon ist die Genese der über ihren Stolz gestrauchelten und geläuterten Priesterin bekannt. Er will sich ihre spirituelle Stärke zunutze machen, weswegen er sie in seinen Stab berief. Ivrenn versteht sich im Reigen der pragmatischen Priester, mit denen Jaakon sich umgibt, als Mahnerin und Gewissen.
- *Vekordia von Schlegelstein* (*993 BF, stämmig, unter einer (Ketten-)Haube verborgene, schüttere graue Haare, mit Narben übersät, wortkarg, meisterliche Kämpferin) ist die Schwester des vormaligen Barons von Schlegelstein und nach dessen Verschwinden seine Erbin. Die traditionelle tobrische Ritterin gilt als Marschallin des Markgrafen Sumudan und soll dessen Interessen auf dem Kriegszug vertreten. Vekordia wurde bis zur Befreiung Warunks durch den Schwertbund in den Blutkellern der Stadt gefangen gehalten. Diese Zeit hat sie geprägt und wirkt in vielfacher Hinsicht noch immer nach. Denn dass sie den Kellern entkam, gezeichnet zwar, aber doch lebend, erfüllt manchen mit Argwohn.
- *Aigilmar von Bregelsaum* (*1004 BF, kurz geschorene Haare, Koteletten und Schnurrbart, dröhnende Stimme, humorvoll, Ritter alten Schlages) ist ein Günstling und Vertrauter des Markgrafen und wird von diesem gerne bei schwierigen Aufgaben eingesetzt. Er fungiert als Vekordias Adjutant.

Glenna von Faldahon, Erbin Beilunks

„Es ist meiner hochverehrten Mutter ausdrücklicher Wille, dass die Bedonblüten diesem Heer vorangetragen werden, also wird es geschehen!“

Funktion: Glenna (*994 BF, spitzes Gesicht, hochgebundenes weißblondes Haar, betont aufrechte Haltung, streng, Praiosakoluthin) war einst die Knappin Danos von Lurings und gilt als strenge Ritterin, die ihrer Mutter geradezu hörig ist. Im Südheer bildet sie das besonnene, verschlossene und häufig arrogant wirkende Gegenstück zu Jaakon von Turjeleff und ist bemüht, die Vorgaben ihrer Mutter wortgetreu umzusetzen. Dabei zeigt sie wenig Experimentier- oder Diskussionsfreude. Im Verlauf des Heerzuges und insbeson-

dere nach dem Fall Jaakons, der sie sichtbar trifft, wankt ihre Maske aus Strenge und Frömmigkeit und Glenna gestattet sich zögerlich, eigene Ideen zu entwickeln und fremde Meinungen einzuholen.

Schicksal: Die Erbin Gwidûhennas wird den Kriegszug überleben. Sie kehrt in den lichten Schatten ihrer über alle Maßen verehrten Mutter zurück, um als deren rechte Hand zu dienen und sie dereinst zu beerben.

Kurzcharakteristik: Pflichtbewusste und distanzierte Ritterin mit ehernen Tugenden, deren Fassade im ungewohnten Umfeld erste Risse zeigt.
Seelentier: Gruftassel
Besonderheiten: Glenna führt den praiosgeweihten Streitkolben *Seframmed* (Gesetzerfüller), eine persönliche Waffe und Geschenk ihrer Mutter zur Schwertleite.
Verwendung in Die verlorenen Lande: Glenna ist den schützenden Schatten ihrer Mutter gewohnt und fühlt sich im Rampenlicht unwohl. So bleibt sie zunächst passiv, ehe sie mit Fortgang des Kriegszuges erkennt, dass Eigeninitiative vonnöten ist, und sich der ungewohnten Situation zögerlich stellt. Auf diese Weise kann sie immer wieder als Bremsklotz fungieren, der mit Lob geizt, nicht leicht zu überzeugen, aber am Ende aufrecht dankbar ist.

Wichtige Vertraute Glennas

- *Praiowin von Orkenfeld* (*993 BF, Marschall der Sonnenlegion, graue kurze Haare, prüfender, fester Blick, entschlossen) ist Glennas enger Vertrauter und Fels in der Brandung. Der erfahrene Marschall übernimmt es häufig, die Position Beilunks darzulegen und auch gegen den aufbrausenden Jaakon zu verteidigen, ohne dabei die Contenance zu verlieren. Glennas Mutterhörigkeit ist ihm ein Dorn im Auge, und so ermuntert er die Ritterin vehement, eine eigene Meinung zu entwickeln und auch zu vertreten.
- *Mirshan von Streitzig j.H.* (*981 BF, kurze blonde Haare, Vollbart, Narben, aufbrausend, stur, hochmütig) ist ein streit- und reizbarer, im Kampf gegen die Erben Borbarads überaus erfahrener Zeitgenosse. Zuletzt hat er an der Seite des Ordens vom Zorn im Kampf um Drîleuen einige Erfolge errungen und genießt darum den Respekt Jaakons, aber auch Glennas, die Mirshan gewogen stimmen will. Der Streitziger führt eine ansehnliche Anzahl hartgesottener und loyaler Gefolgsleute an und versteht es, Menschen jeden Standes zu motivieren. Wird er mit Respekt behandelt, ist er freundlich und zugeneigt. Im umgekehrten Fall ist er spitzzüngig und verliert in seinem Zorn bisweilen jedes Maß.

Graf Linjan von Elenau, Gebietiger der Bornischen

„Es ist im Interesse des Bornlandes, dass die Lande an unserer Westgrenze aus dem Schatten treten. Wie schon damals, auf den Vallusanischen Weiden, werden wir Bronnjaren unser Scherflein beitragen, damit dies geschieht!“

Funktion: Graf Linjan (*1012 BF, gut aussehend, sympathisch, schulterlanges blondes Haar, gestutzter Vollbart) hat sich nach seinem Sieg beim Heiligengang vom mittellosen Brückenadligen zum gern gesehenen Gast an beinahe allen Bronnjarenhöfen gemausert. Nach wie vor verfolgt er seine Vision eines starken Bornlands und ist der Meinung, dass es dafür einerseits sicherer Grenzen bedarf und es andererseits auch nicht schaden kann, die mächtige Kaiserin des Neuen Reichs gewogen zu stimmen. Er hat eine ansehnliche Schar tatendurstiger Bronnjaren unter seinem Banner versammelt.

Schicksal: Graf Linjan wird den Kriegszug überleben und seiner Vision weiterhin treu bleiben.

Kurzcharakteristik: aufopferungsvoller Ritter in der Tradition der Theaterritter, aufrichtiger Patriot und loyaler Verbündeter
Seelentier: Firunshirsch
Besonderheiten: Linjan ist stolz und aufrecht, aber nach wie vor ein Brückenadliger, den beinahe permanent Geldsorgen plagen. Daher ist er darauf aus, stets an vorderster Front zu kämpfen, und auch nicht zimperlich, wenn es daran geht, den ihm gebührenden Beuteanteil zu beanspruchen.
Verwendung in Die verlorenen Lande: Linjan und seinen Bornischen kommt im großen Heer der Kaiserin sowie im ohnehin sehr traditionell-ritterlichen Nordheer nur eine untergeordnete Bedeutung zu. Nichtsdestotrotz ist ihm daran gelegen, das Bornland würdig zu vertreten und sich einen guten Namen zu machen.

Wichtige Vertraute des Grafen

- *Gernot von Halsingen* (*972 BF, Meister der Senne Bornland, weißblonder, kurzer Haarkranz, Backenbart, durchdringende graue Augen, altersbedingt schwerfällige Bewegungen, eigensinnig und patriotisch) führt die Rondrageweihten seiner Senne sowie das Kontingent der Ardariten aus Vallusa. Im Nordheer beansprucht er die rondrianische Deutungshoheit und ist ein wichtiger Berater des Heerfüh-



rers. Sein fortgeschrittenes Alter macht ihm zwar zu schaffen, doch er weiß dies gut zu verbergen. Seinen Untergebenen ist er eine strenge Vaterfigur, dessen Wort unangefochten gilt.

Gräfin *Sewjescha von Tarrasow* (*1008 BF, kompakt und muskulös, O-Beine, dunkelblonder Zopf, traditionelle Bronnjarentracht, brillante Tjosterin) gewann bei der Zwölfgöttertjoste der Rondrakirche den Lanzengang. In ihrer Heimat und im Kreis der unter Linjans Banner reitenden Bronnjaren genießt sie höchstes Ansehen und führt häufig selbst Missionen an. Sewjescha ist eine erklärte Feindin Graf Alberichs von Notmark und beseelt von dem Gedanken, dereinst die Schwanenflügel der gefürchteten bornischen Geflügelten zu „heilen".

Bernfried von Ehrenstein, Herzog von Tobrien



„Geduld! Sie haben versucht, uns zu Fall zu bringen. Nur unsere Zähigkeit und Beharrlichkeit bringen uns das zurück, was wir begehren. Firun ist mit uns und wir werden obsiegen."

Funktion: Von zu vielen Schicksalsschlägen gebeutelt, ist Bernfried (*986 BF, 1,80 Schritt, grüne Augen und rotblonde Haare mit vielen Silberfäden) ein melancholischer und abwägender Herrscher geworden, der niemals überstürzte Entscheidungen trifft. Kalte Wut beherrscht den tobrischen Herzog, der er beinahe niemals ein Ventil gibt. Das Wohl seiner Untertanen und seines Landes sind ihm eine echte Herzensangelegenheit, die ihn häufig zu erdrücken scheint. Nur in Gegenwart alter Kampfgefährten oder seiner Gemahlin, der Weidener Herzogin Walpurga, taut er auf und lässt erahnen, welch ein charismatischer Herrscher Bernfried hätte werden können.

Aber er treibt unermüdlich und leidenschaftlich seine Vasallen zu echten Großtaten an, um Tobrien zurückzuerobern. Zum anderen versucht er dem Reich die Chance zu geben, die Heptarchen endgültig zu besiegen, und stellt sich und seine Untertanen ganz in diesen Dienst an der Zwölfgöttlichkeit. Vor allem aber ist er die strafende Hand gegen alle, die bisher gezögert haben zu kämpfen, oder jene, die Leben und Lehen retten wollten, und deswegen mit den Feinden gemeinsame Sache gemacht haben. Bernfried verbindet politisches Geschick, abwägende Rache und die Kompromisslosigkeit eines Firunsdieners in sich. Er kann einen Freien begnadigen, der seinem Aufruf nicht gefolgt ist, nach Tobrien zurückzukehren, und im selben Atemzug einen Adligen mit blankem Schwert eigenhändig enthaupten, wenn der versucht hat, den Feldzug in Gareth auszusitzen.

Schicksal: Der Herzog erlebt die Rückeroberung seiner Lande, selbst wenn er deren Verwaltung bald in die Hände seines Erben legt.

Kurzcharakteristik: kompetenter Herrscher mit melancholischem Charisma, durchschnittlicher Stratege und Kämpfer, gnadenloser Rächer

Seelentier: wilder Eber

Besonderheiten: Bernfried trägt auf dem Feldzug *Schalljarß*, die Klinge der tobrischen Herzöge, und seine Rüstung ist mit den Krallen und Zähnen des überwundenen Drachen *Lessankan* besetzt.

Verwendung in Die verlorenen Lande: Bernfried ist der verständige Landesvater gegenüber allen, denen er Schutz geschworen hat. Hier lässt er Ifirns Gnade und Milde walten. Allen Vasallen gegenüber, die ihm (und Tobrien) Dienste, Eide und Versprechen schulden, ist er unnachgiebig und kalt. Er bestraft sie mit Firuns Härte, so sie – in seinen Augen – gefehlt haben.

Wichtige Vertraute des Herzogs

Walpurga von Löwenhaupt: Die Gattin des tobrischen Herzogs ist selbst eine kompromisslose Herrscherin im Norden und eine mächtige Kämpferin. Ihre Feindbilder sind Orks und alle Diener Borbarads. Sie wird die Grenzen ihres Herzogtums niemals entblößen, um den Launen des Reiches zu genügen, aber Tobrien schickt sie die Elite ihrer Ritter und Adligen. Winkelzüge der Politik sind ihr fremd, dafür ist sie eine hervorragende Strategin, was Truppen auf dem Feld angeht. Walpurga kommandiert ihre Weidener auch in der Schlacht selbst, ihr direkt zur Seite stehen Soldgraf *Linnart von Rukenau* (*979 BF, braune Haare mit grauen Strähnen, braune Augen, ein Ritter von schlanker Statur, der seit dem Orkkrieg gekreuzte Narben auf der Stirn trägt, von unerschütterlicher Ruhe) und Schildgraf *Kerling von Löwenhaupt* (*994 BF, kräftiger Ritter mit schwarzem Bart und langen Haaren, blaue Augen, aufrecht und geradlinig, **Schild 146**).

Herzog Bernfried wird von zwei altgedienten Recken als Vertreter in Heeresfragen begleitet: dem tobrischen Waffenmeister *Tremal von Dunkelstein*, dem Träger der Saphirlöwin, (*975 BF, schulterlange blonde Haare und leuchtende blaue Augen, breitschultriger, aufrechter Recke mit einer innigen Traviaverehrung) und Marschall *Frankwart Gerdenwald* (*979 BF, braun-graue Haare, grüne Augen, ausgezeichneter Kriegsherr und Stratege, beim Volke beliebt, vom Adel geachtet, fürchtet, dass ihm die Zeit davon läuft, ein befreites Tobrien zu sehen).

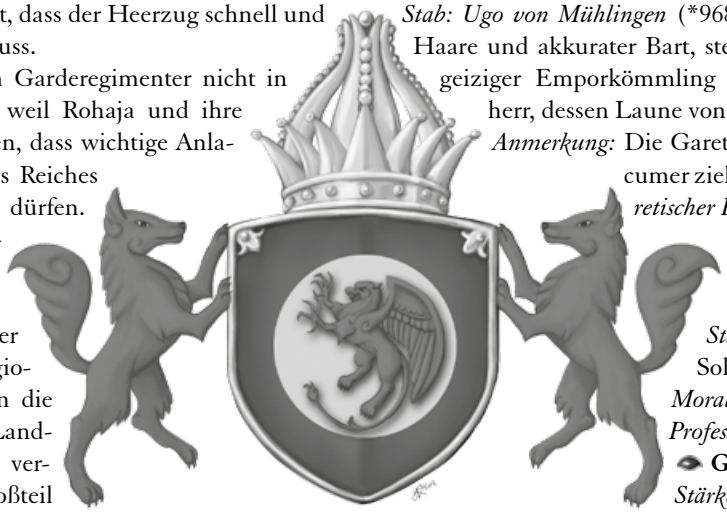
Weder Bernfried noch Walpurga schätzen Magier besonders. Sie setzen auf zwei Magiewirkerinnen, denen sie mit ihrem Leben vertrauen: *Xindra von Sumus Kate* (*993 BF, schwarze Haare, grüne Augen, Führerin der tobrischen Druidenschaft, **Schild 156**) und *Gwynna die Hex'* (*825 BF, feuerrote Haare und grüne Augen, brillante und alterslose Hexe, meisterliche Artefaktzauberin, **Schild 148f.**). Beide begleiten den Heerzug nicht permanent, sondern kommen und gehen, wie es ihnen (und der Sache) beliebt.

Das kaiserliche Hauptheer

Das Hauptheer umfasst große Teile der kaiserlichen Garderegimenter und dazu die provinzherrlichen Aufgebote aus Garetien sowie Gareth, den Nordmarken, Albernia, dem Kosch, Greifenfurt und der Rommilyser Mark. Aus dem Hauptheer löst sich schließlich bei Warunk das Südheer (siehe unten). Diese beiden Heere bestreiten auch die Heerschau zu Gallys, das Nordheer hält eine eigene Heerschau in Perainefurten ab.

Einige der berühmten Einheiten werden durch Landwehren verstärkt, aber es fällt auf, dass beinahe nur erfahrene Kämpferinnen und Recken dem Ruf der Kaiserin gefolgt sind.

Allen Streitern ist bewusst, dass der Heerzug schnell und effektiv vorankommen muss.
Zudem sind die meisten Garderegimenter nicht in voller Stärke anwesend, weil Rohaja und ihre Berater entschieden haben, dass wichtige Anlagen und Besitzungen des Reiches nicht schutzlos bleiben dürfen. Die meisten Provinzherren haben ebenso entschieden und halten Teile ihrer Leibregimenter in den jeweiligen Regionen zurück. Zwar haben die meisten Landesfürsten Landwehren ausgehoben, die verbleiben jedoch zum Großteil ebenfalls in der Heimat, denn auch wenn man „mit Rondras Segen den Sieg erstreiten wird“, fürchten nicht wenige die Rache des brillanten Strategen Haffax – auch über sein Ableben hinaus. Auffällig ist, dass verhältnismäßig wenige Söldner im Heer zu finden sind. Viele Söldnereinheiten haben beim Kampf um die Wildermark das Vertrauen des Adels, der den Schwertzug gegen Haffax als Trutzwehr – und damit sein Vorrecht – ansieht, verloren.



Wappen: roter Greif vor goldener Scheibe auf blauem Grund (für das Reich); roter Fuchs vor silberner Scheibe auf schwarzem Grund (für die Kaiserin)
Kommandeure: Kaiserin *Rohaja von Gareth* (sowie ihre Marschälle) für das Gesamtheer; die Provinzherren (bzw. deren Marschälle) für die jeweiligen Kriegshaufen aus den Reichsprovinzen

Reichstruppen

Kommandeurin: Kaiserin *Rohaja von Gareth*
Stab: Hofmarschall *Salvin von Streitzig j.H.*, Oberst *Bunsenhold von Ochs*

Panthergarde (SF, Zweihänder und Hellebarden)
Stärke: ein Banner Soldaten
Moral: 7
Professionalität: 7
Greifengarde (SF, Hellebardiere)
Stärke: ein halbes Regiment Soldaten
Moral: 6
Professionalität: 5
Ferdoker Garde (SR, Lanzenreiter)
Stärke: ein halbes Regiment Soldaten
Moral: 6
Professionalität: 6

Königlich garetischer Heerbann

Kommandeure: Provinz-Marschall *Urion von Reiffenberg* (*997 BF, 1,83 Schritt, kurze schwarze Haare, graublaue Augen, athletischer Körperbau, bekennender Orkhasser), *Wulf von Streitzig j.H. zur Greifenklaue* (*992 BF, 1,80 Schritt, graublaue Augen und braune Haare, ein selbstsicherer, arroganter, zuweilen aufbrausender Baron)
Stab: Ugo von Mühlingen (*968 BF, 1,82 Schritt, schwarze Haare und akkurater Bart, stechende braune Augen, ehrgeiziger Emporkömmling und unbarmherziger Feldherr, dessen Laune von der Gicht vergiftet ist)
Anmerkung: Die Garetier, Greifenfurter und Perricumer ziehen gemeinsam als *Groß-Garetischer Heerbann* nach Gallys.

Goldene Lanze (SR, Lanzenreiter)
Stärke: fünf Schwadronen Soldaten
Moral: 6
Professionalität: 6
Garether Spießbürger (LF)
Stärke: 400 Bürger
Moral: 5
Professionalität: 3
Kaisermärker Landwehrregiment Goldene Au
Stärke: etwa 350 Waffentreue
Moral: 5
Professionalität: 4
- 1 Schwadron Ritter (SR)
- 1 Schwadron leichte Reiterei (LR)
- 8 Rotten Plänkler/Kurzbögen (LF)
- 1 Banner Piken/Hellebardiere (SF)
- 2 Kompanien *Garether Maulwürfe* (Sappeure, *Moral:* 6, *Professionalität:* 5)

Hartsteener Landwehrregiment
Stärke: etwa 160 Waffentreue
Moral: 5
Professionalität: 3
- 1 Halbbanner *Orbetreuer Schwingen* (LF, teilweise beritten)
- 1 Halbbanner Hellebardiere (SF)
- 1 Rotte Fernkämpfer (LF)
- 1 Schwadron Ritter (SR)

Landwehrregiment Waldsteiner Pikeniere
Stärke: etwa 150 Waffentreue
Moral: 5
Professionalität: 3
- 1 Halbschwadron Ritter (SR, teilweise waldkundig)
- 1 Banner *Waldsteiner Pikeniere* (SF)
- 30 *Zweiflinger Grenzwächter* (LR, waldkundig, teilweise berittene Schützen)
- 50 *Waldsteiner Wölfe* (LF, teilweise Schützen)

Reichsforster Regiment „Ritter Danos“
Stärke: etwa 500 Waffentreue
Moral: 5
Professionalität: 4
- 3 Schwadronen Ritter: Panzerreiter/schwere Schlachtreiter (SR)
- 1 Schwadron leichte Reiterei (LR)
- 4 Infanteriebanner: schweres Fußvolk (SF)
- 2 Schützenkompanien: leichtes Fußvolk (LF)

Eslamsgrunder Landwehrregiment „Blut und Silber“
Stärke: etwa 160 Waffentreue
Moral: 4
Professionalität: 3

Nicht genug Helden?

Für jedes der drei Heere bieten wir Ihnen einige Meisterpersonen als Stellvertreter an. Diese Figuren können auf den jeweiligen Routen einzelne Szenarien anstelle der Helden erledigen oder auch als Ansprechpartner für die Helden sowie als Meinungsmacher fungieren.
Sie bieten sich als Mittler zwischen den Heerführern und den Helden sowie als Fürsprecher der Letzteren an, wenn sie nicht das Gehör von Kaiserin oder Marschall finden. Umgekehrt können Sie die Stellvertreter dazu verwenden, Helden, die über die Stränge schlagen, in ihre Schranken zu weisen – ohne dass deren Ruf gleich vollkommen beschädigt wird.

Stellvertreter im Hauptheer

- *Hagrobald vom Großen Fluss:* Der Herzog der Nordmarken (*1005 BF, kraftstrotzender, vollbärtiger Ritter mit schwarzen Haaren und braunen Augen, ein Mann von Selbstsicherheit und stolzem Mut, dessen polterndes Lachen schnell in grollenden Zorn umschlagen kann, aufbrausend, aber loyal und entschlussfreudig) ist ein Verehrer der Kaiserin und stellt seine ganze Macht in den Dienst der Sache. Dass er darüber hinaus selbst gerne Hand anlegt, sorgt dafür, dass er sich oft auch für gefährliche oder aussichtslose Kommandounternehmen zur Verfügung stellt. Während des Heerzugs wird ihm schon bald der Ausspruch: „Es gibt nichts, was ein Nordmärker nicht zu bewerkstelligen wüsste. Und schon gar nicht, wenn es dabei Schädel zu spalten gilt." zugeschrieben. Der ausgesprochene „Wettkampf unter Freunden" zwischen ihm und *Prinz Arlan* ermuntert immer wieder andere Adlige, sich den waghalsigen Unternehmen der beiden anzuschließen, um Ruhm und Ehre zu gewinnen.
- *Edelbrecht von Eberstamm:* Der Gemahl der Greifenfurter Markgräfin und Koscher Erbprinz (*998 BF, braune Haare und Bart, grüne Augen, versierter Kämpfer mit ritterlichen Idealen) ist ein glühender Verfechter ritterlicher Ideale, ohne jegliches Standesdünkel und begeistert von jedweder Möglichkeit, an einer ritterlichen Queste teilzuhaben. Er selbst scheint vom Schicksal begünstigt zu sein, während seine jeweiligen Begleiter beinahe zu Pechmagneten werden. Sie kommen häufig mit schlimmsten Blessuren aus der Schlacht zurück, während Edelbrecht unversehrt bleibt.
- die drei *landlosen Prinzen: Folkwin von Darbonia* (*1014 BF, rotblonder Pferdeschwanz, leuchtende, grüne Augen, ehrgeiziger Ritter mit Standesdünkel, **Kaiserin 73**), *Tsayan von Rabenmund* (*1018 BF, kurzes nussbraunes Haar und braune Augen, jähzorniger und streitlustiger Träger eines großen Namens, der versucht, den guten Klang desselben wiederherzustellen, **Kaiserin 73**) und *Jarlak von Ehrenstein* (*1020 BF, kräftiger Knappe mit braunen Haaren und funkelnden blauen Augen, ehrgeiziger Thronfolger, den das politische Parkett überfordert, weswegen er fragwürdige Allianzen schließt, **Kaiserin 72**), werden von den großen Familien des Reiches bisher gerne belächelt. Eine Tatsache, die sie zu einer verschworenen Gemeinschaft gemacht hat. Unter der Wortführung Folkwins, der als Erbe der Grafschaft Mendena das größte Interesse am Gelingen des Heerzuges hat (neben Herzog Bernfried und dessen Erben Jarlak), versuchen sich die drei mit allerlei – beinahe selbstmörderischen – Unternehmungen immer wieder in den Vordergrund zu spielen, um so Ansehen bei den Großen des Reiches zu erlangen. Dabei kennen sie nur wenig Skrupel und bedienen sich im Dienste ihrer Sache auch zweifelhafter Methoden. Angestachelt werden die drei dabei von der Verachtung, die sie für ihre Eltern empfinden, denen sie jahrelange Tatenlosigkeit vorwerfen.
- *Thorn Eisinger* (*962 BF, bulliger schwarzbärtiger Hüne mit vielen Silbersträhnen, vollendeter Waffenschmied und (zu) ehrlicher Ratsmeister): Das Oberhaupt des Rats der Helden, auch bekannt als der Schmied der hundert Helden, lässt es sich nicht nehmen, die Garether Spießbürger selbst anzuführen. Er ist der perfekte Ansprechpartner für alle Belange, die sich um die Sorgen der einfachen Leute im Heer drehen, und wirft seine Stimme und seinen Einfluss immer gerne in die Waagschale, wenn es darum geht, unnötiges Leid zu verhindern oder zu beenden.
- *Danos von Luring:* siehe Seite 77
- *Arombolosch Sohn des Agam:* Der Bergkönig der Waldwacht (*738 BF, graue Haare und Bart, blaue Augen, vollendeter Waffenschmied und Träger der roten Simia-Flamme des Feuers, **Angrosch 113f.**) lässt es sich als Angroschs Heermeister nicht nehmen, den Zug der Kaiserin persönlich zu begleiten. Er mischt sich wenig in die Belange der Menschen ein, umgibt sich vornehmlich mit den vielen Zwergen des Heerzugs, hat aber immer ein offenes Ohr für die Sorgen und Nöte derjenigen, die ihr Leben ganz und gar Angrosch (oder auch Ingerimm) anvertraut haben.
- *Paske von Rabenmund:* Der Baron von Bohlenburg (*1012 BF, 1,91 Schritt, dunkelblondes Kurzhaar, blaue Augen, kräftig, **Jahrbuch35 116**) steht der Kaiserin zwar kritisch gegenüber, ist aber nach den Erfahrungen mit seinem Schwertvater Ucurian einsichtig genug, um zu wissen, dass man seine Kräfte nicht teilen darf, wenn man gegen einen Heerführer wie Haffax Erfolg haben will.

• 2 Lanzen schwere Reiterei (SR, erfahren-Veteran), davon eine Lanze Ritter
• 3 Lanzen leichte Reiterei (LR, geübt-erfahren), davon eine Lanze Ritter
• 1 Banner Piken/Sturmsensen (LF, geübt)
• 3 Rotten *Höllenwaller Hasardeure* (SF)
• 3 Rotten *Nimmerjocher Sternensöldner* (SF)

Schlunder Landwehrregiment „Ingerimmszorn“
Stärke: etwa 175 Waffentreue
Moral: 5
Professionalität: 3
• 2 Banner Schlägelschwinger (SF)
• 1 Kompanie Armbruster (LF, bergtauglich)
• 1 Halbschwadron Ritter (SR)

Markgräflich Rommilyser Heerbann

Kommandeure: Markgräfin *Swantje von Rabenmund* (*1015 BF, dunkelblonde Schönheit mit blauen Augen, geduldige Provinzherrin, **Jahrbuch35 115**)
Stab: Heermeister *Gilborn von Bregelsaum* (*987 BF, graue Haare und Vollbart, braune Augen, distanzierter Heerführer, der kühlen Kopfes auch harte Entscheidungen trifft, **Jahrbuch35 116**), Trutzvogt *Geldor von Bregelsaum* (*1012 BF, dunkelblonder Vollbart, athletisch, ritterlich, **Jahrbuch35 115**)

Ochsengarde
Stärke: 1 Schwadron schwere Reiterei (SR)
Moral: 6
Professionalität: 5

Gallyser Grenzreiter
Stärke: 1 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 6
Professionalität: 4

Friedensgarde
Stärke: 3 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 6
Professionalität: 4

Rotröcke
Stärke: 1 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 6
Professionalität: 5

Dergelgarde
Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 4

Wehrheimer Trümmergarde
Stärke: 1 Banner Sappeure
Moral: 7
Professionalität: 5

Rommilyser Landwehrregiment
Stärke: etwa 500 Waffentreue (LF)
Moral: 4
Professionalität: 2

Markgräflich Greifenfurter Heerbann

Kommandeurin: Markgräfin *Irmenella von Wertlingen* (*999 BF, grüne Augen, graue Haare, besonnene und gereifte Landesherrin, **Schild 143**)
Stab: Reto von Schattenstein (*974 BF, 1,90 Schritt, dunkelrote Haare mit Silberfäden, grüne Augen; guter Heerführer ohne jedes politische Geschick)

Greifenfurter Landwehrregiment „Greifenmark“
Stärke: etwa 600 Waffentreue
• 1 Schwadron *Greifenfurter Grenzreiter* (SR, *Moral:* 5, *Professionalität:* 4)
• 1 Schwadron *Greifenfurter Langschwerter* (SR (Ritter), *Moral:* 5, *Professionalität:* 5)
• 6 Banner leichtes Fußvolk (LF, *Moral:* 4, *Professionalität:* 3)
• 1 Banner Hellebardiere/Pikeniere (SF, *Moral:* 4, *Professionalität:* 3)
• 1 Kompanie Schützen (LF, Kriegs-, Lang- und Kurzbogen, *Moral:* 5, *Professionalität:* 3)
• 1 Kompanie Armbrustschützen (LF, Zwerge, *Moral:* 4, *Professionalität:* 5)
• 1 Halbbanner Ritter des *Ordens vom Bannstrahl* (LF, *Moral:* 7, *Professionalität:* 4)
• 1 Halbbanner Geweihte von Praios und Peraine (*Moral:* 7, *Professionalität:* 3)

Fürstlich albernischer Heerbann

Kommandeur: Fürstlicher Bannerherr *Cuanu ui Morfais* (*997 BF, 1,95 Schritt, hellblondes Haar, Narbe auf der linken Wange, Primus der Kronenritter, geachteter Streiter mit taktischem Geschick, aber politisch unerfahren)
Stab: Gräfin *Maelwyn Stepahan* (*981 BF, 1,75 Schritt, rotbraunes Haar zum strengen Zopf gebunden, rondrianisch und standesbewusst), Graf *Cullyn ui Niamad* (*989 BF, 1,85 Schritt, blonde Mähne, aufbrausend und tatendurstig), Graf *Bragon Fenwasian* (*993 BF, 1,80 Schritt, schulterlange dunkelblonde Haare, ruhig und mystischen Traditionen anhängend)

Leibregiment der albernischen Krone
Stärke: 1 Schwadron *Ritter der Krone* (SR)
Moral: 6
Professionalität: 5

Abilachter Reiter
Stärke: 2 Schwadronen leichte Reiterei (LR)
Moral: 4
Professionalität: 4

Havener Flussgarde
Stärke: 1 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 4
Professionalität: 4

Heerhaufen der albernischen Grafen
Stärke: etwa 500 Waffentreue
• 3 Schwadronen Ritterlanzen des Adels (SR, *Moral:* 4-5, *Professionalität:* 4-5)
• 3 Kompanien Schützen (LF, Kriegs-, Langbogen, *Moral:* 4, *Professionalität:* 5)
• 1 Banner Pikeniere (SF, *Moral:* 4, *Professionalität:* 3)
• 3 Banner Leichtes Fußvolk (LF, *Moral:* 4, *Professionalität:* 3)

Donnerorden
Stärke: 1 Schwadron schwere Reiterei (SR)
Moral: 4
Professionalität: 4

Markgräflich Windhager Heerbann

Kommandeur: Markgraf *Cusimo Garlischgrötz* (*973 BF, 1,78 Schritt, schwarze Haare, gestutzter Vollbart, grüne Augen, beleibt, jovialer, aber ungestümer Herrscher, der ein Nein als Antwort nicht akzeptieren will, **Horas 103**)
Stab: Baron *Jarek Sturmfels von Schattengrund* (*978 BF, 1,90 Schritt, lichte dunkelblonde Haare mit grauen Strähnen, grüne Augen; sturer Rondrianer, der politische Winkelzüge verabscheut), Condottiere *Zandor von Nervuk* (*979 BF, grau meliertes Haar, gepflegter Vollbart, muskulös, energisch, brillanter Stratege und charismatischer Söldnerführer, **Horas 103**)

Markgräflich Windhager Axtschwinger
Stärke: 2 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 4
Professionalität: 4
Banner der Windhager Barone
Stärke: 2 Banner schwere und leichte Reiterei (SR/LR, Ritter und Waffenknechte)
Moral: 5
Professionalität: 4
Goldene Legion
Stärke: 1 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 4
Professionalität: 5

Herzoglich Nordmärker Heerbann

Kommandeur: Herzog *Hagrobald vom Großen Fluss*
Stab: Provinzmarschall *Turam Sohn des Fanderasch* (*870 BF, schwarzhaariger, vollbärtiger Erzzwerg, relativ jung, Vetter des Bergkönigs von Isnalosch), Graf *Frankwart vom Großen Fluss* (*986 BF, dunkelbraune Haare und Bart, graue Augen, der Graf der Elenviner Mark kommt auch nach Niederlagen rasch wieder auf die Beine, er ist ein geschickter Taktiker geworden, der sich selten auf eine Position festlegen lässt, solange sie ihm nicht klar zum Vorteil gereicht)

Flussgarde
Stärke: 1 Schwadron schwere Reiterei (SR), ein Halbschwadron leichte Reiterei (LR), ein Banner Hellebardiere (SF), ein Halbbanner Armbruster (Schützen)
Moral: 5
Professionalität: 5
Elenviner Garderegiment
Stärke: 6 Banner schweres Fußvolk (SF, Hellebardiere)
Moral: 6
Professionalität: 5
Gratenfelser Garderegiment
Stärke: 4 Banner schweres Fußvolk (SF, Pikeniere), 2 Banner Schützen (leichte Armbruster), 1 Banner leichtes Fußvolk (LF, Schwertkämpfer als Plänkler)
Moral: 4
Professionalität: 4
Bergköniglich Eisenwalder Garderegiment „Ingerimms Hammer“
Stärke: 2 Banner schweres Fußvolk (SF, viele Zwerge), 2 Banner Schützen (ausschließlich Zwerge, 2 Banner Sappeure (ausschließlich Zwerge, mit Böcken und Rotzen als Geschütze)
Moral: 4
Professionalität: 4
Albenhuser Gardereiterregiment
Stärke: 1 Schwadron Ritter (SR), 2 Schwadronen Schlachtreiter (SR)
Moral: 6
Professionalität: 4
Heerhaufen der Nordmärker Grafen
Stärke: 1 Regiment Waffentreue (LF)
Moral: 4
Professionalität: 3

Fürstlich Koscher Heerbann

Kommandeur: Wehrmeister *Thorben von Hammerschlag* (*992 BF, dunkelblonde Haare, braune Augen, schneidig und streng, besonnener Heerführer, der Befehle ausführt, solange sie ihm plausibel erscheinen)
Stab: Graf *Jallik von Wengenholm* (*998 BF, dunkelblonde Haare und Bart, grüne Augen, bescheiden und aufrichtig, aber bisweilen äußerst unvorsichtig), Junker *Reto Hlûthar von Bodrin-Hardenfels* (*1010 BF, blond und blauäugig, charmanter und standhafter Ritter, der den alten Koscher Tugenden verhaftet ist), *Brombo* und *Bonglorosch*, *Söhne des Bongrom* (*917 BF, schwarze Haare und Bärte, blaue Augen, Vertraute des Bergkönigs Gilemon Sohn des Gilim, aufrechte und sture Erzzwerge, die miteinander um den schönsten Bart wetteifern)

Fürstliches Leibregiment „Fürst Bernfried“
Stärke: 2 Schwadronen Fürstliche Schlachtreiter (Ritter und SF); 2 Banner Fürstliche Hellebardiere (SF); 2 Banner Fürstliche Bergschützen (Armbrüste und Geschütze)
Moral: 6
Professionalität: 5
Koscher Ritter und Reisige
Stärke: 2 Schwadronen Ritter, schwere und leichte Reiterei (SF, LF)
Moral: 5
Professionalität: 4
Heerhaufen der Koscher Grafen
Stärke: 3 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 4
Professionalität: 3
Exiltobrisches Freiwilligenbanner
Stärke: 1 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 6
Professionalität: 2
Söldner-Kompanie „Marschall Geldor“
Stärke: 2 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 4
Professionalität: 4
Erzzwerge aus Koschim
Stärke: 1 Banner Freiwillige (SF)
Moral: 6
Professionalität: 4

Besondere

Das Hauptheer wird durch größere Kontingente der zwölfgöttlichen Kirchen begleitet.
Kommandeur: Nominell kommandieren die kaiserlichen Hofkaplane der Zwölf die Geweihten (**Kaiserin 34**), wobei sich der Illuminatus *Arrius von Wulfen*, als ehemaliger Marschall der Sonnenlegion, und *Grassus Iralyncinis von Rhodenstein*, als Kriegschronist eines rondrianischen Ordens, hervortun.
Stab: Wird offiziell nicht benannt. Spielergeweihte, vor allem aus Reihen von rondrianischen Orden, von Golgariten oder Draconitern, können nach Ihrem Gusto in den Stab berufen werden.
Stärke: 3 Banner Geweihte (vornehmlich der Kirchen von Praios, Rondra, Ingerimm, Travia, Peraine, Hesinde und Boron)
Moral: 7
Professionalität: 5

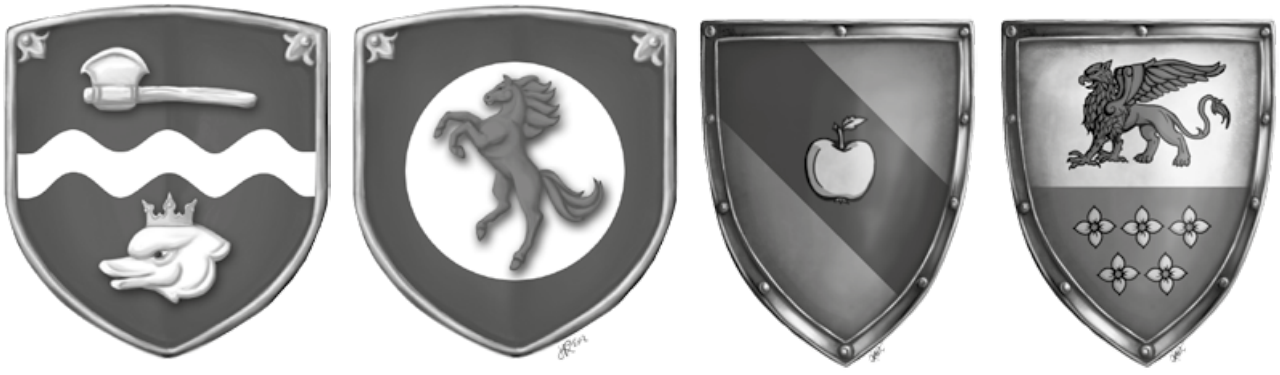
Ebenso hat sich dem Heer eine größere Zahl von Magiern angeschlossen, vor allem Absolventen der beiden Reichsakademien in Gareth und Rommilys fügen sich gut in die Strukturen des Heerzugs ein. Auffällig ist auch, dass die Mehrheit der Zauberer der weißen Gilde angehört. Nur wenige Graumagier (vor allem vom ODL sowie aus Punin und Donnerbach) finden sich unter den Zauberwirkern des kaiserlichen Heeres.
Kommandeur: Nominell hat die zweite Hofmagierin *Sartassa von Sturmfels* (in Vertretung von *Melwyn Stoerrebrandt*) die Befehlsgewalt über die Zauberer.
Stab: *Ilpetta von Sindelsaum* (*1008 BF, 1,85 Schritt, brauner Dutt, leichter Oberlippenflaum, **Kaiserin 82**) begleitet im Auftrag von *Saldor Foslarin* den Kaiserhof, um als Bindeglied zwischen den Reichsakademien und der Kaiserin zu dienen.
Stärke: 2 Banner Magier (vornehmlich der Akademien Schwert und Stab sowie der Magischen Rüstung zu Gareth, des Informationsinstituts zu Rommilys und der Schule der Austreibung zu Perricum)
Moral: 6
Professionalität: 5

Das kaiserliche Südheer

In Warunk teilt sich dieser Heerbann von Hauptheer ab und vereinigt sich mit den aranischen Truppen, um über den bald „Marschallsroute“ genannten Weg nach Mendena zu ziehen. Dabei kommt Marschall Alrik die schwierige Aufgabe zu, die in seinen Stab berufenen hochrangigen Geweihten zu einer wirkungsvollen Truppe zusammenzuschmieden, was nicht immer ganz einfach ist. Das Südheer kommt wegen der vielen Geschütze, die das Perricumer Bombardenregiment mit sich führt, langsamer voran als das Hauptheer.
Wappen: Da man sich nicht auf ein gemeinsames Signet einigen konnte, zieht das Heer unter den Wappen der beteiligten Provinzen.
Kommandeur: Marschall *Alrik vom Blautann und vom Berg*
Stab: Fürst *Gwain von Harmamund* (*965 BF, 1, 82 Schritt, grüne Augen, schwarze Haare mit grauen Strähnen, brillanter Heerführer, **Jahrbuch35 146**) für die Almadaner, Sennmeister *Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff* für die Senne Mittellande und für Warunk, *Glenna von Faldahon* für die Markgrafschaft Beilunk, Marschall *Praiowin von Orkenfeld* für die Sonnenlegion, Hauptmann *Cemal von Korbrunn* (*975 BF, 1,80 Schritt, Körper eines alternden Kriegers, silbergrau

Ein Wort zum Tross der Heere

Der Tross des kaiserlichen Heeres zählt im Groben zwischen 3.000 und 4.000 Köpfe. Es werden weniger, wenn die Grenze zu den Schattenlanden überschritten ist und das Heer schneller voranziehen muss. Der Kosch zum Beispiel stellt einen großen Versorgungstross, besonders zahlreiche Bierfasswagen, die auch den Truppen anderer Provinzen zugutekommen sollen, finanziert durch die Bürger von Angbar und Ferdok.
Nach Warunk veranlasst Hofmarschall Salvin, dass erste Wagen zurückgelassen werden, damit das Heer schneller vorankommt. Weil damit viele Dinge auf Packtiere umgeladen oder von Trägern bewegt werden müssen, verkleinert sich der Tross dabei noch einmal. Eine Tatsache, die unter den Kämpfern durchaus für Unmut sorgt, denn viele wollen nicht auf die Annehmlichkeit einer warmen Mahlzeit, das hervorragende Koscher Bier, die Chance, bei einem Marketender Ersatz für einen gerissenen Schildgurt zu finden, oder auch die tröstliche Umarmung eines Hübschlers oder einer Dirne verzichten.
Der Tross wächst im Verlauf des Zugs gen Mendena allerdings auch wieder an, weil sich Menschen aus den Schattenlanden dem Heer anschließen, sobald ihre Dörfer befreit sind.



durchwirkte Haare, unbeugsame, wild-archaische Autorität ausstrahlend) Kommandeur der Perricumer Grenzreiter, ein nebachotischer Vorzeigekrieger, der die Ammayin (Krieger) mit heiserer Stimme zum Äußersten antreibt, Heerführerin *Ariana von Pfiffenstock-Ruchin* (*995 BF, langes kastanienrotes Haar und grüne Augen, meisterliche Rechtsgelehrte) für das Heer der Gerechten und die Aranier

Stellvertreter im Südheer

- *Arlan von Löwenhaupt* (*1016 BF, blonde Haare und blaue Augen, zielstrebiger und aufrechter Ritter): Der Kronprinz Weidens ist ein zielstrebiger und aufrechter Ritter, der Rondra und Ifirn hoch verehrt. Nach seiner Schwertleite ist Arlan ausgezogen, um sich seine Sporen als Ritter zu verdienen und echte Heldentaten zu vollbringen. Dabei ist er auch daran interessiert, eine Braut zu finden und für sich zu gewinnen. Mit Herzog Hagrobald verbindet ihn der freundschaftliche Wettstreit, wer der größere Ritter werden wird. Ein Umstand, der dafür sorgt, dass sich immer wieder Adlige den waghalsigen Unternehmungen der beiden anschließen, um Ruhm und Ehre zu gewinnen.
- *Ivrenn Gwaemegil von Menzheim*: siehe Seite 29
- *Marwamir von Revennis* (*1006 BF, schwarze Haare zu schulterlangen dünnen Zöpfen zurückgebunden, sorgfältig gestutzter Kinnbart, braune Augen, Stiernacken, arroganter und verschwenderischer Lebemann, hervorragender Streitwagenfahrer) sucht gezielt die Konfrontation und scheut sich nie, mit seinem Streitwagen in die erste Reihe der Schlacht vorzupreschen.
- *Gendahar von Streitzig* (*992 BF, blondes Haar und blaue Augen, temperamentvoll, draufgängerisch, mitunter nachdenklich, **Jahrbuch35 147**): Der Graf vom Yaquirtal kämpfte in jeder großen Schlacht der letzten Jahre und übt sich wie besessen in den rondrianischen Tugenden. Seit seiner Wandlung vom Lebemann zum Landesherrn stellt Gendahar immer wieder seine eigenen Ambitionen hinter das Wohl Almadas zurück, um so zu einem leuchtenden Vorbild für alle Almadanis zu werden.

Markgräflich Perricumer Aufgebot

- **Löwengarde**

Stärke: 1 Halbregiment schweres Fußvolk (SF)
Moral: 7
Professionalität: 6

- **Perricumer Schlachtreiter**

Stärke: 3 Schwadronen leichte Reiterei (LR)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Bombardenregiment Trollpforte**

Stärke: 5 Kompanien
Moral: 5
Professionalität: 5

- **Eliteregiment Perricum**

Stärke: 5 Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 5

Markgräflich Beilunker Aufgebot

- **Beilunker Ritter samt Landwehr**

Stärke: ein Dutzend schwere Reiterei (SR) und zwei Dutzend leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Beilunker Stadtgarde**

Stärke: ein Dutzend schweres Fußvolk
Moral: 5
Professionalität: 3

- **Sonnenlegion**

Stärke: ein Halbbanner leichtes Fußvolk (LF), praiosgeweiht
Moral: 7
Professionalität: 5

- **Bannstrahler**

Stärke: ein Banner leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 7
Professionalität: 4

Markgräflich Warunker Aufgebot

- **Warunker Landwachen**

Stärke: 1 Halbschwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Warunker Ritter**

Stärke: ein halbes Dutzend schwere Reiterei (SR)
Moral: 5
Professionalität: 5

- **Söldner der Yaquirtaler Pikeniere**

Stärke: 1 Banner schweres Fußvolk (SF) der Schwarzen Kompanie
Moral: 4
Professionalität: 4

Fürstlich Almadaner Aufgebot

- **Ragather Schlachtreiter**

Stärke: 2 Schwadronen schwere Reiterei (SR)
Moral: 5
Professionalität: 5

- **Fürstliches Leibregiment Eslam von Almada**

Stärke: 2 Schwadronen leichte Reiterei (LR)
Moral: 6
Professionalität: 4

- **Almadaner Hakenspieße**

Stärke: 1 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Puniner Spießbürger**

Stärke: 2 Banner leichtes Fußvolk
Moral: 4
Professionalität: 3

- **Tulamidische Reiter**

Stärke: 1 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 4
Professionalität: 4

- **Heerhaufen der Almadaner Grafen**

Stärke: 1 Regiment Waffentreue (LF)
Moral: 5
Professionalität: 3

- **Söldlingshaufen der Almadaner Grafen**

Stärke: 3 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 4
Professionalität: 3

Aranisches Aufgebot

- **Aranische Reiter**

Stärke: 1 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 5
Professionalität: 4

- das **Heer der Gerechten**

Stärke: 750 Waffentreue (LF, Freiwillige, vor allem Plänkler)
Moral: 5
Professionalität: 3-4

- **Baburische Reiter**

Stärke: 1 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 6
Professionalität: 5

Besondere

- Das Südheer wird durch Sonnenlegionäre aus Beilunk und Rondrageweihte aus der gesamten Senne der Mittellande verstärkt. Ebenso sind Perainegeweihte darunter.

Kommandeure: Sennmeister *Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff*, Marschall *Praiowin von Orkenfeld*
Stab: Neben den Vertrauten der beiden Geweihten können auch hier Spielerhelden eingesetzt werden.
Stärke: 2 Banner Geweihte
Moral: 7
Professionalität: 4

- Die Zahl der Magier, die das Südheer begleitet, ist im Vergleich zum Hauptheer gering, aber Marschall Alrik wollte Konflikten zwischen den Zauberern und den Rondrianern und Praioranern vorbeugen, ausschließlich Magier der weißen Gilde finden sich im Südheer.

Kommandeur: Hauptmann-Magister *Gobert von Tommel* (*989 BF, dürr, knallharter militärischer Charakter, durch den langen Kampf gegen die Schwarzen Lande verbittert, Freund von Marschall Alrik, **HaM 128**), Mitglied der Pfeile des Lichts und Verbindungsmann der Akademie Schwert und Stab zum kaiserlichen Heer
Stab: wird offiziell nicht benannt, sodass sich hier gut Weißmagier der Spieler beweisen können
Stärke: ein halbes Banner Magier (vornehmlich der Schule der Austreibung und der Akademie Schwert und Stab zu Gareth)
Moral: 5
*Professionalität:*4

Das herzogliche Nordheer

Die Heerhaufen Tobriens und Weidens halten eine eigene Heerschau in der beschaulichen Kapitale Tobriens, Perainefurten, ab. Das Heer wählt den bald „Herzogenroute“ genannten Weg über Ilsur nach Mendena. Den Scharen des Nordens schließen sich rasch bornische Kämpfer an, die sich in Fischbach mit den herzoglichen Truppen zum Nordheer vereinen.

Es gibt zwei Besonderheiten im Vergleich zum Hauptheer, die erwähnenswert sind: Vor allem fällt auf, dass alle Ritter des Nordens mit ihren kompletten Lanzen reisen. Die zweite Besonderheit ist, dass die Götterdienste zu Ehren von Rondra und Firun außerordentlich ernst genommen werden und zweimal täglich am Morgen und am Abend vor eigens mitgeführten Statuen durchgeführt werden.
Wappen: aufgerichteter silberner doppelköpfiger Wolf auf blauem Grund (Wappen Tobriens), silberner frontal aufgerichteter Bär auf grünem Grund (Wappen Weidens)
Kommandeur: Herzog *Bernfried von Ehrenstein*
Stab: Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt*, Marschall *Frankwart Gerdenwald*, Baron *Tremal von Dunkelstein*, Soldgraf *Linnert von Ruckenau*, Schildgraf *Kerling von Löwenhaupt*, Meister des Bundes *Gernot von Halsingen* für die Ardariten und Rondrianer

Stellvertreter im Nordheer

- *Ardariel Nordfalk von Moosgrund:* Die Gräfin von Baliho (*1008 BF, langer roter Zopf, blitzende braune Augen, exzellente Kämpferin und kompetente Heerführerin) ist als kompetente aber jähzornige Heerführerin bekannt, die stets in vorderster Front zu finden ist.
- *Sewjescha von Tarrasow:* siehe Seite 31
- *Arnwulf von Pandlaril* ist der Erbe der gleichnamigen Baronie und damit designierter ranghöchster Freiherr des Raulschen Reiches. Lange Jahre kämpfte er in Tobrien und verfügt dort über beste Verbindungen. Er gilt als tadelloser Ritter und begabter Kämpfer.
- *Gringolf Hluthobar von Högelstein:* Der Ritter aus altem Weidener Adel machte bei der Zwölfgöttertjoste auf sich aufmerksam. Die Meinung des herausragenden Speerkämpfers wiegt insbesondere bei den Weidenern schwer.
- *Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein:* Der Vetter des Herzogs (*990 BF, braun-graue Haare, zum Pferdeschwanz gebunden, akkurat ausrasierter Bart, stechende dunkle Augen, selbstloser Streiter für die Sache Tobriens) ist ein melancholischer Ritter, der ausgesprochen bodenständig geblieben ist, aber immer wieder von der Erinnerung an die verlorenen Schlachten niedergedrückt zu werden scheint. Nicht umsonst wird er im Volksmund „des Herzogs Schild“ genannt, denn immer ist er sofort bereit, auch gefährliche Aufgaben zu übernehmen, um den Heerzug zum Erfolg zu führen.



Tobrisches Aufgebot

- **Wolfengarde**

Stärke: 1 Halbregiment leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 6
Professionalität: 5

- **Wolfsfährte**

Stärke: 1 Halbbanner Späher und Schützen (LF, Schützen)
Moral: 7
Professionalität: 5

- **Regiment Prinz Arlan**

Stärke: 1 Regiment schweres Fußvolk (SF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Tobrische Landwehr**

Stärke: 1 Regiment leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 2

- **Sturmbanner**

Stärke: 3 Banner schweres Fußvolk (SF) und Schützen
Moral: 5
Professionalität: 4

Weidener Aufgebot

- **Ritter des Bären**

Stärke: 1 Dutzend Ritter (samt ihrer Lanzen, SR)
Moral: 7
Professionalität: 5

- **Rundhelme**

Stärke: 2 Schwadronen schwere Panzerreiter (SR)
Moral: 6
Professionalität: 5

- **Grünröcke**

Stärke: 4 Banner Hellebardiere (SF)
Moral: 5
Professionalität: 5

- **Sichelgarde**

Stärke: 1 Schlachtreihe leichtes Fußvolk (LF)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Balihoer Auenreiter**

Stärke: 1 Schwadron leichte Reiterei (LR)
Moral: 5
Professionalität: 4

- **Gräfliche Ritter** (Ritter des Hains, der Au und der Sichel)

Stärke: 2 Dutzend Ritter (samt ihrer Lanzen, SR)
Moral: 6
Professionalität: 5

- **Weidener Ritter**

Stärke: 4 Dutzend Ritter (samt ihrer Lanzen, SR)
Moral: 5
Professionalität: 5

- **Orden vom Donner**

Stärke: 1 Schwadron schwere Reiterei (SR)
Moral: 4
Professionalität: 4

- **Orden zur Wahrung vom Rhodenstein**

Stärke: 1 Dutzend rondrageweihte Kriegschronisten
Moral: 7
Professionalität: 5

Bornisches Aufgebot

- **Geflügelte**

Stärke: 2 Dutzend Panzerreiter (SR)
Moral: 6
Professionalität: 5

- **Bornische Ritter**

Stärke: 4 Dutzend Ritter (samt ihren Lanzen, SR)
Moral: 5
Professionalität: 5

- **Rondrianer der Senne Bornland**

Stärke: zwei Dutzend Geweihte (LF)
Moral: 7
Professionalität: 4

- **Ardariten**

Stärke: 1 Banner leichte Reiterei (LR, davon etwa ein Drittel geweiht)
Moral: 6
Professionalität: 5

Besondere

- Das Nordheer wird durch Kirchenkontingente des Zwölfgöttlichen Konzils zu Perainefurten begleitet (die anderen Einheiten der Rondrianer werden oben separat gelistet).

Kommandeure: Illuminatus *Luceo de Ghuné* (*974 BF, 1,87 Schritt, graue Haare, klare blaue Augen, abgeklärter und besonnener Geweihter des Praios), Schwertbruder *Wieghelm Isenborn von Mendena* (*993 BF, schulterlange braune Haare, schalkhaft blitzende braune Augen, trägt stets Rondrakamm und Schwert, unbürokratischer und anpackender Ardarit)
Stab: Neben den anderen Legaten und Prolegaten können auch hier Spielergeweihte eingesetzt werden.
Stärke: 1 Banner Geweihte (der Kirchen von Praios, Rondra, Efferd, Ingerimm, Firun und Ifirn, Peraine, Hesinde und Boron)
Moral: 7
Professionalität: 4

- Das Nordheer wird von einer stark schwankenden Anzahl von Druiden und Hexen begleitet (nie mehr als ein Dutzend), es finden sich nur wenige Akademiemagier darin. Die wenigen gehören häufig dem ODL an, der lange Jahre in Tobrien gefochten hat.

Kommandeure: Magister Magnus *Thiomar Thiolec* (*973 BF, 1,87 Schritt, schlohweiße Haare, stechende graublaue Augen, Brandnarben im Gesicht, stoischer Bethaner Kampfmagier und Hasser aller Schwarzkunst), Spektabilität *Llezean von Ilsur* (*984 BF, 1,70 Schritt, weiße Haare, goldgesprenkelte Augen, Brandmale um die Augen, trägt stets einen Karfunkelstein bei sich und führt den Rohalsstab Sangulmeon, durch den Verlust von Ilsur verbittert, kämpft sie umso vehementer gegen alle Auswüchse des Borbaradianismus)
Stab: gerade hier können Spielerhelden perfekt eingesetzt werden
Stärke: ein Dutzend Magier
Moral: 5
Professionalität: 4

Passende Söldnereinheiten

Wie bereits erwähnt, nehmen nur wenige Söldnereinheiten am Schwertzug Rohajas teil, weil der konservative Adel des Mittelreiches seine lieben Sorgen mit dem grassierenden Söldnerunwesen hat. Dennoch haben sich einige Einheiten ihre Sporen verdient und gelten als vertrauenswürdig, sodass Sie immer etwa 5 Banner von unterschiedlichen Söldnern als Joker in der Hinterhand behalten können, wenn Sie es für richtig halten.

Hier folgt eine Liste von Söldnereinheiten, die prinzipiell jedes der Heere begleiten könnte, bei manchen ist auch schon festgelegt, wo sie sich verdingt haben, so hat sich das Sturmbanner zum Beispiel dem Nordheer angeschlossen, die Almadaner Hakenspieße dem Hauptheer.

Almadaner Hakenspieße
Kommandeur: Condottiere *Ludovigo Sforigan*
Bevorzugtes Heer: Hauptheer, Almadanischer Heerbann
Stärke: maximal 4 Banner schweres Fußvolk (SF), Schützen und Sappeure
Moral: 5
Professionalität: 4

Garether Maulwürfe
Kommandeurin: Obristin *Wiede Rappelstein*
Bevorzugtes Heer: Hauptheer, garetischer Heerbann
Stärke: maximal 2 Banner Sappeure
Moral: 6
Professionalität: 5

Schwarzherzen
Kommandeur: Bannerführer *Hagen Durenald*
Bevorzugtes Heer: Nordheer, Weidener Heerbann
Stärke: maximal 1 Banner schweres Fußvolk (SF)
Moral: 5
Professionalität: 4

Sturmbanner
Kommandeur: Grauwolf *Iberius von Stardanstein*
Bevorzugtes Heer: Nordheer, tobrischer Heerbann
Stärke: maximal ein Banner schweres Fußvolk (SF) und Schützen
Moral: 5
Professionalität: 4

Waisenmacher
Kommandeur: Oberst *Reto Waisenmacher*
Bevorzugtes Heer: Hauptheer, garetischer Heerbann
Stärke: maximal 2 Banner schweres und leichtes Fußvolk (SF, LF)
Moral: 5
Professionalität: 4

Die Heerschau von Gallys

Die Kaiserin und ihre Berater haben nicht ohne Grund die Stadt Gallys in der Rommilyser Mark als Ort für die mächtige Heerschau ausgewählt, die das Ende der Schattenlande besiegeln soll.

Zum einen hat Gallys eine entscheidende Rolle gespielt, als die Kaiserlichen das Ende der Wildermark besiegelten. Die Eroberung der Stadt, der Sieg über *Arnhild von Darbonia* und die Stationierung einer kaiserlichen Garnison nach der Einrichtung der Rommilyser Mark sind dafür die wichtigsten Zeichen. Zum anderen ist Gallys eine wehrhafte Stadt, die bis heute ganz im Zeichen von Durchhaltewillen und Kampfbereitschaft steht. Unter dem Namen Kalleris in den Dunklen Zeiten gegründet, liegt Gallys auf dem etwa 80 Schritt hohen, steil aus der Baernfarnebene ragenden, Artemaberg. Der perfekte Ort für die kaiserlichen Landwachen, um von dort zum Schutz und zur Sicherung der Ostgrenze des Reiches auszureiten.

Während der wechselhaften Jahre, in denen Kriegsfürsten aufstiegen und fielen, haben sich viele Alchimisten und Lohnmagier im sogenannten **Schwefelviertel (9)** niedergelassen. Bis heute bieten sie hier ihre Dienste an, wie auch die vielen Mietschwerter, die ihre Fertigkeiten dem Meistbietenden auf dem **Söldnermarkt (11)** anpreisen. Viele Waffentreue decken sich während der Heerschau bei den Alchimisten ein und so mancher Adlige heuert kurz entschlossen noch den einen oder anderen Söldner für sein Aufgebot an. Während der Heerschau wird also in der Stadt manche klingende Münze ihren Besitzer wechseln.

Die Eckdaten der kaiserlichen Heerschau zu Gallys

Die Heerschau findet im Verlauf des Ingerimm 1039 BF statt und hat ihren Höhepunkt am 21. Ingerimm, dem *Tag der Waffenschmiede*, an dem Kaiserin Rohaja mit dem Kaiserschwert *Alveranstreu* einen Stein spaltet, just wie ihr Vater Brin vor der Schlacht an der Trollpforte. Kurz drauf brechen die Heere auf und beginnen ihren Schwertzug auf den unterschiedlichen Routen.

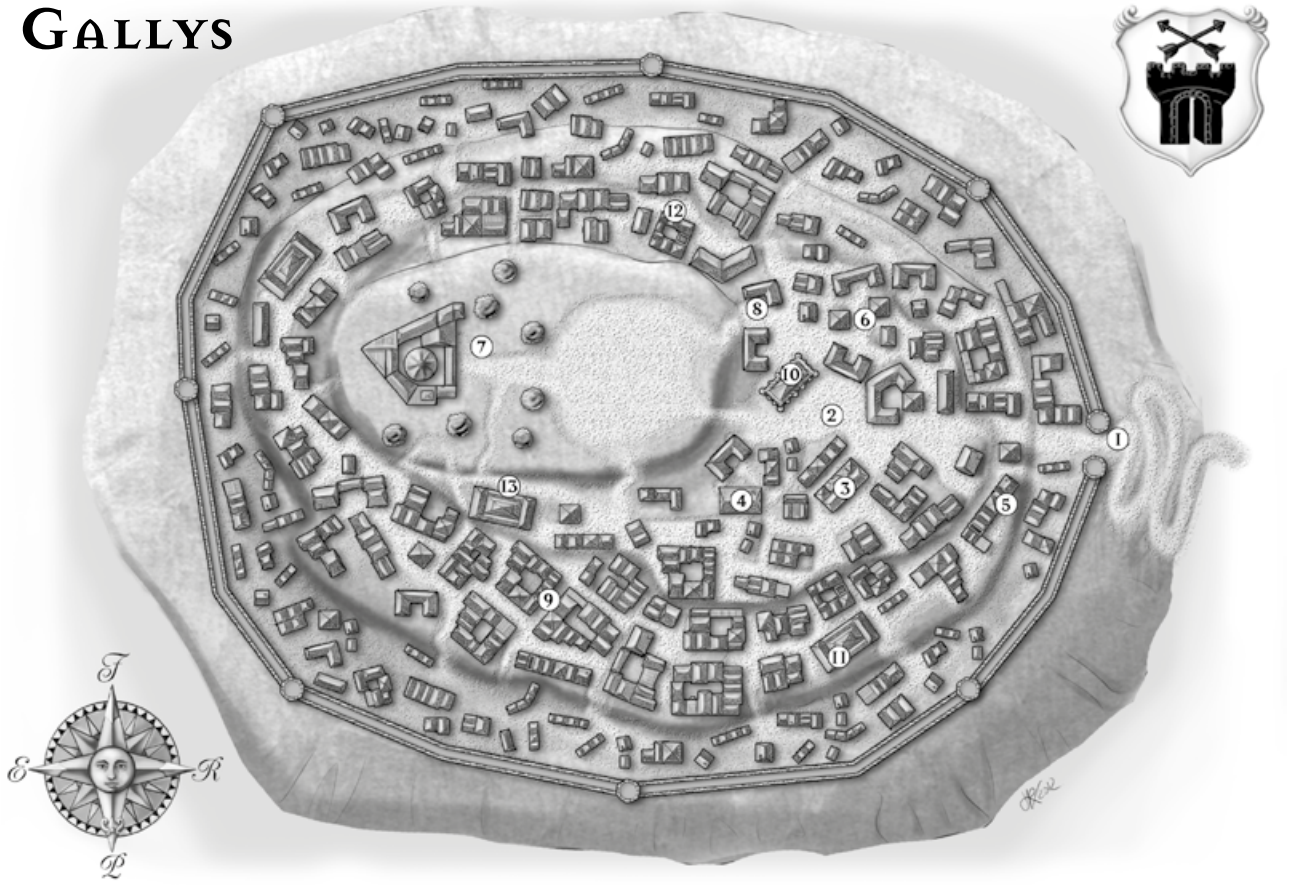
Eine Heerschau dieser Größe ist allerdings keine Angelegenheit, die in wenigen Tagen zu bewältigen ist. Kurz nach Beginn des Ingerimmmondes treffen bereits erste Heerhaufen vor der Stadt ein und beginnen ihre Lager aufzubauen. Am 10. Ingerimm erreicht ein Großteil der kaiserlichen Garden die Stadt und beginnt mit den Vorbereitungen für das Eintreffen der Kaiserin. Den eigentlichen Beginn der Heerschau markiert nämlich erst die Ankunft Rohajas. Sie trifft mit der Panthergarde und großen Teilen des reisenden Kaiserhofs am 15. Ingerimm in Gallys ein und bezieht sogleich **Burg Kall'riß (7)**.

Die Lanze, die das Nordheer auf der Heerschau vertreten soll, erreicht Gallys am 19. Ingerimm.

Das kaiserliche Heer verlässt am 23. Ingerimm endgültig Gallys, um seinen Schwertzug gen Mendena zu beginnen.

Auf der Heerschau herrscht Kaiserfrieden, das heißt, es dürfen keinerlei Duelle gefochten werden. Allerdings versuchen einige verfeindete Adlige dieses Verbot durch das Ausrichten von Waffenübungen zu umgehen. Für den Hofmarschall und seine Dienstleute, die die Gerichtsbarkeit im Heerlager ausüben, ist es keine leichte Aufgabe, den Frieden zu bewahren.

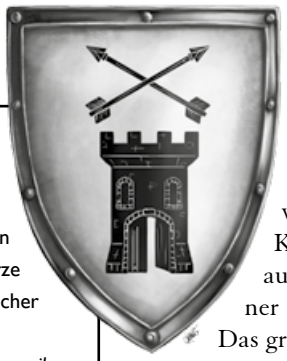
Gallys



Legende		
1. Drachentor	5. Taverne *Zum wilden Eber* (Q5/P5)	10. Kortempel
2. Sokramorplatz	6. Gasthaus *Zum blutigen Widder* (Q3/P2/S22)	11. Söldnermarkt
3. Haus der Berge (Firuntempel)	7. Burg Kall'riß mit Artematurm	12. Waisenhaus und Traviatempel
4. Hotel *Hoiraz Kratosz* (Q7/P7/S12)	8. Magistrat	13. Kaiserliche Garnison und Rondratempel
	9. Schwefelviertel	

Gallys – Die Stadt Artemas

Gallys für den eiligen Leser:
Einwohner: 850
Herrschaft: Baronin *Alrike Adginna von Baernfarn* (als Minderjährige von ihrer Mutter *Valyria* vertreten), Stadtmeisterin ist *Khorda von Binsböckel* (*997 BF, beinahe 2 Schritt, schwarze Haarmähne, graue Augen, sehnig und von außerordentlicher Sturheit)
Garnisonen: 1 Dutzend *Stadtgarde*, 1 Halbschwadron *Rommilyser Grenzreiter*, 3 Banner *Greifengarde*, zahlreiche Söldlinge
Tempel: **Firun**, Kor, Rondra, Travia
Wichtige Gasthöfe: Hotel *Hoiraz Kratosz* (Q7/P7/S12), Taverne *Zum wilden Eber* (Q5/P5), Gasthaus *Zum blutigen Widder* (Q3/P2/S22)
Besonderheiten: wehrhafte Hügelstadt mit kaiserlicher Garnison, alchimistische und magische Werkstätten, raues Söldnerwesen
Stimmung in der Stadt: Die Bürger von Gallys sind offen gegenüber vielen Angeboten, bleiben aber gerne unter Vertrauten, sie pflegen einen altertümlichen Glauben, der von Firun und Ifirn bestimmt wird, und lassen sich durch wenig einschüchtern.



Natürlich hat sich seit der Rückeroberung der Stadt so manche, bislang gebräuchliche Bezeichnung geändert: einige Namen haben wieder zu ihrem alten Klang zurückgefunden, andere wurden angepasst. Manche lassen sich anscheinend nicht so ohne Weiteres vergessen: aus dem Stadtschloss wurde so wieder Burg Kall'riß und aus dem Baruun Kratosz der Hoiraz Kratosz. Beides Namen, die auf die ursprüngliche Verbindung der Bewohner von Gallys zu den Trollzackern hinweisen. Das grundsätzliche Bild der Stadt hat sich hingegen wenig verändert.

Durch seine Berglage herrscht in Gallys seit Langem Platznot. Und weil der Artemaberg so steil ist, verlaufen die meisten Straßen in Form von Serpentinen entlang seiner Flanken und werden durch steile (und teilweise sehr enge) Treppen miteinander verbunden. Allein der Weg vom **Drachentor (1)** zum **Artematurm (7)** führt direkt auf die Bergspitze. Diese Straße ist als einzige gepflastert und so breit, dass zwei Ochsenfuhrwerke einander passieren können.

Das Heerlager

Die kaiserlichen Truppen und die Aufgebote der Provinzen haben ihre Lager am Fuß des Bergs aufgeschlagen, denn die Stadt verfügt nicht über ausreichenden Platz für eine solche Menge an Bewaffneten. So finden sich weithin sichtbar in der Baerfarnebene die Zelte der Heerführer, Adligen und Ritter sowie des Waffenvolkes, außerdem die Wagen und Koppeln der unterschiedlichen Trosse. Viele Rauchsäulen erheben sich in den Himmel, Garküchen und Schmieden wurden errichtet, um für das leibliche Wohl zu sorgen oder die Ausrüstung auf Vordermann zu bringen. Dabei ist die Anzahl der Menschen zu Füßen der Stadt beinahe zehnmal so groß wie die der Einwohner von Gallys. Im Zentrum des Heerlagers findet sich ein mächtiger Findling, der es erzwingt, dass alle Wagen einen Umweg nehmen. Die einfachen Waffenknechte und Trossleute nennen diesen Stein bald, Haffax' Hindernis und immer wieder finden sich – teilweise äußerst obszöne – Zeichnungen auf dem Findling.

Im Gewirr des Heerlagers lässt sich trotz des vermeintlichen Chaos eine genaue Ordnung erkennen, die Hofmarschall Salvin von Streitzig und seine Löwengardisten eisern durchsetzen. Alle Strafen (siehe dazu auch Seite 167), die teilweise sehr drakonisch ausfallen, werden auf dem **Sokramorplatz (2)** in der Stadt vollstreckt, der seit jeher für derlei genutzt wird und auf dem neben einem Galgen auch diverse Hängekäfige und ein Pranger vorgehalten werden.

Zwischen den Zelten, Wagen und Koppeln herrscht emsiges Treiben, und schnell fällt auf (*Sinnenschärfe*-Probe, der halbe *Kriegskunst*-Wert kann als Bonus angerechnet werden), dass die Provinzen meist unter sich bleiben. Ein *Heraldik*-Kundiger kann das schnell erkennen, weil über den meisten Zelten die Wimpel der Provinzen oder der Adligen wehen, deren Waffentreue sich dort versammelt haben. Selten hat man eine derart erlesene Ansammlung von Wappen gesehen. So wird innerhalb des Heerlagers schnell nur vom Nordmärker Viertel, dem Garetischen Viertel oder dem Albernischen Viertel geredet. Die Trampelpfade, die durch das Lager führen, werden von den Waffentreuen bald scherzhaft mit den Nummern von Reichsstraßen benannt, so wird zum Beispiel das Greifenfurter Viertel mit dem Rommilyser Viertel durch „die (Reichsstraße) Eins" verbunden.

Einige Hochadlige sind jedoch nicht im Lager, sondern im Hotel **Hoiraz Kratosz (4)** abgestiegen. Die Kaiserin mit ihrer Entourage residiert während der Heerschau auf **Burg Kall'riß (7)**, einem wehrhaften Bau auf dem höchsten Punkt des Artemabergs.

Relevante Orte in Gallys

Taverne Zum wilden Eber (5)

Die Taverne wird von vielen Einheimischen aufgesucht und hier wird auch das berühmte Gallyser Ogermeth ausgeschenkt. Weil auch Fremde den Eber häufig aufsuchen, lassen sich hier am ehesten Gerüchte und Informationen aus der Stadt aufschnappen.



Gasthaus Zum blutigen Widder (6)

Diese Kaschemme ist nur ein Stellvertreter für die vielen Söldnerkneipen in Gallys. Bier und Schnaps sind billig und von übler Qualität. Die meisten Gäste hält das aber nicht davon ab, beides reichlich zu konsumieren. Die Zungen in den Söldnerkneipen sind meist recht gelöst, aber man gerät schnell in eine handfeste Schlägerei, wenn man nicht aufpasst.

Schwefelviertel (9)

Die Gassen werden stets von dichten Rauchschwaden durchzogen und Schwefeldunst hängt schwer über dem Viertel. Nach dem Ende der Wildermark blieben die Alchimisten und bieten nun ihre Waren jedem zahlungskräftigen Kunden an. Die meisten Alchimika bis zum Verbreitungsgrad von 2 lassen sich hier auftreiben, darunter auch solch anrüchige Dinge wie Gifte oder Knallelixiere.

Söldnermarkt (11)

Hier findet man für jeden Auftrag das richtige Mietschwert. Auch wenn die Verträge streng nach dem Khunchomer Kodex geschlossen werden, sind die Moralvorstellungen der Gallyser Söldner bisweilen höchst zweifelhaft. Der Kortempel profitiert von jeder erfolgreichen Vermittlung, weil beide Parteien ein Opfergeld zu entrichten haben. Dafür kommt es aber niemals zu Streitigkeiten zwischen Söldnern und Auftraggebern – und falls doch, sorgen die Priester dafür, dass sie schnell beigelegt sind.

Tempel

Höchste Achtung unter den Tempeln genießt das **Haus der Berge (3)**, der Firuntempel von Gallys. Seine nivesische Vorsteherin *Tiiana* (*1013 BF, weiße Haare, aufbrausend) hat das Haus auch während der Besetzung der Stadt geführt und zugelassen, dass sich etliche Formen der Alten Kulte (**Schild 22ff.**) in das Haus der Berge geschlichen haben. Nichtsdestotrotz sehen sich die Gallyser unter dem Schutz des Alten vom Berge und seiner Tochter, der Schwanengleichen. Der **Kortempel (10)** ist verhältnismäßig reich, weil Hoheprieste-rin *Madalia Tiriona* (*989 BF, gut aussehend, schlachterfahren) für jede erfolgreiche Söldnervermittlung Tribut kassiert. Sie versteht sich vor allem als Hüter der vielen Söldner der Region und segnet Kontrakte und Blutschwüre. Von einer wilden und ungestümen Korverehrung hält sie wenig. Dem **Traviatempel (12)** ist ein Waisenhaus angeschlossen, dass viele elternlose Kinder der ehemaligen Wildermark aufgenommen hat. Das Hohe Paar, *Willmar* und *Feygund Sichlinger* (*994 BF, beide braunhaarig und -äugig, sie ist schlank wie eine Gerte, er ist wohlbeleibt, beide lachen gern und haben stets einen guten Rat zu Hand), kann als ausnehmend gut informiert gelten, denn sie bedienen sich ihrer Schützlinge gerne als Augen und Ohren in der Stadt. Der **Rondratempel (13)** von Gallys ist noch recht klein und in der kaiserlichen Garnison untergebracht. Der junge Schwertbruder *Voltan Rankaratan von Gareth* (*1006 BF, 1,79 Schritt, schwarze Haare und braune Augen) ist von seinem Mentor, Sennmeister Jaakon von Turjeleff, nach Gallys entsandt worden, um ein genaues Auge auf die kaiserlichen Garden zu halten und Oberst Bunsenhold von Ochs stets einen Rat zu geben, der Jaakon in die Karten spielt.



Die Kaiserin inspiziert ihre Garden in Gallys

Szenen in Gallys und dem Heerlager

Sie können die folgenden Szenen benutzen, um die Stadt und das Heerlager farbenfroher auszugestalten. Dabei können Sie sie in jedes der folgenden Szenarien einbinden oder sie als einzelne Begebenheit ausgestalten. Wahlweise können Sie sie auch nur als Hintergrund benutzen, um die Helden auf falsche Fährten zu locken. Und natürlich können Sie solche Szenen auch benutzen, um Ihre Helden mit dem kaiserlichen Heerzug in Kontakt zu bringen und sich für weitere Kommandounternehmen zu empfehlen.

Das Grauen in den Gassen: Eine Reihe von grausamen Morden erschüttert Gallys. Immer wieder werden die eigenartig verstümmelten Leichen von Frauen in den unterschiedlichsten Gassen der Stadt aufgefunden. Bald breitet sich Angst und Panik aus, erst in der Stadt, dann auch im Heerlager, nachdem dort ebenfalls erste Frauen verschwinden. Hinter den Morden steckt der weiblich erscheinende Homunculus optimus *Varessia* (**Jahrbuch35**). Die Schöpfung der Golemmeisterin *Yolande* (**Schild 160**, **Mit wehenden Bannern 154**) hat – angelockt von den vielfältigen Menschen im Heer der Kaiserin – ihre Zuflucht in den Hügeln des Dergels verlassen und entführt immer wieder ungewöhnlich erscheinende Frauen, um sich mit Experimenten selbst eine perfekte Mutter zu erschaffen. Sie können hier ein Szenario gestalten, dass der irdischen Jagd auf Jack the Ripper ähnelt. Die Entführungen finden stets im Schutz der Nacht statt und die Opfer werden immer im Morgengrauen gefunden. Liegen zuerst noch Tage zwischen den Entführungen, nimmt ihre Zahl stetig zu, am Ende sind es gar drei pro Nacht.
Verdächtige sind schnell gefunden, zwielichtige Alchimisten oder verwegene Söldner, die einfachen Bürger von Gallys verdächtigen sogar Hochadlige, die erst kurz zuvor eingetroffen sind und sich offenbar an den einfachen Leuten vergehen, weil sie sowieso nicht bestraft werden. Benutzen Sie die Informationen aus dem **Aventurischen Jahrbuch für das Jahr 1035 BF** auf Seite 118 (**Die Golemmaid**), um ihren Helden eine spannende Jagd zu bieten. Wichtig ist allein, dass Varessia im Trubel des Aufbruchs des Heeres entkommen kann – um sich zu dem Schreckgespenst zu entwickeln, dass im **Jahrbuch35** beschrieben ist. Den Helden ist es dann gegebenenfalls zu verdanken, dass man einen Namen kennt, von dem dieser Schrecken ausgeht.

Recht und Gesetz: Kurz nach Eintreffen der Kaiserin beginnen Weißmagier aus dem kaiserlichen Heer auf Anordnung der Weißen Gilde und der Praioskirche, die Alchimisten des Schwefelviertels aufzusuchen und zu inspizieren. Sie verlangen auch in der kleinsten Hinterhofwerkstatt Einlass, um zu überprüfen, ob sich jeder der Ansässigen an den *Wehrheimer Index* hält, der die Verwendung von Giften und Rauschkräutern regelt. Die Befragungen laufen dabei nicht immer ruhig und zivilisiert ab, so kommt bald ein Alchimist ums Leben, der sein Heil in der Flucht suchen wollte. Nur wenige Stunden später findet ein Brandanschlag auf das Heerlager statt, bei dem zwei Proviantzelte Opfer der Flammen werden. Tags darauf dringen die Visitatoren mit Pfeilen des Lichts in das Schwefelviertel vor und beginnen Alchimisten festzunehmen. In der folgenden Nacht werden zwei Anschläge mit Brandöl ausgeführt und es kommen vier Mitglieder des Trosses sowie zwei Lagerwachen ums Leben. Die Helden können entweder von Stadtmeisterin Khorda oder von Reichsgroßgeheimrat Rondrigan damit beauftragt werden, dem Wahnsinn ein Ende zu bereiten. Dabei geht es darum, den Magier zu identifizieren, der den ersten Alchimisten tötete, die Täter der Brandanschläge zu ermitteln und vor allem dafür zu sorgen, dass es zu keinen weiteren Eskalationen kommt. Sobald alle Beteiligten ermittelt sind und der jeweiligen Gerichtsbarkeit übergeben wurden, kehrt Ruhe ein. Die Weißmagier halten sich vom Schwefelviertel fern und Gifte verschwinden vom Markt in Gallys (bis zum Jahreswechsel sind nicht einmal unter der Theke noch welche zu erhalten).
Alternativ kann es Haffax' Agenten *Cordovan von Tannwirk* (siehe Seite 51) gelungen sein, einen Alchimisten der Akademie für Beschwörung und gemeinschaftliche Magie aus Mendena ins Schwefelviertel einzuschleusen, der die Eskalation willentlich herbeiführt. Dann gilt es für die Helden, die-

sen zu finden und auszuschalten, was ein erster sehenswerter Erfolg für die Sache Rohajas wäre und das Ansehen der Helden steigern könnte. *Janderon Eibenstamm* (*1015 BF, blonder Bürstenschnitt und braune Augen, Sohn der mendenischen Hafenmeisterin, will sich unter allen Umständen beweisen und eifert vom Aussehen her dem Fürstkomtur nach) ist kein ausgebildeter Magier, sondern lediglich ein Alchimist mit magischer Begabung. Er kann jedoch eine Vielzahl höchst gefährlicher Tinkturen herstellen und verteidigt sein Leben mit Schwadenbeuteln (**WdA 37**), Tränenkraut (**WdA 38**) oder magischem Brandöl (**WdA 46**). Zudem hängen an seinem Gürtel diverse Phiolen mit unterschiedlichen Säuren und Giften (nach Meisterwahl), die er ebenfalls gezielt nach Angreifern wirft. In absolut auswegloser Lage, versucht er mit Purpurblitz (**WdA 52**) Selbstmord zu begehen. Sollten die Helden Janderon lebend gefangen nehmen, kann er zwar nichts über seinen Auftraggeber berichten, außer, dass es sich um die Rote Samthand gehandelt habe, aber er kann Agenten Rondrigans Vorteile bei der Belagerung des Hafens von Mendena verschaffen.

Glaubensfragen: Durch die Ankunft seines Mentors Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff beflügelt, beginnt der Schwertbruder von Gallys, Voltan Rankaratan von Gareth, gegen die Priesterschaft des Kor unter Madalia Tiriona zu wettern. Was zunächst nach reinen Hetzreden und kurz darauf nach gelehrten Disputen aussieht, eskaliert zwischen den Anhängern der beiden Gottheiten schnell zu einem handfesten Streit. Selbst die Ausweitung des Kaiserfriedens auf die Stadt kann die Streithähne nicht zur Räson bringen. Die Kluft zwischen Söldlingen auf der einen Seite und Rittern auf der anderen wächst und droht sich in Kürze in einer Reihe blutiger Duelle zu entladen. Die Helden können auf Bitten des Hohen Paars von Gallys, der kaiserlichen Zahlmeisterin Elea von Ruchin oder auch aus eigenem Antrieb versuchen, einen Ausweg aus dem sich im Kreis drehenden Streit zu finden.
Dazu sollten sie die Wortführer aufsuchen und sie daran erinnern, dass die zwölfgöttliche Einheit, die auch die halbgöttlichen Kinder der Alveranischen einschließt, nicht gefährdet werden darf, wenn man einem so mächtigen Feind wie Helme Haffax gegenübersteht. Gelingt es den Helden, dafür zu sorgen, dass Schwertbruder Voltan das Recht der Korkirche auf die Opfergelder bei der Kontraktvermittlung endlich akzeptiert, und können sie Madalia dazu bewegen, die liturgischen Gerätschaften des alten Rondratempels (darunter das Tempelbanner, die große Feuerschale und der Opferrhyton), den heute die Korkirche nutzt, endlich an den Schwertbruder auszuhändigen, kehrt alsbald wieder Ruhe in der Stadt ein.

Profitgier: Kaum, dass die ersten Heerhaufen ihr Lager vor der Stadt bezogen haben, beginnen die Preise für Lebensmittel und andere Güter in der Stadt rapide zu steigen. Schon nach einer Woche hat sich der Preis für Korn verdreifacht, was dazu führt, dass die Stimmung in den Gassen von Gallys kocht. Im Auftrag der Stadtmeisterin Khorda oder von Rohajas Hofkämmerin *Argiope Paligan* (**Kaiserin 75**) sollen die Helden herausfinden, wer hinter dieser Preistreiberei steckt und sie beenden, bevor es zu größeren Unruhen kommt.
Es stellt sich heraus, dass sich ein einflussreicher Händler, ein hiesiger Landadliger und der Stadtkämmerer zusammengetan haben, um ihre eigenen Säckel zu füllen. Hinweise darauf können die Helden schnell bei den Bäckern der Stadt, den Müllern der Umgebung und auch auf den Bauernhöfen der Region finden. Keiner der drei Rädelsführer ist geschickt darin, die Umtriebe zu verschleiern – sie vertrauen ganz auf ihre vermeintliche Macht in Gallys, was sich hoffentlich als fataler Trugschluss erweist.

Grüße aus dem Norden: Am 19. Ingerimm, nur wenige Tage vor dem Ende der Heerschau, ertönt ein mächtiges Horn in der Baernfarnebene.
Ob der enormen Lautstärke des Signals macht sich Unruhe breit, bis schließlich seine Quelle ausgemacht werden kann: Ein gutes Dutzend schwer gerüsteter Ritter aus dem Norden erreicht unter dem Banner von doppelköpfigem Wolf und aufgerichtetem Bären das Heerlager. Von Prinz Arlan von Löwenhaupt und Baron Tremal von Dunkelstein angeführt, ist die Gesandtschaft der Herzöge des Nordens endlich in Gallys eingetroffen. Ihnen voran wird das eigens gefertigte Schildbanner getragen, das als Gemeinschaftsbanner die Wappen Tobriens und Weidens zeigt. Das Banner löst bei Weitem nicht nur Begeisterung aus, so fühlen sich gerade die Adligen Greifenfurts und der Rommilyser Mark durch den Namen brüskiert. Ohnehin nimmt der Adel der Herzlande des Reiches die Abwesenheit der beiden Provinzherrscher nicht positiv auf. Es kommt immer wieder zu Reibereien.
Während der Heerschau sollen Prinz Arlan und Prinz Jarlak ihre Eltern Bernfried von Tobrien und Walpurga von Weiden vertreten. Tremal führt dazu die Hauer des Mendenischen Ebers mit sich, die Jarlak zu diesem Anlass tragen soll. Arlan ließ es sich nicht nehmen, seine Ankunft mit Fantholi, dem Horn der Weidener Herzöge anzukündigen. Beide Artefakte werden schnell zum Ziel von Agenten Haffax'. Das Schildbanner ist Teil des Szenarios **Ratten im Gebälk**. Nach dem Ende der Heerschau verbleiben die Hauer des Mendenischen Ebers bei Jarlak (und können immer wieder Ziel von Haffax' Agenten werden). Arlan übergibt Fantholi der Gräfin Ardariel Nordfalk von Baliho, weil er an der Seite der Kaiserin streiten und seinen Konkurrenten, Herzog Hagrobald von den Nordmarken, nicht aus dem Auge lassen will. Die Gräfin eilt daraufhin mit Baron Tremal und geringer Bedeckung im Eiltempo zurück nach Perainefurten, um Bernfried und Walpurga Bericht über die Heerschau von Gallys zu geben. Ob beide das Schildbanner mit in den Norden nehmen können, hängt von den Helden ab, die **Ratten im Gebälk** bestreiten.

Geste der Güte: Kurz vor dem Ende der Heerschau kommt es beinahe zu einem Tumult auf dem Sokramorplatz. Unbemerkt von den anwesenden Geweihten und dem Hochadel des Reiches, ist das Erhabene Paar der Traviakirche in Gallys eingetroffen und spendet jedem, der darum bittet, den Segen Travias. *Trautmann* und *Traviata von Rabenmund* (**Schild 161**) haben ein Herdfeuer entzündet und verteilen kleine Sträuße aus Buchenzweigen als Zeichen für Travias Segen. Sie hoffen inständig, mit dieser Geste ein Gefühl der Verbundenheit der Menschen untereinander und mit der Zwölfgöttlichen Sache zu schaffen. Die Garküche, die sie mitführen, verteilt zusätzlich kleine Brotkanten und einen Löffel Suppe. Bald drängen so viele Menschen um die kleine Gruppe Travianer, dass die Erhabenen dem Andrang nur mit

Mühe und der Hilfe einiger geistesgegenwärtiger Gardisten und Adligen (oder gar der Helden) standhalten können.
Gelingt es den Helden, das Erhabene Paar davon zu überzeugen, dass ihr jähes Auftauchen in vielen Menschen Furcht schürt? Die Furcht, es könnte ihnen nicht gelingen, den Segen der Hochgeweihten zu erlangen, weswegen es eher zu Unfrieden führt als dass es Geborgenheit stiftet. Sobald Trautmann und Traviata überzeugt sind, beschwichtigen sie selbst die Menge und arbeiten beinahe zwei Tage und Nächte unermüdlich, um auch dem letzten Teilnehmer des Heerzugs und der Stadt Gallys ihren Segen zu erteilen.
Tatsächlich formt diese Begebenheit eine besondere Gemeinschaft aus jenen, die einen „Buchenzweig von Gallys" tragen. Das heißt konkret, dass einmal im Verlaufe von **Die verlorenen Lande** oder **Der Schattenmarschall** ein misslungener (auch verpatzter) Würfelwurf, der der Unterstützung eines anderen Buchenzweig-Trägers galt, wiederholt werden darf.
„Das letzte Hindernis ist zerschlagen!": Nachdem Kaiserin Rohaja ihren gesamten Schwertzug durchritten, die Teilnahme jeder Provinz und jedes ihrer Garderegimenter wortreich gelobt und schließlich jedes Banner mit ihrer Rechten berührt hat, kommt es zum Höhepunkt der Heerschau, der zugleich deren Ende markiert. Die Kaiserin, in voller Brünne, angetan mit der Gerbaldskrone, steigt im Zentrum des Heerlagers von ihrem Pferd. Mit einer fließenden Bewegung zieht sie den schlanken Zweihänder Alveranstreu, das schwarzstählerne Kaiserschwert, vom Rücken und schreitet auf den mächtigen Findling zu, der im Zentrum des Heerlagers liegt. Ohne ins Rund zu blicken, hebt Rohaja die Enduriumklinge und lässt sie mit zwei schnellen Hieben auf den Stein niederfahren. Mit ohrenbetäubendem Getöse zerbricht der Stein in drei Teile. Die Kaiserin wendet sich um, und wieder trägt ihre Stimme durch das ganze Heerlager: „Getreue, Waffengeschwister! Das letzte Hindernis ist nun zerteilt. Unser Weg liegt klar ausgebreitet. Auf nach Mendena! Auf, die letzte Bastion der schwarzen Schergen so zu zerschlagen wie diesen Stein. Die Zwölfe, Rondra, die unbesiegte Donnerkönigin, ihnen allen voran, seien mit uns allen! Noch vor Jahresende soll der Greif des Raulschen Reiches wieder über den Zinnen von Burg Talbruck wehen. Für die Götter! Für das Reiche Rauls!"

Die Heerschau zu Perainefurten

Die Heerschau von Perainefurten verläuft sehr ähnlich wie die in Gallys. Natürlich ist die Heerschau der Herzöge des Nordens nicht so groß und prächtig wie die der Kaiserin, aber Sie können Ihre Helden auch hier Teil des Heerzugs gegen den Fürstkomtur werden lassen.

Die Eckdaten der herzoglichen Heerschau zu Perainefurten

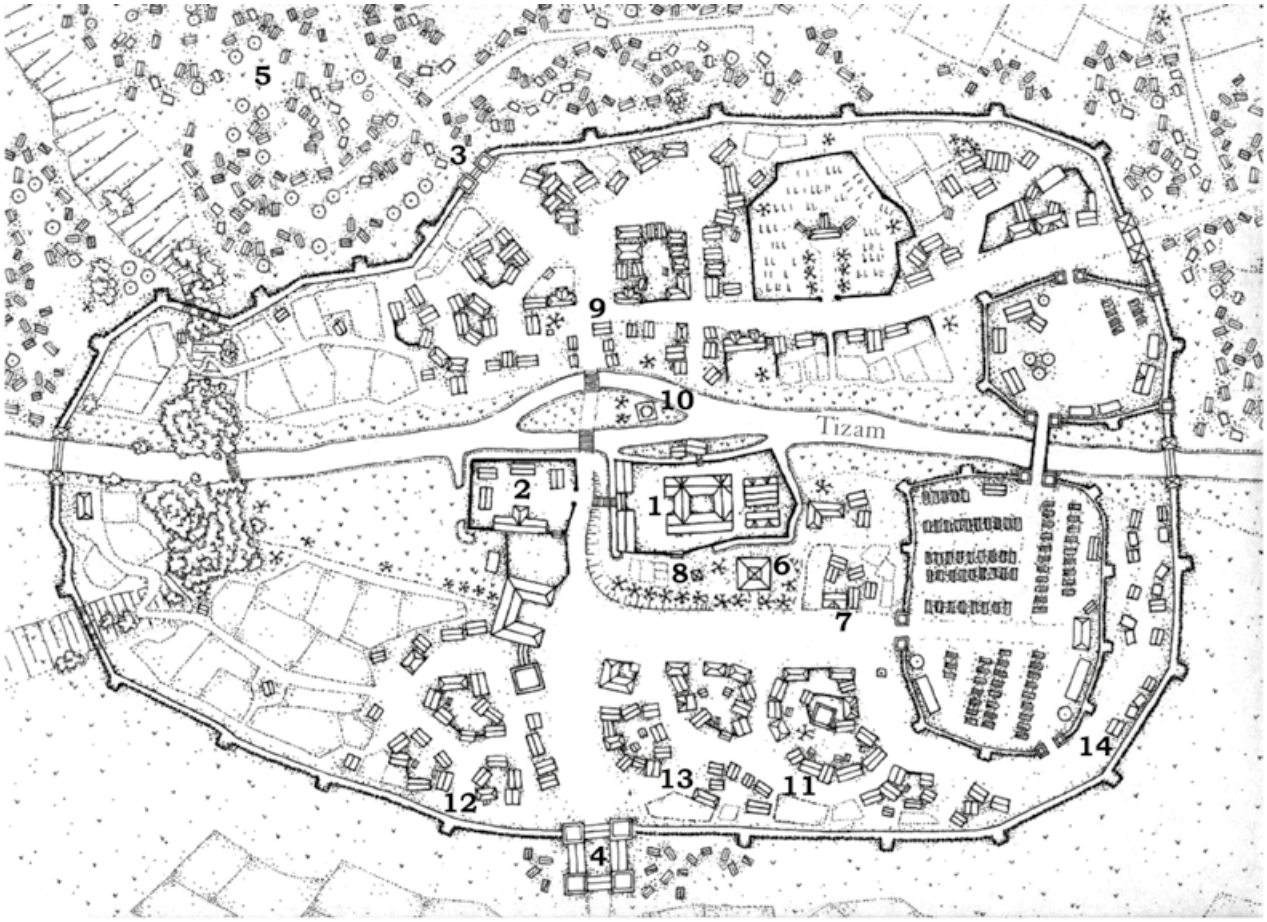
Auch Walpurga und Bernfried versammeln ihre Heerhaufen ab Anfang Ingerimm. Zunächst finden sich die ersten tobrischen Einheiten ein und schlagen ihr Lager vor der Stadt auf. Nur ausgewählte Einheiten erhalten Gastung innerhalb der Stadtmauern. Herzog Bernfried und Herzogin Walpurga reiten unter lauten Jubel, von Burg Drachenhaupt kommend, am 12. Ingerimm in Perainefurten ein. Bereits in der ersten Ingerimmwoche hat die Delegation, die Tobrien und Weiden auf der kaiserlichen Heerschau vertreten soll, unter Führung von Prinz Arlan von Löwenhaupt und Baron Tremal von Dunkelstein die Fluchtburg der tobrischen Herzöge Richtung Gallys verlassen. Zu Beginn der dritten Ingerimmwoche erreichen die meisten Weidener, über den Sichelstieg reisend, Perainefurten.



Das Heer bricht am 25. Ingerimm aus Perainefurten auf. Erst kurz vor Ende des Monats erreichen Baron Tremal und Gräfin Ardariel mit Kunde über die kaiserliche Heerschau das Nordheer bei Schilfsend.

Perainefurten für den eiligen Leser:
Einwohner: um 4.000
Herrschaft: Kanzler Delo von Gernotsborn für Herzog Bernfried von Ehrenstein
Garnisonen: zwei Dutzend *Stadtgarde*, Teile der Regimenter *Yslistein* und *Wolfengarde*, Söldner des *Sturmbanners*
Tempel: **Peraine**, Efferd, Firun, Phex (geheim), Rondra, Travia
Wichtige Gasthöfe: Gasthof *Gleißender Stahl* (Q5/P6/S20), Taverne *Das schwarze Ferkel* (Q7/P8/S15), Taverne *Zum wiehernden Ross* (Q4/P5/S18)
Besonderheiten: Perainekloster, Zwölfgöttliches Konzil wider die Finsternis mit Schreinen aller Zwölfgötter
Stimmung in der Stadt: Man ist allenthalben stolz darauf, dass man Herzogenstadt und damit auch Kapitale Tobriens ist. Vor allem aber darauf, dass die Stadt durch der eigenen Hände Arbeit erschaffen wurde und als letztes Bollwerk gegen die Heptarchen gelten kann.

Die Stadt heißt die Waffenknechte ihres Herzogs mit offenen Armen willkommen, ebenso die Streiter der Herzogin Walpurga. Im Unterschied zur Heerschau von Gallys gibt es keine wirkliche Trennung zwischen den Städtern und den Waffenfolgenden. Die Tempel der Stadt, vor allem die von Peraine, Firun, Rondra und Travia, errichten alsbald auf den Hauptwegen kleine Altäre, an denen den Göttern geopfert werden kann und an denen Tag und Nacht zumindest ein Priester anzutreffen ist. Die Stimmung in Perainefurten ist vor Beginn des Heerzugs beinahe ergriffen und durch mystischen Neubeginn geprägt. Eine umfangreiche Beschreibung der Stadt finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** auf den Seiten 100ff.



Legende	5. Travias Ring	10. Efferdtempel
1. Perainekloster	6. Zwölfgöttliches Konzil wider die Finsternis	11. Phextempel (geheim)
2. Herzogliche Kanzlei	7. Rondratempel	12. Taverne *Das Schwarze Ferkel*
3. Drachensteintor	8. Firuntempel	13. Taverne *Zum wiehernden Ross*
4. Ebelrieder Tor	9. Traviatempel	14. Gasthof *Gleißender Stahl*

Das Heerlager

Im perainefurtschen Heerlager gibt es beinahe keine Trennungen zwischen tobrischen und Weidener Kämpfern. So mischen sich die Banner der Adligen ganz bunt durcheinander. Nur die Garden der beiden Herzöge bleiben – gemäß ihrer Befehlskette – getrennt, finden aber immer wieder Möglichkeiten sich zu verbrüdern. Sehr zum Ärger ihrer Kommandeure.

Herzog Bernfried hat sich mit seinen Beratern in der **Herzoglichen Kanzlei (2)** einquartiert und empfängt bis spät in die Nacht Bittsteller und Späher. Viele tobrische Adlige oder Exilanten finden sich allmorgendlich davor ein, während sie in den Tavernen und Gasthäusern der Stadt untergekommen sind.

Ritter, Landwehr und Söldlinge beider Herzogtümer hingegen sitzen allabendlich an vielen Lagerfeuern zusammen, singen die gemeinschaftlichen Lieder, erzählen alte Geschichten und heben die Hörner und Becher auf den bevorstehenden Untergang der Schattenlande. Dabei liegen die Zelte der Adligen mit dem höchsten Stand in unmittelbarer Nachbarschaft des Feldherrenzeltes der Weidener Herzogin, die ihre Tage und Nächte inmitten des Feldlagers verbringt. So halten alsbald auch die Rundhelme die Ordnung im Heerlager aufrecht, und Urteile jeglicher Verfehlung wegen werden von der Weidener Herzogin ausgesprochen.

Szenen in Perainefurten und dem Heerlager

Die Wahrsagung: Nur kurz nach den beiden Herzögen trifft die Druidin *Xindra* (siehe Seite 31) in der Stadt ein und prophezeit noch am selben Abend, nach einem langwierigen Ritual am Ufer der Tizam, Herzog Bernfried die Zukunft. Schnell spricht sich das in der Stadt und im Heerlager herum, und jeder der etwas auf sich hält, versucht ebenfalls einen Wahrspruch zu seiner Zukunft während des Heerzugs zu erlangen. Kein Kräutermütterchen und kein Köhler der Stadt ist vor den Nachstellungen der eifersüchtigen Adligen sicher. Bald wird die erste Junghexe des Weidener Heerbanns brutal von betrunkenen Adligen verprügelt, weil sie sich weigert, eine Prophezeiung zu erstellen. Gwynna die Hex' schäumt vor Wut und fordert das Leben des Übeltäters. Es ist an den Helden, den Adligen zu ermitteln und vor allem die Oberhexe der Weidener daran zu hindern, mit ihren Flüchen nachhaltigen Schaden unter den Kämpfern der Herzogin Walpurga anzurichten. Kurz darauf greifen ähnliche Auswüchse auch auf Bernfrieds Waffenfolgende über. Xindra fordert sofort den Tod jedes einzelnen Angreifers auf ihre Vertrauten und droht, sich sofort vom Feldzug zurückzuziehen.

Natürlich können sich gerade Handlanger des dunklen Herzogs Arngrimm die Situation zunutze machen, um die Stimmung im Heerbann zu stören. In diesem Falle müssen die Helden den betreffenden Schwarzen Ritter oder dunklen Druiden enttarnen, um Schlimmeres zu verhindern. Das bringt ihnen bei Xindra und Gwynna einen guten Ruf ein. Eine Ehre, die allerdings durchaus gefährlich sein kann, denn beide sind als harsche Auftraggeberinnen bekannt.

Das Opfer: Wenige Tage vor dem Aufbruch des Heeres gehen auf einmal graue Flocken über Stadt und Heerlager nieder. Es bedarf einiger Anstrengungen, aber bald ist die Quelle des – vermeintlichen – Übels ausgemacht. Borongeweihte, darunter einige Golgariten aus der Rabenmark, haben große Feuerschalen aufgestellt, um belastende Besitztümer der Waffentreuen als Opfergabe für die Götter zu verbrennen. Sie stehen auf dem Standpunkt, dass nur ein weltlich-freier Geist den bevorstehenden Kampf siegreich beenden kann, und fordern daher das Flammenopfer aller belastenden oder irreführenden Besitztümer. Es bedarf einiger Diskussion, um die Geweihten mit ihren Glaubensbrüdern der anderen Götter, vor allem der Hesindegeweihten des Zwölfgöttlichen Konzils, zu vereinen. Gelingt den Helden das (zum Beispiel, indem sie glaubhaft machen können, dass irdischer Besitz bisweilen beschwert, derweil Erinnerungen, wie das Andenken an einen Vermissten und seiner Taten, wie sie in Annalen niedergelegt sind, wahrhaft beflügeln können. Womit sie beiden Ansichten zu ihrem Recht verhelfen), werden die Brandschalen an den vier Hauptachsen der Stadt aufgestellt und alle Kämpfer und Bürger können dort ihre Wünsche oder vergessenswerten Dinge niederlegen und gen Alveran aufsteigen lassen. Kurz vor Ende der Perainefurtener Heerschau scheinen die Flocken jeden zu berühren. Tatsächlich formt diese Begebenheit eine besondere Gemeinschaft aus jenen, die Teil des „Ascheregens von Perainefurten“ waren. Das heißt konkret, dass einmal im Verlaufe von **Die verlorenen Lande** oder **Der Schattenmarschall** ein misslungener oder verpatzter Würfelwurf, der der Unterstützung eines anderen Ascheregenbeteiligten galt, wiederholt werden darf.

Der Unbelehrbare: Ein tobrischer Baron, der erst vor einigen Tagen aus seinem Garether Exil zurückkehrte, weigert sich, das Diktum Herzog Bernfrieds anzuerkennen, der ihn höchstselbst entlehnt hat, weil er sich seit Jahren nicht um seine Vasallen gekümmert hat. Der Baron, der ein Dutzend Yaquirtaler Pikeniere mit sich gebracht hat, beginnt schnell vor der Kanzlei aufgebrachte Rede zu schwingen. Die werden alsbald so ketzerisch, dass die Firungeweihten Perainefurtens eingreifen und den Adligen kurzerhand außer Gefecht setzen. Das können die kontraktpflichtigen Söldner nicht auf sich sitzen lassen und greifen zu den Waffen. Sie sind schnell von der Wolfengarde überwältigt, doch Herzog Bernfried gedenkt, ein Exempel zu statuieren. Nur wenn es den Helden gelingt, zwischen Baron und Herzog zu vermitteln, kann der Tod der Söldner verhindert werden – was wichtig ist, um die Treue des Sturmbanners zu erhalten. Das Leben des Barons können die Helden indes nur dann retten, wenn es ihnen gelingt, ihn davon zu überzeugen, sich auf die firunische Wallfahrt des Bogens des Weißen Jägers (**FIR 146ff.**) zu begeben und sich dem gesamten Heerzug fernzuhalten.

Unbotmäßiges Angebot: Der jungen Baroness *Canyshja Firunsberg von Gabelwehye* (*1023 BF, honigblonde Haare und grüne Augen, schlank und schüchtern) werden während der Heerschau diverse Angebote von Heiratswilligen überbracht. Verschiedene Seiten setzen die junge Frau unter Druck. Einerseits soll sie in die Hochzeit einwilligen, damit sie die Zahl ihrer Schwerttreuen für den Herzog halten kann, wobei sie ihre Ländereien an den Ehegatten verliert. Andererseits soll sie die Insignie ihres Hauses, eine silberne Weihe (eine schlanke Variante der brillantzwergischen Fledermaus), in die Hände der Transysilier geben, um ihre gefangene Mutter auszulösen. In ihrer Not wendet sich die Jungadlige an den Herzog, der sie sogleich erhört und die Helden ausschickt, um die vermeintlichen Ehemänner ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

Das Geschenk des Drachen: Mitten während der Heerschau ereignen sich ungewöhnliche Mordfälle in der Stadt. Männliche Leichen mit ungewöhnlichen Verletzungen werden in den Gassen von Perainefurten gefunden. Zunächst verdächtigt man Tagelöhner oder Söldlinge, aber als weitere Leichen auftauchen, die Fraßspuren aufweisen, lässt man von diesem Verdacht ab. Selbst die Berater des tobrischen Herzogs können nur vermuten, dass die Opfer von einem Werwolf gerissen wurden – diese Vermutung allerdings führt dazu, dass sich auf einmal alle gegenseitig verdächtigen, mit dem Verräter Arngrimm gemeinsame Sache zu machen.

Für die Helden beginnt ein Wettlauf mit der Zeit. Sie müssen die Mörderin, denn um eine solche handelt es sich, schnell finden. Die Junkerin *Renje Ebering von Wulfenmal* (*1011 BF, blonde Haare und blaue Augen, klein und drahtig, angriffslustig) ist im Auftrag von Herzog Arngrimm nach Perainefurten gekommen, um Unruhe zu stiften, ihr Lohn kann die Herrschaft über die Baronie Ebersberg werden, in der ihr Junkergut Wulfenmal liegt. Sie setzt ihre Attacken so lange fort, bis sie glaubt, einen Mann gefunden zu haben, der sich ihr gekonnt zur Wehr setzen kann. Mit ihm will sie Nachkommen zeugen. Wird ihr nicht das Handwerk gelegt, gehen die Morde immer weiter. Zum einen findet sich immer ein einsamer Kreuzer als Wegegeld bei den Opfern (dessen Prägung man als Wappen der ehemaligen Barone des osterfeldschen Ebersberg erkennen kann, *Heraldik*-Probe +8), und zum anderen hinterlässt Renje immer getrocknete Arnika (in Tobrien auch Wolfsbanner genannt, eine leuchtend gelbe Blüte) bei den Leichen zurück. Sie will damit die Gegenwehr ihrer Opfer wertschätzen. Finden die Helden nicht selbst Hinweise auf die Täterin, kann der Meckerdrache *Goldmäulchen* ihnen (in seiner bekannten großmäuligen Art) einen Hinweis überbringen, denn er hat wenig anderes zu tun, als in der Weltgeschichte herumzuspionieren. Sollte es den Helden nicht gelingen, Renje bis zum Aufbruch des Heeres zur Strecke zu bringen, kann die Werwölfin einiges Unheil stiften. Doch bald findet sich dann die zerrissene Leiche der Adligen auf dem Weg des Heeres. Gemeinsam mit einer Notiz, die besagt, dass der Markwart der Drachensteine, Apep der Ewige, das tollwütige Treiben der Wölfe in seinem Revier nur sehr begrenzt dulden würde.

Des Mantikors Beitrag

von Nicole Euler

Ort: Heerlager zu Gallys
Auftraggeber: Santiago Blutschimmer, Korgeweihter
Auftrag: Eine Audienz bei der Kaiserin erhalten.
Zeitliche Einordnung: unmittelbar nach der Ankunft in Gallys

„Wir sind weder Kriegstreiber noch verherrlichen wir das blutige Geschäft um Kampf und Macht. Im Namen des Herrn der Schlachten sorgen wir aber dafür, dass sich das Chaos der Kriegswirren und die Gräueltaten in Grenzen halten."
—Santiago Blutschimmer, Korgeweihter aus Al'Anfa, 1037 BF

Inmitten der unter dem Banner Rondras stattfindenden Heerschau zu Gallys und der taktischen Planung der Reise nach Mendena treten unerwartet Vertreter des Korkultes in Erscheinung, die für ihre Kirche Verantwortung und Rechte bei dem bevorstehenden Kriegszug einfordern. Die Helden geraten zwischen kirchen- und adelspolitische Ansichten und Forderungen, deren Erfolg sie am Ende maßgeblich mit beeinflussen können.

Des Mantikors scharfe Krallen

Die Helden treffen früher oder später in Gallys auf den frustrierten Korgeweihten *Santiago Blutschimmer* (*1004 BF, über zwei Schritt groß, kahlgeschorener Schädel, schwarze große Pupillen, obwohl er eine Aura der Gewalt ausstrahlt, agiert er ruhig und bedacht), der gerade seinen Missmut über die verzögerte Audienz bei der Kaiserin in Wein ertränkt oder in einem Faustduell gegen einen Ritter Ausdruck verleiht. Suchen die Helden das Gespräch mit ihm oder schlichten den Streit, können sie recht schnell den Grund seines Unmutes erfahren. Seit Tagen speist Hofkanzler *Ernatius Gamselstein* seine Bitte um eine Audienz bei der Kaiserin mit fadenscheinigen Ausflüchten ab, obwohl er ihr ein Angebot im Auftrag des Richters der Neun Streiche aus Fasar unterbreiten will. Er ahnt nicht, dass der Hofkanzler dies auf Anweisung des Hofmarschalls *Salvin von Streitzig j.H.* unterbindet. Der politisch unerfahrene Korgeweihte ist wegen des ungewohnten Gefühls der Hilflosigkeit mittlerweile so frustriert, dass er bereits darüber nachdenkt, den Turnierfavoriten der Kaiserin, *Yandwig von Zweifelsfels*, zu fordern, um die Aufmerksamkeit der Kaiserin bei der Konfrontation mit ihrem Favoriten in einem Duell zu erregen. Zwar darf Santiago nicht über Einzelheiten des Angebotes sprechen, doch seinen Andeutungen ist zu entnehmen, dass er unter gewissen Voraussetzungen das kaiserliche Heer mit einer beachtlichen Anzahl erfahrener Kämpfer verstärken kann.

Eine Audienz bei Kaiserin Rohaja

Sofern die Helden sich des Anliegen Santiagos annehmen, können sie mit Proben auf entsprechende Talente (jeweils angegeben) Folgendes in Gesprächen in Erfahrung bringen (oder sich vielleicht auch einfach daran erinnern):

- Das schriftliche Ersuchen um eine Audienz beim Hofkanzler oder seinem Adjutanten ist normalerweise der schnellste Weg, um diese gewährt zu bekommen (5 TaP* in Etikette).
- Ein guter Leumund oder der Verweis auf einflussreiche Fürsprecher beschleunigt eine solche Eingabe enorm – und gerade die erste Bedingung kann Santiago mit Nennung des Richters der Neun Streiche problemlos erfüllen. Schlussendlich wird jedes Thema einer eingegebenen Audienz von Reichskanzler *Alarich Ruhmrath von Gareth* genehmigt werden (8 TaP* in Etikette).
- Ernatius Gamselstein gilt als dem Haus vom Großen Fluss, und besonders dem vormaligen Reichskanzler Hartuwal vom Großen Fluss, treu ergeben und ist – entgegen dem ersten Eindruck als schwatzhafter Wichtigtuer – durchaus ein fähiger Bürokrat und gut informierter Politiker (4 TaP* in Staatskunst).

Wenn Ihre Helden eher unerfahren in höfischer Etikette oder Staatskunst sind, können sie die oben genannten Informationen auch von einer am Hof lebenden Meisterperson wie zum Beispiel Hoftruchsessin *Elfgyva von Hardenfels* erhalten. Dabei besteht jedoch die Gefahr, dass die Information über ihr Engagement für den Korgeweihten frühzeitig die falschen Stellen erreicht und weitere Gesuche und Gespräche dadurch erschwert werden. Die Helden können sich aber auch an den Hofkanzler Ernatius Gamselstein (*988 BF, 1,79 Schritt, fliehende Stirn, füllig, jovial, schwatzhaft, Loyalität gegenüber dem Haus vom Großen Fluss) wenden und versuchen, das Anliegen von Santiago mit Argumenten oder ‚Geschenken' zu unterstützen bzw. die Hintergründe für die Verzögerung herauszufinden.

- Ernatius Gamselstein lässt sich gern mit Geschenken zugunsten des Bittstellers beeinflussen (5 TaP* in *Menschenkenntnis*).
- Hinter der Verzögerung der Audienzeingabe steckt kein persönliches Motiv, sondern eine Anweisung eines anderen (8 TaP* in *Menschenkenntnis*). Nach einer erfolgreichen Probe auf *Überreden* +8 verrät der Hofkanzler den Helden unter dem Deckmantel des Schweigens, dass ihm vom Hofmarschall Salvin von Streitzig j.H. aufgetragen wurde, die Eingabe des Korgeweihten so lange hinauszuzögern, bis das Heer loszieht und sich das Angebot dadurch von alleine erübrigt. Der Hofmarschall ist ein traditionsbewusster und gradliniger Ritter, der wenig von Söldnern hält und dem Diktum der Rondrakirche folgt, welche die Korkirche nicht als eigene Kirchengemeinschaft anerkennt.
- Haben die Helden einen kompetenten Eindruck erweckt (6 TaP* aus einer *Überreden*-Probe) und erscheinen ihm nutzbringend (Geschenk im Wert von mindestens 20 Dukaten oder die Erwähnung einflussreicher Verbündeter), empfiehlt

Unter den Augen der Kaiserin

Bei all ihren Handlungen während der Heerschau zu Gallys stehen die Helden unter der direkten Beobachtung des kaiserlichen Hofes und damit der Kaiserin selbst. Wenn sie in diesem Szenario ehrenhaft und besonnen vorgehen und nicht die falschen Leute unnötig verärgern, macht sich das für die Helden bezahlt. Sie können im weiteren Verlauf des Abenteuers als persönlicher Eingreiftrupp der Kaiserin oder des Reichsgroßgeheimrats agieren und sind dann nur Rohaja und Rondrigan oder deren Vertrauten Yandwig von Zweifelfels und Balwin von Auerstein Rechenschaft schuldig.

er ihnen, das Gesuch noch einmal über seinen Adjutanten, den Notar und Bruder des Ordens des Heiligen Hüters *Praiofried*, einzureichen. Dieser sei zwar penetrant und rechtsversessen, aber vollkommen unparteiisch und Ansprechpartner bei rechtlichen Streitfragen in der Politik bei Hofe. Selbiges können sie mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* +6 oder *Staatskunst* +2 erfahren.

Fürsprecher und Gegenspieler

Egal wen die Helden schlussendlich um die Audienz bitten wollen: Sie benötigen einflussreiche Fürsprecher für den Korgeweihten oder müssen seine politischen Gegner umstimmen. Die hier aufgeführten Gesprächspartner sollen Ihnen mit ihrer Einstellung (**WdS 22/23**) gegenüber dem Ansinnen der Helden als Beispiele dienen, da kaum vorhersehbar ist, an wen sich Ihre Helden wenden wollen. Die gesellschaftlichen Proben zum Überzeugen der Meisterpersonen sind aufgrund des brisanten politischen Hintergrundes grundsätzlich um 4 Punkte erschwert. Den Meisterpersonen sind außerdem Einflusspunkte (EP) zugeordnet, die umso höher sind, je mehr diese dem Anliegen negativ gegenüberstehen. Dies spiegelt auch wider, dass die der Rondrakirche nahestehende Kaiserin das Söldnerhandwerk ablehnend bis skeptisch betrachtet und sich eher durch gleichgesinnte Fürsprecher in diesem Ansinnen überzeugen lässt.

- *Yandwig von Zweifelfels*, ritterlicher Favorit der Kaiserin (–2, 4 EP)
- *Grassus Iralyncis von Rhodenstein*, Erster Hofkaplan der Rondra (+8, 16 EP)
- *Jarlak von Ehrenstein*, Erbprinz Tobriens und Knappe der Kaiserin (+4, 12 EP)
- *Arrius von Wulfen*, Erster Hofkaplan des Praios (+/–0, 6 EP)
- *Ardor Groterian*, Hauptmann der Panthergarde (–2, 4 EP)
- *Alrik vom Blautann und vom Berg*, Marschall der Kaiserin und Oberst der Löwengarde (+2, 8 EP)
- *Madalia Triona*, Korgeweihte aus Gallys (–4, 2 EP)
- *Elea von Ruchin*, Leibkämmerin der Kaiserin, erste Zahlmeisterin des Hofes und im Verborgenen agierende erste Hofkaplanin des Listenreichen (+/– 0, 8 EP)
- *Reo Conchobair*, Schwertgeselle nach Uinin und Erbe des Schwertkönigs Raidri Conchobair (+2, 8EP)

Die Helden benötigen mindestens fünf dem Ansinnen positiv gestimmte Fürsprecher (oder 30 EP), um eine Audienz für Santiago zu erhalten. Aufgrund des starken Widerstands des Adels sowie der Rondrakirche können sie sich jedoch auch für das Scheitern der Eingabe entscheiden.

Rondrakirche versus Korkirche

Seit Jahren schon bemühen sich Korgeweihte um die Anerkennung ihres Bundes als eigenständige Kirche. Die stolzen Jünger des Karfunkelherzigen trachten danach, sich von der „bevormundenden Rondrakirche" mit ihrem engen und vom Korglauben abweichenden Ehrenkodex zu lösen. Bislang verweigert die Rondrakirche die Anerkennung der Korkirche jedoch kategorisch. Allein die toleranten Salutaristen erkennen dem Richter der neun Streiche den Status eines, dem Schwert der Schwerter unterstellten, Metropoliten zu.
Dabei werden die Rondrianer nicht nur von der Befürchtung getrieben, eine eigenständige Korkirche würde den Einfluss des Schwertbundes schmälern. Dies müsste die Kirche ohnehin nur im Süden befürchten, denn trotz eines Bedeutungszuwachses in den letzten Jahren ist der Korglaube im Norden traditionell eher schwach. Es sind viel eher Bedenken spiritueller Natur, die bislang nicht ausgeräumt werden konnten. Die Schwerter Rondras misstrauen den, von Verträgen und Gold gesteuerten, Korgeweihten vor allem aufgrund ihres bisweilen sehr weitgefassten Ehrbegriffs und ihrer Interpretation eines Guten Kampfes. Bedenken, die gerade der dem Schwertbund nahestehende Adel und darin vor allem traditionell ausgebildete Ritter teilen.

In jedem Fall wird die Audienz erst nach dem im nachfolgenden Kapitel beschriebenen Turnier stattfinden.

Das Panthertурnier

Nach dem Mord an einem Panthergardisten entscheidet sich die Kaiserin für die Ausrichtung eines Turniers, bei dem verdiente Recken des Reiches ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen sollen, um ihr die Auswahl des neuen Mitglieds ihrer Leibgarde zu erleichtern. Hintergründig dient dieses Turnier jedoch vor allem dazu, die im Heerlager steigende Anspannung der Adligen und Ritter zu mindern. Santiago Blutschimmer versucht – optimalerweise mithilfe der Helden – ebenfalls einen seiner Kämpfer als Kandidat antreten zu lassen und die Kaiserin seinem Anliegen gegenüber gewogen zu stimmen. Er bittet die Helden als Verbündete, mehr über die anderen Kämpfer herauszufinden, da der Sieg nicht immer mit überlegener Stärke, sondern auch mit dem Wissen um die Schwachstelle des Gegners erreicht wird.

Die potenziellen Panthergardisten

Bei den Nachforschungen erhalten die Helden Informationen, die sie zur Unterstützung oder Diskreditierung

bestimmter Kandidaten nutzen und mit denen sie sogar einen potenziellen Attentäter enttarnen können. Die hier aufgeführten Kämpfer sind nach gängiger Meinung die aussichtsreichsten Kandidaten, es nehmen jedoch insgesamt noch 30 weitere Kämpfer am Turnier teil. In der Klammer hinter den Informationen sind die notwendigen TaP* in den *Gassenwissen*-Proben aufgeführt, um die Informationen zu gewinnen, wobei eine Probe zwei Stunden in Anspruch nimmt. Die Helden haben vor Start des Turniers zehn Stunden für ihre Nachforschungen Zeit, wobei sie sich entweder auf die Kandidaten aufteilen oder in einer Sammelprobe gemeinsam agieren können.

- *Boronia Rondriga di Lacarta* (dralle almadanische Ritterin): Viel zu schnell mit dem Schwert bei der Hand (6 TaP*), stolze Persönlichkeit mit Problemen gegenüber Autoritätspersonen, leidet darunter, aus einem verarmten Adelsgeschlecht zu stammen (14 TaP*), hat 800 Dukaten Schulden bei dem Bader Xerber Peryalsstieg wegen ihrer Samthauchsucht (20 TaP*).
- *Leomir von Finsterwalden* (zurückhaltender, aber gut aussehender Tobrier): Der ruhige Ritter hat sich durch seine freigiebige und freundliche Art viele Freunde gemacht und es gibt nicht einen, der etwas Negatives über ihn berichten würde (4 TaP*). Er hält sich heimlich Brieftauben und pflegt regen Briefkontakt mit einem Unbekannten (20 TaP*). In einem mit Geheimtinte geschriebenen Brief in einem Geheimfach in seiner Truhe werden seine Sympathie zu Haffax und sein geplantes Attentat auf die Kaiserin aufgedeckt (28 TaP*).
- *Griffmar von Salderkeim* (gradliniger, aber verschlossener Nordmärker): Bricht oft allein mit geheimnisvollen Aufträgen in Richtung des Koschs auf (9 TaP*). Der aussichtsreichste Kandidat hat wegen seines ambivalenten Verhältnisses zum Kaisergemahl Rondrigan Paligan wenig Aussichten bei der Aufnahme in die Panthergarde (15 TaP*).
- *Lessa von Ebelried* (großspurige und zielstrebige Ritterin): Verehrt Rohaja wie eine Heilige und fordert jeden zum Duell, der ein schlechtes Wort über die Kaiserfamilie verliert (6 TaP*). Trotz des allgemeinen Verbotes im Kaiserlichen Lager, einen Lustknabe in seinem Quartier zu haben, besucht der Lustknabe Rhajaschan sie seit Jahren (16 TaP*).
- *Restalio Sumugez-Paligan* (aalglatter Alanfaner und Kandidat der Korkirche): Seine entfernte Verwandtschaft zum Grandenhaus Paligan verschaffte ihm einen Offiziersposten im Schwarzen Bund des Kor, bis er nach der Seeschlacht von Phrygaios in den Dienst des Alanfaner Kortempels trat (5 TaP*). Seine arrogante Art und sein Al'Anfaner Boronglaube sind seine einzigen dunklen Geheimnisse (9 TaP*).

Die Entscheidung der Kaiserin

Wenn die Helden bis zur Audienz durch ihre Fürsprecher 30 Einflusspunkte zugunsten Santiagos erlangen konnten, gelingt es ihnen, Kaiserin Rohaja für das Angebot Santiagos zu gewinnen. Dadurch wird der Korgeweihte als taktischer Ratgeber und Vertreter seines Gottes in den Beraterstab der Kaiserin berufen – trotz der Proteste der Adligen und

Das Attentat auf Rohaja

Wird Leomir von Finsterwalden nicht enttarnt, agiert er während des Kriegszuges umsichtig und abwartend, um Zwietracht zwischen Adel und den Waffentreuen zu säen. Er nutzt sein Talent für Verkleidungen (*Sich verkleiden* 12) und umfangreiches Wissen um die Organisation und Sicherheitsvorkehrungen des Lagers, um Schriftstücke zu fälschen, die er altgedienten Recken unterschiebt. Fingierte Beweise für deren Zusammenarbeit mit Helme Haffax. Durch Schimmelpilze macht er einen Teil des Proviants unbrauchbar und stiftet mit gefälschten Briefen Zwietracht zwischen ohnehin verfeindeten Adligen – stets bemüht, die Ereignisse zufällig erscheinen zu lassen. Sein eigentliches Ziel ist es, die Kaiserin oder wichtige Heeresführer zu töten und so die Machtlosigkeit der mittelreichischen Krone gegenüber dem Militärgenie Haffax zu beweisen. Am reisenden Kaiserhof bot sich ihm aufgrund des geregelten Tagesablaufes und der relativ überschaubaren Personengruppe in ihrer Nähe kaum eine Gelegenheit dazu. In dem riesigen Heer zwischen strategischen Besprechungen, dem unbekannten Terrain und vielen unvorhersehbaren Ereignissen bietet sich ihm da mehr als eine Chance. Sein Plan ist, unauffällig der Kaiserin einen Teil des Zweikomponenten-Giftes (**WdA 54**) zu verabreichen, was ihm aufgrund der Beschaffenheit des hoch gefährlichen und fast unbekannten Giftes im Verlauf des Heerzuges durchaus gelingen mag. Dann wartet er ab, um ihr die zweite Komponente zu verabreichen. Wenn er nicht rechtzeitig enttarnt wird, kann dieser Angriff katastrophal enden. Leomirs Plan ist es, sobald die Kaiserin zu Boden sinkt, sich in seiner Funktion als Panthergardist scheinbar schützend über sie zu werfen und mit einem versteckten Dolch den Tod der Kaiserin endgültig zu besiegeln.

Rondrigan Paligans Spione

Der Reichsgroßgeheimrat hat einige beunruhigende Berichte über mögliche Spitzel und Attentäter im Heerzug gesammelt und versucht jetzt seinerseits, unauffällig mit reichstreuen Recken mögliche Verräter ausfindig zu machen. Gerade wenn die Helden sich schon bewährt oder sich im Verlauf des Pantherturniers durch ihre Nachforschungen hervorgetan haben, beauftragt er sie, geheime Nachforschungen anzustellen. Wie weit Leomir mit seinem Attentat vorankommen kann, liegt an den Helden: Die erste große Feier über einen ansehnlichen Sieg ohne große Verluste ist für ihn die Gelegenheit zum Handeln. Alle Helden können ab der Beauftragung von Rondrigan pro Tag eine Probe auf *Gassenwissen* ablegen, was allerdings vier Stunden in Anspruch nimmt. Alle TaP* werden notiert und addiert (misslungene Proben ziehen 7 Punkte vom Gesamtergebnis ab), sobald die Helden 100 Punkte angesammelt haben, haben sie konkrete Hinweise, die auf Leomir als Spion hindeuten, und können das Attentat vereiteln.

Rondrageweihten. Wenn Santiago keine Audienz gewährt oder sein Angebot aufgrund fehlender Befürworter abgelehnt wird, warnt der Korgeweihte die Anwesenden davor, die Diener des Herrn der Schlachten aus falschem Stolz und kirchenpolitischem Kalkül zurückzuweisen. Dann verlässt er mit seinen Söldnern jedoch ohne aggressive Handlungen Gallys und reist mit unbekanntem Ziel Richtung Süden.

Erfolge und Niederlagen

Des Mantikors scharfe Klaue: Mit Annahme des Angebotes von Santiago erhält das Heer eine Verstärkung von vier Lanzen erfahrener Söldner (Zweihänder, Schwerter und Hellebarden) und zehn Korgeweihten. Als Unterstützer Santiagos haben die Helden beim traditionellen Adel und den Rondrageweihten jedoch einen Ansehensverlust erlitten (alle *Überreden*-Proben +4).

Das Pantherturnier: Wird Leomir von Finsterwalden nicht als Attentäter enttarnt, schlägt er zu einem passenden Zeitpunkt während des Heerzuges zu. Durch die Verletzung der Kaiserin erleidet das Heer einen Moralverlust von 3 Punkten.

Der Mühen Lohn

Für das Szenario erhalten die Helden **200 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Staatskunst* oder *Etikette* und *Gassenwissen*.

Ratten im Gebälk

von Daniel Heßler

Ort: Heerschau zu Gallys
Auftraggeber: Hofmarschall Salvin von Streitzig j.H.
Auftrag: sicherstellen, dass es bei der Heerschau keine unliebsamen Überraschungen gibt, die der Moral schaden
Zeitliche Einordnung: Nach den Ereignissen um **Des Mantikors Beitrag**, Ingerimm 1038 BF
Heerteil: Haupt- und Südheer, Delegation des Nordheers

Überblick

Haffax' Agent *Cordovan von Tannwirk* ist auf geheimer Mission: Gemeinsam mit drei Handlangern will er durch Sabotageaktionen bei der Heerschau die Truppenmoral senken. Seine Strategie fußt insbesondere auf dem Missbrauch der Identität des Hofmarschalls *Salvin von Streitzig* durch Schelmen- und Illusionsmagie.

Die Helden sollen – sofern sie die Sabotageakte nicht verhindern können – den Schaden für die Truppenmoral gering halten. Doch die Zeit arbeitet gegen sie. So bedarf es sorgfältigen Abwägens, um welchen Brandherd sie sich vornehmlich kümmern – alle gleichzeitig werden sie kaum in den Griff bekommen.

Figuren

Hofmarschall Salvin von Streitzig j.H.

Der streitbare Ritter sorgt für Ordnung an Rohajas Hof. Er betrachtet sich als schneidigen Pragmatiker mit dem Herz am rechten Fleck. Insbesondere bei jungen Adligen hat er einen guten Ruf, das Fußvolk ist von seiner Strenge eher abgeschreckt.

Aussehen: *988 BF, blonde Haare und Bart, braune Augen, blauer Wappenrock der Reichsarmee mit dem Gunstband der Kaiserin.

Rolle: nichts ahnendes Opfer, dessen Identität als Organisator der Heerschau missbraucht wird (überlebt)

Darstellung: streng, gradlinig, direkt; bilden Sie kurze Sätze und treffen Sie schnelle Entscheidungen

Motivation: reibungsloser Ablauf der Heerschau, Heben der Truppenmoral, Retten des eigenen Rufs

Ressourcen: Befehlshoheit über fast alle Kaiserlichen, was die Organisation der Heerschau angeht

Schwächen: Arroganz 6, für die Truppen ein erklärtes Feindbild, was den Schurken seine Imitation erleichtert

Weitere Informationen finden Sie in **Kaiserin 74**.

Cordovan von Tannwirk

Als „Rote Samthand" und ehemaliger KGIA-Agent ist Tannwirk einer von Haffax' fähigsten Agenten. Er glaubt, dass der Fürstkomtur ein guter Kaiser wäre, und setzt alles daran, ihn auf den Thron des Raulschen Reiches zu bringen. Die Sabotage der Heerschau musste er relativ kurzfristig planen, doch ist er es gewöhnt zu improvisieren.

Rolle: Drahtzieher im Hintergrund (**Schattenlande 103**, überlebt)

Aussehen: *984 BF, rötlicher Vollbart, Quaddeln an Händen und Gesicht, schlichter Silberring (Artefakt)

Darstellung: freundlich, pragmatisch, vernünftig

Motivation: überleben, Haffax' Siegeschancen verbessern, die Heerschau sabotieren

Ressourcen: 500 Dukaten in Münzen und Edelsteinen für Bestechungen, 1W6 gefälschte schriftliche Befehle und 3 Verkleidungen pro Schurke in verschiedenen Depots

Schwächen: Steckbrieflich gesucht, muss sich darum verborgen halten

Konfliktverhalten: Bestechung, Flucht durch TRANSVERSALIS-Artefakt; wird ein anderer Schurke gefasst, taucht Cordovan nach 2W6 SR unter und hinterlässt seine Depots (seine übrigen Agenten fahren mit ihren Aktionen fort und ahnen nichts von seiner Flucht).

Kurzcharakteristik: brillanter Spion, meisterlicher Fälscher
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16, FF 16, Soziale Anpassungsfähigkeit
Wichtige Talente: Schwerter 12, Körperbeherrschung 10, Schleichen 12, Sich Verstecken 14, Sinnenschärfe 11, alle gesellschaftlichen Talente 10-15, Heraldik 11, Alchimie 10, Malen und Zeichnen 15, Schriftlicher Ausdruck 12

Retoban El Raq

Gelangweilt vom luxuriösen Leben als Sohn einer aranischen Emira entwickelte Retoban schon früh eine Vorliebe für das Morbide und Abseitige. Der kalte Analytiker erschien als Hexer ungeeignet, sodass man ihn – nicht zuletzt aus patriotischen Gründen – an die Schule des Seienden Scheins schickte. Dies entsprach Retobans Begabungen, wenn auch seine wachsende Liebe zu alkoholischen Getränken seine Familie viel Geld und ihn selbst seinen Ruf sowie seine Geliebte kostete. Den Magiernamen El Raq („Der Gerupfte") gab sich Retoban nach seiner Abschlussprüfung. Frustriert suchte er sein Glück in Oron und wurde dort von einer Dienerin Belkelels versklavt. Als Torxes von Freigeist 1024 BF Retobans Herrin besuchte, fiel ihm der junge Magier auf. Torxes beseitigte die Paktiererin, und in den folgenden Jahren begleitete ihn Retoban auf vielen Reisen, bis es zum Bruch mit dem treulosen Schwarzschelm kam. Retoban stellte sich unter den Schutz des Eisenthrons und lebt seitdem davon, Haffax' Gefolgsleute zu unterhalten.

Rolle: magisch begabter Propagandist ( )

Aussehen: *1002 BF, blondes Haar, dabei auffallend dunkle Haut, schlaksig, Hakennase, feingliedriger, leise klimpernder Ohrschmuck (Artefakt), Goldzahn (Artefakt)

Darstellung: Lächeln Sie schmal und gequält, sprechen Sie mit rollendem R und leiser Ironie, nesteln Sie sich gelegentlich am Ohrläppchen.

Motivation: auf Seiten der Sieger stehen, sich an dem darpatischen Adligen rächen, der ihm die Geliebte nahm, überleben

Ressourcen: Artefakt: zwei Ohrringe aus Enduriumgeflecht (je Ohrring: 1 AXXELERATUS, 9 ZfP*, Auslöser: mit zwei Fingern über die Ohrmuschel streichen), Artefakt: Eckzahn aus Gold (1 FORTIFEX, 7 ZfP*, Auslöser: Biss auf den linken Mittelfinger), 100 Dukaten in Schmuck und Edelsteinen für Bestechungen, vier Zaubertränke mit je 2W6+4 AsP

Schwächen: kann schlecht improvisieren, verzettelt sich in Details, benötigt Pläne und klare Anweisungen

Konfliktverhalten: Flucht durch Zauberei, Kapitulation

Kurzcharakteristik: brillanter Illusionist

Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 14, CH 16, Autoritätsgläubig 6

Wichtige Talente: Schleichen 9, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 11, Menschenkenntnis 9, Sich Verkleiden 11, Stimmen Imitieren 9, Überreden (Lügen) 10 (12)

Wichtige Zauber: 10-15 auf Duplicatus, Impersona, Visibili, Ignorantia, Menetekel, Motoricus, Vogelzwitschern; 9+ auf Blitz, Foramen, Fulminictus, Gardianum, Harmlose Gestalt, Ruhe Körper, Vocolimbo und weitere Illusionen

Hobart Saverteig

Während Borbarads Invasion geriet Hobart unter die Söldner und schloss sich ihnen an. Als Trommlerjunge wurde er mit zwölf Jahren am Bein verletzt. Der Feldscher seines Fähnleins nahm ihn unter seine Fittiche. Hinter den Linien lernte Hobart schnell, dass korgläubige Kämpfer zwar oft arm an Münzen sind, doch dass es sich im Heeresalltag als wertvoll erweist, wenn sie einem Gefallen schulden.

Heute ist Hobart ein versierter Kenner militärischer Strukturen und der Eigenheiten zahlreicher Söldnerhaufen. Dieses Wissen verkauft er meistbietend, und als ihm Tannwirk ein Angebot machte, schien dies die Chance seines Lebens zu sein.

Rolle: korrupter Feldscher mit sehr guten Verbindungen ( )

Aussehen: *1010 BF, breitschultrig, Glatze, zieht das linke Bein nach

Darstellung: Geben Sie sich jovial und vertrauensselig, stellen Sie naive Fragen, um die Helden abzulenken, schlagen Sie schnell und gnadenlos zu, wenn es eng wird.

Motivation: Hobart erhält für seine Dienste so viel Gold, dass er sich damit zur Ruhe setzen kann. Seine unverbrüchliche Loyalität sichert eine Haarlocke, die sich in Tannwirks Besitz befindet.

Ressourcen: ortskundig, reguläre Stelle als Feldscher im Heerlager der Reichstruppen, kann zahlreiche Gefallen von Bewaffneten einfordern, 200 Dukaten in Schmuck und Münzen für Bestechungen, Artefakt: drei münzgroße Mondsilberscheiben (je 1 IMPERSONA, 2 Stunden, RD 12, Auslöser: 3x klopfen)

Schwächen: misstraut seinen magiebegabten Komplizen, käuflich, indem man ihn aus der Abhängigkeit befreit

Konfliktverhalten: Lügen und Ausweichen, notfalls Kampf bis zum Tod

Kurzcharakteristik: erfahrener Feldscher, meisterlicher Kriegsgewinnler

Herausragende Eigenschaften: IN 14, CH 14, FF 16, KO 15, Lahmes Bein, Goldgier 7, Verbindungen

Wichtige Talente: Säbel 12, Schleichen 9, Sich Verstecken 11, Sinnenschärfe 9, Selbstbeherrschung 11, Taschendiebstahl 10, Menschenkenntnis 12, Sich Verkleiden 7, Überreden (Feilschen) 10 (12), Heilkunde Wunden 10, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Krankheiten 7, Schlösser Knacken 10

Bo Behem Buxinodt

Als Wanderer zwischen den Welten ist Bo zwar ein fähiger Schelm, doch weiß er nichts vom Militär – bewegte er sich doch mit traumwandlerischer Sicherheit stets in friedlichen Gefilden und Globulen. Er begegnete *Flarach*, dem Hofnarren der Kaiserin (**Kaiserin 78**), an der Festtafel einer Feenkönigin. Der alternde Spaßmacher erwähnte, dass er bald Verwendung für einen würdigen Nachfolger haben würde, und Bo verstand dies als Aufforderung, sich zu beweisen.

In den folgenden Monden teilte Bo sein Vorhaben lauthals allen mit, die er traf – im Göttervertrauen, schon irgendwann jemanden zu treffen, der ihn der Kaiserin vorstellen würde. So geriet er an Cordovan von Tannwirk, der Bo das Blaue vom Himmel versprach und ihm die Sabotage der Heerschau als großen Spaß verkaufte. Weltfremd wie es nur ein Schelm sein kann, nahm Bo den Auftrag freudig an.

Rolle: ehrgeiziger Schelmenvisionär, der nichts von den üblen Zielen ahnt, für die er benutzt wird, schwächstes Glied der Schurkentruppe (überlebt)

Aussehen: *1014 BF, klein und drahtig, feuerroter Kurzhaarschnitt, Sommersprossen, teilweise in Sternform

Darstellung: Lassen Sie sich leicht ablenken, lachen Sie über jede ernsthafte Situation, spielen Sie einen wirklich Unschuldigen.
Motivation: überleben, Flarachs Nachfolger werden, Lacher provozieren
Ressourcen: drei Astraltränke mit 2W6+4 AsP. Die Schurken halten Bo von anderen Ressourcen fern und versuchen, ihn möglichst immer zu beaufsichtigen.
Schwächen: Unbeherrschtheit, Fehlannahmen über das Ziel der Mission
Konfliktverhalten: Ablenkung, Flucht durch Magie

Kurzcharakteristik: brillanter Schelm
Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15, Geräuschzauberei, Unbeschwertes Zaubern, Unstet, Weltfremd 8 (Militär und Politik)
Wichtige Talente: Akrobatik 10, Körperbeherrschung 12, Sich verstecken 10, Schleichen 11, Stimmen Imitieren 9, Sich Verkleiden 7
Wichtige Zauber: Axxeleratus 12, Blendwerk 13, Blitz 16, Harmlose Gestalt 11, Komm Kobold 12, Lachkrampf 13, Nackedei 12, Schelmenkleister 14, Schelmenmaske 13; weitere Schelmenzauber 8-12

Sabotageaktionen

Tannwirks Leute haben verschiedene Aktionen vorbereitet, um die Heerschau zu stören. **Plan** beschreibt das Vorgehen der Schurken, **Verhindern** beschreibt, an welchen Stellen die Helden die Sabotageaktion im Vorfeld unterbinden können. Geschieht dies nicht, können sie die Auswirkungen **Bemerken** und versuchen, weiteren Schaden abzuwenden, indem sie (beispielsweise) auf eine der beschriebenen Arten **Reagieren. Moralschaden** bezeichnet die Auswirkung der Sabotage auf die Truppenmoral (absehbar durch eine bestandene einfache *Kriegskunst*-Probe). In jedem Fall sollten die Helden Tatorte und Beweisstücke untersuchen (hier können sie durch Improvisation den Fortschritt Ihrer Helden steuern) sowie Augenzeugen befragen (siehe unten). Behalten Sie hierbei auch immer die Zeit im Auge, die die Helden für ihre jeweiligen Ermittlungen brauchen. Wenn Ihre Spieler Freude daran haben, spricht nichts dagegen, weitere Sabotageakte mithilfe von Schelmen- und Illusionsmagie zu entwerfen.

Thargunitoths Standarte

Plan: Hauptfrau *Widharia Rubeneck* (*1011 BF, dreckig blond, fehlendes Ohr, Sonnenbrand) ist mit ihrer Kompanie „Schädelplatte“ zu den Kaiserlichen übergelaufen. Doch ihre Leute waren lange unter Thargunitoths Feldzeichen erfolgreich und wollen diesen Glücksbringer nicht durch ein göttergefälligeres Symbol tauschen. Schon auf ihrem Weg nach Gallys konnte ihr Tannwirk, verkleidet als „Adjutant Radebrecht“, einen falschen Dispens (Erkennen der Fälschung: *Sinnenschärfe* +10) unterjubeln. Darauf bezeugen Siegel und Unterschrift des Hofmarschalls die Zulässigkeit der Standarte mit der Dämonenrune. Als die Einheit am Vortag der Heerschau eintrifft, wird sie insbesondere von den Leuten des Hauptmanns *Eberhelm von Krachenfeld-Spogelsen* (*1009 BF, blondes Ziegenbärtchen, markantes Kinn,

Anlass der Ermittlungen

Insgesamt verläuft die Heerschau über etwa eine Woche, während der auch die Schurken diverse Vorbereitungen treffen wollten. Dabei kam ihnen der Panthergardist *Wulf von Kracht* (*1010 BF, diszipliniert, mehrfach ausgezeichnet, viele Neider) auf die Spur, den sie in eine Falle lockten und per Giftmord beseitigten. Doch am Tatort wurden sie überrascht und mussten den Leichnam zurücklassen. Seitdem gehen sie achtsamer vor und haben einige ihrer Pläne geändert.
Der Mord provozierte nicht nur eine Reaktion der Kaiserin (siehe **Des Mantikors Beitrag**), er ließ auch den Hofmarschall aufmerksam werden. Neben dem eigentlichen Auftrag *können* die Helden sich auch um die Aufklärung dieses Mordes kümmern.

Wulfs Notizen
Der Mord verlief ähnlich wie im Modul **Salvins Entführung** (siehe unten), nur dass Wulf dem zeitweiligen Verlust eines Siegels nachging. Die Schurken hatten es für einen Nachguss entwendet und die Schatulle, in der es aufbewahrt wurde, mittels WIDERWILLE unauffällig gemacht. Wulf widerstand dem Zauber und begann Spuren zu suchen, die er in sein Notizbuch eintrug. Dieses Notizbuch übersahen sie jedoch nach dem Mord, sodass es schließlich der Hofmarschall erhielt.
Wenn Sie den Helden das Notizbuch zugänglich machen, können Sie dadurch die Informationsvergabe und den zeitlichen Ablauf des Szenarios beeinflussen. Wulf hat seine Beobachtungen in kruder Schrift und sehr chaotisch notiert, bisweilen sogar verschlüsselt, sodass Sie beliebig Punkte aus Proben in Kryptographie oder einem passenden anderen Talent ansammeln lassen können, um im richtigen Moment eine der folgenden Informationen zu eröffnen:

- Zwei Tage lang vergaß der Marschall immer wieder, schriftliche Befehle zu siegeln.
- Der Marschall wusste genau, wo das Siegel war, doch benutzte es nie. Mehrere Offiziere wiesen ihn darauf hin, doch keines der Gespräche fruchtete.
- Als Wulf selbst nachsah, fehlte das Siegel, doch niemandem war das aufgefallen. Er selbst hätte seine Suche auch beinahe vergessen.
- Der Zweite Hofmagus entdeckte einen abklingenden WIDERWILLE-Zauber. Seine Strukturen wirkten typisch aranisch.
- Wulf suchte nach Augenzeugen, aber niemand war beim Marschall eingedrungen.
- Bald darauf war das Siegel wieder an seinem Platz. Sein Diebstahl deutet auf Amtsanmaßung und gefälschte Identitäten hin.
- Ein hinkender Feldscher namens Alrik (!) konnte einen Fassadenkletterer vor dem Fenster des Marschalls beobachten. Dieser soll ins Schwefelviertel gelaufen sein (dorthin, wo Wulf ermordet wurde).

meckerndes Lachen) angefeindet – angestachelt durch Einflüsterungen Hobarts im Lazarett. Es kommt zu Keilereien und schließlich zur Duellforderung gegen Widharia.
Verhindern: Die Helden können der Kompanie bei ihrer eigenen Anreise begegnen. Beobachten sie die Ankunft neuer Truppen, fällt ihnen das Dämonenbanner von Weitem auf. Im Lazarett können sie Zeuge von Hobarts Hetze werden.
Bemerken: Streitereien und Gerangel ziehen Schaulustige an. Zu dieser Zeit wird schon heftig um das Banner gerungen, sodass man es erst aus der Nähe sieht. Man schließt auch Wetten ab, die sich schnell herumsprechen. Kommt es zur Duellforderung, wird ein Rondra- oder Korgeweihter zu Rate gezogen, vornehmlich ein Held.
Reagieren: Die Keilerei kann durch spektakuläre Heldenaktionen unterbrochen werden. Das Duell kann ein würdiger Held anstelle eines der Heerführer ausfechten. Spätestens nach 2W6 SR erscheint der Hofmarschall und widerruft den gefälschten Dispens öffentlich.
Moralschaden: –1, wenn die Standarte ausgetauscht wird; –3, wenn die Standarte weitergenutzt wird; –2, wenn der Dispens widerrufen wurde.

Schavergeschichten

Plan: Tannwirk fälscht offizielle Ankündigungen des Hofmarschalls, die einen Wettbewerb um „die wahrhaftigste Kriegsgeschichte“ ausloben. Hobart motiviert viele seiner alten Bekannten, besonders schaurige Geschichten vorzubereiten – schließlich winkt ein Preisgeld von 10 Dukaten. Bewertet werden die Geschichten von Hobart selbst, dem per Los ermittelten Fähnrich *Alrik Waschmeyer* (*1019 BF, schwarzer Topfschnitt, sehr stolz auf diese Ehre) und *Borkfriede Rauenschnitt von Warunk* (*989 BF, Ritterin der Leuin und Blutbanner-Veteranin, halb blind, amputiertes Bein wegen dämonischer Verseuchung durch das Omegatherion 1020 BF, zum Blutbanner siehe **Schattenlande 11**, Kasten „Der Schwertzug wider Borbarad“), die schon aus biografischen Gründen großen Wert auf Authentizität legt. Diese Jury wird ebenfalls mit gefälschten Dokumenten legitimiert (Erkennen: *Sinnenschärfe* +12). Bei der Preisverleihung nach drei Stunden tritt Retoban auf, mittels IMPERSONA (RD 14, 1 Stunde), VOCOLIMBO (RD 12, *Stimmen imitieren*: 8 TaP*) und mit gestohlener Kleidung als Hofmarschall getarnt (*Sich Verkleiden*: 9 TaP*), und kürt einen völlig unpassenden Kandidaten. Dieser wird vor Beginn der Heerschau ein Gedicht rezitieren: die wenig erbauliche Hymne „Wir gewinnen – vielleicht“.
Verhindern: Untersagen des Wettbewerbs (wird durch einen Auftritt des falschen Hofmarschalls und Borkfriedes Einspruch verkompliziert), rasches Verständigen des echten Hofmarschalls
Bemerken: Teilnahme am Wettbewerb, Begegnung mit kopfschüttelnden Zuschauern, die den Wettbewerb verlassen, spätestens beim Abendappell
Reagieren: öffentliches Enttarnen des falschen Marschalls, Präsentation eines besonders überzeugenden Gegenprogramms (alternativer Wettbewerb, alternative Hymne)
Moralschaden: –1, wenn der Wettbewerb unterbrochen wird; –2, wenn die Siegerehrung stattfindet; –3, wenn die Hymne rezitiert wird.

Drecksbanner

Plan: Die Stellvertreterdelegation des Nordheers wird von den Truppen skeptisch beäugt. Vorhandene Zweifel, ob man zur rechten Zeit zusammentreffen wird, wollen die Schurken verstärken. Mittels IGNORANTIA (RD 14, 4 SR) begibt sich Retoban beim Abendappell unbemerkt in die Nähe des Feldzeichens und wirkt im passenden Moment einen MENETEKEL (RD 11, 35 KR) auf das Banner: Ein kreisförmiges Feuer scheint das Feldzeichen zu erfassen. Panisch wird es zu Boden geworfen, und ein halbes Dutzend Soldaten trampeln darauf herum, um das vermeintliche Feuer zu löschen. Danach wird das verschmutzte Banner unverzüglich zum Waschen gebracht. Bo schlendert etwas später in die Wäscherei und nutzt Geräuschzauberei, um die Anwesenden abzulenken, sodass niemand außer ihm das Banner sieht. Mittels VERSCHWINDIBUS verfrachtet er das Textil für 4 SR in den Limbus. Bis dahin ist die Aufregung so groß, dass niemand mehr auf den Waschzuber achtet und Bo das Banner in eine Decke geschlagen hinausbringen kann. Hobart beobachtet das von außerhalb des Wäschereizelts.
Verhindern: Wird die Feuerillusion erfolgreich angezweifelt und dieser Zweifel laut ausgesprochen, erhalten Umstehende einen Bonus auf ihr Anzweifeln in Höhe der übrig behaltenen Punkte aus einer CH-Probe des Zweifelnden. Wird der Bottich bewacht, kann Bo das Banner nicht mitnehmen. Sein langer Aufenthalt im Wäschereizelt kann ebenfalls auffallen.
Bemerken: bei Ausbruch des Feuers
Reagieren: Aufmerksame Helden können anwesende Schurken erwischen. Wird einer enttarnt, versuchen die anderen unbemerkt zu entkommen. Sonst wird das Banner erst beim Durchsuchen eines Depots gefunden (bei 1 auf W3).
Moralschaden: –2, wenn auf dem Banner herumgetrampelt wurde (auch im Nordheer); –3, wenn das Banner gestohlen wird (auch im Nordheer); –4, wenn das Banner verschwunden bleibt (dreifach im Nordheer)

Salvins Entführung

Plan: Hobart und Bo verschaffen sich mithilfe eines gefälschten Befehls der Kaiserin (Fälschung erkennen: *Sinnenschärfe* +12) Zutritt zum Quartier des Hofmarschalls im Stadtschloss, das von den Panthergardisten *Timur von Rosshagen* (*1008 BF, schwarzer Bürstenschnitt, trägt Porträts zweier unbekannter Schönheiten in einem Anhänger) und *Roban von Reichsend* (*999 BF, Glatze, Tätowierung der Zahlen 1, 3 und 7 über dem Herzen) bewacht wird. Die Schurken tragen eine mannsgroße Truhe, in der sich Retoban per VISIBILI versteckt hält. Vor Salvin redet Hobart von einer geheimen Mission und legt ihm ein zweites Dokument vor – versehen mit dem Siegel der KGIA (Fälschung erkennen: *Sinnenschärfe* +12). Doch das Dokument wurde mittels ARCANOVI präpariert: Es wirkt einen SOMNIGRAVIS auf Salvin. Retoban entsteigt der Kiste, lässt den VISIBILI fallen und verlängert Salvins Schlaf mittels RUHE KÖRPER um drei Stunden. Salvin wird in die Kiste gesteckt, Bo gibt Retoban mittels SCHELMENMASKE die Gestalt des Marschalls und das Trio verlässt das Gebäude – auf Befehl Retobans eskortiert von Salvins Wachen, die die Kiste tragen und mitten im Schwefelviertel absetzen. Auf dem Rückweg

der Gardisten hat Tannwirk einen Hinterhalt gelegt, um die Zeugen zu beseitigen: Durch die Fenster umstehender Häuser nehmen sechs Bogenschützen die Gardisten mit Giftpfeilen (Kukris, Stufe 12, **WdS 149**) unter Beschuss, den Rest erledigen vier kompetente Söldner (Werte siehe 183). Um Gerüchte zu schüren, lässt Tannwirk die Leichen mit dem gefälschten KGIA-Dokument zurück. Danach wird der schlafende Marschall in einem Depot festgesetzt.

Verhindern: Wenn sich die Helden um die elfte Stunde in der Nähe von Salvins Quartier aufhalten, können sie den Transport der Kiste zu zwei Gelegenheiten bemerken. Auch ein Eingreifen der Helden während des Hinterhalts ist denkbar, doch es sei empfohlen, dies in einem Unentschieden enden zu lassen.

Bemerken: In den frühen Morgenstunden werden die Leichen von einer angetrunkenen Abenteurergruppe gefunden, die die Büttel verständigt. Die Abwesenheit des Hofmarschalls wird erst beim Morgenappell bemerkt.

Reagieren: Geheimhaltung ist wichtig, aber schwierig, da der Marschall viel zu tun hätte und seine Adjutanten überfordert sind. Da der Todeskampf der Gardisten lang und schmerzhaft war, gibt es viele (leider eingeschüchterte) Zeugen.

Moralschaden: –1, wenn die Entführung gelingt; –2, wenn die toten Gardisten gefunden werden; –3, wenn die Entführung im Heer bekannt wird; –4, wenn Salvin nicht zur Heerschau erscheint.

Mitesser

Plan: Zur Heerschau werden alle Waffenträger von der Kaiserin mit einem kostenlosen Frühstück beschenkt. In den Stunden vor dem Frühstück schleichen Hobart und Bo durch die Küchenzelte und werfen geriebene Narzissenzwiebeln (**ZooBotanica 213**, Gift Stufe 7, da dämonisch pervertiert; leicht zu verwechseln mit Zwiebeln der Feuerlilie) in die Grützetöpfe. Bis zum Frühstück haben sie ihre Giftstoffe in die Morgenration der Truppen abgeben, ohne allzu auffällig zu schmecken. Nach dem Frühstück haben die Soldaten ausreichend Zeit, die Nahrung zu verdauen, sodass sich Bauchgrimmen und das Bedürfnis nach Erleichterung genau bei der Heerschau zeigen werden. Ergebnis ist allgemeine Unruhe unter den Soldaten, und im schlimmsten Fall müssen sie im Angesicht der Kaiserin ihrem Bedürfnis nachgeben, sofern sie nicht mit einer ausreichend hohen Konstitution gesegnet sind.

Hobart und Retoban haben zudem bei ihrer Anreise eine Fuhre Schwarzkorn (**Schattenlande 210f.**) an den Tross geliefert und in die Küchenzelte verteilt, was die Moral der Truppe weiter senken kann.

Verhindern: Helden halten sich um die zweite Stunde in der Nähe der betroffenen Küchenzelte auf. Pro Zelt wirft jeder Täter eine Probe für *Sich Verstecken* und eine für *Schleichen*.

Bemerken: Bemerken des Narzissengeruchs (*Sinnenschärfe* +8, Riechen), beim eigenen Frühstück (*Sinnenschärfe* +4, Schmecken), Beobachtung von ersten Symptomen in der eigenen Einheit (W6+3 SR nach dem eigenen Frühstück, *Menschenkenntnis* +12, *Heilkunde Gifte* +7)

Reagieren: Nicht alle Einheiten frühstücken gleichzeitig. Sofern die Helden es nicht anders einrichten, waren 2W6 Einheiten zu 25 Soldaten vor ihnen an der Reihe. Sie können das Frühstück für die restlichen Einheiten verbieten, um den Schaden einzugrenzen. Die Kommandanten vergifteter Einheiten können überzeugt werden, ihren Leuten gemeinsames Erbrechen zu befehlen (*Überzeugen* +4 pro Kommandant). Voraussetzung ist, dass das Frühstück der Einheit maximal 6 SR zurückliegt. ABVENENUM oder Speisesegen sind möglich, aber aufgrund der großen Zahl an betroffenen Personen langwierig und kostenintensiv. Durchsuchen der Vorräte kann auch das Schwarzkorn zutage fördern.

Moralschaden: –2 pro vergifteter Einheit; –2 für jede Einheit, die nicht frühstückt (halbiert bei Erbrechen der vergifteten Einheit, geviertelt, wenn Erbrechen insgeheim geschieht); –2, wenn das Schwarzkorn nicht aus dem Verkehr gezogen wird.

Klingendes Spiel

Plan: Fast jede Kompanie verfügt über einen Trommler und einen Pfeifer, an denen sich die Soldaten im Feld orientieren können. Während der Heerschau reitet die Kaiserin mit ihrer Eskorte von Einheit zu Einheit, begleitet vom Rhythmus dieses „Klingenden Spiels“. Bei einer Einheit angekommen, ertönen zwei Fanfaren aus ihrer Eskorte und der Herold verkündet den Namen der jeweiligen Einheit. Insgesamt sechs Fanfaren werden im Trosszelt des Herolds aufbewahrt. Mittels IGNORANTIA verschafft sich Retoban am Morgen der Heerschau Zutritt zu diesem Zelt und wirkt einen modifizierten VOGELZWITSCHERN (RD 11, 7 Stunden) auf drei Fanfaren, sodass sie den Klang einer lauten Flatulenz hervorrufen.

Verhindern: Bewachen des Trosszeltes, Kontrolle der Instrumente vor Beginn der Heerschau

Bemerken: sobald die Heerschau beginnt

Reagieren: Nach dem ersten Lacherfolg werden die Fanfaren ersetzt, doch da die Zeit drängt, findet ohne Intervention der Helden keine Überprüfung der Ersatzfanfaren statt, sodass sich die Peinlichkeit bis zu dreimal ereignen kann.

Moralschaden: –3 pro Fanfarenstoß; –2, wenn keine Fanfaren vorhanden sind

Der Krönungsmantel

Plan: Zu Beginn der Heerschau bittet Bo einen Kobold mittels KOMM KOBOLD um „einen Tanz mit den Kleidern, die er gleich purzeln lassen wird“. Sobald die Kaiserin ihr Ross bestiegen hat, wirkt er einen NACKEDEI auf sie. Ihre Rüstung samt Krönungsmantel und Unterkleidung fällt zu Boden. Der Kobold wird sich mit dem Textil vergnügen, wie und so lange er will. Falls Bo schon gefasst wurde, versuchen Hobart und Retoban das Gleiche mittels MOTORICUS und einem Schwein, das sie heftig in den Schinken piksen und dann rennen lassen, sodass der Mantel durch den Dreck geschleift wird, während sie fliehen.

Verhindern: Beobachten der Zuschauer mit Aufschlägen +12, bei Aufenthalt in der Menge und 1 auf W3 leichter erkennbar

Bemerken: zu Beginn der Heerschau

Reagieren: Koordination zwischen Rohajas magischer Leibwache und den Helden ist notwendig, hier kann es zu Streitigkeiten kommen. Die fliehenden Schurken sollten bei ihrer Flucht entdeckt und verfolgt werden.

Moralschaden: –3, wenn der Mantel zu Boden fällt; –3 pro KR, in der er misshandelt wird; –3 wenn der Mantel ernsthaft beschädigt wird; –3 pro KR, in der die Kaiserin nackt ist.

Zeitplan

Stunde	Verlauf der Heerschau	Sabotageakt
13	Eintreffen der Kompanie „Schädelplatte“	
14	Beginn des Erzählwettbewerbs	
15		
16		
17	Siegerehrung des Erzählwettbewerbs	
18		
19	Abendappell	Diebstahl des Nordheerbanners
20		
21		
22	Beginn der Nachtruhe	Vortrag der Hymne „Wir gewinnen – vielleicht“
23	Entführung des Hofmarschalls	
0	Erster Wechsel der Nachtwache	
1		
2		Vergiftung der Grütze
3	Zweiter Wechsel der Nachtwache	Manipulation der Fanfaren
4	Frühstücksvorbereitungen	Fund der toten Panthergardisten
5	Weckruf, Frühstück	
6		
7	Morgenappell	Fehlen des Hofmarschalls wird bemerkt
8	Antreten zur Heerschau	
9	Beginn der Heerschau	Schändung des Krönungsmantels
10		
11		
12	Ende der Heerschau	

Spurensuche

Meist sind die Schurken im Heerlager und versuchen, im Gedränge unterzutauchen. Tannwirk selbst hält sich in Gallys versteckt, um schnellen Zugriff auf seine Depots zu haben.

1W6 SR nach einer Sabotageaktion kehren der oder die Täter zu Tannwirk zurück, erstatten Bericht und erhalten Nachschub. Der Treffpunkt ist eine dunkle Ecke im südöstlichen Schwefelviertel, zu der sich die Schurken im Schatten der Stadtmauer bewegen. Da sie mit Verfolgern rechnen, gehen sie Umwege und suchen Häuser von bestochenen Gallysern auf.

Wenn sie die Schurken nicht auf frischer Tat ertappen, sollten die Helden sie suchen, indem sie Zeugen befragen. Ob ein Zeuge hilfreiche Hinweise hat, hängt einerseits von den Informationen ab, die die Helden ihm geben können, andererseits von seinem Aufenthaltsort. Jeder Befragung geht eine Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* voraus, modifiziert um typische Vor- und Nachteile. Jede Probe hat einen Malus von 2W6+SO-Gefälle zwischen befragendem Held und dem Zeugen (nur ein Held kann fragen). Dieser Malus kann durch vorteilhafte Bedingungen ausgeglichen werden, wie sie die folgende Tabelle beschreibt. Nur bei Gelingen wird der Zeuge etwas Sinnvolles antworten, andernfalls ist er beschäftigt, ahnungslos oder gar von den Tätern bestochen.

Einfluss	Umstände der Befragung	Bonus
Gassenwissen	Zeuge durch *Gassenwissen*-Probe ausgewählt	TaP*/2
Bestechung	Helden bestechen den Zeugen (und beleidigen ihn damit bei 1 auf W3; *Menschenkenntnis* +4, um das abzusehen)	je Silbertaler +1W6–3; als Malus, wenn Zeuge beleidigt
Auffälligkeiten	Helden nennen besondere Merkmale des Schurken	je 2
Tathergang	Helden nennen Tatzeit oder andere Umstände	je 2
Heimvorteil	Zeuge wohnt oder arbeitet am Standort	3
Guter Standort	Tor des Drachen, *Zum Wilden Eber*, südöstliche Stadtmauer, südöstliches Schwefelviertel	6
Mittelmäßiger Standort	Tatort, Sokramor-Platz und Umgebung, Söldnermarkt, irgendwo im Schwefelviertel	3
Irgendein Standort	Andere Orte in Gallys, andere Orte im Heerlager	0

Besondere Merkmale

Bei der Verfolgung der Schurken kann die Kenntnis bestimmter Merkmale, die sich kaum verbergen lassen, die Suche erleichtern. Allerdings wechselt mitunter die Verkleidung, wenn ein Schurke ein Depot erreicht – insbesondere dann, wenn er weiß, dass er verfolgt wird.



Schurke	Merkmale	Verkleidungen
Tannwirk	Quaddeln, Vollbart, Gesicht vom Steckbrief bekannt	Händler (samtene Patrizierkleidung unter dunkelgrünem Mantel); Werber (Uniform der Kaiserlichen); Bettler (Lumpen mit Kapuze)
Retoban	Blonder Tulamide, Hakennase, klimpernde Ohrringe	Magier (graue Robe, IGNORANTIA); Gaukler (Flickenkostüm in gedeckten Farben); Söldner (Tuchrüstung, Lederhelm mit Maske, Säbel mit auffälligem Griff)
Hobart	Lahmes Bein links, Glatze, im Heer als Feldscher bekannt	Medicus (Lederschürze, grün-blau kariertes Halstuch); Söldner (Krötenhaut, Schaller, brauner Schnurrbart, Perücke); Hofmarschall (Imitation von Salvins Rüstung, IMPERSONA)
Bo	Penetrantes Grinsen, zappelig, widerspenstiges Haar	Hofmarschall (SCHELMENMASKE); Lustknabe (bauch- und schenkelfrei, verwegenes Stirnband); kleiner Tanzbär (HARMLOSE GESTALT)

Sachdienliche Hinweise

Auch der beste Zeuge hat nicht auf alle Fragen eine Antwort. Die folgende Tabelle kann Ihnen helfen, die Helden durch Stadt und Heerlager zu schicken, so lange es den Spielern Freude macht. Ein * bedeutet, dass der Zeuge ein weiteres Merkmal eines Täters beschreiben kann.

1W20	Der Zeuge weiß, …
1	… in welchem Haus / Zelt sich der Täter aufhält.
2	… wo der Täter ein Depot aufgesucht / wen er bestochen hat.
3-4	… wo der Täter vor W6 SR war.
5-6	… in welche Richtung der Täter gegangen ist.
7	… wo der Täter vor W3 Stunden war.
8	… dass der Täter sich umgezogen hat (neuer Hut, Mantel, Kapuze hochgezogen etc.)*
9	… wer den Täter sonst noch gesehen hat.
10	… dass der Täter etwas Bestimmtes gegessen / getrunken hat.*
11	… wen der Täter versehentlich angerempelt hat.
12-13	… dass der Täter versucht hat, ihn zu bestechen.*
14	… wo der Täter einen anderen Täter getroffen hat.*
15-20	… dass er den Helden nicht weiterhelfen kann.

Die Depots

In Zelten und Häusern bestochener Personen lagern die Schurken in Truhen und Säcken Verkleidungen, Bestechungsgelder, Zaubertränke, Heiltränke und Schablonen für gefälschte Befehle (Enttarnen: *Sinnenschärfe* +1W6+9), die Tannwirk innerhalb von 1 SR ausfüllen kann.

Wird ein Depot enttarnt, versuchen alle Beteiligten zu fliehen (Werte wie erfahrener Spießbürger, Seite 179). Den Besitzern wurden je 50+3W20 Dukaten für das Depot bezahlt (in Einzelfällen erwiesen sich Teile davon als BLENDWERK), das Stillschweigen wurde mit anschließenden Todesdrohungen und abgeschnittenen Haarlocken erzwungen. Wird ein Bestochener befragt, sind dessen *Selbstbeherrschung*-Proben zum Widerstand durch Angst um 1W6+4 erleichtert. Redet der Befragte, kann er neben Hobart noch einen weiteren Schurken beschreiben.

Wird einer der Schurken gefasst, lohnt es sich, ihn mittels seiner Schwächen gegen seine Komplizen auszuspielen. Ansonsten wird er versuchen zu fliehen und sie zu warnen.

Ergebnisse

Je nach Spielzeit und Erfolg beim Verhindern von Sabotageakten und Fassen von Schurken erhalten die Helden zwischen **100** und **350 Abenteuerpunkten** sowie drei **Spezielle Erfahrungen** in oft genutzten Talenten oder Zaubern. Hofmarschall von Streitzig kann durch schnelle und effiziente Rettung zu einem engen Verbündeten werden – oder auch zum Feind der Helden, wenn sein Ruf nachhaltig beschädigt wurde oder die Befreiung sehr lange dauerte. Die Auswirkungen der Heerschau auf die Truppenmoral sind im Kapitel **Sabotage** aufgeführt.



Das Heer auf Reisen

Nachfolgende Einteilung entspricht der normalen Marschordnung des Heeres. Üblicherweise reitet dem Heer ein, bisweilen mehrere Fahnenträger voran, um davon zu künden, wer hier reitet. An zweiter Stelle reitet der jeweilige Heerführer, häufig mit seinem Stab, vor allem aber seiner Ehren- und Schutzgarde. Die bedeutendsten Adligen und Würdenträger aus Gilden und Kirchen schließen sich an.
Erst danach folgt das eigentliche, meist in drei „Haufen" aufgeteilte Heer, beginnend mit leichtem Fußvolk und Schützenverbänden. Ihnen folgen Ritter sowie schweres Fußvolk und schließlich die Nachhut mit den technischen Einheiten wie Schanzkompanien, Mauerbrechern und Brückenbauern sowie den Wagen und Packpferden mit Proviant, Zelten, Zusatzwaffen und lebendem Schlachtvieh. Der Tross hängt dem eigentlichen Heerzug mit etwas Abstand nach.

Fahne und Fahnenträger

Neben dem praktischen Nutzen einer Fahne, nämlich im Schlachtgetümmel die Orientierung zu erleichtern, sind die Banner, unter denen sich Heere sammeln, von hoher moralischer Bedeutung. Ihr Verlust, ja schon ihr Senken wirkt häufig demoralisierend, denn es signalisiert das Eingestehen einer Niederlage. Gerade Banner mit Geschichte oder solche, die eigens für einen Schwertzug erwählt und als besonderer Talisman geweiht wurden, sind von hervorgehobenem ideellen Wert und darum unbedingt zu schützen.
Fahnenträger sind daher stets besonders fähige und mutige Streiter, die häufig der leichten Reiterei entstammen. Ihnen obliegt die hehre Pflicht, die „Fahne hochzuhalten", ihren Verlust oder ihre Schändung zu verhindern, und sei es um den Preis des eigenen Lebens. Eine ehrenvolle, vor allem aber sehr gefährliche Aufgabe, die sich möglicherweise für einen verdienten Helden aus Ihrer Runde eignet.

Die Tagesleistung des Heeres hängt maßgeblich vom Wetter und dem vorherrschenden Terrain ab. Unter günstigen Voraussetzungen legt es am Tag zwischen 15 und 20 Meilen zurück. Durch Eilmärsche kann die Tagesleistung auf bis zu 25 Meilen gesteigert werden, diese werden allerdings nur in Ausnahmefällen angeordnet, da die Verletzungs- und Unfallgefahr steigt und die Truppen durch die Anstrengung an Kampfkraft einbüßen.
Günstige Voraussetzungen bedeutet, dass das Heer sich auf einer Reichsstraße oder Straße fortbewegt, das Wetter weitgehend trocken und weder zu kalt, noch zu heiß ist. Sollte es Ihnen Freude bereiten, den Heerzug möglichst realistisch abzubilden, konsultieren Sie die *Tabelle für Reisegeschwindigkeiten* in der Spielhilfe **Geographia Aventurica** (Seite 123).

Tagesablauf im Heer

Die Nächte auf einem Kriegszug sind kurz. Für den Voraustrupp und die Küchenmannschaften enden sie bereits zwischen Travia- und Boronstunde (3 und 4 Uhr). Während Ersterer sich zum Aufbruch rüstet, bereiten Küchenmannschaften die Morgenmahlzeit für das Heer zu.
Der allgemeine **Weckruf** erklingt mit Beginn der Hesindestunde (5 Uhr). In den Feldküchen herrscht bereits rege Betriebsamkeit, doch vor dem Frühstück obliegt es Knappen und Adjutanten sowie dem mitgeführten Gesinde, ihre Herrschaft zu versorgen. Spätestens zwei Stunden nach dem Wecken muss das Heer zum Aufbruch bereit sein. Die Truppen formieren sich, noch während die Zelte abgebaut und verstaut werden, und mit Beginn der Tsastunde (7 Uhr) beginnt der Marsch. Der **Tross** bleibt zunächst zurück, folgt in eingespielten Heeren aber binnen Stundenfrist und meist in Sichtweite zur Nachhut. Je nach Gelände, Witterung und Erfordernis wird um die Praiosstunde eine etwa einstündige Marschpause eingelegt, bei der die Tiere versorgt und die Wegzehrung eingenommen werden. Häufig nutzen die Anführer die Mittagspause zu kurzen Stabsbesprechungen und zur Ausgabe einzelner Befehle.
Derweil ist es die Aufgabe des **Voraustrupps**, das Nachtlager für die kommende Nacht zu suchen und vorzubereiten. Ab der Boron- (16 Uhr) spätestens aber zur Hesindestunde (17 Uhr) muss mit dem Eintreffen des Heeres gerechnet werden. Zumindest das (Ersatz-)Zelt des Heerführers steht bereits und die einzelnen Zeltgemeinschaften sind gemäß Rang und Bedeutung abgegrenzt. Am Rand des Lagerplatzes werden Latrinengruben ausgehoben und in der Umgebung Vorräte besorgt. Auf Reichsgebiet werden diese nach Möglichkeit käuflich erworben und nur in Notfällen requiriert.
Unmittelbar nach Eintreffen des Heeres beginnt der **Lageraufbau**. Mit zunehmender Dauer des Schwertzuges geht dieser immer zügiger vonstatten. Wachdienste werden eingeteilt und gegebenenfalls neue Befehle ausgegeben. Mit Beginn der Ingerimmstunde (22 Uhr) herrscht im ganzen Heer **Nachtruhe**, deren Störung mit empfindlichen Strafen geahndet wird. Gemeinhin begegnen die Wachhabenden Nachzüglern bis zur Rosenstunde (bis 23 Uhr) mit Nachsicht, doch mit ihrem Verstreichen sollte sich besser niemand außerhalb seiner Zeltgemeinschaft antreffen lassen. Je nach Wesen des Heerführers kann dies Leibstrafen (Auspeitschen), das Streichen von Privilegien oder Strafdienst (Latrinen ausheben, Küchendienst etc.) nach sich ziehen.

Zeltgemeinschaften und Feldküchen

Im Zentrum des Lagers erhebt sich stets das Zelt des Anführers, vor dem weithin sichtbar die Heeresfahne aufgepflanzt ist. Um dieses erste Zelt gruppieren sich die Lager begleitender Adliger und Würdenträger. Die Nähe und die Lage zum Anführerzelt geben dem Kundigen Aufschluss über die Bedeutung der hier lagernden Person. Üblicherweise folgen diese **Zeltgemeinschaften** dem gleichen Muster: Die Zelte der unteren Ränge gruppieren sich um das des Anführers, vor dem sein Zeichen gehisst wurde. Die einzelnen Provinzen sammeln sich so unter ihrem Herrscher. Ebenso halten es mitreisende kirchliche und arkane Gruppen.

Den Zeltgemeinschaften ist gemein, dass sie über eigene **Feldküchen** verfügen, die häufig jedoch nur der Versorgung der Führungsriege dienen. Allen anderen Heeresangehörigen bleibt meist nichts anderes übrig, als ihr Essen bei den Garküchen im Tross zu erstehen oder sich selbst etwas zuzubereiten.
Die einzelnen Zeltgemeinschaften sind verpflichtet, das gesamte Lager wie auch ihre Gemeinschaft zu bewachen. So stellt jede entsprechende **Wachmannschaften**.

Der Tross

Unabhängig vom Heer und doch untrennbar mit diesem verbunden folgt diesem der Tross. Hier reisen all jene, die nicht in einer regulären Einheit des Heeres dienen. Neben freien Söldnern (noch) ohne Kontrakt und den Angehörigen jener, die zum Kriegsdienst gezogen wurden, sind dies Abenteurer, vor allem aber Menschen, die von den Bedürfnissen der Kämpfer und deren Begleitern leben.
Der Tross entspricht einer Stadt auf Reisen, einer Gemeinschaft, die bemüht ist, gegen klingende Münze möglichst alle im Heer auftretenden Bedürfnisse zu befriedigen. In diesem Ansinnen nimmt sie gefährliche Reisen in entlegene – und in unserem Fall – verfluchte Lande auf sich. Dies entspringt jedoch nur selten reinem Idealismus oder dem Wunsch, Gutes zu tun, sondern folgt in der Regel bitterer Notwendigkeit. Es sind die Armen und jene, denen es noch nicht vergönnt war, sich niederzulassen, die sich einem Kriegstross anschließen. Oder solche, die Freude an einem unsteten Leben haben, und für die in der Gefahr ein willkommener Reiz liegt. Und so sind die Reihen der ehrlichen Handwerker von Dieben, Zuhältern, bisweilen gar Auftragsmördern und natürlich Spionen durchsetzt.

Es beginnt ...

»[...] am Vorabend des Aufbruchs konnte ich mancherorten beobachten, wie Männer und Frauen sich die Hände reichten, um sich manche Unfreundlichkeit zu vergeben. Dann versicherten sie einander, wie auch gegenüber ihren Anführern, den unbedingten Willen zu jedweder Hilfeleistung, sei es mit Klinge, Hand oder auf andere Weise.
Allenthalben sah ich bei den so zahlreichen Marketendern Söldner und Soldaten, Ritter und Offiziere, wie sie Schutz verheißende Kleinodien erstanden, dass es dem Himmlischen Fuchs sicher eine Freude war. Amulette, Statuetten und Ringe, aber auch Miniaturen berühmter Waffen wurden gehandelt, doch besonders begehrt schien mir heute die an einem roten Band getragene Zwiebel der Feuerlilie. Es hieß, sie mache den Träger hieb- und stichfest, weil sie sich im Angesicht der Todesgefahr in eine schirmende Feuerlohe verwandle. […] Mancher bat mich und meine geweihten Brüder und Schwestern auch, Eide zu bezeugen und zu segnen. So gelobte der Baronett von Pandlaril im Falle seiner heilen Heimkehr alles zu tun, das nötig sei, damit der altehrwürdige Rondratempel zu Anderath wieder geweiht und besetzt werde […].«
—aus der Chronik Der Zug des Schildbanners *des Finglan Ingraht von Rhodenstein, Kriegschronist aus dem Orden zur Wahrung, 1040 BF*

Ein ehrgeiziger Plan – die Zeitleiste der Kaiserin

Die Kaiserin wählte mit dem **21. Ingerimm** einen symbolträchtigen Beginn für ihren Schwertzug. Um noch vor Jahresende in Mendena zu sein, verfolgen sie und ihre Heerführer einen ehrgeizigen Zeitplan. Läuft alles nach Plan und schafft das Heer 15 bis 20 Meilen täglich, kann das Hauptheer, welches der längsten Route folgt, frühestens am **26. Rahja 1039** – dem Tsatag der Kaiserin – vor Mendena stehen. Das Südheer würde dasselbe Ziel bereits am **25. Rahja** erreichen. Das Nordheer bricht erst am 25. Ingerimm in Perainefurten auf und würde Mendena bereits am 23. Rahja erreichen.
All diese Daten entspringen Planspielen, denen einigermaßen begehbare Wege und ein weitgehend reibungsloser Marsch zugrunde gelegt sind. Natürlich ist den Heerführern klar, dass diese Idealvorstellung kaum haltbar sein wird. Dennoch drängen sie von Anfang an auf große Eile. Jeder verlorene Tag rückt die Entscheidungsschlacht in die Nähe der Namenlosen Tage, und dass eine so wichtige Schlacht während dieser götterverlassenen Zeit geschlagen wird, ist undenkbar.
Sollten sich die Heere in Ihrer Kampagne also derart verspäten, dass sie erst nach dem 30. Rahja in Mendena eintreffen, wird die Schlacht frühestens am 1. Praios 1040 BF stattfinden können. In der offiziellen aventurischen Geschichtsschreibung wird der **30. Rahja 1039 BF** als Datum der Schlacht von Mendena gelten.
Untenstehende Zeitangaben sollen Ihnen als grobe Orientierung dienen und entsprechen dem Idealplan der Heeresführungen:

Eckdaten Hauptheer:

21. Ingerimm	Aufbruch in Gallys
28. Ingerimm	Das Heer erreicht/passiert Altzoll
7. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Warunk
14. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Eslamsbrück
25. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Borowein
26. Rahja	Das Heer erreicht Mendena

Eckdaten Südheer:
Bis Warunk reisen Haupt- und Südheer gemeinsam
Zweispaltig setzen

7. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Warunk
17. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Shamaham
22. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Burgheym
25. Rahja	Das Heer erreicht Mendena

Eckdaten Nordheer:

25. Ingerimm	Aufbruch in Perainefurten
1. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Fischbach
5. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Festung Wolfenstein
10. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Milastein
15. Rahja	Das Heer erreicht Ilsur
18. Rahja	Das Heer erreicht/passiert Hugesweier, Weitermarsch querfeldein auf Mendena
23. Rahja	Das Heer erreicht Mendena

Der Aufbruch der Heere in Gallys und in Perainefurten ist einer von vielen, die nun vor den Streitkräften liegen. Dennoch ist es ein besonderes Ereignis mit Symbolkraft. Das gesamte Heer tritt am Vorabend erstmals in voller Montur an, um der Rede der Kaiserin zu lauschen.
Rohaja schwört ihre Gefolgsleute einmal mehr auf den Kampf gegen den Feind, den ruchlosen Verräter Haffax und seine Getreuen, ein. Sie betont immer wieder die hohe Bedeutung des Heerzuges für das Reich, aber auch für die Wiederherstellung der zwölfgöttlichen Ordnung. Ihre Worte sind mit Sorgfalt gewählt und erreichen – auf karmale Weise verstärkt (Segen des Heiligen Hlûthar (**LL 281**), aufgestuft auf Grad VI in einer Variante, die eine andere Person als den Geweihten zum Nutznießer macht, Ritualführer ist Sennmeister Jaakon von Turjeleff) – jeden im Heer. Die das Heer begleitenden Rondrageweihten wirken verteilt über die gesamte Ansprache Göttliche Zeichen (**LL 167**; Donnerhall und Blitzschläge), um den Beistand Rondras greifbar zu machen. Beides bewirkt eine zuversichtliche, in Teilen gar euphorische Stimmung, die die nächsten Tage anhalten wird. Ähnlich gestaltet sich der Vorabend des Aufbruchs in Perainefurten, wo Herzog Bernfried die Truppen auf die bevorstehenden Ereignisse einschwört.

Von Rittern und Edlen

von Rafael Knop

Ort: Baronie Praiosau, Warunkei
Auftraggeber: verschiedene „Edle" von Praiosau
Auftrag: Ansprüche klären und Unstimmigkeiten beseitigen
Zeitliche Einordnung: um den 2. Rahja 1039 BF
Heerteil: Hauptheer, Südheer

„Streitet, Ritter, für die Ehre, für die Götter, für ein freies Darpatien! Kämpft, bis auch der letzte Feind von unserem Boden gefegt wurde! Siegt, und ich werde Euch mit einem Edlengut in meiner Baronie belehnen, sobald diese befreit ist!"
—Ansprache des Barons von Praiosau, Voltan von Firunslicht-Witzeney, gehört vor zahlreichen Schlachten der vergangenen Jahre

Die Baronie Praiosau, westlich von Warunk gelegen, ist seit der Rückkehr des Dämonenmeisters fest in der Hand der dunklen Schergen. Der aufrechte Herr des Landes, Baron *Voltan von Firunslicht-Witzeney*, der nach dem Verlust seiner Baronie über wenig Mittel verfügte, stritt in vorderster Front für Darpatien und gegen die Besetzer der östlichen Lande. Er versprach Dutzenden von Rittern und Offizieren, dass ihr Einsatz mit einem Edlengut belohnt würde, wenn er dereinst wieder Herr von Praiosau sein sollte. Tatsächlich verfügt die Baronie nur über zwei Edlengüter, und so kommt es, dass bei der Befreiung durch das kaiserliche Heer mehrere „Edle" ihren Anspruch geltend machen wollen. Die Ritter sorgen mit ihren Forderungen für Unruhe und halten ihre Lanzen zurück, wodurch sie die Heeresordnung stören.
Dem Heerzug haben sich sechs vermeintliche Edle angeschlossen, die unterschiedlich an die Sache herangehen: während Wallgrim, Ademar und Ismena auf eigene Faust versuchen, das Edlengut Aarentann zu besetzen, suchen Dythlind, Eslam und Firunian einen Wettstreit, um den Herrn von Buchenau zu küren. Dabei wenden sie sich an die Helden, damit diese vermitteln. Findige Helden können selbst mit in das Ringen um das Edlengut einsteigen.



Der Baron von Praiosau

Im Folgenden wird der Aufenthaltsort des Barons, der mit seinen Handlungen für den Zwist verantwortlich ist, nicht weiter thematisiert. Es liegt an Ihnen, lieber Meister, ob er sich dem Heer angeschlossen hat und vor Marschall Alrik zitiert wird und zähneknirschend einen der leer ausgehenden Edlen mit einem Junkergut belehnen muss – oder ein solches sogar an die Helden fällt, wenn diese sich besonders bewährt haben. Genauso ist es möglich, dass der Baron noch im Rommilys weilt und von der Episode nichts mitbekommt.

Bei den Anspruchserhebenden handelt es sich um folgende Personen:
- *Ademar von Binsböckel* (Anfang 30, Draufgänger) ist ein darpatischer Ritter, der lange geduldig war, nun aber beansprucht, was sein ist.
- *Ismena von Erlengrund* (Mitte 30, ruhig) ist eine Hauptfrau der Reichsarmee, die stets für das Gute stritt. Ademars Ungerechtigkeit bringt bei ihr das Fass zum Überlaufen.
- *Wallgrim von Sturmfels* (Ende 40, Frauenheld) ist ein langjähriger Waffengefährte des Barons und kennt Ademar von früher. Beide können sich nicht leiden.
- *Dythlind von Firunslicht* (Mitte 20, zurückhaltend) ist eine Ritterin, die erst nach dem Jahr des Feuers vom Baron „ihr" Edlengut versprochen bekam. Sie weiß, dass sie gegen die anderen Aspiranten kaum Chancen hat und baut so auf ihr Glück im Wettstreit.
- *Eslam von Grünenfels* (Anfang 30, stets gut gelaunt) hat niemals für den Baron gekämpft, aber von dessen Versprechungen gehört. Der Streuner gibt sich als Ritter aus und hofft auf ein besseres Leben.
- *Firunian von Ochs* (Anfang 50, gemütlich) ist ein in die Jahre gekommener Ritter, der dem Brannt mittlerweile etwas zu häufig zuspricht.

Die Belagerung von Aarentann
Sobald der Heerzug Praiosau erreicht, verlässt Wallgrim mit einer Handvoll Getreuer das Heer und sucht den kleinen Weiler Aarentann auf. Er versucht, den Wehrturm zu besetzen, unterschätzt dabei aber den bisherigen Herrn des

Turmes, Räuberhauptmann *Hagen Neunfinger* (Ende 30, linker Daumen fehlt), und wird von ihm gefangen genommen. Etwa zeitgleich erfährt Ademar, dass Wallgrim Aarentann besetzen will und bricht mit seinen Männern auf, um Wallgrim den Turm anzunehmen.
Als Hauptfrau Ismena das Verschwinden der beiden bemerkt, meldet sie dies pflichtbewusst Marschall Alrik vom Blautann. Dieser ist über die Eigenmächtigkeiten der Ritter sichtlich verärgert und beauftragt die Helden, die beiden Ritter zu ihm zu bringen.

Zu einfach?



Falls Sie den Helden das Leben schwerer machen wollen, wird der Turm nicht von Räuberhauptmann Hagen, sondern von der untoten Ahnin *Kaldirai die Bleiche* (Thargunitoth-Paktiererin im Fünften Kreis der Verdammnis, siehe das Abenteuer **Totenlichter** aus dem **Aventurischen Jahrbuch für das Jahr 1035 BF**) gehalten. Innerhalb des dunklen Turms lauern dann Heerscharen von Untoten, und der Kampf gegen die Ahnin sollte eine echte Herausforderung für die Gruppe sein.
Ebenso können sie die Helden auf ihrem Weg nach Praiosau auf die Dämonin Cha'Muyan (ebenfalls aus **Totenlichter**) treffen lassen, die immer noch in der Brücke über die ehemalige Reichsstraße gebunden ist.

Als die Helden Aarentann erreichen, lagert Ademar mit zwanzig Waffenknechten vor dem etwa 60 Einwohner zählenden Weiler. Schauen sich die Helden um (Proben auf *Sinnenschärfe* und *Kriegskunst*), so stellen sie fest, dass der Wehrturm durch die Räuberbande, die mehr als ein Dutzend Schurken zählt, gut gesichert ist und einer Belagerung mehrere Tage standhalten wird. Zudem erfahren sie, dass Wallgrim dort gefangen gehalten wird. Kurz darauf trifft auch Ismena mit einer Lanze Soldaten ein. Sie möchte durch ihr beherztes Eingreifen ihre Position legitimieren.
Die Helden können beide dazu bewegen, miteinander gegen den Räuberhauptmann vorzugehen und Wallgrim zu befreien (*Überreden*-Proben).
Eine Befreiung Wallgrims und Gefangennahme des Räubers kann wie folgt ablaufen:

- Hagen und der gefangene Wallgrim halten sich im Wehrturm auf, der nachts nur mäßig bewacht ist. Fliegende Helden oder solche, die den Turm erklimmen können (drei *Klettern*-Proben mit Aufschlägen +3, +6 und +9), finden auf dem Plateau zwei müde Wachen vor, die allerdings ohne Lärm ausgeschaltet werden müssen, damit die Falltür nach unten nicht versperrt wird. Weitere vier Personen, von denen zwei Wache halten, sind im Geschoss darunter, ehe die Helden die Kammer des schlafenden Räuberhauptmanns erreichen können.
- Hören sich die Helden um und sind dabei überzeugend (8 TaP* aus einer *Überreden*-Probe), berichten Dörfler von einem alten Fluchttunnel, den die Helden einfach finden können, aber mit etwas Arbeit wieder gangbar machen müssen (*Bergbau*-Probe +3). Damit gelangen sie schnell durch den Keller des Turms zum gefangenen Wallgrim.

Beim Kampf um den Turm stirbt Wallgrim, als er sich in einen tödlichen Streich gegen Ademar, Ismena oder einen der Helden wirft. Ismena bekommt ob ihrer Umsicht von Marschall Alrik eine weitere Karriere im Heer in Aussicht gestellt, sodass sie das Edlengut ablehnt und letztlich Ademar von Binsböckel Herr von Aarentann wird.

Der Wettstreit um Buchenau
Haben die Helden den Konflikt um Aarentann unblutig gelöst, wenden sich auch die anderen „Edlen" an sie (ansonsten können Sie die Helden über einen Stellvertreter ins Spiel bringen). Dythlind, Eslam und Firunian sehen sich jeweils als rechtmäßige Herren von Buchenau an und haben bereits vereinbart, dass sie einen Wettstreit um das Gut durchführen wollen.
Während Dythlind Lanzengang oder Schwertkampf favorisiert, wird dies von den anderen abgelehnt. Firunian schlägt ein Trinkspiel vor, während Eslam sich für einen Minnewettstreit ausspricht. Den Helden sollte beim Gelingen einer einfachen *Menschenkenntnis*-Probe klar sein, dass jeder der drei jeweils klarer Favorit in „seiner" Disziplin wäre, sodass es kein ritterlicher Wettstreit wäre.
Suchen die Helden das Gespräch mit den Rivalen, ihren Untergebenen oder ihnen bekannten Personen aus dem Heerzug, so können sie Folgendes in Erfahrung bringen (jeweils durch Proben auf *Menschenkenntnis*, *Betören*, *Überreden* oder auch *Zechen*, die jeweiligen TaP* dürfen addiert werden):

- Dythlind will das Edlengut für sich gewinnen und hat viel davon erzählt (3 TaP*), ist aber pragmatisch und wird einem einigermaßen gerechten Wettstreit zustimmen (7 TaP*). Die Aussicht auf Ruhm und Ehre durch Aktionen im Heerzug könnte sie vom Gedanken, das Gut erringen zu wollen, abbringen (12 TaP*). Sie ist passionierte Boltanspielerin (10 TaP*).
- Eslam hat bereits einigen seiner Leute Versprechungen als Edler gemacht und braucht daher Titel und Gut (5 TaP*), für viel gutes Geld würde er aber zurückstehen (10 TaP*). Seine freie Zeit verbringt er mit dem Boltanspiel (3 TaP*).
- Firunian möchte das Gut als Ort für seinen Lebensabend, das Ende eines ruhmreichen Lebens als Ritter (5 TaP*). Er will das Gut unbedingt erringen, wird die Konditionen eines Wettstreits und dessen Ergebnis aber akzeptieren (8 TaP*). Er ist des Öfteren beim Tross zu sehen, wo er sich im Boltanspiel übt (6 TaP*).

Mit diesem Wissen könnten die Helden den Wettstreit umgehen, etwa indem sie an Dythlinds Ehre appellieren und den alles überstrahlenden Ruhm des Feldzuges gegen Haffax schildern. Zwischen den beiden anderen könnten sie eine Übereinkunft vermitteln, sodass Firunian das Gut bekommt und aus dem Besitz Eslam auszahlt. Genauso können die Helden Eslam als Hochstapler entlarven, wenn ihnen *Menschenkenntnis-* und *Etikette*-Proben gelingen: Eslam ist kein Ritter und kennt nicht alle Gepflogenheiten des Adels!
Alternativ können die Helden feststellen, dass alle drei eine Gemeinsamkeit haben: das Boltanspiel! Gelingt einem Helden eine *Sagen/Legenden*-Probe, so hat er die Geschichte gehört, dass einst die Markgrafschaft Winhall für ein gewonnenes Boltanspiel an Raidri Conchobair gegangen sein soll. Wieso also nicht bei einem Edlengut ebenso verfahren?

Es bedarf wenig Überzeugungsarbeit, um die drei an den Spieltisch zu bringen und dort das Schicksal des Edlengutes zu klären. Die drei bestehen darauf, dass die Helden genau überwachen, ob falsch gespielt wird. Hat ein Held geschickt verhandelt oder selbst berechtigte Interessen, wird er mit finsteren Blicken eingeladen, am Tisch mitzuspielen – und bei einem Sieg das Edlengut zuerkannt bekommen!
Sie, lieber Meister, können entweder das Ergebnis kurz auswürfeln (für jeden Teilnehmer drei IN-Proben; Dythlind hat IN 14, Eslam IN 15 und Firunian IN 14) oder Ihre Helden selbst in die Rollen der Anwärter stecken und beim Boltan – der aventurischen Variante des Pokerns – das Schicksal des Edlenguts entscheiden!

Das Heer wartet nicht!
Haben die Helden die Probleme in Praiosau gelöst, können sie wieder zum Heer aufschließen und sich den folgenden Aufgaben widmen. Die erfolgreiche Vermittlung in Praiosau ist **150 Abenteuerpunkte** wert, zudem eine **Spezielle Erfahrung** in einem passenden Talent wie z.B. *Überreden*. Auswirkungen auf die Heeresmoral ergeben sich nicht.

Verlorene Banner

von Melanie E.C. Meier

Ort: Krytzdorf bis ins Grenzgebiet Transysiliens (vor allem die Baronien Kaiserlich Oberdarpatien und Münzenberg)
Auftraggeber: Prinz Jarlak von Ehrenstein in Vertretung von Kaiserin Rohaja, bzw. des Reichsgroßgeheimrats Rondrigan Paligan
Auftrag: Baron Tizian von Wulfsgau zu Kohlrungen samt Getreue finden und zurückbringen, um Gerüchten entgegenzuwirken, der Tobrier sei ein Renegat; die Moral des Heeres schützen
Zeitliche Einordnung: um den 9. Rahja 1039 BF
Heeresteil: Hauptheer, Südheer

„Im fahlen Lichtschein war es, als strecke sich zunächst die Schnauze eines großen schwarzen Wolfes hervor. Während sich jedoch der Rest der Gestalt aus der Dunkelheit schälte, erkannte ich die Silhouette eines Mannes. Lediglich der Helm seiner Rüstung bestand aus einem Wolfskopf mit hochgezogenen Lefzen und grausam gefletschten Zähnen, die im Dämmerlicht beinahe lebendig wirkten. Scharf sog ich die Luft ein, als mir gewahr wurde, wer mir hier gegenübertrat: Arngrimm von Ehrenstein, selbst ernannter Herrscher über das Transysilien genannte Tobrien. Bei Firun! Verflucht soll er sein auf ewig!
Schon holte ich Luft, meine Mitstreiter zu wecken, da deutete die verzerrte Gestalt des Verderbten auf eben jene. Seine Stimme glich einem dunklen Knurren: „Weck sie nur auf, Welpe! Sie sollen bezeugen können, welches Angebot ich eurer Kaiserin zu unterbreiten habe."
—Jarlak von Ehrenstein nach einem Erkundungsritt bei Krytzdorf, zeitgenössisch

Verlorene Banner ist ein Kurzszenario, dessen Kern das Anliegen Arngrimms von Ehrenstein ist, von der Kaiserin als rechtmäßiger Herzog Tobriens anerkannt zu werden. Baron Tizian von Wulfsgau wird im geheimen Auftrag des Reichsgroßgeheimrats entsandt, um Informationen über Arngrimm von Ehrenstein zu sammeln und herauszufinden, welche Heerhaufen sich an der Grenze zu Transysilien bewegen. Ebenso soll er versuchen, Widerstandsgruppen in den nahe gelegenen Gebieten aufzuspüren, mit ihnen Kontakt aufnehmen und so eine direkte Kommunikation mit dem Stab der Kaiserin ermöglichen.

Ein Blick hinter Ymras Schleier – Was bisher geschah

Der dunkle Herzog Arngrimm, von Borbarads Gnaden Herrscher Tobriens, hat der Kaiserin durch die ehemalige Gräfin von Baliho, Praiodane von Falkenstein, ein Angebot unterbreiten lassen, dass unglücklicherweise zuerst Rondrigan Paligan erreichte: Arngrimm ist bereit, Rohaja als seine Kaiserin zu akzeptieren, ihr das kaiserliche Allod Oberdarpatien zurückzugeben und mit seinen Schwarzen Rittern Schützenhilfe gegen Haffax' Truppen zu leisten, wenn Rohaja im Gegenzug seine Herrschaft als Herzog Transysiliens mit allen Rechten und Pflichten anerkennt.
Rondrigan spielt mit dem Gedanken, die Ortskenntnis und die brutale Effektivität der Schwarzen Ritter wirklich zu nutzen, um der Ordnung der Heerhaufen der Fürstkomturei

Der Kaiserin Gnade

Mit Praiodane von Falkenstein hat der Dunkle Herzog eine tragische Gestalt des mittelreichischen Hochadels als Botin gewählt. Die heimliche Geliebte Answins von Rabenmund fiel, weil sie ihren Geliebten nicht verraten, noch verlassen wollte. Praiodane wurde zur Reichsverräterin und ging in die Kerker auf Rulat, wo Borbarad sie fand und zwang, ihm zu folgen.
Nun ist die ehemalige Gräfin alt und sie nutzt den Botengang, zu dem der Ehrensteiner sie zwang, um sich der Kaiserin per Kniefall auszuliefern, nachdem sie ihre Botschaft überbracht hat. Sie ergibt sich der Gerechtigkeit Rohajas, die davon vollends in Anspruch genommen wird. Nach eingehenden Gesprächen mit der Falkensteinerin und ihren spirituellen Beratern begnadigt Rohaja die Bittstellerin schließlich. Praiodane von Falkenstein hat damit erreicht, wovon sie kaum zu träumen wagte, derweil die Kaiserin ihren Ruf als gerechte und gnädige Herrscherin ausbaut und diese Geste als Signal an andere, in den Schattenlanden verbliebene, Verräter aussendet: aufrichtig Bereuenden wird die Gnade des Kaiserheils zuteil! Praiodane von Falkenstein hingegen stirbt noch in derselben Nacht friedlich im Schlaf.

einen Tiefschlag zu versetzen. Er ist sich aber sicher, dass er Rohaja nicht einmal dieses Gedankenspiel vorschlagen kann und fürchtet zudem, dass zu viele Wechselbälger ähnliche Angebote unterbreiten würden, würde sein Plan publik, um ihre Macht zu sichern. Rondrigan nutzt den Umstand, dass Rohaja durch das Kommen der Falkensteinerin abgelenkt ist, und entscheidet in dieser Sache eigenständig. Er geht unbequeme, eigene Wege, um Rohajas Schwertzug zum Erfolg zu führen.

Rondrigans Plan – Erster Teil

Rondriganwill zum Schein auf Arngrimms Angebot eingehen, und setzt zeitgleich mehrere Pläne in Gang. Er ist sich sicher, dass Arngrimm dem Heer in den Rücken fallen wird, wenn sein Angebot abgelehnt wird. Ebenso ist er sicher, dass Rohaja die Offerte ausschlagen wird. Rondrigan aber glaubt, einen Teil des Problems zu umgehen, indem er den ehrgeizigen und tatendurstigen tobrischen Herzogensohn Jarlak ausschickt, um mit seinem entfernten Oheim zu verhandeln. Rondrigan baut darauf, dass entweder Familienbande siegen oder Bluthass seinen Plänen Vorschub leistet und Arngrimm sein wahres Gesicht zeigt.

So sieht der junge Erbprinz sich zum ersten Mal in der Lage, selbst handeln zu dürfen, eine Gelegenheit, die er nutzen will, um seinen tatenlosen Vater zu beschämen. Jarlak brennt darauf, sich zu bewähren, um allen Zweiflern, aber auch seinen Freunden Tsayan und Folkwin zu beweisen, zu welch großartigem Herrscher er heranwachsen wird. Das Treffen mit Arngrimm jedoch scheitert: Jarlak ist zu aufgebracht, weil er den Wulfenthron auf dem Ehrenstein zurückgewinnen will, und der dunkle Herzog steht zum Zeitpunkt des Treffens zu sehr unter dem Einfluss seiner Perilax-Rüstung Widar-Amash, die er eigens zu diesem Treffen angelegt hat. Als die Lage eskaliert, ziehen sich die Ehrensteiner zurück und viele ihrer Getreuen finden den Tod in heißer Raserei und kaltem Zorn.

Nach seiner Rückkehr wird auf Jarlaks Rat hin sein Freund, der junge Baron *Tizian von Wulfsgau* entsandt, um in geheimer Mission mögliche Übel auszuloten, Gefahren abzuschätzen und auch Kontakt zu den tobrischen Freischärlern aufzunehmen – Rondrigans Agenten in Tizians Tross sollen zudem versuchen die tatsächlichen Gefahren, die von den transysilischen Heerhaufen ausgehen, zu identifizieren.

Rondrigans Plan – Zweiter Teil

Trotz strengster Geheimhaltung verbreiten sich im Heer alsbald Gerüchte über Arngrimms Angebot. Rohaja schäumt vor Wut über dessen Anmaßung und sucht schnellstens alle Stimmen zu ersticken, die behaupten, das Ziel des Feldzugs liege nicht darin, Tobrien zu befreien, sondern den Usurpatoren Anerkennung anzubieten.

Das Verschwinden des Barons mit seinen Vasallen bleibt natürlich auch nicht unbemerkt. Ein Agent Haffax', *Kardo Britzigenroth*, nutzt das entstehende Gerede und beginnt gezielt Gerüchte zu streuen, der Baron sei zu Arngrimm übergelaufen und plane mit diesem einen Angriff. Jarlak stellt sich vehement auf die Seite Tizians und der Kaiserin; Rondrigan sieht seine Pläne zur Gänze aufgehen.

Die Unruhen im Heer verstärken sich zusehends und beginnen, dessen Moral zu schwächen. Dass ein ganzes Banner gestandener Tobrier sich Arngrimm andient, ist ein herber Verlust für alle Aufrechten im Heer, zumal weder Herzog Bernfried von Tobrien noch seine Gattin Walpurga von Weiden vor Ort weilen, um solchen Anwürfen tatkräftig entgegenzutreten – Jarlak als Erbprinzen und bisher nicht gegürtetem Ritter stehen viele Adlige skeptisch gegenüber (eine Tatsache, die der Junge nicht vergessen wird).

Nach seiner Rolle als Stellvertreter Tobriens während der Heerschau hält die Kaiserin es für klug, den tobrischen Erbprinzen Jarlak damit zu beauftragen, Baron Tizian eine weitere Gruppe hinterherzuschicken, um diesen möglichst schnell zurückzuholen und alle Gerüchte zu zerstreuen. Zusätzlich beauftragt Jarlak die Helden, die Freischärlergruppe *Efferdanenbanner* zu finden und zur Mitarbeit zu bewegen. Diese führen eines der tobrischen Insignien, das alte Ehrensteiner Wappenbanner der Herzogin Efferdane, seiner Mutter, das seit der Eroberung von Ysilia verloren ist.

Der Weg ins Abenteuer

Jarlak von Ehrenstein beauftragt einige Getreue, Recken zu finden, die nicht dem Heer angehören, aber dennoch einem Geheimauftrag oder besser einer Kommandoaktion gewachsen sind. Er lässt ihnen ein Dokument überbringen, das sein persönliches Siegel trägt. Darin beordert er sie auf dringenden Befehl und unter der Prämisse des Stillschweigens in das Feldherrenzelt der tobrischen Herzöge.

Der Erbprinz Tobriens versichert sich zunächst der Gefolgschaft und der Verschwiegenheit der Helden, bevor er ihnen den Auftrag erteilt und sie über die Geschehnisse informiert. Da bisher noch keine Nachricht von Tizian eingetroffen ist, kann Jarlak den Helden als Anhaltspunkt nur seine geplante Route bis zur Grenze mitteilen sowie Ort und Art des geplanten Kontakts zu den Freischärlern in einem frei festzulegenden Dorf in Transysilien. Auch Jarlak ist an den Truppen Arngrimms interessiert, ahnt aber nicht, dass Agenten Rondrigans seinen Freund begleiten.

Das Hauptheer lagert zur Zeit der Anwerbung am östlichen Waldrand bei Krytzdorf. Von hier aus müssen die Helden nur immer dem Pfad Richtung Radil bis zur Grenze zwischen Kaiserlich Oberdarpatien und Münzenberg folgen.

Der Gerüchte Herr

Sollten die Helden auf die Idee kommen, den Gerüchten um eine Desertion bereits vor ihrem Aufbruch nachzugehen, können sie durch Befragen einiger Vasallen des tobrischen Herzogs sehr leicht herausfinden, wer der hauptsächliche Verursacher der Gerüchte ist und wo er sich befindet (Proben auf *Überzeugen* +2; für den Falle magischer Befragungen gilt MR 4). *Kardo Britzigenroth*, ein Agent der „Roten Samthand" *Cordovan von Tannwirk* (siehe Seite 51), hat sich keine Mühe gegeben, seine Spuren zu verwischen oder unerkannt zu bleiben. Er ist sich sicher, dass Gerüchte zu verbreiten keine Straftat darstellt, übersieht dabei einerseits die aufgeheizte Stimmung und überschätzt andererseits seine rednerischen Fähigkeiten.

Sollten die Helden ihn nicht selbst aufspüren, wird er einen Tag nach der Abreise der Helden von Agenten Rondrigans

und Getreuen Jarlaks ergriffen. Er wird unter einem Vorwand gefangen gesetzt und aus dem Verkehr gezogen. Wählen Sie bei einer möglichen Auseinandersetzung mit Kardo passende Werte für ihn aus dem **Anhang**.

Von Krytzdorf nach Radil und weiter

Der Weg von Krytzdorf nach Radil führt die Helden am Radrom entlang. Das Land wirkt auch hier, im nördlichsten Teil der Warunkei, ausgezehrt und verkümmert. Das Wasser des Radrom schmeckt nach Asche und stillt zwar den Durst, birgt aber keinerlei Erfrischung. Es hinterlässt einen schalen Geschmack sowie ein trockenes Gefühl auf der Zunge.

Immer wieder stoßen die Helden auf pervertierte Flecken, können aber auch erkennen, dass das Land sich bereits zu erholen scheint. Gerade deshalb gilt es, Vorsicht walten zu lassen. Der Genuss von Früchten scheinbar erholter Gewächse führt bestenfalls zu Magengrimmen. Der Verzehr eines erkrankten Tieres hat Folgen (–2 LeP, dazu keine Regeneration für drei Tage, Erkennen: *Pflanzenkunde*-Probe +6; *Tierkunde*-Probe +8, Hilfstalente sind *Alchimie +2* oder *Magiekunde* +4).

Die Bevölkerung ist misstrauisch und geht Fremden so gut wie möglich aus dem Weg. Durch die ständig wechselnden Machtverhältnisse in diesem Teil der Warunkei ist sie vollkommen auf sich allein gestellt. Die einen ertragen dies mit stoischer Gelassenheit, andere wiederum sind fahrig und voller Unruhe.

Im nahen Grenzgebiet zu Transysilien wird dies anders. Treffen die Helden hier auf Anwohner, müssen sie feststellen, dass diese sich zwar vor der Obrigkeit fürchten, sich aber unter der Führung Arngrimms sicher fühlen. Dies verstärkt sich, je weiter die Helden ins Landesinnere vordringen.

Nachfolgende Szenen können Sie nach Belieben einstreuen:

- Die Helden treffen auf W6 marodierende Söldner aus dem führerlos gewordenen Haufen der *Wehrheimer Löwen*. Können sie die Angreifer abwehren und die Bedrängten/den Hof vor Schaden bewahren, besteht hier bereits die Möglichkeit, Kontakt zum Widerstand zu erlangen.
- Ein mächtiger Hirsch mit schwarz glänzendem Geweih kreuzt den Weg der Helden. Wird das Tier auf sie aufmerksam, geht es zum Angriff über (*Wildnisleben*-Probe +7, um nicht bemerkt zu werden). Seine Augen glimmen rot, sind wild und voller Bosheit. Neben Fangzähnen verfügt der Hirsch über eine *Resistenz gegen profane Waffen*. Er gibt erst auf, wenn das Blut eines Helden sein Geweih benetzt oder er selbst tödlich verwundet wird.

Nagrachhirsch
INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 50
RS 2* **KO** 18
Stoß: AT 14 **TP** 1W6+4 **DK** H
Biss: AT 11 **TP** 1W6+3** **DK** N
GS 18 **AuP** 60 **MR** 3 / 9
Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 2W6+4), Gezielter Angriff / Niederwerfen (7), *Resistenz gegen profane Angriffe, **zuzüglich einer Krankheit (nach Wahl, **WdS 154f.**) gemäß dem Dienst *Infektion* (**WdZ 183**)

- Die Helden gelangen in einen Weiler, der eben erst gebrandschatzt wurde. Während die letzten Rauchschwaden gen Himmel steigen, können sie beobachten, wie einige Bewohner mit ihren Bündeln Richtung Transysilien ziehen. Dort erhoffen sie sich Sicherheit und Schutz.
- seit dem Verschwinden *Leomars vom Berg* gibt es vermehrt Patrouillen und Aufklärungsritte von Arngrimms Leuten, um mögliche Übergriffe auf die Grenzen Transysiliens im Keim zu ersticken.

Um ihren Auftrag nicht zu gefährden, sollten die Helden sich im Verborgenen halten. Werden sie in einen Kampf verwickelt, ist es nur eine Frage der Zeit, wann Arngrimm von ihren Absichten erfährt. Sollten die Helden bereits auf dem Hinweg die Aufmerksamkeit des Usurpators erregen, werden sie auf dem Rückweg von zusätzlich 10+2W6 Schwarzen Rittern (**Schattenlande 41**, Werte Seite 181) attackiert.

- Die Helden werden Zeuge, wie einer von Sokramors Hetzern (**Schattenlande 42**, Werte Seite 182) einen jungen Mann stellt. Der versucht sich zur Wehr zu setzen, und einmal gelingt ein FULMINICTUS (Magiekunde +4, dilettantische Version des Kampfzaubers). Seine Gegenwehr scheitert aber schlussendlich daran, dass der karmanthisch anmutende Gefährte des Hetzers ihm an die Kehle springt, ihn festnagelt und jede Konzentration stört. Der junge Mann ist Kostel Paranin, ein Magiedilettant aus den Reihen der tobrischen Freischärler, der hervorragend für die Kommunikation mit dem Stab Rohajas geeignet ist. Greifen die Helden ein und bewahren den jungen Mann vor der Gefangennahme, müssen sie ihn zwar später nicht extra befreien, haben aber dafür auf dem Rückweg gleich drei von Sokramors Hetzern auf der Spur.

Kostel zeigt seine Dankbarkeit, indem er den direkten Kontakt zu den Freischärlern herstellt und sich für die Helden verbürgt, das kann ihnen unmittelbaren Zugang zu den Anführern verschaffen und vereinfacht die Verhandlungen sehr.

In der Wolfshöhle

Ein Ziel der Helden muss es sein, so viel über die tobrischen Freischärler in Erfahrung zu bringen wie möglich. Es gibt mehrere Gruppen, die sich den selbst ernannten Herrschern Transysiliens, Yol-Ghurmaks und der Fürstkomturei bis zum letzten Atemzug entgegenstellen. Jede von ihnen hat eigene Absichten sowie ausgewiesene Gegner, aber alle sehnen sich nach einer Zeit zurück, in der Herzog Kunibald, mithin also der Großvater Jarlaks, die Lande uneingeschränkt regierte.

Mittel und Wege der Kontaktaufnahme

Sollten die Helden Kostel bereits bei sich haben, ist eine Kontaktaufnahme zu den Freischärlern schnell erledigt. In Grul'gamor angekommen, spricht der Jüngling bei Ritter Ridewald vor und bittet dann seinen Anführer, den anwesenden Baron Tizian sowie einen der Helden jeweils einen persönlichen Gegenstand in seine Obhut zu übergeben. Auf diese Weise, so versichert er, wäre es ihm möglich, eine Kommunikation (unzweifelhaft auf magischem Wege) auch über größere Entfernungen zu gewährleisten.



Tobrische Freischärler

Sind die Helden Kostel noch nicht begegnet, sollten Sie in den Dörfern, die sie durchqueren, immer wieder Freischärler positionieren, die ihnen auf den Zahn fühlen. Allerdings müssen Ihre Helden Kostel dann später aus den Klauen von Arngrimms Schergen befreien, was sie einen weiteren Tag kostet. Sokramors Hetzer führt seine Beute, also Kostel, der immer wieder versucht, seine Kommunikationsgabe zu nutzen, querfeldein in Richtung Yol-Ghurmak, sodass die Helden ihn stellen und zur Strecke bringen können. Ritter Ridewald ist grob über die Richtung informiert, in die der Junge verschleppt wird, und kann die Helden dahin gehend beraten. Nach der Befreiung Kostels, immer aber nach einer gelungenen *Überreden*-Probe +10 (modifiziert je nach Bekanntheitsgrad der Helden in Tobrien; z.B. Wolfsspangenträger –4) kann es den Helden gelingen, das Efferdanenbanner (sowie weitere Gruppen) dazu zu bewegen, sich dem Heer anzuschließen. Die Helden übernehmen dann das Geleit zum kaiserlichen Hauptheer.

Wider das Triumvirat

Spätestens durch die Befreiung Kostels sollte es den Helden gelingen, zu einer der Freischärlergruppen Kontakt aufzunehmen und sich in ihren Augen als vertrauenswürdig zu beweisen.

Sollte es Ihnen besser ins Konzept passen, Ihre Helden weitere Aufgaben erledigen zu lassen, um ihre lauteren Absichten zu beweisen (als Ideen seien hier genannt: Beseitigung eines nagrachpaktierenden Gutsherren, Säuberung einer charyptoid-dämonisch verseuchten Quelle, Rettung eines Druiden, der einen alten Wald schützte, aus den Händen von Agrimoth-Paktierern), werden sie erst nach einer solchen Queste zu den unterirdischen Ausläufern einer vergessenen Trollfeste geführt. Haben Sie kein Szenario zur Hand, dass Ihren Helden direkten Kontakt zu den Gesuchten ermöglicht, können Sie in den Wegtavernen der Region mit *Überzeugen*-Proben +12, pro vorausgegangener von den Freischärlern positiv bewerteter Aktion –2, Nennung von Jarlaks oder Tizians Namen –1, einen Kontakt zu Ansprechpartnern herstellen.

Tobrische Freischärler

Tobrische Freischärler tendieren dazu, sich entweder nach gängigen Wappentieren (Wolf oder Wulf, Eber oder Keiler, Bock oder Widder) zu benennen oder sich auf mythische Lokalheilige zu berufen, die häufig in Verbindung zu Firun oder Travia stehen. Auch Anführer, die sich heldenhaft geopfert haben, oder Personen, die durch die Hände von Borbarads Schergen gefallen sind, werden häufig im Namen geführt. Die Anführer der Freischärler können dabei unterschiedlichsten Motivationen folgen:

- Die pfeiferauchende Dorfälteste *Dissa* (*969 BF, weiße Haare, schwarze Augen, gebeugt aber ungebrochen) von der *Gänseschar* gewährt in Travias Namen allen Fremden und Verfolgten Gastung, die einen Eid auf die Zwölfgötter schwören.
- Der abgehalfterte Ritter *Kuno* (*984 BF, graubrauner Haarkranz, braune Augen, beleibt und von großer Körperkraft) von *Kunibaldsehr*, träumt von vergangenem Ruhm. Er will sein Schwert ins Blut von Tobriens Feinden tauchen und wieder seinen Platz an des Herzogs Tafel einnehmen.
- Der verbitterte Halbelf *Jandricon* (*998 BF, schwarze Mähne, violette Augen, unstet und knochig) von den *Keilerhauern* will Rache für seine getötete Frau.
- Das Bestreben der freien Jägerin *Sela* (*1010 BF, brauner Pferdeschwanz, grüne Augen, hager und behände) vom *Widdersprung* ist es, ihr Dorf in den Dogulauen zu schützen.

Zögern Sie nicht, selbst eine passende Gruppe, die gerne auch mit Berühmtheiten wie Kanzler *Delo von Gernotsborn*, Baron Tremal von Dunkelstein oder Marschall Frankwart Gerdenwald in Kontakt steht, zu generieren.

In Grul'Gamors sich'ren Mauern

Die Trollfeste *Grul'gamor* ist heute nicht mehr als solche zu erkennen, weil sie in eine Talmulde eingebettet ist und aus wenig mehr als Kavernen und Schanzmauern besteht. Ihr Eingang liegt in der Gabelung zwischen Bendrom und Firdrom, allerdings ist er für unkundige Augen kaum zu entdecken (*Wildnisleben*-Probe +14, Hilfstalent *Magiekunde*), denn seit Jahrhunderten wird die Feste von Moos und Unterholz überwuchert, und in der Region erinnern sich die Menschen kaum noch an ihren Namen. Nur wenigen Freischärlern ist bewusst, womit sie es hier zu tun haben (sollten die Helden später im Nordheer nachfragen, kann Xindra von Sumus Kate erzählen, dass ein Troll als Bote des Riesen Gorbanor dieses „Sanktuarium" für die Tobrier erschloss). Doch selbst die Freischärler wissen meist nicht, dass ihr Unterschlupf in einer trollischen Wehranlage liegt.

Alle Freischärlergruppen nutzen das *Siegel von Grul'gamor* als Unterpfand für Verhandlungen, was die Helden in einer Konfrontation mit den Aufständischen erfahren können. Das Siegel selbst zeigt kein heraldisches Signet, sondern nur ein krude stilisiertes Signalhorn. Dabei handelt es sich um einen trollischen Windtrichter. Der Klanggarten Grul'gamors, in dem Erinnerungen gespeichert werden konnten, wurde durch Borbarads Schergen bei der Invasion vernichtet. Die kleine Vorburg selbst entging den Augen des großen Magiers jedoch. Die Tobrier haben sie auf Anraten der Druidenschaft wieder besetzt – und selbst wenn sie mit den meisten Höhlen nichts anfangen können, blüht hier eine rege Pilzzucht, die – dank zwergischer Hilfe – sogar ein nennenswertes Pilzbier hervorbringt.

Die Kavernen der trollischen Wachburg beherbergen insgesamt bis zu anderthalb Banner unerfahrener bis erfahrener Landwehr, dazu deren Familien (vor allem Kinder oder Greise). Selten weilt mehr als ein Halbbanner an schlagkräftigen Kämpferinnen und Kundschaftern hier, da die meisten (wie die Reichsarmee in Sternen organisiert) ständig im Umland tätig sind. Auch in den Grenzgebieten der Warunkei hilft man, wo man kann.

Glücklicherweise findet sich Baron Tizian genau hier, wenn die Helden in Grul'gamor eintreffen. Er ist auch bereit, sofort mit ihnen zum Heer zurückzukehren, um dafür zu sorgen, dass die Freischärler und das Heer der Kaiserin an einem Strang ziehen

Vereintes Los, getrennter Kampf

Nur wenige Widerstandsgruppen sind miteinander im Reinen, denn jede Gruppe beansprucht den größten Ruhm für sich und neidet anderen ihre Erfolge. In der Feste müssen sich die Helden also selbst beweisen, sobald sie ihr Anliegen – das Efferdanenbanner zu finden – offenlegen oder gar die Freischärler zum gemeinsamen Kampf auffordern. Ihre Suche wird durch die Anwesenheit der unterschiedlichen Freischärler nicht begünstigt, denn vorgeblich wohlgemeinte Ratschläge und Richtungsangaben sollen die Helden in die Irre führen.

Gestalten Sie die Suche nach dem Banner in dem weitläufigen Areal anhand der zuvor gegebenen Anregungen und entsprechend den Vorlieben Ihrer Runde. Nur den Helden kann es durch gute Argumente (Proben auf *Menschenkenntnis* +10 und *Überreden* + 8) gelingen, die verschiedenen Freischärlergruppen zu einem Treffen zu bewegen. Dabei erweist es sich als hilfreich, wenn sie an der **Operation Perlbeißer** (in der Anthologie **Kreise der Verdammnis**) beteiligt waren, mit Baron *Tremal von Dunkelstein* bekannt sind oder andere Verdienste um das Herzogtum Tobrien vorweisen können. Können die Helden überzeugen, überwinden die Freischärler ihre kleinlichen Abneigungen, schließen sich dem Efferdanenbanner an und folgen ihm zum Heer.

Drängen die Helden hingegen darauf, schnellstmöglich mit Baron Tizian von Wulfsgau zum Heer zurückzukehren, folgt ihnen sofort ein halbes Banner erfahrener Landwehr aus dem Efferdanenbanner, darunter ein Dutzend meisterliche Kundschafter.

Das verlorene Banner

Haben die Helden die gesuchten Freischärler endlich ausgemacht, werden sie von *Ridewald Hilbrecht von Künßberg*, dem Bannerführer des Efferdanenbanners, empfangen. Er hat seine Freischärler nach dem Fall Ysilias um sich geschart, hält die Zeit jetzt aber für gekommen, sich unter dem alten Banner des Hauses Ehrenstein hinauszuwagen und wieder offen für Tobrien und den Herzog zu kämpfen – eine Meinung, der sich nur wenige der anderen Anführer anschließen. Seine Gruppe hat sich um die Standarte der gefallenen Herzogin Efferdane versammelt, die er selbst vom Yslistein bergen konnte. Sie besteht bis auf drei – mittlerweile abgehalfterte Ritter – aus einfachen Männern, Frauen, vor allem aber Jungen und Mädchen. Keiner von ihnen hat eine Ausbildung im Kriegshandwerk genossen, sie müssen aber tagtäglich auf die eine oder andere Weise dem Feind gegenübertreten. Phex, Firun und Rondra sind ihre Leitgottheiten. Mittlerweile grenzt das Götterbild der Freischärler an das der Alten Kulte und ist für so manchen götterfürchtigen Helden sicherlich nur schwer zu ertragen. Ridewald hat seine Leute nach dem Eintreffen Tizians versammelt.

Des Banners Geleit

Spätestens nach der Befreiung Kostels wird Arngrimm von Ehrenstein durch fliegende Boten (siehe **Die Augen des Landes:** Arngrimm bedient sich der Hexe Tanka, um sein Land durch die Augen von Tieren auszukundschaften, **Schattenlande 206**) über das Eingreifen der Helden informiert. Er schäumt vor Wut und gibt an in der Nähe stationierte Schwarze Ritter den Befehl aus, den Zug unter allen Umständen aufzuhalten, wobei mindestens einer der Helden lebendig gefangen genommen und zu ihm geschafft werden soll. Durch einen findigen jungen Druiden erlangen die Freischärler noch vor dem Aufbruch der Gruppe Kenntnis vom Befehl des dunklen Herzogs.

Daraufhin bittet Ritter Ridewald die erfahrenen Helden den größten Schatz der Freischärler, das persönliche Banner der

Herzogin Efferdane, dem Zug voranzutragen und es zu verteidigen. Die Gruppe zieht mit dem Lied der Tobrier auf den Lippen los. Wenn sie einstimmen weckt das pathetische Lied auch in den Helden ungeahnte Reserven (jeder Regenerationswurf der Helden in tobrischen Landen wird verdoppelt; das Heer erhält einen hohen Motivationsschub). Im Eilmarsch geht es für die Helden samt dem Banner teils erfahrener, größtenteils jedoch unerfahrener Landwehr in die Richtung, in der sich zu diesem Zeitpunkt das Hauptheer aufhält. Dies hängt ganz davon ab, wie lange die Helden benötigt haben, denn das Heer wartet nicht, es hat seine Tagesleistung aber 15 Meilen herabgesenkt.

Die Wut der Schwarzen Ritter

Erkennen die Schwarzen Ritter das Banner der gefallenen Herzogin und verstorbenen ersten Gemahlin Herzog Bernfrieds, gehen sie sofort zum Angriff über. Es bleibt Ihrer Vorliebe überlassen, ob sie eine Feldschlacht führen wollen oder eher eine Zermürbungstaktik anwenden, bei der sie die Freischärler zu Tode hetzen wie bei einer Jagd auf tollwütige Wölfe. Immer sind mindestens ein Dutzend Schwarze Ritter beteiligt, die die Hauptlast tragen, Sokramors Hetzer arbeiten aus dem Hintergrund heraus.

Würfeln Sie jedes Mal, wenn ein Held Schaden im Kampf erleidet, einen W6 und summieren Sie die Ergebnisse. Erreichen die Schergen Arngrimms 30 Punkte in einer SR, wird ein Streiter aus dem Efferdanenbanner getötet. Wird einer der Helden im Verlaufe des Kampfes bewusstlos, würfeln Sie einen W20, bei 1-5 ist das Banner Efferdanes nachhaltig beschädigt worden, sodass die Helden keine Vorteile aus seiner Anwesenheit mehr ziehen können, wenn sie das Hauptheer erreicht haben.

Die Schwarzen Ritter werden alles daran setzen, einen der Helden gefangen zu nehmen. Liefern Sie den Gefährten des Helden, die dies sicher unbedingt verhindern wollen, eine spannende Hatz. Wir gehen davon aus, dass es den auserwählten Recken Prinz Jarlaks gelingt, dieses Unterfangen zu vereiteln.

Gelingt es den Helden, 30 oder mehr Männer und Frauen aus dem *Efferdanenbanner* sicher zum Hauptheer zu bringen, sind dort alle guten Mutes. Vor allem aber deswegen, weil sich die Desertion Tizians als Falschinformation herausstellt. Die Rettung des Banners der in Ysilia gefallenen Koscher Prinzessin und tobrischen Herzogin weckt neuen Mut, und das heroische Lied zu Ehren der tobrischen Herzöge hebt die Moral ebenfalls.

Das Lied der Tobrier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das erste Licht eines neuen Morgens klettert langsam über die Wipfel der Bäume und in die Zelte im Lager des stolzen Kaiserinnenheeres. Die Gerüchte der letzten Tage ließen den einen oder anderen eher unruhig schlafen, und so herrscht bereits überall geschäftiges Treiben, als aus der Ferne ein Hornsignal erschallt. Sofort sind die Männer und Frauen des Heeres an den Waffen, blicken dem, was da kommen mag, entgegen.

Von der Sonne in funkelndes Licht getaucht, erscheint ein Banner am Rand der westlichen Hügelkette. Doch nicht das Schwarz-Rot des Usurpators ist es, dessen Farben dort am Horizont aufblitzen, sondern das Silber-Blau des tobrischen Herzogenhauses.

Schon kann man aus der Ferne die ersten Fetzen eines Liedes vernehmen, ein Lied, das sowohl Tobriern wie auch Weidenern wohlbekannt ist. Bei den ersten Tönen des Refrains stimmen bereits einige Mannen aus den Reihen des Heers mit ein. Immer weiter trägt der Schall der Kehlen nun die Hymne, bis das Lied auch in den entferntesten Winkeln des Lagers erklingt. *„O Herzog, mein Herzog, ob Tag oder Nacht, wir sind Deine Mannen, des Ehrensteins Wacht, wir sind Deine Mannen, des Ehrensteins Wacht."*

Im Schein der Morgensonne wird das Banner Herzogin Efferdanes in die Reihen des Heers getragen. Keiner, der in diesem Moment nicht an die letzten Worte der stolzen Herzogin dächte: *„Dann gehe und verkünde, das Letzte, was die Herzogin der Tobrier in dieser Welt geschaut, war das Licht eines neuen Morgens."*

Haben die Helden gar Baron Tizian von Wulfsgau die Standarte mit dem Banner übergeben, sind die Auswirkungen des moralischen Verfalls wie weggeblasen.

O Herzog, mein Herzog

Refrain:
O Herzog, mein Herzog
Ob Tag oder Nacht
||: Wir sind Deine Mannen
Des Ehrensteins Wacht :||

Strophe 1:
Wir zieh'n für Dich die Schwerter
Aus blank poliertem Stahl
Die Ehr, die wir erweisen
Gebührt Dir allemal
In ganzer Seele Krieger
In ganzer Seele Dein
In ganzer Seel' verbunden
Dem Hause Ehrenstein

Strophe 2:
Und wenn das Banner wehet
Und wenn die Klinge singt
Ein Lied von Stolz und Ehre
In uns'rer Seele klingt
Dann geht es gegen Orken
Wider Daimonenmacht
||:Vereint in uns'ren Herzen
Für Ehrenstein zur Schlacht:||

Handelnde Figuren

- Baron *Tizian von Wulfsgau zu Kohlrungen* (*1017 BF, groß, athletisch, stattlich, hellbraunes Haar, loyal, leicht abgewetztes Lederwams und Kettenhemd mit Haube; Seelentier: Fuchs) erhielt erst vor Kurzem den Ritterschlag durch die Fürsprache Prinz Jarlaks. Er ist zuverlässig, treu und besitzt diplomatisches Geschick, ausgeprägte Schläue wie auch unbändige Neugier und das Ungestüm der Jugend. Sein geheimer Auftrag liegt vor allen Dingen darin, dem Reichsgroßgeheimrat verwertbare Informationen zu beschaffen, um das Für und Wider des Arngrimm'schen Angebots abwägen zu können. Zusätzlich soll er eine möglichst rasche und sichere Kommunikationsmöglichkeit mit den tobrischen Freischärlern herstellen.
- *Kardo Britzigenroth* (*989 BF, mittlere Statur, grau-braunes Haar, unscheinbares Äußeres, einfaches Lederwams, Söldnerseele; Seelentier: Dachs) hat sich vor einem Jahr Haffax angedient. Er hält den Fürstkomtur für den größten Strategen in der Geschichte Deres und fiel sofort Cordovan von Tannwirk auf, der ihn als Agenten ausbildete. Er ist verschlagen und, wenn er in die Enge getrieben wird, brutal und aggressiv. Kardo ist eitel und so von seinem Plan eingenommen, dass er die Entschlossenheit der Kaiserin unterschätzt. Ohne Einsatz von zungenlösender Magie oder Alchimie stellt er sich jedoch dumm und beteuert immer wieder, er habe nur im Suff gemutmaßt und niemandem schaden wollen.
- *Ridewald Hilbrecht Rudensen von Künßberg* (*992 BF, mittlere Statur, breites Kreuz, weiß-blondes Haar, strenges, aber väterliches Auftreten, stark lädierte und oft geflickte Ritterrüstung, abgenutzter Wappenrock mit dem silbernen doppelköpfigen Wolf auf Blau; Seelentier: Büffel) hat sich die Aufgabe als Kommandant des Efferdanenbanners nicht ausgesucht, sondern ist im Laufe der Zeit von seinen Mitstreitern stillschweigend dazu gekürt worden. Er ist ein guter Stratege und herausragender Kämpfer. Seine Stimme ist volltönend und befehlsgewohnt. Die Kämpfer im Efferdanenbanner vertrauen ihm blind und stehen unter seiner Führung wie ein Mann zusammen. Sein Gesicht und sein Körper sind von zahlreichen Narben gezeichnet. Seine Haltung und sein ganzes Wesen strahlen Sicherheit und Unerschütterlichkeit aus.
- *Kostel Paranin* (*1018 BF, groß, sehnig, halblanges rotbraunes Haar, wendig, abgegriffene Alltagsgewänder; Seelentier: Salamander) ist vor etwa zwei Jahren zum Widerstand gestoßen, als seine Tante seine magiedilettantischen Fähigkeiten entdeckte. Seine besondere Magie besteht darin, zu jedem Lebenden einen GEDANKENBILDER ELFENRUF aussenden zu können, von dem er einen persönlichen Gegenstand besitzt. Kostel ist ein wenig vorlaut und übermütig.

Erfolge und Niederlagen

Erfolge: Kardo Britzigenroth (Agent Haffax') vor ihrem Aufbruch zu stellen und gefangen zu nehmen, bringt den Helden einen Tag Aufschub, was den Verfall der Moral betrifft. Innerhalb von vier (fünf) Tagen mit dem Baron zurückkehren und dessen geheimen Auftrag zu Ende bringen verhindert jeden Moralverlust. Wird das unter der Standarte der Herzogin Efferdane kämpfende Freischärlerbanner ohne große Verluste zum Heerzug geleitet, steigt die Moral um eine Stufe.
Scheitern: Nach fünf Tagen nehmen die Gerüchte zu, dass der Baron mit seinen Getreuen abtrünnig geworden sei. Brauchen die Helden sechs Tage, um zurückzukehren, sinkt die Moral um eine Stufe. Brauchen sie gar neun Tage, sinkt die Moral um eine weitere Stufe.

Der Kaiserin und der Mühen Lohn

Die Helden werden für ihre Verdienste geehrt und dürfen auch erhaltene Ausrüstung behalten. Ritter Ridewald wird ein Platz bei den Beratern der Kaiserin angeboten. Seine Kenntnisse sind für die weiteren Schritte des kaiserlichen Heeres bedeutsam und sein Banner verstärkt den persönlichen Heerhaufen der Kaiserin. Er nimmt schließlich zögernd an und bittet, weiterhin sein Efferdanenbanner im Kampf befehligen zu dürfen – niemand im Hauptheer schlägt ihm das ab.
Außerdem dürfen die Helden sich jeweils **100 Abenteuerpunkte** (plus Ergänzungen nach Ihrem Gusto) auf ihrem Konto verbuchen, dazu eine **Spezielle Erfahrung** in einem häufig genutzten Talent (*Überreden*).

Kapitel III: Die Fährte des Fuchses

Das dritte Kapitel folgt dem Weg des Hauptheeres, also dem Heer, das Kaiserin Rohaja selbst befehligt.

Das Hauptheer nimmt die Route von Warunk über Krytzdorf, Rauffenberg, Eslamsbrück – ab hier an der Tobimora entlang durch die Tesralschlaufe weiter nach Flusswacht, Keilerau und Borowein nach Mendena.



Ins dunkle Herz des Westens

von Nicole Euler

Ort: Eslamsbrück, optional Rauffenberg
Auftraggeber: Firutin Schnattermoor-Mersingen (Adjutant des Markgrafen *Gernot von Mersingen*)
Auftrag: Schutz eines Traviageweihten beim Sturm auf Eslamsbrück
Zeitliche Einordnung: um den 14. Rahja 1039 BF

Das Heerlager in den Niederungen der Tobimora

Nachdem das Hauptheer auf der Reichslandstraße über Weißbrunn ins Feindesland eingedrungen ist, lässt Markgraf *Gernot von Mersingen* einen Kommandotrupp unter der Führung des Barons von Eslamsbrück, *Talamar Minneyar von Wildenfels*, in die schwer einzunehmende Festungsstadt Rauffenberg eindringen. Der Trupp soll nachts mithilfe von Verbündeten die Verteidigungsanlagen sabotieren, um eine den Vormarsch des Heeres stark verzögernde Belagerung zu vermeiden.

So zieht das Heer scheinbar tatenlos an Rauffenberg vorbei bis kurz vor Eslamsbrück, um sich dort auf die Rückeroberung der Stadt vorzubereiten. Sobald Eslamsbrück zurückgewonnen ist, kann das durch Saboteure angeschlagene Rauffenberg ebenfalls erobert werden.

Rauffenberg für den eiligen Leser:
Einwohner: 300
Herrschaft: Oberst *Tykron von Grünwalden* (*999 BF, 1,87 Schritt, narbenübersäte Glatze, Wehrheimer Schnauzbart, blaue Augen, Zweiter Kreis der Verdammnis (Belhalhar), geht beim Sprechen auf und ab, spricht abgehackt)
Tempel: Belhalhar, Thargunitoth-Schrein, Kor-Schrein
Garnisonen: siehe **Die Rauffenberger Verteidigung** (Seite 23)
Wichtige Gasthöfe: Schänke *Rostiger Humpen* (Q3/P4), Kaschemme *Flinke Gladia* (Q2/P3), *Burgkeller* (Q6/P7, nur für Offiziere)

Kommandounternehmen Rauffenberg

Die Infiltration Rauffenbergs ist selbstverständlich eine hervorragende Aufgabe für Helden, deren Ausgestaltung allerdings dem Meister überlassen bleibt. Dabei müssen sie den zahlreichen Patrouillen ausweichen, die Oberst Tykron immer wieder ausschickt, und in der durch dämonische Einflüsse verdorbenen Umgebung der Stadt den überwachsenen Eingang eines alten Fluchttunnels finden. Der Gang verläuft in Windungen zu einer Einsturzstelle, durch die man sich nur nach oben in die Rauffenberger Gebeinhalle durchgraben kann, die Teil des alten Borontempels und heutigen Thargunitoth-Heiligtums ist. Dabei stürzt ein weiterer Teil des Tunnels ein und zerstört die Bannkreise, die die zahlreichen Morcanen, die in Rhazzazors Gefolge Einzug in die Halle gefunden haben, bislang in Schach gehalten haben.

Passen Sie in diesem Falle das Abenteuer so an, dass Baron *Talamar Minneyar von Wildenfels* (*1002 BF, schlohweiße Strähnen im feuerroten Haar, frühzeitig gealterte Gesichtszüge, begeisterungsfähig und loyal, kampferfahrener Ritter, Seelentier Habicht) die Helden drängt, sich durch die Alptraumwelten nach Eslamsbrück zu kämpfen, um dort seinen Bruder, den Traviageweihten *Taladan* aus den Alpträumen zu befreien.

Kriegsrat

Im Feldlager unweit der Stadt schmiedet Kaiserin Rohaja mit den Magiern und Geweihten des Heers Pläne, wie man am besten gegen Eslamsbrück vorrücken könnte. Vor allem das Pandämonium löst unter ihren Streitern beinahe Panik aus. So entscheidet die Kaiserin schließlich im Laufe der Nacht, zuerst das Pandämonium selbst anzugreifen. Dann erst soll sich das Heer gen Eslamsbrück wenden.

Während diese Beratungen stattfinden, sucht ein Adjutant des Rabenmärker Markgrafen Gernot von Mersingen die Helden auf. *Firutin von Schnattermoor-Mersingen* (*1006 BF, grobschlächtige Gestalt mit schlanken Händen, gewaltiger Schnauzer und wache Augen unter buschigen Augenbrauen, Seelentier Kronenhirsch) hat einen besonderen Auftrag für sie, bevor der Sturm auf Eslamsbrück beginnt.

Sie sollen hochrangigen Geweihten zur Seite stehen, die im Vorfeld des Sturms in die Stadt eindringen wollen. Der Traviaprätor *Taladan Minneyar* (*996 BF, bullige Gestalt und strenge Gesichtszüge, wohlklingende Stimme, Seelentier Blaubauchkröte) und die Pflegerin der tobrischen Lande, *Fiana Birkenhain* (*1004 BF, zierlich, blonde Locken, resolut und direkt, Seelentier Hummel) wollen mit ihren Akoluthen ins Herz Eslamsbrücks vordringen. Dort wollen sie an geeigneter Stelle Travinians Segen der Schwelle wirken, damit kaiserliches Heer und Eslamsbrücker eine Zufluchtsstätte erhalten, wenn die Eroberung beginnt. Taladan wird von seiner Gemahlin, der Traviageweihten *Irmelde* (*1000 BF, blonde Lockenmähne und freundliche blaue Augen, füllig) sowie acht Traviaakoluthen (die Hälfte aus dem erloschenen Orden des Herdfeuers) begleitet, Fiana von einem Diener der Ähre und zwei tobrischen Freischärlern.

Der Sturm beginnt

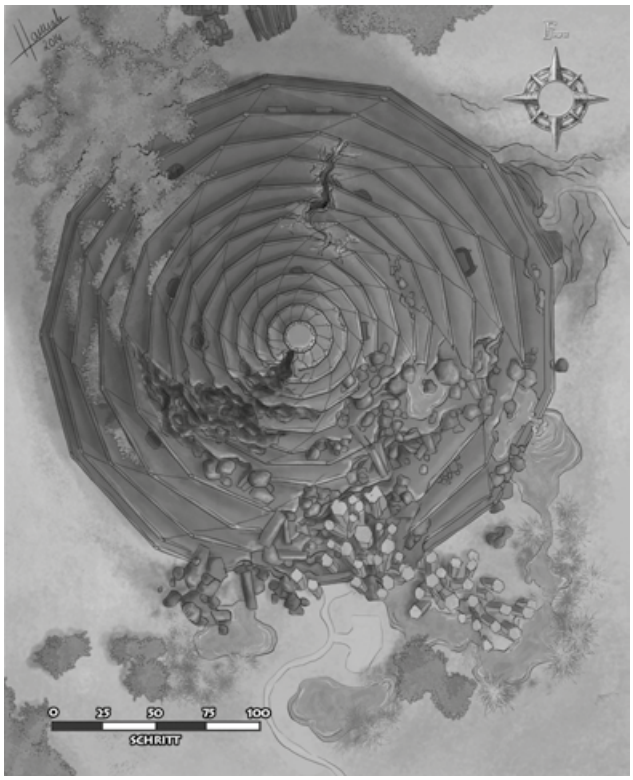
Kurz nach Beginn der Dämmerung brechen Reichsmagier, Praios-, Rondra-, Boron- und Hesindegeweihte unter dem Schutz der Löwengarde auf, um das Pandämonium anzugreifen. Unter hohen Verlusten gelingt es, viele der unheiligen Kreaturen des Pandämoniums (**Schattenlande 114ff.**) zu vertreiben. Die Macht des magischen und göttlichen Wirkens bringt dabei einen Großteil des Unheiligtums zum Einsturz und reißt weitere Kaiserliche mit in den Tod, so den fröhlichen Burschen, der als letzte Tat auf dem höchsten Punkt der Ruine das kaiserliche Banner hisst.

Kampf um das Pandämonium

Die Bezwingung des Nekromantenrates und die Überwindung des Thargunitoth-Unheiligtums von Eslamsbrück werden detailliert im Abenteuer **Seelenernte** behandelt. Sie können diese Ausarbeitung benutzen, um hier erneut das Eindringen in die Pyramidenruine auszugestalten. Es tummeln sich noch genügend Gegner für Helden und kaiserliches Heer in der riesigen dämonischen Anlage.

Auch nachdem der Hauptzugang des Pandämoniums eingestürzt ist und viele Dämonen durch Reichsmagier oder Geweihte exorziert wurden, ist die Gefahr, die von diesem Ort ausgeht, noch lange nicht gebannt.

In den Tiefen der Pyramide ruhen immer noch gut verborgen Überreste des Pandämoniums, die vor allem durch den wahnsinnigen Alchimisten *Vladuran ya Nekrop* (**Schattenlande 115**) zukünftig eine Bedrohung darstellen.



Nachdem das Pandämonium zunächst als Gefahr ausgeschaltet ist, von dem aus Dämonenknechte dem Heer in den Rücken fallen können, beginnt der eigentliche Sturm auf Eslamsbrück.

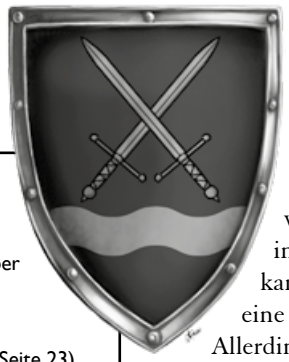
Eslamsbrück muss fallen!

Eslamsbrück wird von einer drei Schritt hohen Stadtmauer geschützt, die das Werk von Dämonenmacht ist. Die Stadttore werden Tag und Nacht bewacht, auf der Mauer patrouillieren regelmäßig Wachen – nach der Kunde aus Rauffenberg hat Nissa zudem Equitanier-Golems auf der Mauer in Stellung bringen lassen, die ein angreifendes Heer sofort unter Beschuss nehmen.

Der außerhalb der Mauern gelegene Flusshafen ist normalerweise ein Zentrum der Betriebsamkeit, doch jetzt liegen nur drei Flusssegler an den Kais vor Anker. In den Reihen der Kaiserlichen ahnt niemand, dass sie mit magischem Brandöl beladen sind und so für Angreifer zur tödlichen Falle werden können, wenn sie unter der Brücke entzündet werden.

Der Angriff der Kaiserlichen soll parallel an zwei Stellen erfolgen, dazu muss zum einen das **Stadttor (1)** im Osten genommen und zum anderen die **Flussbastion (7)** im Süden erobert und über die **Brücke** das zweite **Stadttor** geöffnet werden.

Die verwirrende dämonische Architektur der Stadt verhindert eine schnelle Eroberung. Zudem hat der Kommandotrupp in Rauffenberg versehentlich die dort gebannten Morcanen (**WdZ 218, Schattenlande 93**) aus der Gebeinhalle entfesselt, die mit ihrer geballten Macht Angreifer wie Verteidiger in den Bann ihrer Alptraumwelten ziehen.



Eslamsbrück für den eiligen Leser:
Einwohner: 3.500
Wappen: auf Schwarz zwei gekreuzte rote Schwerter über einem roten Fluss
Herrschaft: Komturin *Nissa ay Komra*
Garnisonen: siehe **Die Eslamsbrücker Verteidigung** (Seite 23)
Tempel: Borbarad, Schreine von Agrimoth, Charyptoroth, Thargunitoth und Phex
Wichtige Gasthöfe und Schänken: Gasthof *Goldenes Ei* (Q6/P4/S20), Schänke *Zum Irrhalken* (Q4/P3/S5)

Die Situation in Eslamsbrück

Durch die Neuerrichtung der Stadt mittels Baudämonen (**Schattenlande 112**) hat eine dämonisch verzerrte Architektur Einzug gehalten, welche sich durch einander zugeneigte Häuser, verschachtelte Gassen, ein Wirrwarr von Treppen und steil aufragende Bauten auszeichnet. Unkontrollierbare pervertierte Elementare (Erz/Luft) stürzen und errichten Gebäude, während sie um die ‚Vorherrschaft' in der Stadt ringen, verkrüppelte Haustiere und chimärische Experimente durchstreifen die Straßen auf der Suche nach Nahrung und die verherrlichende Darstellungen Agrimoths und Belhalhars mit Opfertischen oder Statuen verhöhnen an jeder Ecke die zwölfgöttliche Ordnung.

Der Angriff des kaiserlichen Heeres verwandelt binnen weniger Augenblicke den fadenscheinigen Frieden der Stadt in einen brodelnden Dämonenkessel: auf offener Straße finden Raubüberfälle, Morde und andere Schändungen statt.

Eine Aufgabe für Helden

Das Stadttor kann beispielsweise durch einen DESINTEGRATUS zerstört werden. Die Flussbastion (mit einem Halbbanner Sappeure und Roter Legion als Besatzung) kann entweder eingenommen werden oder die Tobimora mittels eines WEICHES ERSTARRE überwunden werden. Dann kann man daran gehen, das zweite Tor zu nehmen. Auf der Brücke ist genug Platz, um eine Ramme zum Einsatz zu bringen, die die zwergischen Sappeure vorbereitet haben. Allerdings gehen dann die Flusssegler (s.o.) in Brand auf und reißen die wagemutigen Sappeure in den Tod. Und auf einmal wird auch der Fluss zum Feind, weil der Charyptoroth-Paktierer *Chezzin'shazz* alle seine Wesen auf das Heer loslässt. Seien Sie offen für Pläne Ihrer Spieler, wie sie die beiden Stadttore zu knacken gedenken. Im Weiteren gehen wir davon aus, dass der Angriff auf die Stadt durch die beiden überwundenen Tore erfolgt, die Kaiserlichen aber bis dahin herbe Verluste hinnehmen mussten.

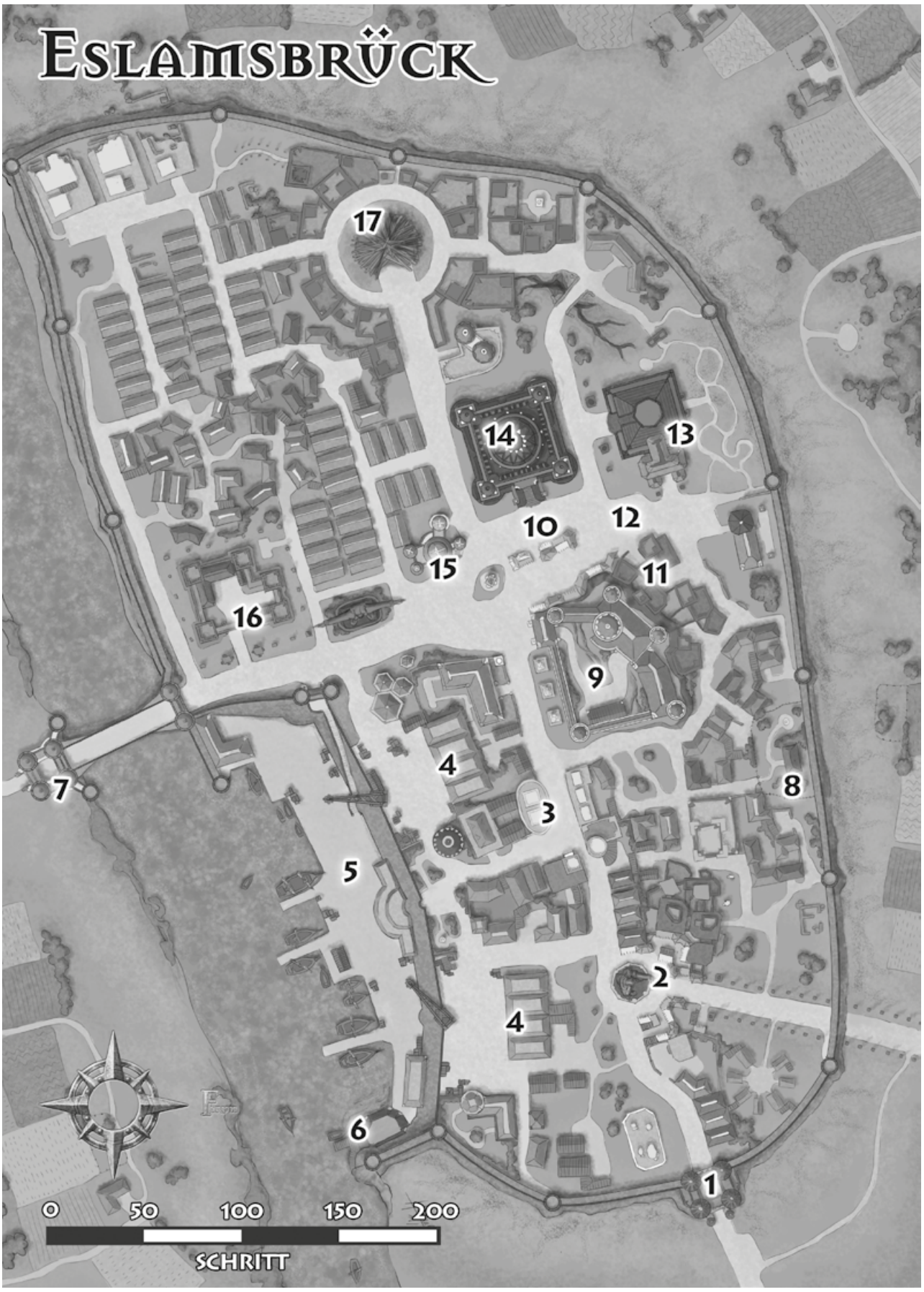
Ins Eslamsbrücker Herz

Der Plan Fianas und Taladans sieht vor, dass sie während des Angriffs des Heeres auf die Stadttore im Nordwesten die Stadtmauer überwinden, um möglichst schnell und unbemerkt ins Zentrum der Stadt vorzustoßen. Die Gruppe kann mit einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe +4 eine günstige Stelle zum Eindringen finden.

Allerdings gilt es zunächst die Mauerwachen abzulenken oder mit Zaubern (HARMLOSE GESTALT, DUNKELHEIT, NEBELWAND) beziehungsweise unter Ausnutzung der spärlichen Deckung (*Wildnisleben*-Probe +6) unbemerkt an die drei Schritt hohe Mauer zu gelangen (*Schleichen*-Probe+4). Bemerken die Söldner die Annäherung der Gruppe (Sinnenschärfe 8, 12/15/15), verlieren die Helden an dieser Stelle durch Armbrustschüsse zwei oder drei der Akoluthen.

Phexens Gunst

Dem Wirt vom ***Goldenen Ei* (3)** und geheimen Phexgeweihten *Fehren Gys* (**Schattenlande 113/219**) wurde eine Vision zuteil, in der ein Traviageweihter ins Herz der Stadt eindrang, um dort eine heilige Zuflucht zu errichten. Seit Ankunft des kaiserlichen Heers durchstreift er die Stadt und hält Ausschau nach dem Mann aus seiner Vision. Sollte Ihre Heldengruppe in arge Bedrängnis geraten oder um Hilfe rufen, lässt er der Gruppe seine Unterstützung zukommen – einen Gefallen, den er irgendwann von Taladan zurückfordern wird.



1 Stadttor
2 Marktplatz
3 Gasthof Zum Goldenen Ei
4 Lagerhäuser
5 Flusshafen
6 Charyptoroth-Heiligtum
7 Flussbastion
8 Beschwörerkreis des Karasuk
9 Burg Zulipanstein
10 Devotionalienmarkt
11 Schänke zum Irrhalken
12 Platz der Gerechtigkeit
13 Thargunitoth-Schrein
14 Borbaradtempel
15 Zholvar-Tempel
16 Garnison der Roten Legion
17 Agrimoth-Tempel

Taladan und seine Liturgiehelfer stimmen sich auf dem Weg durch die Stadt leise betend auf das bevorstehende Ritual ein und sind von den Ereignissen so bestürzt, dass sie keine große Hilfe sind. Fiana ist da deutlich bodenständiger und hat ein genaues Auge auf Paktierer, die den Prätor bedrohen könnten. Immer noch gilt es, einen geeigneten Platz oder Raum zu finden, den die Liturgie schützen soll. Eigentlich bieten nur der **Devotionalienmarkt (10)** und die **Halle des Endlosen Heerwurms (14)**, der gigantische Borbaradtempel Eslamsbrücks, genügend Menschen Platz (*Kriegskunst*-Probe +4, Hilfstalent *Gassenwissen*).

Auf dem Weg in die Stadt sollten die Helden vor Herausforderungen gestellt werden, deren Lösung nicht immer offensichtlich ist. Bedenken Sie vor allem, dass es sich um einen Wettlauf mit der Zeit handelt. Sobald die Angriffe der Kaiserlichen auf die Tore Erfolg zeigen, lässt *Chezzin'shazz* seine charyptoiden Monstrositäten auf den Heeresteil los, der die Brücke zu nehmen versucht. Nissa entfesselt ihre paktierenden Bluttempler, die wie eine geifernde, tollwütige Meute durch die Gassen zieht, und lässt auch den Magier *Yolkarios* (*978 BF, weißer Haarkranz, stechende blaue Augen, altersehnig, Belhalhar-Paktierer im Dritten Kreis der Verdammnis) gewähren, der durch umfangreiche Blutopfer Dämonen aus Belhalhars Domäne beschwören und als Rachesturm durch die Straßen jagen will. Je nachdem wie die Helden reagieren, hat der Magier im Zentrum der Stadt Zeit, immer mehr wehrlose Bewohner zu opfern und so eine größere Anzahl von immer mächtigeren Dämonen herbeizurufen (siehe **Unter den Flügeln von Gans und Storch** auf Seite 74). Hier finden Sie einige beispielhafte Begegnungen:

- Um einen sicheren Weg durch die labyrinthartigen Gassen zu finden, müssen mit Sammelproben auf *Orientierung* oder *Sinnenschärfe* 60 TaP* erreicht werden. Jede Probe dauert 2 Spielrunden, während denen ein Dutzend Eslamsbrücker Belhalhar geopfert werden, um den *Blutsturm* zu entfachen.
- Ein Trupp der *Bluttempler* wird auf die Eindringlinge aufmerksam und versucht die Geweihten zu erschlagen. Wenn es der Gruppe nicht mittels einer *Gassenwissen*-Probe +8 gelingt, die Templer abzuschütteln, können sie sich den Verfolgern nur noch durch vergleichende *Athletik*-Proben (Bluttempler 8, 14/13/15) mit einem Vorsprung von 6 TaP* entkommen (**WdS 139**) oder sich den beinahe tollwütigen Paktieren im Kampf stellen. Letzteres bedeutet den Tod mindestens zweier Traviaakoluthen.
- Die verlassenen Marktstände haben verzweifelte und zwielichtige Gestalten angezogen, die die Straßen blockieren und ihre Beute gegen vermeintliche Angreifer verteidigen. Ein Umgehen der Plünderer kostet die Helden 1W20 Spielrunden Zeit (10 weitere Blutopfer je Spielrunde). Eine erfolgreiche *Überzeugen*-Probe mit 5 TaP* kostet 2 Spielrunden Zeit (und damit ein weiteres Dutzend an Blutopfern), beschwichtigt aber den Mob. In einer direkten Konfrontation verlieren die Helden auch Zeit, schlimmer ist aber, dass das Abschlachten der Plünderer die Geweihten so sehr belastet, dass das spätere Ritual um 3 Punkte erschwert ist.

Die Alptraumwelt der Morcanen

Während die Helden sich zum Zentrum vorkämpfen, haben viele der Rauffenberger Morcanen Eslamsbrück erreicht, wo sie dank der überschäumenden Wut und Angst während der Kämpfe eine perfekte Grundlage für ihre Alptraumwelt vorfinden. Auch die Helden finden sich in dieser Neben-Realität wieder, und für sie heißt es nun, sich schnellstmöglich aus dem Alptraum zu befreien, um nicht noch mehr wertvolle Zeit zu verlieren. Da so viele Personen in den Alptraumwelten gefangen sind, stehen den Morcanen vielgestaltige Ängste und Erinnerungen zur Verfügung, mit denen sie die Alptraumwelt gestalten. Haben Ihre Helden ebenfalls Erinnerungen an grausame Schlachten oder erschütternde Ereignisse, können Sie diese hier passend einbauen. Ebenso werden Auslöser verschiedenster Ängste (Spinnenangst, Angst vor Feuer, etc.) eingesetzt, um die Opfer langsam in den Wahnsinn zu treiben.

Regeln zur Alptraumwelt

Die Realitätsdichte der Alptraumwelt beträgt zu Beginn mit zehn Morcanen noch 35, wobei Sie noch –5 Punkte für jeden beteiligten Zwerg, +2 für jeden Elfen und +1 für jeden magiefähigen Helden berechnen sollten. Beachten Sie, dass sich die körperlichen Werte Ihrer Heldengruppe über die geistigen Attribute neu definieren (siehe **WdZ 71**). Ausgehend von einer Realitätsdichte von 35, überträgt sich der in der Alptraumwelt erlittene Schaden voll in die Realität. Die Morcanen erleiden jedoch nur die Hälfte der verursachten Schadenspunkte. Alle Zauber sind um 3 Punkte erschwert, kosten aber nur 50 Prozent der Astralenergie. Geweihte wirken ihre Liturgien wie aus einem dämonisch verzerrten Territorium (Thargunitoth) heraus und in einer anderen Welt. Achten Sie darauf, mit veränderter Realitätsdichte die Erschwernisse beim Zaubern oder der Schadensauswirkung anzupassen (siehe **WdZ 72**).

Die wechselnden Szenen der Alptraumwelt haben einen tiefschwarzen Himmel gemeinsam, der von grünen Blitzen durchbrochen und mit riesigen, in allen Farben funkelnden Spinnennetzen überspannt wird. Die irrsinnig gesponnenen Netze sind die Manifestation der Morcanen als Verursacher der Alptraumwelten, und erst durch ihre Vertreibung oder Zerstörung kann der Verstand der Anwesenden befreit werden. Zur Ausgestaltung der wechselnden Alpträume können Sie folgende Szenen nutzen:

- Die Helden müssen die Schändung der Gebeinhalle und das Eindringen des untoten Drachen Rhazzazors mit anschließender Erhebung der Toten miterleben. Die Untoten haben einen vorwurfsvollen Gesichtsausdruck und wispern zwischen Ächzen und Stöhnen leise „Verräter". Knochige Hände greifen gierig nach den Lebenden, während Rhazzazor sich an dem Schauspiel ergötzt und wahllos Flüchtende zerreißt.
- Während der Belagerung Eslamsbrücks durch die dämonischen Horden laufen die Bewohner mit leerem Gesichtsausdruck und gebeugten Schultern durch die Straßen. Einige Geweihte des Praios und der Rondra sammeln sich auf dem großen Platz in der Mitte der Stadt, doch anstatt den hoffnungslosen Seelen Zuspruch spenden, ereifern sie sich über die Gleichgültigkeit und Schwäche der Götter. Immer

mehr Bewohner schwören aufgrund der ketzerischen, aber verdreht logischen Inhalte der Predigt ihrem Glauben ab und wenden sich gegen diejenigen, welche noch zögern.

- Ein großer Teil der Bevölkerung Eslamsbrücks wird auf Befehl des Heptarchen Galotta zur Baustelle des gigantischen Pandämoniums getrieben, um dort mit ihrem Blut die Macht des Unheiligtums zu stärken. Jeder Fluchtversuch endet unweigerlich vor dem Pandämonium, wo Baudämonen, blutgierige Chimären und freie Dämonen ihre Hände nach den Schwachen ausstrecken, während die erhabene Stimme von Azaril Scharlachkraut im Hintergrund von der Macht des freien Willens predigt. Alle, die sich den unheiligen Einflüsterungen widersetzen, werden von den entfesselten Dämonendienern zerrissen oder lebend in das Mauerwerk des Pandämoniums eingemauert.

Auflösen der Alpträume

Die hohe Realitätsdichte macht es für die Helden extrem schwierig, die Alptraumwelt zu kontrollieren, auch wenn sie sich den Gefahren aktiv stellen und mit der Scheinwelt interagieren können. Um diese jedoch zu ihren Gunsten zu formen, sind eine um die Realitätsdichte erschwerte *Heilkunde Seele*-Probe oder die Liturgien Bishdariels Auge III oder Rahjalinas Kuss nötig. Ein erfahrener *Traumgänger* oder die Liturgie Ruf in Borons Arme vermögen die Realitätsdichte zu senken. Eine erfolgreiche Probe auf *Magiekunde* +6 oder *Sagen/Legenden* +8 offenbart den Helden, dass in einer Alptraumwelt der Verursacher ebenfalls in den Träumen wandeln muss, um diese aufrecht zu erhalten und zu verändern. Eine Vernichtung dieser Verursacher befreit normalerweise alle Opfer, allerdings muss die Gegenseite erst einmal gefunden werden. Den Helden wird dadurch aber auch klar, dass so starke Träume die Opfer tatsächlich töten oder ihren Geist auf immer zerrütten können.

Solange die Helden aktiv versuchen, etwas an der Handlung der Alptraumwelten zu ändern, oder sich bemühen, die Ereignisse zum Positiven zu wenden, haben sie kaum eine Chance, die Morcanen zu entdecken. Erst wenn die Gruppe nach ungewöhnlichen Ereignissen oder Gestalten Ausschau hält, kann sie folgende Entdeckungen machen:

- Kurz bevor sich die Szene der Alptraumwelt wandelt, schimmert eines der riesigen Spinnennetze am Himmel kurz auf (*Sinnenschärfe*-Probe +4: ein anderer Morcan greift die Ängste eines Opfers auf und ‚spinnt' einen neuen Alptraum).
- Eines der Spinnennetze flimmert kurz auf, ehe es verschwindet und ein anderes kurz aufleuchtet (*Sinnenschärfe*-Probe +7: einer der Morcanen verlässt die Alptraumwelt, um sich neue Opfer zu suchen).
- Ein im Alptraum gefangener Kampfmagier feuert irre kichernd Feuerlanzen in den dunklen Himmel, ehe er wegen der selbst zugefügten Wunden blutend zu Boden geht und stirbt. Eines der riesigen Netze vergeht in den Flammen (*Sinnenschärfe*-Probe +5: einer der Morcanen wurde durch die Aufopferung des Magiers vernichtet; die Realitätsdichte sinkt durch den Tod des Zauberers und die Vertreibung des Morcans um 2).
- Aus einem der Spinnennetze löst sich ein dunkler Schemen, der vage die Gestalt eines schlurfenden Mannes mit Mandibeln anstelle eines Mundes annimmt. Jedes Mal wenn er eine Person sanft mit seinen knochigen Fingern berührt, beginnt diese panisch zu schreien oder verfällt in katatonische Starre (ein Morcan konfrontiert jemanden mit seinen Ängsten, um ihn in den Wahnsinn zu treiben).

Die Helden können durch kleine Ereignisse bemerken, dass die Realitätsdichte sinkt, je mehr Morcanen verschwinden. Dies kann durch größere Erfolge im Kampf wegen des gesenkten Rüstungsschutzes der Gegner oder dadurch, dass eigene Zauber mit größeren Erschwernissen belegt sind, verdeutlicht werden.

Wenn die Helden die gewaltigen Spinnennetze als die Verursacher der Alptraumwelt ausgemacht haben, gilt es, diese zu zerstören. Dabei stehen den Helden alle realen und fiktiven Gegenstände wie auch Personen des jeweiligen Alptraums zur Verfügung, zum Beispiel Bogenschützen oder Reichsmagier als Verbündete oder Katapulte mit brennendem Pech oder *Hylailer Feuer*.

Morcan in der Alptraumwelt
MR: aktuelle Realitätsdichte **RS**: aktuelle Realitätsdichte
LeP: 60 **INI** 15+1W6 **GS** 100 **PA:** 0
Blitzschlag: INI 15+1W6 **AT:** 14 **TP:** 1W6+6
Alptraumgewitter: **INI** 15+1W6 **AT**: 10 **TP:** wie *Schreckgestalt I*
Besondere Eigenschaften: Verwundbarkeit (Boron)
Kampfverhalten: Sobald der erste Morcan ausgeschaltet ist, wenden sich die verbliebenen Morcanen gegen die Angreifer und versuchen, diese auszuschalten, indem sie die Realität der Alptraumwelt gegen die Helden einsetzen: ein tiefer Riss spaltet den Boden (Ausweichen-Probe, um nicht hineinzufallen und 8W6–1 Fallschaden zu erleiden), Hagelkörner prasseln vom Himmel (1W6 TP–1/Kampfrunde ohne schützendes Dach) etc.

Das Vorgehen der Helden bestimmt die Anzahl der verbliebenen Morcanen. Gehen Sie davon aus, dass ab Eintritt der Helden in die Alptraumwelt sechs Morcanen aktiv sind und sich alle zwei Spielrunden ein Morcan aus dieser abwendet, um sich neue Opfer zu suchen, bis nur noch einer in der Heldenalptraumwelt übrig bleibt. Sobald alle Morcanen ausgeschaltet oder verschwunden sind, können die Helden ihre Mission fortführen. Je länger die Helden in der Alptraumwelt gefangen waren, desto mehr Bewohner wurden zwischenzeitlich durch die Ritualhelfer Yolkarios' ermordet. Außerdem zieht die Alptraumwelt auch kaiserliche Soldaten in Mitleidenschaft, was die Moral und den geistigen Zustand der Truppen negativ beeinflusst (siehe **Erfolge und Niederlagen** auf Seite 76).

Unter den Flügeln von Gans und Storch

Die Helden können auf ihrem Weg durch die Stadt schnell feststellen, dass brutale Söldner wahllos Bürger Eslamsbrücks auf dem **Devotionalienmarkt (10)** zusammentreiben. Die hilflosen Bewohner werden dort auf einem Altar aus erbeuteten Waffen und Rüstungen, der eine beängstigende Ähnlichkeit mit dem Eisenthron aufweist, geopfert.

Erst schlitzt ihnen ein sehniger Greis mit einer gezackten Klinge die Kehle auf, wenig später erhebt ein in in eine graue Kutte gehüllter Zauberer die ausgebluteten Leichen zum Unleben.
Während sich die Untoten schnell sammeln, brechen aus dem Altar immer wieder Dämonen hervor, geifernd und brüllend wartet so in kurzer Zeit ein Halbdutzend Zantim auf dem Markt, während irisierende Schleier die Ankunft eines gehörnten Dämons ankündigen.
Die Helden müssen nun entscheiden, ob sie eingreifen und weitere Blutopfer vereiteln. Ein direkter Angriff kann durch eine einfache *Kriegskunst*-Probe als wenig Erfolg versprechend eingeschätzt werden, da die bewaffneten Gegner in der Überzahl sind und Dämonen wie Untote zusätzliche Risiken darstellen. Ablenkungsmanöver erscheinen ebenfalls zwecklos, allein die beiden federführenden Beschwörer aus sicherer Entfernung auszuschalten, scheint das Mittel der Wahl.
Mit einem Erfolg verhindern die Helden erfolgreich alle weiteren Blutopfer unter den Bewohnern, durch ihren fehlenden Beistand hat es Taladan jedoch schwerer, seine Liturgie zu wirken: jeder seiner Versuche scheitert mit 50%iger Wahrscheinlichkeit. Wenn sich Ihre Gruppe teilt, passen Sie die Wahrscheinlichkeit und geopferten Bewohner entsprechend an.
Entscheiden die Helden sich dafür, Taladan bei dem Ritual beizustehen und ihn zu verteidigen, sterben je Ritualversuch weitere zwei Dutzend Eslamsbrücker und jeweils ein Zant kommt dazu.

Hinter den Kulissen

Das Blutopfer von Eslamsbrück hat einen grausamen Zweck. So wie Rhazzazor seine *Alptraumgewitter* erschaffen konnte, hängen viele Zauberer Mendenas der Idee an, dass man einen *Blutsturm* Belhalhars herbeirufen könne – Eslamsbrück soll als Test dienen, ob man Mendena mit diesem Blutsturm verteidigen könnte.
Yolkarios wurde entsandt, um diese These zu überprüfen, und der Paktierer war gleich Feuer und Flamme für den Feldversuch. Sein Zauberstab ist das wichtigste Bindeglied, denn er hat, durch Berührung, Essenz des Belhalhar-Splitters in sich aufgenommen. Im Grunde muss also der Zauberstab vernichtet werden, um den Blutsturm zu beenden. Weil es aber nur eine Feldversion des eigentlichen Rituals ist, reicht auch die Tötung des bindenden Trägers, um den gleichen Effekt zu zeigen. In Mendena wird das allerdings nicht funktionieren.
Die Rechnung haben Haffax' Anhänger vor allem aber ohne die Borbaradianer gemacht. *Katra Voltana* (*999 BF, aschblond mit grünen Augen, zierlich) ist der ganzen Paktierer von Eslamsbrück endgültig überdrüssig geworden. Sie beobachtet noch den Sturm der Kaiserlichen auf das Pandämonium und rafft dann alle Güter von Wert beisammen, um den Borbaradtempel aufzugeben. Ihre Novizen geben den Geweihten Fiana und Taladan alle Hilfe, um im Tempel des Endlosen Heerwurms ihr Sanktuarium zu errichten. Die Borbaradianer gehen dabei so weit, dass sie Bluttempler ausschalten, die den Helden über sind. Kaum in der verlassenen Halle angekommen, erscheint per MENETEKEL der Schriftzug: „Wir herrschen, weil wir wissen – ihr seid noch mit Glauben beschäftigt." an der gigantischen Kuppel. Von der kundigen Dämonologin oder relevanten Schriften findet sich im gesamten Tempel danach keine Spur mehr.

Travinians Segen

Bruder Taladan (Liturgiekenntnis 16 (14/15/15)) beginnt mit der aufgestuften Liturgie Travinians Segen der Schwelle (um 12 erschwert). Dabei müssen Sie Erleichterungen oder LkP* durch die anwesenden Ritualhelfer (also überlebende Akoluthen oder Helden) einrechnen. Taladan hat Karmaenergie für drei Versuche. Währenddessen müssen die Ritualhelfer und Geweihten gegen Angriffe eines Azzitai (**WdZ 209**) verteidigt werden. Gelingt die Liturgie nicht, verschanzt sich die Gruppe mit einem Schutzsegen in dem Gebäude und versucht mithilfe der Helden durch Ausfälle und lautes Rufen, so viele Eslamsbrücker wie möglich herbeizurufen. Gelingt die Liturgie, entsteht ein 30 Schritt durchmessendes, zweifach geweihtes Gebiet innerhalb des Borbaradtempels. Die Pflegerin des Landes wirkt sofort ein Göttliches Zeichen III, das +1 Mut für acht Spielrunden spendet und einen großen Storch zeigt, der seine Schwingen schützend über das Gebäude breitet. Letztlich ist das alles eine sehr zwiespältige Angelegenheit, wie Katra und Azaril sie sich besser nicht hätten erträumen können.

Der Schutz von Heim und Herd

Schließlich fällt Eslamsbrück. Nissa ay Komra ist mit einigen ihrer Truppen geflohen, Katra Voltana verschwunden. Alle anderen Verteidiger der Stadt kommen zu Tode, wenn sie sich nicht der Gnade der Kaiserin unterwerfen. Nach der Schlacht kommt es zu einem unerwarteten Konflikt zwischen dem Traviageweihten Taladan und seinem Bruder Talamar. Der Priester will den Baron überzeugen, Stadt und Menschen zu schützen. Mehrere tobrische Niederadlige und Kämpfer aus dem Heer machen sich diese Sache zu eigen. Schnell wird klar, dass erneutes Freigericht in Eslamsbrück keinen Platz haben soll, aber auch, dass man die Stadt nicht wieder verlieren darf. Es gäbe nur eine unzureichende Verteidigung. Der Konflikt wird schnell ziemlich hitzig. Die Helden können als Sympathieträger und auf Bitten Gernots von Mersingen eingreifen. Folgende Argumente bringen der Hohe Bruder Taladan und die tobrischen Adligen vor:

- Ohne ausreichend Kämpfer ist Eslamsbrück der Rache vertriebener Söldner und Haffax'scher Truppen hilflos ausgeliefert. Durch die Schlacht sind große Teile der Verteidigungsanlagen beschädigt und unbrauchbar.
- Ein Heim der gütigen Mutter ist nur mit einer Familie vollständig. Um den Bewohnern wieder Hoffnung und Mut zu spenden, muss der rechtmäßige Baron und Hausherr durch sein Hierbleiben verdeutlichen, dass die Bevölkerung nun endlich wieder unter seinem Schutz als weltlicher ‚Vater' und verlässlicher Baron steht.
- Die Eslamsbrücker Kämpfer und Adligen zu zwingen, ihr Heim zurückzulassen und sich in die Schlacht zu werfen, ohne ausreichende Sicherung ihrer Heimat und Lieben, ist ein Frevel an allen Geboten Travias.

Am Ende eines langen Schlagabtausches entscheidet eine kooperative Probe auf *Überzeugen* (**WdS 16**) über den Ausgang des Konfliktes. Wegen Taladans moralischer Vorbehalte – aber auch seiner positiven Einstellung gegenüber den Helden – ist diese nur um 2 erschwert. Eine weitere Erschwernis von jeweils 1 pro Dutzend geopferter Eslamsbrücker kommt hinzu. Je nach Anzahl der TaP* kann Folgendes erreicht werden:

- **0-2 TaP***: Nur die Prätoren Taladan und Irmelde bleiben mit einigen Bewaffneten zurück. Baron Talamar und seine Vasallen werden durch kaiserlichen Befehl ins Heer zurückgezwungen. Die Einstellung der tobrischen Travia- und Perainekirche zur Kaiserin ist fortan ‚abgeneigt' (**WdS 23**), ebenso wie die des regionalen Adels. Aufgrund der wenigen Truppen büßt Eslamsbrück im Laufe des Monats 200 Einwohner im Umland durch Angriffe marodierender Söldner ein.
- **2-7 TaP*:** Alle Traviaakoluthen und das Prätorenpaar verbleiben in der Stadt. Ebenso Baron *Talamar*, der mit einem Großteil seiner Vasallen und Unterstützer Eslamsbrück entsetzt. Aufgrund der verstärkten Verteidigung verliert die Stadt nur 50 Einwohner.
- **ab 8 TaP*:** Alle Traviaakoluthen, das Prätorenpaar sowie drei Perainegeweihte bleiben in Eslamsbrück. Gemeinsam mit einem kleinen kaiserlichen Detachement (ein Halbbanner Freiwilliger), das Baron Talamar zur Verfügung gestellt bekommt, können Stadt und Umland vollständig gesichert werden.

Ausklang

Nachdem Eslamsbrück erobert wurde, muss nun auch Rauffenberg befreit werden. Danach gilt es, den Tross und einen Teil des Heeres auf Flöße und eroberte Schiffe zu verladen und weiter gen Osten zu ziehen. Der berittene Teil des Heeres zieht auf der Tobimora-Straße entlang des Flusses weiter.

Erfolge und Niederlagen

- **Die Alptraumwelt Rauffenbergs**: Bestimmen Sie die Anzahl der Morcanen, die nicht durch Heldenhand stirbt, sondern sich aus der Alptraumwelt zurückzieht. Die Moral des kaiserlichen Heeres sinkt um ein Drittel dieser Anzahl Stufen. Die Anzahl, multipliziert mit zehn, ergibt die Menge an Personen des Tross, die desertieren und bei ebenso vielen Soldaten kommt es zu *Dunkelangst* (6) und *Wahnvorstellungen*.
- **Mitten ins Eslamsbrücker Herz:** Die erfolgreiche Durchführung der Liturgie lässt die Moral um zwei Stufen steigen. Für je zwei Dutzend mittels Blutmagie geopferte Eslamsbrücker sinkt die Moral der tobrischen Truppen jedoch um eine Stufe, höchstens aber um zwei Stufen.
- **Heim und Herd:** Mit 2-7 TaP* aus der *Überreden*-Probe fehlen dem kaiserlichen Heer 100 Kämpfer während ab 8 TaP* nur 50 Kämpfer zurück bleiben.

Der Mühen Lohn

Für das Szenario erhalten die Helden **200 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Heilkunde Seele* und *Staatskunst*. Außerdem haben sie bei der tobrischen Travia- und Perainekirche einen um eins erhöhten Sozialstatus und erhalten zum Dank jeweils ein mit Objektsegen geweihtes Gänseamulett aus Lindenholz und einen dunkelgrünen Lederbeutel mit sechs Anwendungen *Wundpulver* (**WdA 38**).



Danos' letzter Ritt

von Nicole Euler

Ort: Zwischen Eslamsbrück und Tesralschlaufe
Auftraggeber: Graf Danos von Luring
Auftrag: Sicherung der Tobimora-Straße
Zeitliche Einordnung: Im Anschluss an **Ins dunkle Herz des Westens**

Entlang der Tobimora

Nach der Befreiung Eslamsbrücks wird ein Großteil des Heeres auf eroberte Schiffe und zusammengezimmerte Flöße verladen, um schneller voranzukommen. Alle berittenen Einheiten sichern das Umland, wobei sie versuchen, die Heerlager der Fürstkomturei an der gut gesicherten Handelsstraße auszuschalten oder mit Ablenkungsmanövern zu umgehen und den Weg für den stromabwärts fahrenden Heeresteil freizuräumen. Berittene Helden werden generell in den Patrouillendienst eingebunden, und nach den ersten Truppenverlusten werden erfahrene Reiter gesucht, welche den berittenen Teil des Heeres unterstützen. Für die außerhalb der normalen Kommandostruktur stehenden Helden ist Graf *Danos von Luring* verantwortlich. Als König der Ritter obliegt ihm auf diesem Teil der Route gemeinsam mit Herzog *Hagrobald vom Großen Fluss* (33) das Kommando über die berittenen Einheiten. Bereits im Vorfeld des Heerzuges hat Herzog *Bernfried von Tobrien* den König der Ritter Danos gebeten, verantwortungsvolle Streiter für einen speziellen Auftrag zu suchen: den unauffälligen Schutz des Erbprinzen von Mendena, *Folkwin von Darbonia* (33). Bernfried befürchtet, dass der ehrgeizige Ritter bei der Aussicht auf die Befreiung seines Landes und im Drang sich zu beweisen, große Risiken eingehen und zu Schaden kommen könnte. Da eine offizielle Eskorte die Fähigkeiten Folkwins infrage stellen würde und er dies vehement ablehnt, bittet Danos die Helden damit, ein Auge auf den stürmischen Mendener zu haben und ihn bei den Patrouillengängen zu schützen. Stimmen die Helden zu, wird Folkwin ihrer Patrouille zugeteilt und einem erfahrenen Kämpfer unter den Helden das Kommando übertragen.

Graf Danos von Luring, der Ritterliche

Der grauhaarige Graf vom Reichsforst (*976 BF, 1,91 Schritt, graumeliert mit Vollbart, wirkt angespannt, Heldenlegende mit zahlreichen Narben, integer und ritterlich) gilt als Vorbild aller Ritter in Garetien: stets mit dem Schwert gegürtet und stets in makelloser Plattenrüstung erwartet man Danos anzutreffen.

Er gilt als der größte Streiter mit der Lanze und Bezwinger vieler Unholde, Raubritter und feindlicher Haufen, wobei die Schildprovinzen das etwas anders sehen. Dennoch, niemand verkörpert das Ideal des minniglichen und strahlenden Ritters besser als Danos. Das Alter hat jedoch an seinem Wesen zu nagen begonnen und er musste feststellen, dass viele Wunden seiner Seele nicht verheilen wollen. Seit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden im Jahre 1020 BF fürchtet Danos, ein Knappe von Kaiser Reto selbst, die Dunkelheit und lässt auch auf Rohajas Schwertzug sein Feldherrenzelt nachts von Dutzenden von Kerzen und Fackeln hell erleuchten.

Zwölf Ritter haben – gerade in den letzten Jahren – versucht, Graf Danos in der fordernden Tjoste um den Titel des Königs der Ritter zu bezwingen und alle sind an ihm gescheitert.

Der Graf indes fürchtet nur einen Gegner, neben seinen Schlachtwunden sowie seiner Dunkelangst – und den dreizehnten Herausforderer. Obwohl Danos mittlerweile nicht unglücklich wäre, könnte er seinen Titel als König der Ritter kampflos abgeben. Er wird das aber niemals tun, solange er keinen würdigen Nachfolger hat. Zwar sieht er zwei Ritter mit Potenzial, Hagrobald vom Großen Fluss und Arlan von Löwenhaupt, aber er hält beide derzeit für deutlich zu ungestüm und vor allem zu wenig gesellschaftlich geschliffen, um ihm als König der Ritter nachzufolgen.

Alles, was Danos auf dem Schwertzug gen Mendena tut, dient seinem Ansinnen, einen neuen König der Ritter zu finden, und er kann sogar ein Abendessen in seinem Zelt zur Prüfung machen.

Zu Leicht? Düstre Tobimora



Die Tobimora ist ein Fluss, den Charyptoroths Fluch schwer getroffen hat. Auch wenn die meisten dieser Auswüchse mittlerweile beseitigt sind, dräuen zahlreiche Gefahren auf dem Fluss: Hummerierlarven (siehe Abenteuer **Fluch der Drachengrafen**) und Archenpuppen sind davon die gefährlichsten, aber auch die Netze der Flussspinne gehören dazu. Sie können solche Kreaturen nutzen, um Patrouillen entsprechend herausfordernder und gefährlicher zu machen.

Die Helden auf Patrouille

Alle Berichte über das Feindesland bezeichnen die Tobimora-Straße als wichtigsten und am besten gesicherten



Verkehrsweg (**Schattenlande 92f.**). Da der Einmarsch des kaiserlichen Heeres sicherlich nicht unbeobachtet geblieben ist, muss jederzeit mit einem Angriff gerechnet werden, und die verhaltene Reaktion der Bevölkerung auf die kaiserlichen Truppen schürt die Angst vor Verrat und Hinterhalt. Während der Einsätze können die Helden in Form von TaP* Hinweise auf den am Ende des Szenarios beschriebenen Hinterhalt (**Die Rache der Komturin** 78) ansammeln, welche die Verluste des Heeres maßgeblich beeinflussen. In den beschriebenen Szenen legen die Helden am Ende eine Probe auf verschiedene Talente ab, und alle erzielten TaP* werden zur Ermittlung des Ergebnisses bei **Erfolge und Misserfolge** 77 addiert.

Der tobrische Widerstand

Die Helden treffen auf den Händler *Ugo Plötzzumpel* (*1007 BF, tollpatschig aber wortgewandt, in lokale Tracht gekleidet, *Empathie* 12), der sie vorsichtig über die Ziele des kaiserlichen Heeres ausfragt. Der Unterstützer des tobrischen Widerstandes muss mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +7 erst als potenzieller Verbündeter erkannt und mit einer *Überzeugen*-Probe +5 für den Plan der Kaiserin eingenommen werden. Dann stellt er für die Helden Kontakt zu den tobrischen Rebellen her, die als Verstärkung des Heeres mit einer Sammelprobe auf *Überreden* gewonnen werden können (siehe **Erfolge und Misserfolge** auf Seite 79). Waren die Helden besonders überzeugend (6 TaP* aus der *Überreden*-Probe), unterstützt Udo den Heerzug überdies mit Vorräten und Ausrüstung im Wert von rund 3.000 Dukaten, die er für die Befreiung Tobriens gesammelt hat. Die Rebellen vermitteln außerdem wertvolle

Informationen über Befestigungen und Truppenstärken entlang der Tobimora. Mit einer Probe auf *Kriegskunst* können die Helden erste Hinweise auf einen geplanten Hinterhalt erhalten.

Die Verteidigung der Tobimora-Straße

Befestigte Zollstationen an der Straße (als Vorlage kann **Ritterburgen 96ff.** fungieren) oder feindliche Heereslager müssen ausgekundschaftet werden. Gelingt es den Helden nicht, unauffällig zu bleiben (*Schleichen*-Probe +6), heftet sich ein Trupp gegnerischer Jungsoldaten an ihre Fersen. Die Jungspunde versuchen den Helden unbemerkt zu folgen und sie auszukundschaften, was mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 bemerkt werden kann. Misslingt das heimliche Vorgehen, versuchen sie die Helden gefangen zu nehmen, wobei sie gegen eine kampferfahrene Heldentruppe kaum eine Chance haben dürften (siehe unerfahrener Roter Legionär, Seite 183). An anderer Stelle versucht ein feindlicher Trupp sich fürs „Wegschauen„ oder sogar fürs Überlaufen bezahlen zu lassen. Die Helden können mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* zu der Einsicht gelangen, dass die hier stationierten Truppen unerfahren sind, oft nicht einmal Sollstärke besitzen und größtenteils nicht loyal zu Haffax stehen – was Rohajas Heerführer als erstes Anzeichen einer Kriegslist des Fürstkomturs deuten.

Vorzeichen des Hinterhaltes

Die Helden finden mit einer erfolgreichen *Fährtensuchen*-Probe +6 Spuren von Reitern in militärischer Formation, die abseits der Straßen dem kaiserlichen Heer gefolgt sind. Nach einiger Zeit verliert sich die Fährte, aber alles deutet darauf hin, dass die Reiter das Heer irgendwann überholt haben müssen. An anderer Stelle stoßen die Helden auf einen verlassenen Weiler, in dem vor wenigen Stunden mehrere Bewohner getötet und der Rest als Gefangene weggetrieben wurden. Wie in anderen Weilern auch hat die Komturin von Eslamsbrück, Nissa ay Komra, alle Bewohner zusammentreiben lassen, um sie für das selbstmörderische Ablenkungsmanöver ihres Hinterhaltes einzusetzen. Die Spuren können mittels *Orientierung* oder *Fährtensuchen* entsprechend als Vorzeichen des Hinterhaltes erkannt werden.

Die Rache der Komturin

Nach dem Verlust von Eslamsbrück will Nissa ay Komra Rache nehmen, wofür sie alle verbliebenen Truppen sammelt und sich mit den benachbarten Kriegsherren verbündet. Dabei hat sie die entführten Bauern und Dörfler blutig peitschen lassen und mit Giftpilzsporen so benommen gemacht, dass sie hilflos taumelnd wie eine Armee Untoter das kaiserliche Heer vom eigentlichen Angriff der Komturin ablenken sollen. Wie überraschend und verheerend der Hinterhalt das kaiserliche Heer trifft, ist vor allem von den gesammelten Hinweisen der Helden abhängig.



Der wahrscheinliche Verlauf der Schlacht

Das Heer Nissas plant die Kaiserlichen von hinten und von der Seite anzugreifen, während sich die Aufmerksamkeit der Gegner noch auf einen Frontalangriff der als Untote hergerichteten Bauern konzentriert. Dabei sollen die Reiter in den Fluss getrieben und so ihrer vollen Bewegungs- und Kampffähigkeit beraubt werden. Von der anderen Flussseite greifen Bogen- und Armbrustschützen die kaiserlichen Boote und Flöße an, nachdem sie mittels Baumstämmen und Steinbrocken die weitere Durchfahrt des Flusses blockiert haben.
Späher berichten Graf Danos von einer Ballung feindlicher Heerscharen etwa anderthalb Tage vor dem Heer. Er nimmt sich daraufhin eine Truppe von 250 garetischen Streitern und will sich des Problems annehmen. Nissas Heer ist also mit beinahe 350 Kämpfern in der Überzahl. Graf Danos, mit der Erfahrung zahlloser Scharmützel, erkennt die Finte der Komturin schließlich (und vielleicht mit Heldenhilfe) und entschließt sich mit seinen Reitern zu einem schnellen und klugen Schlag: Er und seine Ritter versuchen eine Bresche zu den Anführern des gegnerischen Heeres zu schlagen, um die Komturin auszuschalten und die strategische Zusammenarbeit der Angreifer damit empfindlich zu stören. Das ritterliche Alveranskommando des Grafen unterstützen mehrere Adlige und Streiter, allen voran der (vielleicht unter dem Schutz der Helden stehende) Erbprinz von Mendena, Folkwin von Darbonia. Entsprechend sollten die Helden sich dem Ausfall anschließen, um ihren Schutzbefohlenen nicht aus den Augen zu verlieren.
Als die Bluttemplerin Nissa die Leitfigur der kaiserlichen Ritter mit dem Erbprinzen von Mendena den Schutz des Heeres verlassen sieht, erkennt sie eine perfekte Gelegenheit zur Rache für Eslamsbrück. Sie ruft zwei Sterne der Roten Legion zu sich, die den heranstürmenden Rittern den Weg blockieren und ihr so die Möglichkeit verschaffen sollen, sich vorgeblich zurückziehen zu können. Dadurch will sie den König der Ritter und seine Getreuen vom Kampfgeschehen weglocken, sie niedermetzeln und dem kaiserlichen Heer einen empfindlichen Schlag für die Moral versetzen. Nissa will Danos auf eine gut sichtbare Hügelkuppe lotsen, um den demoralisierenden Zweikampf gegen den König der Ritter gut sichtbar für den Rest des Heeres stattfinden zu lassen. Sie befiehlt ihrem Heer, vor ihrer Position und dem Banner ihrer Truppen eine Blöße entstehen zu lassen, die die Ritter Danos' nutzen. Um sich im Kampfgetümmel Danos anzuschließen, ist eine *Reiten*-Probe +8 (Hilfstalent *Kriegskunst*) erforderlich. Misslingt die Probe, verliert der betroffene Reiter zwei Kampfrunden Zeit und kann erst entsprechend später in die Konfrontation mit Nissa eingreifen.

Der Tod eines Königs

Nissa ist auf die nahe Kuppe geprescht und erwartet die Verfolger dort, während der Großteil ihrer Kämpfer hinter Büschen und Bäumen Stellung bezogen hat und nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +10 entdeckt werden kann. Sobald Danos in Sichtweite ist, schnappt die Falle zu und Nissas zahlenmäßig doppelt überlegene Streiter versuchen

Danos und Folkwin vom Rest der Ritter abzuschneiden. Während die Helden alle Hände voll zu tun haben, den ihnen anvertrauten Prinzen zu schützen, stellt Nissa Danos zu einem Zweikampf. Danos nimmt die Herausforderung, die überraschend aufrichtig erfolgt, an und liefert ihr einen fulminanten Zweikampf, ehe sie ihn – unterstützt durch ihre Streiter und schmutzige Tricks – niederstreckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit wuchtigen Schlägen dreschen die beiden ungleichen Kontrahenten aufeinander ein. Die Bluttemplerin musste schon mehrere Treffer einstecken, doch anstatt schwächer zu werden, steigert dies nur ihre Blutgier, während sie sich an ihrem Schmerz ergötzt. Mit dem Namen der Himmelsleuin auf den Lippen fügt Graf Danos der wahnsinnigen Nissa weitere tiefe Wunden zu. Als er zu obsiegen scheint, schleudert eine in dunkles Leder gekleidete Frau im Hintergrund plötzlich einen Fluch in Richtung Danos: „Mögen deine Augen so verdorren, wie die Macht deiner räudigen Katzengöttin von Dere getilgt wird!“ Danos zuckt kurz zusammen und reibt ungläubig seine Augen. Schweißtropfen glänzen auf seiner Stirn, als er sich offenbar blind gegen die wuchtigen Hiebe seiner Gegnerin zu verteidigen sucht. Ein geifernder Triumphschrei durchdringt die Schlachtgeräusche, als die Bluttemplerin das mit Gift, Blut und Eingeweiden verschmierte Schwert aus der klaffenden Bauchwunde des Königs der Ritter zieht. Mit schmerzverzerrtem, fast schon gequältem Gesichtsausdruck sinkt Danos von Luring zu Boden, während die Angriffe seiner Getreuen für einen Augenblick des Schocks schwächer werden. Mit vor Blutgier und Schadenfreude leuchtenden Augen richtet Nissa die Waffe in Richtung des mendenischen Prinzen, während aus ihren Augen purpurrote Blitze zu schlagen scheinen. „Ihr Marionetten der Puppenkaiserin, die ihr euch blind und freudig zur Schlachtbank führen lasst: Genießt diesen Augenblick, denn er ist nur ein kleiner Vorgeschmack der Angst, die ihr spüren werdet, wenn der große Marschall euer Herz in Händen hält!“

Nach Danos' Tod konzentriert sich Nissa darauf, möglichst viele der Kaiserlichen mit ihrer Schwarzen Gabe der *Lähmenden Furcht* zu beeinflussen und den Kampf schnell zu beenden. Wenn es den Helden nicht gelingt, Nissa im Kampf auszuschalten, wenden sich die von der Schwarzen Gabe geschwächten und deutlich unterlegenen Ritter nach sechs Kampfrunden zur Flucht. Die Werte der Roten Legionäre finden Sie im **Anhang** 183.

Nissa ay Komra,
Belhalhar-Paktiererin im Zweiten Kreis der Verdammnis
Schwert: INI 16+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+6* **DK** N
Schwert und Schild: INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 18 **TP** 1W+6* **DK** N
LeP 46 **AuP** 44 **WS** 9 **MR** 6 **GS** 5 **RS/BE** 5/4



Wichtige Talente: Kriegskunst (Taktik) 11 (13), Reiten: 12, Selbstbeherrschung 11
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Linkhand, Schildkampf II, Reiterkampf
Schwarze Gaben: Befehlsstimme, Lähmende Furcht 10 (16/12/16)
*Vergiftet mit Drachenspeichel (Qualität: E, **WdA 50**)

Die größte Tat der Helden kann jetzt sein, den Tod von Graf Danos zu sühnen. Gelingt es den Helden, Nissa ay Komra zu bezwingen oder in die Flucht zu schlagen, gewinnt auch das kaiserliche Heer die Fassung zurück. Just als die Helden zurückkehren, gelingt es daher den Kaiserlichen, die letzten Eslamsbrücker Truppen zurückzuschlagen.
Im offiziellen Aventurien wird Nissa ay Komra in Zukunft keinen Auftritt mehr haben. Ihre weitere Verwendung obliegt Ihnen als Meister. Falls es den Helden nicht gelingt, sie zu stellen, werden garetische Ritter Nissa als Rache für den Tod des Königs gnadenlos jagen und letztlich töten. In diesem Fall wird die Beteiligung an der Jagd auf Nissa Teil der Queste für die, die neuer König der Ritter werden wollen.

Erfolge und Misserfolge

- **Der tobrische Widerstand:** Erreichen die Helden mehr als 15 TaP* bei der *Überreden*-Probe bei den Rebellen wird das Heer von einer Rotte tobrischer Rebellen verstärkt.
- **Der Hinterhalt der Komturin:** Die Kaiserlichen verlieren 50 Mann, aber 30/50/80 Hinweispunkte aus dem Abschnitt **Die Helden auf Patrouille** bedeuten bei dem Hin-

terhalt, dass die Bauern frühzeitig erkannt werden können und nur 150/100/50 von ihnen getötet werden. Wenn Nissa überlebt oder die Helden ohne Danos' Leiche fliehen mussten, erleidet das Heer in einer Schlacht der nachfolgenden Szenarien einen weiteren Truppenverlust von 2W20+50, da das gegnerische Heer durch die Komturin verstärkt wurde oder Danos zum Entsetzen der Soldaten als untoter Hauptmann an vorderster Front des Feindes kämpft.

Der Mühen Lohn

Für das Szenario erhalten die Helden **150 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Kriegskunst* und *Sinnenschärfe*. Gelingt es, die Belhalharpaktiererin in einem ritterlichen Kampf zu besiegen und damit Danos' Tod zu rächen, hat dieser Held die Achtung Herzog Hagrobalds gewonnen. Im weiteren Verlauf der Kampagne liefert sich Hagrobald mit diesem dann eine Art Wettstreit in ritterlichen Tugenden und Heldentaten, um den Titel des „Königs der Ritter" zu erlangen.

Offiziell wird für einige Zeit nicht festgelegt werden, wer tatsächlich der neue König der Ritter wird. Hagrobald vom Großen Fluss und Arlan von Löwenhaupt bleiben heiße Anwärter auf diese Krone, Letzterer wird sie aber nicht erringen. Mit dem Titel geht die Belehnung mit dem *Rittergut Gnadental* im Reichsforst einher. Sie können auch einen Spielerhelden, der die Voraussetzungen erfüllt, mit diesem Titel ehren, so er die Queste (siehe dazu **Herz 195**) vollendet hat. Die eigentliche Kür des Königs der Ritter findet erst im Nachgang von **Der Schattenmarschall** statt, also nicht vor der Mitte des Jahres 1040 BF.

An der Tesralschlaufe

von Dominic Hladek und Niko Hoch

Ort: An der Tesralschlaufe
Auftraggeber: Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan*
Auftrag: Befreiung eines Draconiterhortes der Eisernen Schlange aus der Hand von Haffax Truppen, Aufklärung, Sicherung des Heerzuges durch die Tesralschlaufe
Zeitliche Einordnung: um den 19. Rahja 1039 BF

Der Zug zur Tesralschlaufe

Überblick – Was geschehen wird

Die Tesralschlaufe ist ein geographisches Nadelöhr in einer Flussbiegung der Tobimora östlich von Eslamsbrück. Haffax will dem kaiserlichen Heer an dieser Stelle unter Aufwendung möglichst weniger Ressourcen hohe Verluste beibringen. Seine Gegenwehr soll strategisch durchdacht wirken – so, wie man es von ihm erwarten würde. Um die strategisch günstige Lage der Tesralschlaufe auszunutzen und dabei möglichst wenige seiner Soldaten zu opfern, soll ein Golemheer eine Engstelle der Tobimora-Straße halten. Die fürstkomturliche Garnison bei Flussbuckel steht währenddessen unter der Führung von Dherin Bentelan und beherbergt ein halbes Regiment Soldaten und Söldner. Bentelan soll als Köder dienen, um die Kaiserlichen schnell in die Tesralschlaufe vorstoßen zu lassen. Bevor das kaiserliche Heer die Tesralschlaufe erreicht, erobert eine kleine Einheit von Haffax-Treuen unter der Führung von *Lucinius Albion Murdak von Sardosk*, der Vize-Spektabilität der Vorhalle des Sieges, den Draconiterhort *Drachenblick* in der Tesralschlaufe. In dem alten Heiligtum können sie sich der Kraftlinie *Wandelband* bedienen und das Golemheer mittels eines *Reticulum* genannten Artefaktes aus dem Limbus heraus koordinieren und es um ein Vielfaches effektiver einsetzen.

Die Helden werden von Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan* ausgesandt, um den Hort zu befreien, die Zusammenhänge der Erstürmung des Hortes mit dem Golemheer aufzuklären und dadurch den weiteren Zug des kaiserlichen Heeres zu sichern. Um die Schlagkraft der Helden zu erhöhen und sie mit ortskundigen Führern auszustatten, will der Reichsgroßgeheimrat zum Schein auf ein Angebot des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein eingehen.

Ortskundige Helden

Der Schauplatz dieses Szenarios ist einigen Helden vielleicht bereits aus dem Abenteuer **Das letzte Banner** aus der Anthologie **Kreise der Verdammnis** bekannt. Womöglich befindet sich auch ein Draconiter der Eisernen Schlange in Ihrer Runde, sodass Sie bereits über einen ortskundigen Führer verfügen. Passen Sie in dem Fall die Begebenheiten dieses Szenarios entsprechend an.

Aufbruch zur Tesralschlaufe

Bereits vor dem Abbruch des Heerlagers bei Eslamsbrück beginnt sich eine gewisse Unruhe und Besorgnis, zunächst unter den Befehlshabern und Offizieren des Stabes, später auch im Rest des Heeres breit zu machen. Der Heerzug wird sich nun auf den Weg zur **Tesralschlaufe** begeben. Ein Held kennt die Gründe für die Besorgnis bei einer gelungenen Probe auf *Geographie* +7 sowie auf *Kriegskunst* +3. Auch wenn die Befehlshaber eine Unruhe im Heer vermeiden wollen, macht die Problematik dennoch unter den Waffentreuen die Runde. Bei den Besprechungen des Stabes gehören die Tesralschlaufe und die damit einhergehenden Probleme seit Tagen zu den wichtigsten Themen:

Die Tesralschlaufe ist ein geographisches Nadelöhr, ein Engpass. Die Tobimora beschreibt dort eine weite Flussbiegung und die Tobimora-Straße führt an einem Steilhang gelegen am Fluss entlang. Für ein so großes Heer wie das der Kaiserlichen bietet die Tobimora-Straße jedoch die einzige

Möglichkeit, schnell bis nach Mendena vorzudringen, um sich dort wieder mit den anderen Heeresteilen zu vereinen. Wenn Haffax das Heer der Kaiserlichen auf dem Weg nach Mendena angreifen will, dann wird er es höchstwahrscheinlich in der Tesralschlaufe versuchen. Die strategische Lage ist zu günstig, um die daraus resultierenden Vorteile nicht zu nutzen. Das Diktum Rohajas, dass der Heerzug schnell und effektiv bis nach Mendena ziehen soll, gebietet einen schnellen Vorstoß. Die Kaiserlichen müssen sich also der Gefahr in der Tesralschlaufe stellen. Bis zur Flussbiegung sind es von Eslamsbrück aus etwa 35 Meilen, das Heer wird etwa 2 bis 2,5 Tage für die Strecke benötigen. Schon von Eslamsbrück aus werden dem Heer Kundschafter vorausgesandt, um die Lage vor Ort auszuspähen.

Einer dieser Patrouillen läuft der Draconiter *Baroyan Immenstein* auf der Südseite der Tobimora in die Arme. Er berichtet von dem Überfall auf den Draconiterhort und wird ins Heerlager gebracht.

Der Reichsgroßgeheimrat bittet zum Gespräch

Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan* (Seite 27) bittet die Helden zu einem Gespräch in sein Zelt. Zwei Panthergardisten stehen am Eingang Wache, ansonsten sind die Helden mit dem Gemahl der Kaiserin allein. Zunächst lobt er die Helden, um sie sich für das folgende Gespräch gewogen zu stimmen, jedoch ohne sich anzubiedern. Er gibt sich als Staatsmann und erläutert ihnen die besondere Problematik des Heerzuges durch die Tesralschlaufe. Nachdem er die Helden zum Stillschweigen über das zu Besprechende verpflichtet hat, spricht er folgende Punkte an:

- Man muss kein meisterlicher Stratege sein, um die günstige Lage der Tesralschlaufe zu erkennen.
- Wegen des zu erwartenden Angriffs wurden dem Heer Kundschafter vorausgeschickt. Nur wenige kehrten zurück, was darauf schließen lässt, dass der Feind das vor dem Heer liegende Gebiet kontrolliert und die Tobimora-Straße im Auge behält. Zwei der zurückgekehrten Patrouillen berichteten von Feindkontakt abseits der Straße.
- Bei Flussbuckel gibt es eine Garnison der Fürstkomturei, in der mindestens ein halbes Regiment (250 Mann) stationiert ist.
- Auf der Tobimora-Straße selbst ist ein weiteres Heer in Stellung gegangen. Es besteht aus einem bis zwei Banner Kämpfern, die sich allesamt in ihrer Erscheinung gleichen: etwa zwei Schritt groß und schwer gerüstet. Sie bewegen sich gleichmäßig und mechanisch. Eine Untersuchung mittels Hellsichtsmagie blieb bisher noch aus, aber es muss davon ausgegangen werden, dass es sich um ein Heer aus Golems handelt, Herkunft noch unbekannt, welches die Tobimora-Straße halten soll.
- Das Wichtigste ist jedoch: Einer der Kundschafter ist sich sicher, dass er Haffax selbst dort gesehen hat. Der Erzverräter beaufsichtigt das Heerlager bei Flussbuckel offensichtlich persönlich!

Was Rondrigan nicht weiß, ist, dass nicht Haffax selbst, sondern Dherin Bentelan anstelle des Fürstkomturs die (menschlichen) Truppen bei Flussbuckel führt. An diesem Punkt macht Rondrigan eine Pause, um den Helden kurz ein wenig Raum für ihre Einschätzungen der Situation zu geben, bevor er fortfährt:

- Ein Mann, der von sich selbst behauptet, ein Draconiter namens *Baroyan Immenstein* aus einem geheimen Hort in der Tesralschlaufe zu sein, ist einer kaiserlichen Patrouille am Südufer – auf der anderen Flussseite – in die Arme gelaufen.
- Er trug keinerlei Hesindeornat und konnte sich nur durch einen stählernen Armreifen ausweisen, aber eine Grosse Seelenprüfung bestätigte seine Aussagen über die Hesindeweihe.
- Der Draconiter berichtete, ein Mitglied der *Eisernen Schlange* zu sein und seinen Dienst an einem Ort namens *Drachenblick* zu verrichten, einem geheimen Hort des *Sacer Ordo Draconis* (**Orden 77**) im besetzten Tobrien, der als Sanctuarium gilt.
- Der Hort wurde vor einigen Tagen von einer Gruppe von Soldaten und Magiern überfallen, etwa ein Dutzend Männer und Frauen, vielleicht auch mehr. Er selbst wurde noch während der Kämpfe von Erzsoter *Ardemian Weißdorn* ausgesandt, um sich als Bote nach Westen durchzuschlagen, dem kaiserlichen Heer entgegenzuziehen und Bericht zu erstatten.
- Die Angreifer waren sehr gut ausgerüstet und offensichtlich Spezialisten. Die im Hort anwesenden Ordensmitglieder lieferten Widerstand, aber über die momentane Lage im Hort ist nichts bekannt.
- *Immenstein* ist entkommen und hat sich unerkannt am Südufer der Tobimora durchgeschlagen, bis er den kaiserlichen Kundschaftern in die Hände fiel.

Der Reichsgroßgeheimrat lässt keinen Zweifel daran aufkommen, dass er der Meinung ist, dass zwischen Haffax Anwesenheit in Flussbuckel, dem Golemheer auf der Tobimora-Straße und dem scheinbar minutiös geplanten Angriff auf den Draconiterhort ein Zusammenhang existiert. Er gibt den Helden ausreichend Zeit, um selbst ihre Schlüsse zu ziehen, und lässt sie dann wissen, wie er die Lage einschätzt.

- Der Heerzug kann nicht aufgehalten werden, der Zeitplan ist straff und die Zeit drängt, also ist Eile geboten, insbesondere wenn die Möglichkeit besteht, den Erzverräter bereits in der Tesralschlaufe zu überraschen und nicht erst in Mendena zu stellen.
- Haffax ist ein Gegner, den man keinesfalls unterschätzen darf, deshalb muss in Erfahrung gebracht werden, was es mit dem Angriff auf den Draconiterhort auf sich hat.
- Eine kleine Einheit soll sich südlich der Tobimora auf den Weg zum Draconiterhort machen und die Angreifer zurückschlagen. Sie soll herausfinden, was dort vor sich geht und ob es einen Zusammenhang mit dem Heer an der Tobimora-Straße gibt. Sollte es einen Zusammenhang geben, müssen die Aktivitäten unterbunden werden.
- Haffax darf unter keinen Umständen von dem Unternehmen erfahren, damit ein taktischer Vorteil für die Kaiserlichen bestehen bleibt. Wenn es zu Kontakt mit dem Feind kommen sollte, muss er zum Schweigen gebracht werden.
- Um größtmögliche Geheimhaltung zu gewährleisten, soll lediglich eine kleine und schlagkräftige Truppe aus dem Heeresverband gelöst werden und sich der Sache annehmen. Dazu hat der Reichsgroßgeheimrat die Helden auserkoren.

Am Ende der Unterredung kommt Rondrigan auf ein weiteres Thema zu sprechen: Er hat ein geheimes Angebot des Dunklen Herzogs *Arngrimm von Ehrenstein* an Kaiserin Rohaja abgefangen, indem dieser der Kaiserin in Aussicht stellt, an der Seite der Kaiserlichen gegen Haffax in den Kampf zu ziehen. Dafür erwartet er im Gegenzug von ihr, als rechtmäßiger Herzog Tobriens anerkannt zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Der Feind meines Feindes soll mein Freund sein, das ist euch sicherlich nicht unbekannt, oder? Ihr wisst jedoch genauso gut wie ich, dass die Kaiserin diesem Angebot niemals nachkommen kann und niemals nachkommen wird. Aber in einer Situation wie dieser sind wir auf jedwede Hilfe und sämtliche taktischen Vorteile angewiesen, die wir erlangen können. Es geht gegen den brillantesten Strategen unserer Zeit."

Die Helden sollen sich auf der anderen Seite der Tobimora mit Arngrimm und seinen Männern treffen und mit ihm persönlich verhandeln. Dabei sollen sie vorgeben, dass die Kaiserin aufgrund der gegenwärtigen Situation beabsichtigt, Arngrimms Angebot wohlwollend zu prüfen und abzuwägen, jedoch zunächst einen Gunstbeweis seinerseits erwartet. Diesen Beweis soll er erbringen, indem er die Helden bei der Befreiung des Draconiterhortes unterstützt. Rohaja weiß nichts von dem Angebot und würde niemals auch nur in Erwägung ziehen, es anzunehmen. Die Helden sollen Arngrimm die Kooperationsbereitschaft der Kaiserin also lediglich vorgaukeln, um sich seiner militärischen Schlagkraft zu versichern und auf ortskundige Führer zurückgreifen zu können.
Selbstverständlich können die Helden auch selbst mit dem Draconiter *Baroyan Immenstein* sprechen, wenn sie einwilligen, sich auf den Weg zum Hort zu machen. Der Mann in seinen frühen Vierzigern (*996 BF, kurze braune Haare mit ersten grauen Strähnen, einäugig, wirkt erschöpft, trägt mehrere Verbände, Seelentier: Hund) bestätigt alle Aussagen von Rondrigan und kann den Helden den Weg zu dem Hort in der Tesralschlaufe beschreiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Der unsichtbare Eingang liegt südlich von vier hohen, dicht bewachsenen Felsmassiven im Zentrum der Landzunge, die von der Tobimora umspült wird. Um den Hort zu betreten, müsst ihr mit geschlossenen Augen einem steinernen Pfad gen Norden folgen, auf die Felsnadeln zu, und dabei immer wieder das Wort ‚Tac'Raah' im Geiste formen."

Er kann ihnen auch einen Überblick über den Hort geben und einige der Angreifer beschreiben (siehe **Hort Drachenblick**, Seite 85). Baroyan äußert den Wunsch, die Helden nach Drachenblick zu begleiten, um seinen Ordensbrüdern und -schwestern beizustehen. Er berichtet, dass eine Liturgie durch die Erste der Eisernen gesprochen wurde, die alle seiner verbliebenen Ordensgeschwister nach Drachenblick rufen werde, um dort die Befreiung der Tac'Raah, der heiligen Schlangenstatue des Hortes, durchzusetzen. Rondrigan spricht sich vehement gegen Baroyans Mitkommen aus, um seinen Handel mit Arngrimm geheimzuhalten, und schiebt strategische Gründe und militärische Bürokratie vor. Letztendlich lässt er aber die Helden selbst entscheiden. Sollte der Draconiter die Helden begleiten, können Sie auf die Werte im nebenstehenden Kasten zurückgreifen und ihn als Zünglein an der Waage oder auch als Gewissen der Helden in der Hinterhand behalten.

Baroyan Immenstein (Eiserne Schlange)
Schwert: **INI** 13+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 34 **AuP** 36 **KaP** 32 **WS** 7 **MR** 8 **GS** 6
RS/BE 3/2 (Lederrüstung)
Wichtige Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Einäugig, Geweiht (Hesinde), Glück, Gutes Gedächtnis, Moralkodex (Hesinde), Neugier 5, Schlafstörungen 1 (Alpträume), Verpflichtungen (Draconiter)
Wichtige Talente: Athletik (12/13/13) 9, Selbstbeherrschung (15/13/13) 9, Menschenkenntnis (14/14/13) 8, Orientierung (14/14/14) 7, Wildnisleben (14/12/13) 8, Geschichtswissen (14/14/14) 12, Götter & Kulte (14/14/14) 14, Magiekunde (14/14/14) 7, Liturgiekenntnis (Hesinde) (15/14/13) 10
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Defensiver Kampfstil, Finte, Geweiht (Hesinde), Karmalqueste, Kulturkunde (Mittelreich, Tobrien, Schattenlande), Meisterparade, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Tesralschlaufe), Wuchtschlag
Besonderheiten: Baroyan beherrscht zahlreiche Liturgien der Hesindekirche bis einschließlich Grad III.
Verhalten im Kampf: Baroyan kämpft rational und besonnen und geht keine unnötigen Risiken ein.

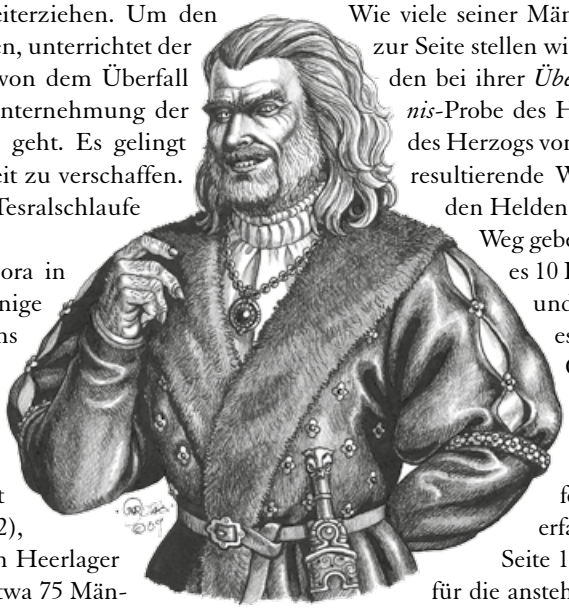
Mit oder ohne Begleitung?

Wenn Ihre Spieler sich strikt gegen eine Zusammenarbeit mit Arngrimms Männern aussprechen, dann sollten Sie sie gewähren lassen. Es wird sicherlich einen Weg geben, auch den Reichsgroßgeheimrat davon zu überzeugen, und eventuell nehmen sie ja die Hilfe des Draconiters an. Passen Sie in diesem Fall die betreffenden Abschnitte in diesem Szenario entsprechend an. Wenn die Helden auf die Hilfe von Arngrimms Männern verzichten, dann sollten sie deren fehlende Kampfkraft auf ihrem Weg in die Tesralschlaufe sowie im Draconiterhort zu spüren bekommen.

Unter Wölfen

Noch am selben Tag können die Helden in Begleitung des KGIA Agenten *Eberfänger* (*um 1000 BF, dunkelblond, unrasiert, unscheinbar, wortkarg, trägt Jagdkleidung) aufbrechen, der den Kontakt zu Arngrimm herstellen soll. Das

kaiserliche Heer wird indessen weiterziehen. Um den Helden ein wenig Zeit zu verschaffen, unterrichtet der Reichsgroßgeheimrat die Kaiserin von dem Überfall auf den Draconiterhort und der Unternehmung der Helden, wobei er nicht ins Detail geht. Es gelingt ihm, den Helden etwa drei Tage Zeit zu verschaffen. Dann werden die Kaiserlichen die Tesralschlaufe erreichen.



Nach der Überquerung der Tobimora in einem kleinen Ruderboot geht es wenige Meilen in südlicher Richtung ins Tobrische Hügelland. Das Ziel der Helden und ihres Begleiters ist ein kleines Felsmassiv namens *Bachenfelsen*, welches verborgen in einem kleinen Waldgebiet liegt. Dort hat Arngrimm von Ehrenstein (Seite 22), Herzog von Borbarads Gnaden, sein Heerlager aufgeschlagen. Arngrimm hat hier etwa 75 Männer und Frauen unter Waffen, dabei handelt es sich um Ritter mit ihren Waffenknechten, Wulfengarde und Mitglieder der Schwarzen Ritter. Im Lager angekommen verabschiedet sich Agent Eberfänger von den Helden, die direkt zum Herzog geführt werden. Die Unterredung findet unter offenem Himmel in einem Kreis von einem Dutzend Wulfengardisten und Rittern statt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Der Herzog ist eine imposante Gestalt, seine Schritte sind kraftvoll für sein Alter, die silbergrauen Haare trägt er offen und ungebändigt. Sein Geruch steigt euch in die Nase, der Geruch eines wilden Tieres. Ein wildes Tier auf der Jagd. Ein Tier, vor dem andere Tiere fliehen. Er mustert euch mit seinen gelben Augen, sein Blick wandert langsam von einem zum anderen. Er scheint abzuwägen, bevor er mit ruhiger und sicherer Stimme zu sprechen beginnt: „So so, die Kaiserin hat euch geschickt, ja? Was habt ihr mir zu sagen?“

Der Herzog gibt sich als unangefochtener Herrscher, Machtmensch und Leitwolf. Die Forderung nach einem Gunstbeweis ärgert und amüsiert ihn zugleich. Wie überzeugend die Scharade der Helden ausfällt, können Sie mit einer vergleichenden Probe des Wortführers der Helden auf *Überreden (Lügen)* gegen Arngrimms *Menschenkenntnis* (13/15/16) 10 prüfen. Während der Herzog den Worten der Helden lauscht, scheint er zu schnüffeln, vielleicht auch etwas zu wittern, was bei den Helden Unbehagen und Unsicherheit im Angesicht so vieler Bewaffneter auslösen sollte.

Arngrimm ist nicht leichtgläubig, aber er ist von vornherein nicht davon ausgegangen, dass Rohaja sein Angebot einfach annehmen wird. Die Nachricht der Helden überrascht ihn. Er hat zwar mit einer Antwort der Kaiserin gerechnet, aber nicht so schnell und vor allem keiner so wohlwollenden. Um seinen Anspruch zu stärken, will er – selbst wenn die Helden nicht besonders überzeugend sind – auf das Angebot eingehen und den Helden einige seiner Leute mitschicken. Wie viele seiner Männer und Frauen er den Helden zur Seite stellen wird, hängt von den TaP* der Helden bei ihrer *Überreden-* und der *Menschenkenntnis*-Probe des Herzogs ab. Ziehen sie die TaP* des Herzogs von den TaP* der Helden ab. Ist der resultierende Wert negativ, so wird Arngrimm den Helden lediglich 5 Begleiter mit auf den Weg geben, liegt er zwischen 1 und 5 sind es 10 Bewaffnete, bei 6 bis 10 sind es 15 und bei 11 oder mehr Punkten sind es schließlich 20 Bewaffnete.

Orientieren Sie sich für die Begleiter der Helden an den Werten von Soldaten, Kundschaftern, Schwarzen Rittern und der Wulfengarde des Erfahrungsgrades erfahren und Veteran (siehe **Anhang**, Seite 181 f.), aber reduzieren sie RS/BE für die anstehende Wildnisreise auf Werte von 2-3. Unter den Mitgliedern der Schwarzen Ritter und der Wulfengarde befinden sich einige Werwölfe, die auch in ihrer menschlichen Gestalt stark behaart sind und teilweise tierhafte Züge haben.

Wenn Sie die Begleiter der Helden mit ein wenig mehr Profil versehen wollen, können Sie sich an den folgenden Vorlagen orientieren:

- *Ebring von Tannenstieg* (Wulfengardist, *992 BF, fast 2 Schritt groß, graue Augen, schwarzes Haar mit grauen Schläfen, tiefe Bassstimme, verehrt Herzog Arngrimm und verhält sich wie ein Ritter alten Schlages, kämpft mit einem alten Kriegshammer – einhändig geführt – und Schild).
- *Waidhard Gerting* (Schwarzer Ritter, *998 BF, transysilischer Ritter von den Hängen der Schwarzen Sichel, hängt einem wirren Ehrenkodex an und folgt einem synkretischen Glaubensbild, welches den Zwölfgötterglauben sowohl mit der Jenseitigen Familie wie auch den Alten Kulten vermischt, engstehende Augen, Silberblick, stark behaart).
- *Iselda von Wulfenhag* (Ritterin, *1004 BF, transysilische Edle, deren Familie erst unter Arngrimm belehnt wurde, sie wünscht sich, den Weg des Wolfes zu beschreiten, und redet viel darüber; dass ihre Wildhüterin Kareshja eine Werwölfin ist, ist ihr bisher verborgen geblieben).
- *Kareshja Silberhain* (Fährtenleserin, *993 BF, sehnig und düster, Altkultlerin, trägt bequeme Jagdkleidung und ist eine brillante Schützin mit dem Kurzbogen, Werwölfin).

Durch das Tobrische Hügelland

Die Helden und ihre Begleiter können als Wanderer mit leichtem Gepäck durch lichten und dichten Wald, auf Waldpfaden und Wildwechseln theoretisch etwa 20-25 Meilen pro Tag zurücklegen. Die Strecke beträgt etwa 50 Meilen, der Marsch der Helden zum Hort wird also etwa 2 bis 3 Tage in Anspruch nehmen, etwaige Zwischenfälle nicht eingerechnet. Wenn sie in dem Gelände einen Eilmarsch absolvieren wollen, ist pro Tag eine *Wildnisleben*-Probe +5 erforderlich, um kleinere Verletzungen wie verstauchte Knöchel und

Abschürfungen zu vermeiden (1W3 SP, eventuell GE und GS –2).
Während das kaiserliche Heer weiter vorrückt, führt der Weg der Helden durch einen urigen Mischwald mit mäßigem Unterholz, der einige steile Hügel bedeckt. Flechten hängen von den Ästen der Bäume herab und Moose bedecken Findlinge, die hier und dort den Waldboden durchbrechen. Kleine Bachläufe durchziehen den Wald und speisen kleine Weiher und Waldseen.
Auf dem Weg zur Tesralschlaufe schlägt die Stunde der Wildniskundigen. Um in der Wildnis einen gangbaren Pfad zu finden, Wildwechsel und Bachläufe geschickt auszunutzen und zum Rasten einen geeigneten Platz zu finden, bieten sich Talentproben auf *Fährtensuchen* und *Wildnisleben* an. Um die Orientierung nicht zu verlieren, sollten regelmäßig Proben auf *Orientierung* fällig sein. Die Geländekunde Wald sowie eine entsprechende Ortskenntnis für die betreffende Gegend erleichtern die Proben um jeweils 3 Punkte (einige von Arngrimms Leuten beherrschen beide Sonderfertigkeiten, Baroyan verfügt immerhin über eine Ortskenntnis). Um die Strapazen eines Geländemarsches auch regeltechnisch abzubilden, bietet es sich an, auf die Regeln zu Behinderung, Erschöpfung und Überanstrengung zurückzugreifen (**WdS 139**).
Für die Ausgestaltung der Reise unter so rauen Kerlen wie Arngrimms Getreuen können Sie sich an folgenden Vorschlägen orientieren, die Sie um individuell auf Ihre Gruppe zugeschneiderte Ereignisse ergänzen können:

- In einem Walddorf schlägt Arngrimms Männern unverhohlene Verehrung entgegen. Der Weg des Wolfes wird hier als Ausdruck der Macht und Stärke des Herzogs verehrt, der als Werwolf nicht nur über die Menschen, sondern auch über die Tiere herrscht und damit die Seele des Landes verkörpert.
- Mindestens einmal sollten die Helden einem Spähtrupp von Haffax begegnen, um die allgegenwärtige Gefahr zu unterstreichen, vom Feind entdeckt zu werden (dazu kön-

Optional: Eile ist geboten!

Die Höhe der Verluste der Kaiserlichen in der Schlacht an der Tesralschlaufe (siehe Seite 98) sollte maßgeblich von dem Erfolg der Helden bei der Befreiung des Draconiterhortes abhängen. Je schneller die Helden Tac'Raah erreichen und das Reticulum zerstören, desto geringer sind die Verluste des Heeres im Kampf gegen das Golemheer. Sie können die Zerstörung des Reticulums zu einem dramaturgisch passenden Zeitpunkt während der Schlacht stattfinden oder einer der beiden Seiten einen großen Erfolg wie auch eine herbe Niederlage erleben lassen, indem das Reticulum schon sehr früh oder erst sehr spät zerstört wird. Falls Sie den Erfolg der Kaiserlichen in der Tesralschlaufe von den Leistungen der Helden abhängig machen wollen, bieten wir Ihnen im Verlauf des Szenarios mehrere graue Kästen mit einer optionalen regelseitigen Unterstützung für den Marsch zur Tesralschlaufe, die Rückeroberung von Tac'Raah und den Geschehnissen im Limbus und den möglichen Folgen für die Schlacht der Kaiserlichen gegen das Golemheer.

Auf dem Weg nach Drachenblick

Um einen zügig gangbaren Weg durch die Wildnis zu finden und dabei die Orientierung nicht zu verlieren, sind pro Tag in der Wildnis jeweils eine Probe auf *Orientierung* +5 und *Wildnisleben* +5 notwendig. Die Geländekunde Wald sowie die Ortskenntnis Tesralschlaufe erleichtern die Proben um jeweils 3 Punkte. Wenn Gefolgsleute von Arngrimm die Proben ablegen, können Sie von einem TaW (*Orientierung* und *Wildnisleben*) von 12-15 ausgehen. Mehrere von ihnen besitzen eine entsprechende Geländekunde und wenn mehr als 5 Begleiter anwesend sind, können Sie davon ausgehen, dass mindestens ein ortskundiger Führer unter ihnen ist (Ortskenntnis Tesralschlaufe). Bei einem Eilmarsch können Sie sowohl die Erschwernisse auf die Proben wie auch die übrig behaltenen TaP* verdoppeln. Die TaP* beider Proben werden addiert, ein Patzer führt zu einem Abzug von 7 Punkten vom Gesamtergebnis. Sollte es zu zeitaufwändigen Begegnungen auf der Reise kommen, können Sie 1 TaP* pro Stunde der Dauer einer Begegnung abziehen. Das Ergebnis können Sie mit der folgenden Übersicht vergleichen.

TaP*	Auswirkung
das Ergebnis ist negativ	Die Helden irren durch die Wildnis und verlieren einen vollen Tag.
0-4	Die Helden und ihre Begleiter legen an diesem Tag etwa 20 Meilen zurück, allerdings nehmen sie viele Umweg, sodass sie ihrem Ziel tatsächlich nur 10 Meilen näher gekommen sind.
5-9	Die Helden und ihre Begleiter legen an diesem Tag etwa 20 Meilen zurück und nehmen nur hin und wieder einen Umweg, sodass sie ihrem Ziel 15 Meilen näher gekommen sind.
10-14	Die Helden und ihre Begleiter legen an diesem Tag 25 Meilen zurück und nehmen nur wenige Umwege, sodass sie ihrem Ziel 20 Meilen näher gekommen sind.
15+	Die Helden und ihre Begleiter kommen gut voran. Weghindernisse umgehen sie geschickt und natürliche Pfade wie Bachläufe und Wildwechsel nutzen sie zu ihrem Vorteil, sodass sie die maximal mögliche Strecke von 25 Meilen zurücklegen.

Anhand der Tagesleistung können Sie bestimmen, wie lange die Helden benötigen, um Hort Drachenblick zu erreichen. Falls die Helden am dritten Tag mit einer Tagesleistung von 20 Meilen insgesamt eine Distanz von 60 Meilen zurückgelegt haben, aber nur 50 benötigen, dann geben Sie den Helden bis zu 8 Stunden (4 Zeiteinheiten) als „Bonus"-Guthaben bei der Erkundung des Hortes, da sie ihn sehr früh erreicht haben.

nen Sie auf die umfangreiche Auswahl möglicher Gegner im **Anhang** zurückgreifen). Arngrimms Getreue werden ohne Gnade gegen Haffax' Soldaten vorgehen.

- Des Nachts hört man das Heulen von Waldwölfen, was niemanden unter Arngrimms Leuten beunruhigt. Geschichten über besondere Wölfe sowie den Weg des Wolfes (**Schattenlande 40**) werden erzählt.
- Bei Problemen mit der Ausrüstung oder den Gefahren der Wildnis sind die Begleiter der Helden schnell mit einer helfenden Hand zur Seite und beweisen Kompetenz.
- An einem alten Stein, der deutlich die Spuren menschlicher Bearbeitung trägt, hält ein jeder von Arngrimms Getreuen kurz inne oder bringt gar ein kleines Opfer dar. Derartige Begegnungen können die starke Verbundenheit zur Natur und Geschichte des Landes der Männer und Frauen unterstreichen.
- Die Helden entdecken eine größere Gruppe Soldaten der Fürstkomturei. Arngrimms Leute sind sich schnell einig: Die Soldaten müssen sterben, denn um den Plan zum Scheitern zu bringen, würde es ausreichen, wenn ihre eigenen Spuren entdeckt werden. Die Helden können die jungen und zum Dienst gepressten Rekruten in einen Hinterhalt locken. Alternativ werden die Helden von den jungen Rekruten eher dilettantisch in einen Hinterhalt gelockt und haben die Kampfkraft der Helden und ihrer Begleiter maßlos unterschätzt. Arngrimms Männer und Frauen gehen dabei mit äußerster Brutalität zu Werke und massakrieren ihre Gegner regelrecht. Bei einer solchen Begegnung sollten die Helden die Notwendigkeit der Tat mit ihrem Gewissen abwägen müssen. Der Draconiter Baroyan könnte als Stimme der Vernunft eine Entscheidung in beide Richtungen befürworten.
- Mitten im Wald läuft den Helden ein zehnjähriger Junge namens *Yerodin* vor die Füße. Er lebt in einem kleinen Weiler namens *Waldhof* und hat im Wald gespielt. Der Junge fragt die Helden neugierig nach ihren Namen, ihrem Woher und Wohin und erwähnt beiläufig, sein Vater habe gesagt, dass wieder Recht und Ordnung herrschen, seitdem der Fürstkomtur in Mendena ist. Es ist an den Helden zu entscheiden, wie mit den potenziellen Kollaborateuren zu verfahren ist. Arngrimms Männer werden sich dafür aussprechen, niemanden am Leben zu lassen, der berichten könnte, dass sie hier waren.
- In einem Kampf wird einer von Arngrimms Männern schwer verletzt. Nachdem er sich am Boden vor Schmerzen windet, verwandelt er sich in einen Werwolf (entsprechende Werte finden Sie im **Anhang**).
- Zur weiteren Ausgestaltung der Reise durch das Tobrische Hügelland verweisen wir auf die Regionalspielhilfe **Schattenlande** sowie die Regelerweiterungen **Wege des Entdeckers** (insbesondere Seiten 18f., 20f. und 46f.) und **ZooBotanica**.

Wenn die Helden nach einigen Tagen in der Wildnis ihr Ziel, die Landzunge in der Tesralschlaufe, erreichen, bemerken sie eine Veränderung der Landschaft. Der Boden wird felsiger und die Vegetation urtümlicher. Dunkles Vulkangestein hat sich in bizarren Formationen einen Weg durch den Waldboden gesucht. Steinerne Pfeiler, Felsnadeln und Basaltdome streben hier zwischen umgestürzten alten Bäumen, die von Farnen und Moosen bewachsen sind, gen Himmel. Wenn die Helden sich an die Wegbeschreibung des Draconiters halten, finden sie alsbald den steinernen Pfad, der auf die Felsnadeln zuführt, in denen Hort Drachenblick verborgen ist.



Ein Hinweis zur Verwendung der Scharmützelregeln

Wenn Sie eine Begegnung der Helden mit einem Spähtrupp von Haffax' Soldaten mit den in diesem Band präsentierten Scharmützelregeln ausspielen wollen, gehen Sie bei den Begleitern der Helden von einer Moral und Professionalität von jeweils 6 aus. Sollten die Helden zu einem Eilmarsch gedrängt haben, können Sie beide Werte aufgrund der Erschöpfung der Männer und Frauen um einen Punkt senken.

Hort Drachenblick

Der Zugang

Der Zugang zum Hort offenbart sich wie beschrieben: Südlich von vier hohen, dicht bewachsenen Felsmassiven in einer Landschaft mit überwiegend felsigem Boden ist ein Pfad erkennbar. An diesem angekommen können die Helden auf die ihnen genannte Weise eindringen: Folgen sie mit geschlossenen Augen dem Pfad gen Norden auf die Felsgebilde zu und formen dabei immer wieder das Wort „Tac'Raah" im Geist, so gelangen sie in die **Eingangshöhle (1)** und können von dort aus den Hort erkunden. Eine Beschreibung der Räume finden Sie ab Seite 88.

Was im Hort geschah

Durch göttlichen Schutz verborgen liegt Drachenblick in den Felsnadeln der Tesralschlaufe. Das Sanktuarium beherbergt die *Eiserne Schlange*, eine geheimniskrämerische Gruppierung der Draconiter, um die sich wildeste Gerüchte ranken. Sie gelten als kampfstarke, gnadenlose Vollstrecker von Hesindes Willen und als effektive Problemlöser. Sie wurden in der *Dritten Dämonenschlacht* und in der ordensinternen *Schlacht um Varsincero* beinahe ausgelöscht, sodass es nur noch wenige Mitglieder unter der Ersten der Eisernen, *Lea Elida Welfenhaag*, gibt. Lea Elida weilt derzeit bei ihrer Erzäbtissin *Thancilla Drachentochter* und begleitet das Nordheer (zu weiteren Details siehe den Kasten **Schlangenwirken**).

Bereits die Alhani und ältere Völker verehrten in Drachenblick Hesinde, damals wurde der Ort allerdings anders genannt. Haffax besitzt Hinweise auf die Existenz des Draconiterhortes in Form von Geheimdienstberichten und alten alhanischen Texten sowie aus Erzählungen seiner Vertrauen *Jasina Melenaar*. *Lucinius Albion Murdak von Sardosk* (siehe

unten), Vize-Spektabilität der *Vorhalle des Sieges zu Mendena*, studierte dieses Wissen und fand einen Zusammenhang mit der Kraftlinie *Wandelband*, die von hier aus nach Norden über Festum bis in die Walberge verläuft. Er erkannte, dass die Alhani den Umstand zu nutzen wussten, dass die heilige Statue Tac'Raah an einem Kraftlinien-Endpunkt liegt. Sagen berichten von *„Generälen, die ihre Armeen am Buckel des Flusses wie einen Schwarm lenken konnten"*. In langer Arbeit und mithilfe vieler Experten ergründete er die Geheimnisse der Kraftlinie und entwickelte die Möglichkeit, sie hier an ihrem Ursprungspunkt durch Artefakte aus Yol-Ghurmak ‚aufzufächern', um ein Netz aus astralen Fäden über dem Gebiet der Tesralschlaufe zu erschaffen. Über dieses *Reticulum* genannte Netz können die Golems des Heeres von einer Gruppe zentral handelnder Magier Befehle erhalten und aufeinander abgestimmt agieren. Sie sind damit strategisch wertvoller als Golems, die nur simplen Befehlen direkter Kommandeure folgen.

Die letzte Hürde war es, das Heiligtum ausfindig zu machen, denn die Kraftlinie endete scheinbar im Nichts. An dieser Stelle kommt Lucinius' Spezialistengruppe ins Spiel, die *Stahlhand*. Durch eine Überwachung des Gebietes fand sie heraus, dass immer wieder Abenteurer spurlos verschwanden. Sie musste nur warten, bis einer davon auftauchte, ihn überwältigen, ihm ein *Respondarum* einflößen und sich unter dem Einfluss dieses Wahrheitsserums berichten lassen, wie man den Hort betritt. Dort töteten sie die Draconiter gnadenlos, zahlten aber einen unerwartet hohen Blutzoll.

Die Situation im Hort

Während die Stahlhand den erstürmten Hort und das Heiligtum mit der Tac'Raah und den platzierten Artefakten bewacht, befindet sich die lenkende Magiergruppe (siehe Seite 97) in einer Mikroglobule, die sie durch den Limbus betrat. Von dort befehligt sie die Golemstreitkräfte.

Die Helden können Hort Drachenblick erkunden, jedoch hatten die Überlebenden der Stahlhand genug Zeit, um sich günstig aufzustellen und Fallen zu legen. Können die Helden sich dennoch durchsetzen, ist es ihnen möglich, bei der Tac'Raah den Limbus zu betreten, die Magier aufzuhalten und das Reticulum zu vernichten.

Die Stahlhand

Eine der erfahrensten Elitetruppen von Helme Haffax. Sie wurde für Einsätze von großer Wichtigkeit zusammengestellt und operierte schon bei der Invasion Xeraaniens hinter feindlichen Linien. Ihr wurde die wichtigste Aufgabe bei der Verteidigung von Tesral anvertraut: den Draconiterhort Drachenblick aufzuspüren und zu sichern. Folgende Mitglieder sind im Hort:

Lucinius Albion Murdak von Sardosk, Vize-Spektabilität, Magister magnus combattivus

Lucinius Albion Murdak (*998 BF, hochgewachsen, hager, nervös) war einst Wunderkind an der Akademie *Schwert und Stab* zu Gareth mit vielen Auszeichnungen. Seine misstrauischen Wesenszüge, die den herausragenden Planer und Taktiker oftmals zum Besten anstachelten, wurden ihm schließlich zum Verhängnis, als sie in krankhafte Paranoia umschlugen und für mehrere militärische Fehlschläge im Kampf gegen Borbarad verantwortlich waren. Um einer Entlassung zuvorzukommen, wechselte er die Seiten und steht seitdem in Haffax' Diensten, wo er schließlich stellvertretender Leiter der *Vorhalle des Sieges* wurde.

Er wurde in die Planungen Haffax' mit einbezogen und entwarf als strategisch-magisches Meisterstück den in diesem Szenario beschriebenen Plan, wie die Tesralschlaufe im Falle einer Invasion zu verteidigen sei. Er glaubt daran, dass man das Heer der Kaiserin hier vernichten werde und sein Plan in die Geschichtsbücher eingeht. Deshalb ließ er es sich nicht nehmen, die *Stahlhand* selbst anzuführen, um persönlich dafür zu sorgen, dass der Kern seines Planes gelingt.

Kurzcharakteristik: Brillanter Kampfmagier, meisterlicher Kämpfer, Anführer und Stratege

MU 18 **KL** 16 **IN** 17 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 15
LE 45 **AE** 80 **AU** 46 **WS** 10 **MR** 9 (16)*

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisenaffine Aura, Eisern, Gefahreninstinkt 10, Zäher Hund; Arroganz 7, Neugier 8, Einbildungen (Paranoia)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 16, Lehren 14, Menschenkenntnis 12, Orientierung 10, Kriegskunst 16, Magiekunde (Kampfmagie) 17(19), Heilkunde Wunden 11

Wichtige Zauber: Adamantium 11, Armatrutz 17, Attributo 18, Axxeleratus 15, Balsam 10, Blitz 19, Brenne 10, Desintegratus 11, Duplicatus 10, Eisenrost 10, Exposami 12, Fortifex 8, Fulminictus 16, Gardianum 14, Gedan-

Arngrimms Männer im Hort?

Sie können selbst entscheiden, ob und wie viele von Arngrimms Männern in den Hort folgen und wie sie sich dort verhalten. Schätzen Sie selber ein, ob und wie viel Hilfe Ihre Helden gebrauchen können.

- Die grundlegende Anzahl von Begleitern hängt von den Verhandlungen der Helden mit Arngrimm zu Beginn des Szenarios ab sowie davon, ob auf dem Weg bereits Kämpfer gestorben sind.
- Weiterhin ist es sinnvoll und wird auch von Arngrimms Gefolgsleuten vorgeschlagen, dass einige von ihnen bewusst draußen bleiben, um der Gruppe im Inneren den Rücken freizuhalten.
- Von jenen, die mitzukommen gedenken, können sie nach Belieben einigen den göttlichen Zutritt zum Hort verwehren. Sie mögen für unwürdig erachtet werden oder einen zu schwachen Willen haben; Hesindes Wege sind in dieser Hinsicht unergründlich.
- Im Hort schließlich können die Gefolgsleute als Meisterpersonen helfen und sehr gut dazu dienen, die Gefährlichkeit der hier von der Stahlhand, einer haffaxschen Elitetruppe, ausgelegten Fallen sowie ihrer Kämpfer zu demonstrieren, indem sie diesen zum Opfer fallen.

kenbilder 8, Hartes schmelze! 9, Ignifaxius 10, Ignisphaero 8, Invercano 12, Karnifilo 9, Kulminatio 18, Odem 14, Panik 10, Paralysis 13, Plumbumbarum 15, Respondami 10, Silentium 12, Somnigravis 12, Visibili 8, Vocolimbo 9

Wichtige Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Drachenblick), Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Schnellziehen, Wuchtschlag

Wichtige Sonderfertigkeiten (magisch): Aurapanzer, Eiserner Wille II, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis (Schaden, Eigenschaften), Rüstungsgewöhnung II, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Stabzauber (RkW 16): Bindung des Stabes, Doppeltes Maß, Ewige Flamme, Flammenschwert, Hammer des Magus, Kraftfokus, Merkmalsfokus (Schaden), Modifikationsfokus, Zauberspeicher (Invercano)

Magierstab **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 20 **TP** 1W+2 **DK** S
Langschwert **INI** 11+W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W+4 **DK** N
Flammenschwert** **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 20 **TP** 1W+4 **DK** S
Flammenschwert (fern)***
INI 11+W6 **AT** 12 **PA** - **TP** 1W+4 **DK** HN **GS** 3
Schwarze magische Lederrüstung **RS** 3(+4)****(+9)***** **BE** 3 **GS** 6

*Durch *Eiserner Wille II* bei 2 Aktionen Konzentration +7 MR gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Verständigung*

**Je 2 RkP* können TP um +1 steigern, je 1 RkP* kann AT um 1 erhöhen (max. 18; nur beim Fernlenken), je 2 RkP* können die PA der Gegner um 1 senken (max. –5), je 2 RkP* können GS des Schwertes um 1 erhöhen (max. GS 8; nur beim Fernlenken)

***Lucinius kann durch die SF *Simultanzaubern* beim Fernlenken des Flammenschwertes andere Zauber mit +7 Modifikator sprechen; PA ist um 2 erschwert.

****Täglich einmal für 1 SR kann ein semipermanenter ARMATRUTZ mit RS +4 durch das Losungswort „Subsidium!" ausgelöst werden, der normalerweise W6 LeP kostet, in der Umgebung von Kraftlinien (so auch hier in Tac'Raah) zieht die Rüstung die Energie stattdessen aus der Umgebung und kostet *keine* LeP.

*****Durch *Aurapanzer* +Basis-MR (9) gegen Zauber mit Merkmal *Schaden*.

KULMINATIO-Varianten

Die Akademie Mendena hat mehrere Varianten des Zaubers erforscht. Lucinius setzt sie im Kampf ein:

- Der *Schnelle Kugelblitz* (+3; ab ZfW 7; GS von 3W6) und der *Doppelblitz* (+10; zwei Kugelblitze, Kosten: 2W20 AsP) sind bekannt.
- *Blitzgewitter* (+12; Salve aus 5 kleinen, schnellen Kugelblitzen, die sich mit GS 3W+3 unter den Personen im Sichtfeld gleichmäßig Opfer auswählen, aber je nur 1W20 SP anrichten, Kosten 2W20+2 AsP)
- *Springender Blitz* (+8; der Kugelblitz explodiert beim Aufprall *nicht*, sondern verursacht 1W20 SP und springt in der nächsten KR zum Ziel über, das diesem am nächsten steht; erst mit Ende der Wirkungsdauer oder wenn in einer KR kein weiteres Ziel erreicht wird, löst er sich auf)
- Hat Lucinius Zeit zur Vorbereitung, greift er auf die Variante *Wolke von A'Tall* zu (+10; ab ZfW 14; Zauberdauer 2 Minuten, Kosten 5W20 AsP; für ZfP* SR erscheint eine in Sichtweite (Lucinius' oder des Schänders, siehe unten) steuerbare Gewitterwolke mit GS 5, die er zu einem beliebigen Zeitpunkt zu 3W6 Kugelblitzen explodieren lassen kann. Bis dahin benötigt der Zauber Konzentration (A))

Schildgolem „Schänder"

Der Schildgolem von Lucinius (Werte siehe Seite 186) ist dessen persönlicher Leibwächter. Er weicht Lucinius normalerweise nicht von der Seite und beschützt ihn, während er seine Zauber spricht. Unter der Wirkung des Reticulums kann er jedoch als Lucinius' erweitertes Auge vorausgeschickt werden, sodass der Magier das Blickfeld des Golems statt sein eigenes für Zauber nutzen kann.

Adepta Lacerta

*1017 BF, Küken der Truppe, Jahrgangsbeste des ersten regulären Jahrgangs 1038 BF der Vorhalle des Sieges zu Mendena, persönliches Mündel von Lucinius, kurzhaarige kalte Schönheit, ideologisch völlig auf Haffax eingeschworen, ohne Skrupel und eiskalt bei der Erfüllung ihrer Mission, kompetente Kampfmagierin (Werte wie erfahrene Mendener Initiatorin, Seite 185).

Dolorosa Curiija

*999 BF, klein, drahtig, stets hochgekrempelte Ärmel, liebt es, wenn Dinge und Personen sich in Rauch oder Schleim auflösen, meisterliche magiebegabte Alchimistin und Giftmischerin mit skrupelloser Forscherseele (Werte wie Infiltrator-Veteranin mit Magiedilettantismus und Alchimie 16, Seite 184).

Ausrüstung / Besonderheiten:

- Als Magiedilettantin mit 22 AsP beherrscht Dolorosa die *Übernatürlichen Begabungen* ATTRIBUTO, CHAMAELIONI, HEXENSPEICHEL, KATZENAUGEN und MOTORICUS.
- 4 Granatäpfel (4W6 TP, 0/5/10/15/20)
- *Krötenhauch* Qualität E an 3 Bolzen ihrer Armbrust sowie 3 weitere Anwendungen am Gürtel

Nirravus von Notacker

*1005 BF, aus einem Dorf aus der Warunkei vor dem dort herrschenden Hunger geflohener Dieb, der in den Rängen Haffax' durch sein Talent zum Meuchler, Kundschafter und Spion aufstieg. Gerissen, kompetenter Spion und Kundschafter (Werte wie erfahrener Infiltrator, Seite 184).

Ausrüstung / Besonderheiten:

- 6 *Schwadenbeutel* (grauer Qualm vernebelt 3 Schritt Radius Kreis: Dunkelheit mit –5/–5 auf AT und PA)
- Semipermantes, täglich wirkendes OCULUS-Fernglas mit 20-facher Vergrößerung. Es diente zum Auffinden des Hortes mittels Verfolgung der *Wandelband*-Kraftlinie.
- 2 Granatäpfel (4W6 TP, 0/5/10/15/20)
- *Angstgift* Qualität E am Langdolch sowie 3 weitere Anwendungen am Gürtel (Waffengift, für 7 SR Panik vor dem ersten Wesen, welches das Opfer erblickt, und Ergreifen der Flucht)

- *Respondarum* Qualität E am Gürtel (Opfer muss für eine Stunde die Wahrheit sagen und hat keine Wahl zu schweigen). Mit einem solchen konnte man den Zugang zum Hort Drachenblick von einem mittelreichischen Spitzel erfahren, der hier Zuflucht gesucht hatte.
- In einem hohlen Zahn, den er zerbeißen und den Inhalt spucken kann, eine Anwendung *Krötenhauch* Qualität E, um entweder sich selbst vor einem peinlichen Verhör zu schützen oder es Gegnern, die ihn für tot halten, ins Gesicht zu spucken.

Arkanjii, Antrax und Alridjin, die „Blutmasken"

*1010 BF, Drillinge aus Maraskan, elegante Bewegungen und perfekte Abstimmung aufeinander und auf ihre Einheit, meisterliche Krieger (Werte siehe Seite 183).

Ausrüstung / Besonderheiten:
- *Kraftgürtel* (**WdA 115**)
- je ein *Heiltrank* Qualität E (regeneriert alle LeP)
- Kämpfen mit Speer und Schild, *Formationskampf*
- Ihre Speere sind ein auf ein Schlüsselwort auslösbar ein *Speer der Schmerzen* (HÖLLENPEIN), ein *Speer der Lähmung* (CORPOFESSO) und ein *Speer der Furcht* (HORRIPHOBUS) mit je 2 Ladungen und 10 ZfP*.

Optional: Eile ist geboten!

Die Erkundung des Hortes
Es ist nicht vorherzusehen, wie schnell die Helden vorgehen werden, sobald sie Hort Drachenblick erreicht haben. Da der Reichsgroßgeheimrat den Helden jedoch nur 3 Tage Zeit einräumen konnte, bis die Schlacht beginnt, sind die Stunden ab Tag 3 äußerst entscheidend. Eine schnelle Erstürmung des Hortes könnte innerhalb weniger Stunden abgeschlossen sein. Wenn die Helden hingegen vorsichtig um jede Ecke spähen, sich einigeln und die Rückeroberung des Hortes eher einer Belagerung gleichkommt, kann das Unterfangen auch einen halben Tag dauern.
Führen Sie deshalb in etwa Buch über die Zeit im Hort und entscheiden Sie mit gesundem Menschenverstand und notfalls auch ein wenig Spielleitergnade und den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde, wie lange die Aktion dauert. Eine Einteilung im Bereich von **Zeiteinheiten (ZE)** zu je 2 Stunden genügt dabei. Wenn die Helden sehr schnell vorgehen und dabei erfolgreich sind, dauert es bis zum Erreichen des Heiligtums nur 1 bis 2 ZE (also 2-4 Stunden). Sind sie zögerlicher oder kommen aufgrund des Widerstands der Stahlhand nicht schnell voran, können es auch 4-8 oder sogar mehr ZE (also 8-16+ Stunden) sein.

Der Hort im Überblick

»Drachenblick haben wir ihn getauft, denn ebenso wachsam und unermüdlich wie einer der großen Alten werden wir in seiner Bewachung sein.«
—aus dem Buch der Schlange *der Geweihten Lea Elida Welfenhaag*

Im Folgenden wird der Hort in seiner derzeitigen Situation beschrieben. Die Kästen zu den Taktiken der Stahlhand sollen Ihnen helfen, die Schritte der Haffaxianer umzusetzen. Sie sind als Vorschläge gedacht und können angepasst werden.
Der Hort liegt in etwa 15 Schritt luftiger Höhe in drei Felsnadeln gebettet, wobei die östlichen beiden an ihrem Südende miteinander verbunden sind. Sie sind teils über Hängebrücken verbunden. Die natürlichen Höhlen im Vulkangestein wurden über Jahrhunderte hinweg immer weiter ausgebaut, auch mit magischer Hilfe. In den meisten Räumen erkennt man, dass sie aus dem Fels gehauen sind.
Während die Helden den Hort durchsuchen und gegen die Stahlhand kämpfen, können Sie eine Reihe von nummerierten Informationen erhalten, die ihnen Aufschluss darüber geben, welchen Plan Haffax hier verfolgt. Im Anschluss finden Sie unter dem Abschnitt **Hinweise** (Seite 95) eine Sammlung dieser Informationen.

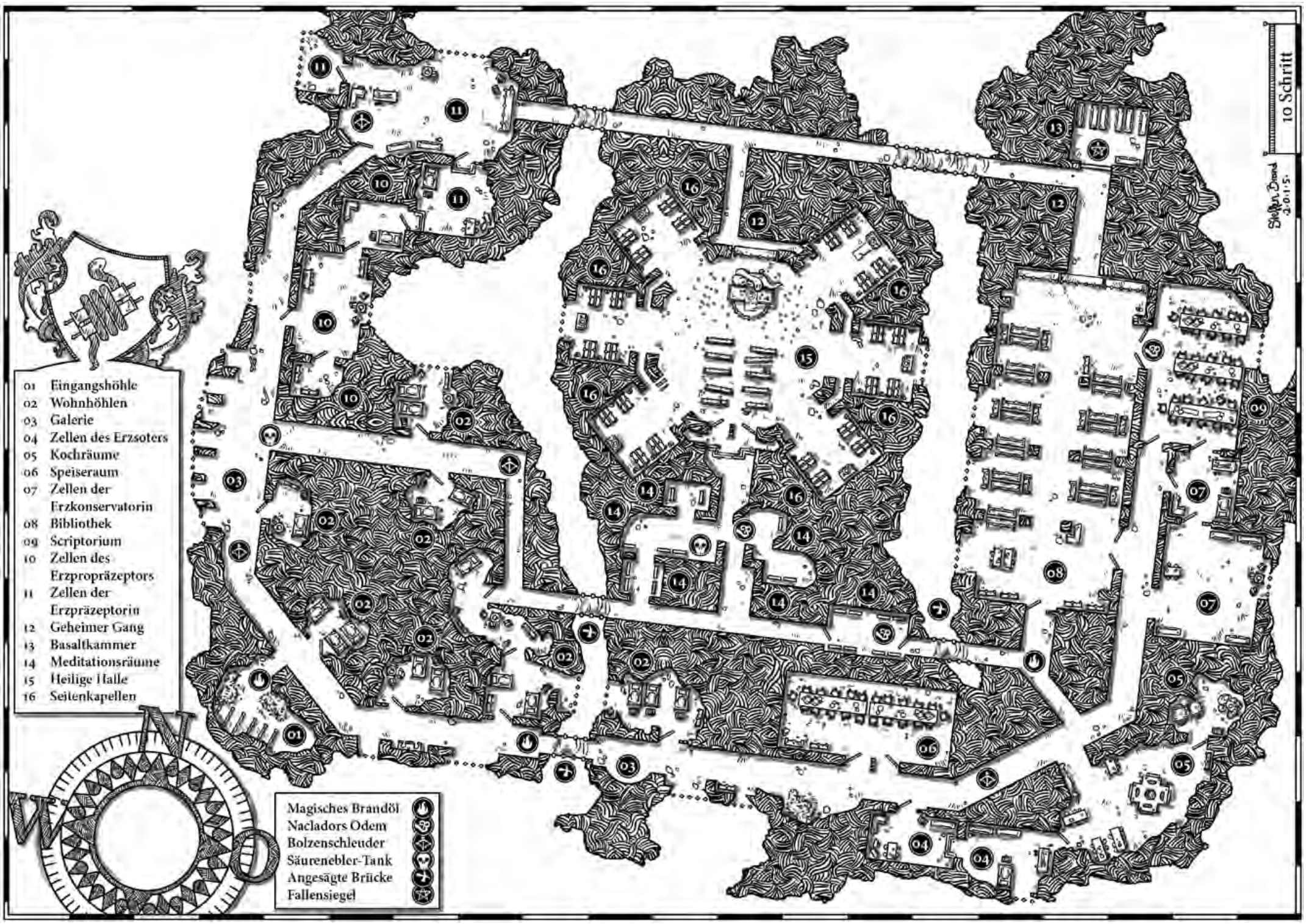
Eingangshöhle (1)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ein wohliges Schaudern und ein Gefühl des Geborgenseins umfängt euch. Es ist warm, der Wind weht nicht mehr und es herrscht Stille …

Falls die Helden nicht durch Magie oder karmales Wirken vor Entdeckung geschützt sind:
… die auf einmal durch ein Knurren zerrissen wird, sofort gefolgt von lautem Gebell und panischem Wiehern. Als ihr die Augen aufreißt, findet ihr euch inmitten eines Chaos aus trampelnden Hufen, Pferde- und Hundeleibern und geifernder Mäuler wieder.

Die karge Höhle mit nur einem Ausgang zur **Galerie (3)** dient als Pferdestall für Reisende. Doch schon der erste Eindruck macht klar, dass man hier nur auf Eindringlinge gewartet hat. Drei am Ausgang angebundene Hunde werden losgebunden und greifen die Helden sofort unter lautem Gebell an, womit sie die hier stehenden fünf Pferde scheu machen. Das so entstehende Chaos ist von der Stahlhand beabsichtigt.

Tuzaker Kampfhund
INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 19 **RS** 2 **KO** 8
Biss: DK H **AT** 12 **TP** 1W6
GS 12 **WS** 4 **AuP** 60 **MR** 2 / 1
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (3)


01 Eingangshöhle
02 Wohnhöhlen
03 Galerie
04 Zellen des Erzsoters
05 Kochräume
06 Speiseraum
07 Zellen der Erzkonservatorin
08 Bibliothek
09 Scriptorium
10 Zellen des Erzpropräzeptors
11 Zellen der Erzpräzeptorin
12 Geheimer Gang
13 Basaltkammer
14 Meditationsräume
15 Heilige Halle
16 Seitenkapellen
Magisches Brandöl
Nacladors Odem
Bolzenschleuder
Säurenebler-Tank
Angesägte Brücke
Fallensiegel
10 Schritt
Stefan Drexl 2015

Scheuendes Pferd
INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 60 **RS** 1 **KO** 18
Biss: DK H **AT** 11 **TP** 1W6+1
Tritt: DK N **AT** 11 **TP** 1W6+2
GS 2 / 12 / 16 **WS** 9 **AU** 5 / 4 **MR** 1 / 8
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (6, Tritt), großer Gegner

Die Tiere können durch Ansammeln von je 10 TaP* je Tier bei *Abrichten*-Proben +2 (Pferde) bzw. +4 (Hunde) besänftigt werden. Jede Probe dauert 1 KR.

Taktiken der Stahlhand I: Dolorosas Wacht

Am Ausgang steht *Dolorosa* (Seite 87) Wache. Es ist verabredet, dass sie sofort flieht und bei Lucinius Meldung macht, wenn jemand eindringt. Helden mit der SF *Aufmerksamkeit* oder einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe sehen, wie sie vom aus der Höhle führenden Gang nach Osten abbiegt. Falls sie ihr folgen, wozu sie sich vom Kampf mit den Hunden und Pferden befreien müssen, agieren sie genau so, wie Dolorosa es gehofft hat. In diesem Fall gilt die Tarnung der bei **A** platzierten Brandfalle als verdoppelt (+8).

Fallen

	Falle	Auslöser	Tarnung	Entschärfung
	Magisches Brandöl (E)	Tiegel befestigt an Stolperdraht	+4	+1
Beschreibung: Der Tiegel fällt herab, begießt die vordersten beiden Helden und entzündet sich			**Schaden:** pro KR 2W6 SP *Feuerschaden* (**WdS 146**) über 1W6 SR	
	Nacladors Odem / Borbarads Hauch	Von Mitglied der Stahlhand zertrümmert	+3	+1
Beschreibung: Das Öl eines geöffneten Tiegels dringt als geruchsloses, düsterrotes Gas in den Raum und verteilt sich gleichmäßig. Bei Kontakt mit Feuer, Schwefel, Magie oder dämonischer Präsenz verklumpt es zu einem klebrigen Rußfilm, der das Ziel einhüllt und von der Luft abschneidet			**Schaden:** 4W6 KR lang Erstickungsschaden (**WdS 146**) für magiebegabte Lebewesen, 4W6 KR lang je 1W6 SP für Dämonen	
	Bolzenschleuder	Stolperdraht	+3	+2
Beschreibung: Aufgebockte Armbrust (nur einmal je Falle auslösbar)			**Schaden:** W6+6+Krötenhauch (E) (Kontakt- und Einnahmegift, Stufe 6, Beginn: sofort, Dauer: 20 KR / 10 KR, Verätzungen, 1W6 SP/KR, Proben +2/+6, auf Gegenständen Härte –7, durch HEILKRAFT BANNEN in der Rezeptur sind Heilversuche um 6 erschwert und Antidote in ihrer Wirkung um eine Qualitätsstufe gesenkt)	
	Säurenebler-Tank	Treten auf einen getarnten Balg am Boden	+6	+5
Beschreibung: Ein mit Vitriol gefüllter Tank gibt durch eine Düse bis zu sechsmal eine Säurewolke ab			**Schaden:** 5W6 TP (auch an Ausrüstung: ignoriert Härte)	
	Angesägte Brücke	Betreten	+7	+4
Beschreibung: Eine angesägte Hängebrücke, die bei über 100 Stein Belastung nachgibt			**Schaden:** 15 Schritt Sturzschaden (15W6–15 SP)	
	Fallensiegel		+6	nur magisch
Beschreibung: Wer beim Übertreten *kein* Gebet an Hesinde spricht, wird von messerscharfen Steinsplittern aus der Wand beschossen			**Schaden:** einmalig 2W6+12 TP elementarer Erz-Schaden	

Wohnhöhlen (2)

In der westlichen Felsnadel liegt eine Reihe einfacher, hesindianisch ausgestatteter und eher dunkler Wohnhöhlen (nur wenige haben Tageslicht). Die Helden finden hier einige Tote des Kampfes zwischen der Eisernen Schlange und der Stahlhand. Die Räume können als Verstecke vor der Stahlhand genutzt werden, deren Mitglieder können aber ihrerseits hier lauern.

Sie enthalten einige Handwaffen, persönliche Habe und stählerne Schlangenarmreifen mit dem Wappen der Draconiter, dem ein Schwert hinzugefügt wurde.

Galerie (3)

Vor allem im Süd- und Westteil verläuft ein langer Gang an der Außenwand der Felsnadeln. Immer wieder kann man zwischen galerieartigen Felssäulen den fantastischen Ausblick auf das hügelige Umland bewundern. Der Gang ist entsprechend hell und windig. Zwischen der westlichen und mittleren Felsnadel wird er durch eine Hängebrücke fortgeführt. Er hat Zugänge zu zahlreichen Räumen.

Taktiken der Stahlhand II: Nirravus' und Dolorosas Zermürbungstaktik

Die Helden werden voraussichtlich zuerst mit dieser Vorhut zusammentreffen, die eindringende Gegner aufhalten und zermürben soll.

- Sie ziehen sich nach kurzen Angriffen stets wieder hinter die nächste Falle oder Ecke im Hort zurück.
- Sie bleiben vom Gegner fern, greifen aus dem Hinterhalt (*Schwadenbeutel*, CHAMAELIONI, Verstecke …) an, werfen Granatäpfel, feuern Bolzen und Pfeile.
- Sie lösen Fallen aus (auch mittels MOTORICUS), halten Gegner mit Angstgift auf Abstand und kappen Hängebrücken hinter sich, um Zeit zu gewinnen und Gegner in die Tiefe stürzen zu lassen.
- Sie operieren vor allem in der westlichen Felsnadel sowie dem südlichen Teil der anderen beiden Felsnadeln.

Zellen des Erzsoters (4)

Der Soter kümmert sich im Orden um weltliche Belange, sodass ihm die Versorgung der Ordensmitglieder, aber auch die Verteidigung unterlag. Erzsoter *Ardemian Weißdorn* starb als einer der ersten im Hort vor der Tür seiner Gemächer durch Armbrustbolzen, nahm aber noch im Todeskampf zwei von Haffax' Soldaten mit sich. Die drei Leichen liegen im Gang.

Das westliche Gemach ist eher rondrianisch eingerichtet und beinhaltet mehrere hochwertige Handwaffen, das östliche Gemach ist der Schlafraum und weist einen Balkon im Fels und einen direkten Zugang zur **Küche (5)** auf.

Kochhöhle (5)

Eine sehr grob behauene und zweckmäßige Höhle mit teils natürlichen, teils in den Fels gehauenen Rauchabzügen. Der hintere Teil wird für Vorräte genutzt (Fässer und Kisten mit Nahrung, die für ein Dutzend Personen für einige Wochen ausreicht).

Speiseraum (6)

Ein länglicher Speisesaal. Die Decke ist die einer natürlichen Höhle. Ein Loch in ihrer Mitte sorgt für Beleuchtung.

Zellen der Erzkonservatorin (7)

Zuständig für die Schriften des Hortes schützte *Melchandra Demetria Dunkelsee* die Bibliothek bis zu ihrem Ende. Sie starb im Vorraum ihrer Zelle im Übergang zum **Scriptorium (9)**, wo ihre Leiche noch liegt.

Neben der Erzpräzeptorin war sie die Einzige, die die Zugänge zu den **Geheimgängen (12)** und der **Basaltkammer (13)** kannte und ein Schlüssel-Schlangenarmband besaß, das den Zugang von der **Bibliothek (8)** aus öffnen kann. Das Armband kann an ihrer Leiche gefunden werden.

Informationen / Funde:
#2, #3

Bibliothek (8)

Diese helle, hohe und große Höhle wird von sechs Felssäulen gestützt und ist vollgestellt mit Bücherregalen. Es handelt sich um gesammeltes Wissen der Draconiter. Neben den regulären Ausgängen existiert weiterhin ein Zugang zu den **Geheimgängen (12)** an der Nordwand.

Informationen / Funde:
#1, #2, #4, #6, #8

- religiöse Bücher, vor allem zahlreiche Bücher der Schlange von Draconitern sowie von während der Heptarchenherrschaft gefallenen Hesindegeweihten, und Grundwerke wie die *Annalen des Götteralters* sowie ein obligatorisches *Buch der Weisheit*
- schriftliche Quellen und historische Aufzeichnungen zu Tobrien
- Aktuelles Kartenmaterial der Schattenlande. Für das Heer der Kaiserin sehr wertvoll, da es die Reiseroute nach Mendena um einen Tag verkürzen kann.

Scriptorium (9)

In diesem Raum sind Schreibbänke und Lesepulte voller angefangener Schriften und Schreibzeug verteilt. Hier fanden heftige Kämpfe statt, sodass alles über den Boden verteilt ist.

Zellen des Erzpropräzeptors (10)

Jakobin Corvinian Eskobal vertrat die Äbtissin in deren Abwesenheit. Die Gemächer sind eher karg eingerichtet.

Zellen der Erzpräzeptorin (11)

Die feste Bewohnerin dieser Zelle ist *Lea Elida Welfenhaag*, die jedoch zur Zeit des Angriffs abwesend war. Die Zellen sind mit einem Balkon auf der Westseite, einem im warmen Gestein gelegenen Schlafgemach und einer hesindianisch eingerichteten Stube mit einer großen Fensteröffnung gen

Norden sehr wohnlich. Neben den normalen Zugängen gibt es mit einer Geheimtür im Fels der Ostwand **(12)** einen weiteren Ausgang.

Informationen:
#1, #5

Geheimer Gang (12)

Der Gang verbindet im nördlichen Teil des Hortes, teils über Hängebrücken, die **Gemächer der Erzpräzeptorin (11)** mit den **Basaltkammern (13)**, der **Bibliothek (8)** und dem **Heiligtum (15)**. Die Zugänge sind nur der Erzpräzeptorin und der Konservatorin bekannt, Erstere ist auf Reisen, Letztere tot in ihrer **Zelle (7)**. Die Stahlhand hat sie bislang nicht entdeckt, sodass die Helden sich unbemerkt über den Gang außerhalb von deren Sichtweite bewegen und dadurch einen taktischen Vorteil gewinnen können.

- Von den **Zellen der Erzpräzeptorin (11)** liegt der Geheimgang hinter einem schweren Eichenschrank verborgen. Schleifspuren auf dem Boden sind ein Hinweis, dass er mehrfach verschoben wurde (*Sinnenschärfe*-Probe bei Durchsuchung). Dahinter liegt eine Holztür, die durch ein spezielles Stahlarmband des Ordens zu öffnen ist, das statt dem Schwert einen reliefartigen Schlüssel aufweist (ansonsten *Schlösser Knacken* / FORAMEN +8 oder Gewalt gegen StP 40, Härte 9, Struktur 12). Ein solches Armband befindet sich in Besitz der toten Erzkonservatorin in ihrer **Zelle (7)** sowie bei der Erzpräzeptorin, welche abwesend ist.
- Selbiges gilt für die **Bibliothek (8)**; hier liegt die Tür hinter einem Bücherregal.
- Vom **Heiligtum (15)** aus muss ein auf beiden Seiten der Wand angebrachter bestimmter Flügel eines Drachenreliefs fest eingedrückt werden, worauf sich ein Schloss löst und die Wand sich wie eine Tür ins Heiligtum öffnen lässt. Geräuschlos ist das allerdings nicht (*Sinnenschärfe*-Probe für Anwesende im Heiligtum).
- Der Zugang zur **Basaltkammer (13)** ist durch einen alten Mechanismus verborgen: Ein Hebel hinter einem losen Stein öffnet die Tür durch einen auf Kieseln und Sand beruhenden Mechanismus. Noch aus Alhani-Zeit stammt ein *Fallensiegel* an der Schwelle.

Basaltkammer (13)

Diese getarnte und durch genannte Falle geschützte Kammer beherbergt vor allem gefährliche Funde, die von Abenteurern oder den Draconitern selbst in den Schattenlanden gefunden und hier zur Verwahrung aufgegeben wurden.

Informationen / Funde:
#4, #5, #8, #9 (vor allem im Codex Dimensionis)

- ein von Belhalhar verfluchtes Schwert mit TP +2 und WM +1/–1, dessen Träger die schlechte Eigenschaft *Blutdurst* mit Wert 6 erhält, welche je Monat um 1 steigt
- schwarzmagische Bücher wie eine Ausgabe des *Arcanum*, einige Kladden von Nekromanten sowie ein *Codex Dimensionis*
- Falls die Helden schon einmal im Hort waren und etwas abgegeben haben, findet es sich hier.

Taktiken der Stahlhand III: Arkanjiis, Antrax' und Alridjin Mehrfachangriffe

Normalerweise halten sich die drei Elitekrieger in der Nähe der beiden Magier auf und beschützen diese im Kampf. Bei Vorrücken der Helden werden sie ausgeschickt, um die zermürbte Heldengruppe gnadenlos zu attackieren.

- Sie werden zuvor von Lacerta und Lucinius mit ARMATRUTZ, ATTRIBUTO, AXXELERATUS, KARNIFLO und / oder VISIBILI verzaubert.
- Sie greifen aus dem Hinterhalt gezielt einzelne Kämpfer der Heldengruppe an.
- Dies geschieht koordiniert von mehreren Seiten. Durch ihre hohen Distanzklassen gelingt es ihnen, dass zumindest einer von ihnen immer in idealer Reichweite zu ihrem gemeinsamen Gegner steht.
- Sie schließen sich Nirravus und Dolorosa an, falls diese noch leben, und operieren vor allem in der östlichen und in der mittleren Felsnadel.

Meditationsräume (14)

In diesen, dem Allerheiligsten vorgelagerten Räumen, zogen sich Gäste wie Draconiter zum Gebet zurück. Es sind karg eingerichtete Höhlenräume ohne Ablenkungen, lediglich schlangenartige Drachenreliefs an den Wänden entwickeln im Schattenwurf von Kerzen oder Fackeln ein gespenstisches Eigenleben.

Zur Einschüchterung haben die Haffaxianer drei hier gefallene Draconiter wie morbide Wegweiser postiert, die herausfordernd zum Tempelraum weisen. Einer davon ist mit einem Säurenebler (Falle **D**) versehen, der beim Versuch, ihn abzuhängen, ausgelöst wird. Beim ersten Anblick muss gegebenenfalls eine *Totenangst*-Probe abgelegt werden, bei deren Misslingen AT, PA und INI bis zum Bestehen einer MU-Probe (je SR einmal möglich) um die halbe Differenz zum W20-Wurf gesenkt werden.

Informationen:
#5

Taktiken der Stahlhand IV: Die Arkanium-Augen des Schänders

Der Golem schützt meist die beiden Magier und bekämpft deren Gegner. So lange das Reticulum besteht, kann Lucinius durch die Augen des Golems aber auch zaubern und schickt ihn um einige Ecken voraus, um die Helden aus der Ferne mit Magie anzugreifen.

- Lucinius bevorzugt neben dem IGNISPHAERO seine KULMINATIO-Varianten.
- Der Schänder agiert vor allem auf der mittleren Felsnadel in den **Meditationsräumen (14)**, nicht zu weit entfernt von Lucinius.

Heilige Halle (15)

„Ad majorem gloriam dea – zum größten Ruhm der Göttin!“
—Wahlspruch der Eisernen Schlange

Der *zweifach geweihte* Tempelraum bildet das Herzstück der Anlage. Seine Form ist perfekt achteckig, und die Decken und Wände sind glatt und symmetrisch. Alle Wände und Decken zieren Fresken, die Säulen von Drachenreliefs zeigen; beide weisen nun aber teilweise Beschädigungen durch den Kampf auf. Spätestens hier treffen die Helden auf Lucinius und alle verbleibenden Mitglieder der Stahlhand, sodass es vor der sakralen und atemberaubenden Kulisse des Heiligtums im Fels zum finalen Kampf mit Haffax' Spezialistengruppe kommt.

Informationen / Funde:
#4, #5, #10, #11

Taktiken der Stahlhand V: Finale Konfrontation mit Lacerta und Lucinius

- Die beiden Magier versuchen stets in Positionen zu kommen, in denen sie nicht beide gleichzeitig vom Feind angreifbar sind. Sie stimmen ihre Zauber so ab, dass sie zeitversetzt in Effekt treten, also ein Magier sich gerade vorbereitet, während der andere aktiv gegen den Feind vorgeht.
- Beide lösen reflexartig den BLITZ in der Variante *gegen mehrere Personen* (3 AsP pro Person) aus, Lucinius zusätzlich den ARMATRUTZ auf seiner Rüstung.
- Gegen eine Übermacht gehen sie mit PANIK und den KULMINATIO-Varianten (Lucinius) vor, starke Einzelgegner werden per SALANDER, IGNIFAXIUS (Lacerta), PARALYSIS oder SOMNIGRAVIS (Lucinius) ausgeschaltet.
- Sind sie gewarnt und haben Zeit zur Vorbereitung, beschwört Lacerta in den Meditationsräumen **(14)** einen *Zant* (**WdZ 225 f.**)
- Per ADLERSCHWINGE kann sie sich zudem in eine Griswölfin (**ZooBotanica 188**) verwandeln.
- Lucinius lässt sein *Flammenschwert* per Fernlenkung agieren, während er selbst als begabter *Simultanzauberer* aus dem Hintergrund Zauber vorbereitet.
- Lucinius schützt sich gegen direkt auf ihn gerichtete Magie durch den INVERCARNO im Zauberspeicher seines Magierstabs, gegen Schadensmagie vertraut er auf seinen *Aurapanzer*. Bei Einzelschaden in Höhe von 10 SP oder mehr wird ein Schutzamulett mit einer Ladung ausgelöst, das sofort einen BALSAM mit 20 LeP auf ihn wirkt.
- Alle im Hort noch lebenden Mitglieder der Stahlhand werden umgehend im Falle eines Kampfes per VOCOLIMBO hergerufen.
- Gefechtspausen nutzen sie zum Trinken der insgesamt 4 *Zaubertränke* C (3W6 AsP) oder der 2 *Heiltränke* D (3W6+6 LeP).

Tac'Raah

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Beim Betreten der Halle fällt euer Blick auf Tac'Raah, die „Unergründliche“, die „Krone der Erlöserin“. Als Schlange aus dunkelgrünem Speckstein mit Aberhunderten Goldadern zwischen den Schuppen präsentiert sie sich euch. Ihr riesiger Leib schlängelt sich über zwei Schritt am Boden und erhebt sich weitere drei Schritt in die Höhe.
Doch der Schlangenkörper wirkt auf bizarre Weise verdreht und windet sich in unmöglichem Winkel. In der Fratze des einst anmutigen Hauptes spiegeln sich Schmerz und Hass auf die Feinde der Schöpfung. Die Augenhöhlen sind zwei faustgroße Löcher, als hätte jemand die Statue geblendet. Es heißt, einst stellte sich der Gläubige dem Blick dieser smaragdenen Augen, und nur die Tugendhaftesten konnten ihm standhalten. Jetzt sind diese Augen geschmolzen und fließen als dickflüssige Masse aus den Höhlen. Das zähe Sekret tropft auf eine verwirrend funkelnde, schräge Fläche darunter: eine Art Hohlspiegel, hinter dessen Oberfläche ein fernes graues Wabern und unzählige wirre, grüne Fäden zu sehen sind. Umgeben ist er von einer nach Vitriol, Schwefel und erstickendem Qualm stinkenden Apparatur.

Hohlspiegel aus Yol-Ghurmak

Hohlspiegel aus Yol-Ghurmak
Bei der Apparatur handelt es sich um ein prototypisches Einzelstück aus den Werkshallen von Yol-Ghurmak. Die spiegelnden Flächen bestehen aus Narrenglas, und mehrere silbern leuchtende, metallene Stacheln aus Arcanoferrit dringen wie in einer bizarren Akupunktur in den Leib der Schlange ein. Sie leiten die dämonische Macht zur Veränderung des *Wandelbandes* in den Limbus und verkrümmen dabei auch äußerlich sichtbar den Leib der Schlange.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI) mit einer Ladung
Typ und Ursprung: Dämonisch (Amazeroth), Limbus, Metamagie, Verständigung / gildenmagisch
Auslöser: Anschluss an Tac'Raah
Astralenergie: 200 AsP / 10 pAsP
Thesis: einmalig
Komplexität: +16 / 50 ZfP*
Wirkende Sprüche: Einmaliger PLANASTRALE, darüber hinaus Wechselspiel aus der Wirkung magischer Metalle und ein empfindliches Gewirr aus Verständigungszaubern wie GEDANKENBILDER, KÖRPERLOSE REISE und BLICK DURCH FREMDE AUGEN, aber auch OCULUS; dämonische Komponente, die über ritualisierte Kraftlinien- und Metamagie Einfluss auf Kraftlinien nimmt
Analyse: +9 (Intensität) / +28 (Struktur)

Seitenkapellen (16)

Die sechs *zweifach geweihten* Seitenkapellen umgeben den achteckigen Tempelraum. Jede Kapelle zeigt in einem detailreichen Fresko die Aspekte je einer der Kulturen innerhalb der Zirkelkongregation Schattenlande, in der der Hort liegt: Es gibt Kapellen für die tobrische Kultur, die alhanische, des unter den Heptarchen unterjochten Volkes und weitere. Auf den Altären und in Fächern werden Schriften und Charakterisierungen der jeweiligen Kulturen gesammelt.

Informationen:
#6, #7

Der Gefangene

Als die Stahlhand den Hort einnahm, tötete sie alle Draconiter, die sie vorfand. Es gab wenig Bedarf für Gefangene und man wollte kein Risiko eingehen. Dennoch finden die Helden in einer Kapelle einen besonderen Gefangenen:

Der ältere Mann trägt das Ornat eines hochrangigen Draconiters, jedoch seltsam farblos-grau anstatt von Grün und Golden. Sein Körper wirkt blass und durchscheinend, fast wie der eines Geistes, allein das Schlangenhalsband aus Silber und Gold funkelt mit seinen grünen Augen um die Wette. Es handelt sich um den verschollenen Abtprimas der Draconiter *Erynnion Quendan Eternenwacht*.

Tatsächlich trat er 1026 BF dem *Orden der Sechs Flügel Menacors* bei (auch *Menacoriten* genannt), einem geheimnisvollen Orden von Zauberkundigen, die ausschließlich im Limbus operieren und die Grenzen zwischen den Sphären beschützen. Der Orden ist nur wenigen, sehr hochrangigen Gildenmagiern überhaupt bekannt. Mehr über ihn können Sie in **Gemeinschaften 86 ff.** erfahren.

Als der Magierzirkel den Hohlspiegel aus Yol-Ghurmak anbrachte und damit den Nodix einer Kraftlinie zerfaserte, wurde Eternenwacht im Limbus darauf aufmerksam, zumal ihm als Abtprimas und Begründer der Eisernen Schlange die Tac'Raah ein Begriff ist. Er handelte kurz entschlossen und betrat die Dritte Sphäre im Hort, als der Angriff der Stahlhand noch im Gange war. Diese hielt ihn für den örtlichen Abt und nahm ihn gefangen. Zu seinem Glück gelang es ihnen jedoch nicht, ihn zu töten, denn Eternenwacht war unbemerkt vor Kurzem an einer Limbussieche, dem „Leibesschwund" erkrankt (Krankheit Stufe 7, W3 Tage nach Infektion verliert der Körper über W6 Tage seine Stofflichkeit, danach heilt der Kranke schnell wieder; mehr dazu siehe **Gemeinschaften 88**). Die Waffen der Stahlhand durchdrangen ihn schlichtweg. Lucinius ließ ihn unter Beobachtung und wollte ihn im Notfall mit Magie töten, vorerst aber keine astrale Kraft auf ihn verschwenden. Er wollte dieses Phänomen später in Ruhe studieren.

Eternenwacht bietet den Helden nun Informationen und seine Hilfe an, hofft aber auch auf deren Mithilfe gegen den limbischen Frevel am Wandelband. Der Leibesschwund hindert ihn derzeit daran, den Limbus zu betreten und sein Werk zu vollenden: Die Krankheit hat die Nebenwirkung, dass jede weitere Limbusreise einen qualvollen Tod für ihn bedeuten würde. In wenigen Tagen nach seiner Erholung wird sich dies legen, derzeit ist er aber in seinen Mitteln stark eingeschränkt. Er bittet deshalb die Helden, an seiner statt den Magierzirkel aufzuhalten. Neben dem strategischen Interesse, das den Helden vorrangig sein dürfte, spricht er auch von nicht absehbaren Auswirkungen auf das Sphärengefüge, falls der Nodix durch dämonische Macht länger zerfasert bleibt, zumal dieses Beispiel womöglich Schule machen und sich wiederholen könnte.

Informationen:
#1, #2, #8, #9, #10

- Eternenwacht hat die Möglichkeit, den PLANASTRALE zu wirken.
- Er besitzt ein *Äthrolabium*, das er den Helden zur Verfügung stellt.

Schlangenwirken

Der Angriff auf ein Heiligtum wie die Tac'Raah bleibt weder den Draconitern noch der Hesindekirche lange verborgen. Sofort nach dem Beginn des Angriffs der Stahlhand setzte die Erzkonservatorin Melchandra per Göttlicher Verständigung ihre Hochgeweihte *Lea Elida Welfenhaag* darüber in Kenntnis, bevor sie bei der Verteidigung der Bibliothek starb.

Erzpräzeptorin Lea Elida befindet sich zu der Zeit mit ihrer Erzäbtissin *Thancilla Drachentochter* im Nordheer. In ohnmächtiger Wut über diesen Frevel wirkt die Erste der Eisernen auf der Stelle, erst zum zweiten Mal in der neueren Geschichte überhaupt, die Liturgie Ro-tac'Raah-utoschu, mit der sie es vermag, alle Mitglieder der Eisernen Schlange nach Drachenblick zu beordern. Durch diese Liturgie werden weitere Draconiter und Hesindegeweihte auf die Vorgänge aufmerksam, so der Erzabt *Wulfhelm Tannhauser* in Festum und die Magisterin der Magister *Aldare Firdayon* in Kuslik.

Darüber hinaus erkennen die beiden hesindegeweihten Magier Erynnion Quendan Eternenwacht und *Haldana von Ilmenstein*, die sich den Menacoriten angeschlossen haben, die Gefahr. Die beiden entscheiden, sofort einzugreifen. Einerseits, um die Tac'Raah zu schützen und den Zugriff der Haffaxianer auf das Wandelband zu brechen, die Minderglobule des Magierzirkels zu zerstören und auch ein Limbus-Golemlager der Golembauerin Yolande, von dem seit der Befreiung von Gallys gemunkelt wird. Andererseits, um das Andenken von Jasinai Melenaar zu ehren und herauszufinden, was Haffax wirklich von hesindianischen Geheimnissen weiß.

Für Sie als Meister bedeutet das, dass sie beim Kampf um Drachenblick noch weitere Eiserne Schlangen (jedoch nicht mehr als eine Handvoll) als letzte Rettung der Helden aus dem Ärmel schütteln können. Ähnlich können Sie immer dann verfahren, wenn die Truppen von Haffax sich über ein Sanctuarium hermachen, vor allem die tobrischen Firungeweihten ahnden gnadenlos jede Schändung eines ihrer Heiligtümer, seit der Weiße Mann den Ring des Firun nach Trallop gebracht hat.

Äthrolabium

Ein sechseckiger Reif aus einer schwarzen Enduriumlegierung umgibt mehrere juwelenbesetzte Zeiger aus Weißgold, die frei beweglich an Mondsilberfäden hängen. Sie weisen auf astrale Ströme, Kraftlinien, Nodices, Artefakte und Magiebegabte, weshalb sie derzeit wild im Kreis rotieren. Im Limbus finden sie Tore, Dunkle Pforten, Kraftlinien und astrale Flüsse und ersetzen die sonst nötige Hellsichtmagie bei der Orientierung. Das Symbol des Ordens der Menacoriten (kreisförmige Drachenflügel von einem Mittelpunkt wie Radspeichen ausgehend) ist mehrfach in Jaspis darauf abgebildet.

Wirkende Sprüche: Das Äthrolabium ist kein aus Zaubersprüchen geschaffenes Artefakt, sondern basiert auf Feinmechanik und der Auswirkung magischer Materialien.

Hinweise

- #1: Informationen über den Orden der Draconiter (**WdG 89f.**, **Orden 77 ff.**) und die Eiserne Schlange (**WdG 90** sowie aus der Einleitung dieses Szenarios).
- #2: Eine Karte / Beschreibung des Hortes Drachenblick ohne die Geheimgänge.
- #3: Schlüsselarmband zum Öffnen der Zugänge zu den **Geheimgängen (12)** von der **Bibliothek (8)** oder den **Zellen der Erzpräzeptorin (11)** aus.
- #4: Eine Beschreibung des Verlaufes und der Affinität des *Wandelbandes* (Transformation und Synthese von Stoffen), die Tac'Raah als eines und die Walberge als anderes Ende beschreibt sowie weitere Nodices benennt (Halle des Quecksilbers, Urnislaw-Esche bei Neersand). Der Transformationsaspekt wird auch auf (Un-)Elemente und Schöpfungen daraus ausgeweitet. Die Besonderheit des Endnodix an der Tesralschlaufe wird betont.
- #5: Drachenreliefs an den Wänden geben Hinweise auf die Tac'Raah. Sie stellen (natürliche) Positionen der Statue dar, die diese innehaben kann, und demonstrieren damit diese Möglichkeit. Mit einer *Magiekunde*-Probe +7 oder bei Kenntnis der SF *Kraftlinienmagie* erkennt man, dass diese Verschlängelungen astrale Muster widerspiegeln, wie man sie bei Kraftlinien findet.
- #6: Schriften der Alhani, aus denen man – so man des Alaani oder Alhanischen mächtig ist – Hintergründe zur militärisch einsetzbaren ‚Schwarmwirkung' und dem ‚Auffächern' der Kraftlinie herauslesen kann. Offenbar haben sich die Alhani diese Wirkung zunutze gemacht.
- #7: Ein Teil einer Malerei auf dem Stein zeigt Heere (*Geschichtswissen*-Probe: offenbar Alhani), die offenbar über ein Geflecht aus grünen Linien zu ihren Köpfen von einem zentralen Heerführer gelenkt werden oder Befehle erhalten.
- #8: Wissen über den Limbus. Stellen Sie Ihren Helden Information Ihrer Wahl aus **WdZ 358ff.** zur Verfügung.
- #9: Oberflächliches Wissen über die *Menacoriten*: einige Informationen aus **Gemeinschaften 86ff.**, jedoch keine tieferen Ordensgeheimnisse: Existenz, Sagen, Wappen, Aufgaben.
- #10: Die ungefähre Funktionsweise der Apparatur an der Tac'Raah sowie die Veränderung des Nodix wird beschrieben. Zudem die Information, dass solch ein Kraftliniennetz von irgendeinem Ort *im* Limbus, beispielsweise einer Globule, gelenkt werden muss. Eine Zerstörung der Apparatur allein ist nicht ausreichend, denn die Magie wurde bereits gewirkt und die Änderung ist im Gange.
- #11: Ein Briefwechsel belegt, dass Helme Haffax außerordentliches Interesse an der magischen Erforschung des *Projektes Reticulum* zeigt und Ressourcen dafür zur Verfügung stellt. Offenbar sieht er darin großes Potenzial für eine Kampfstrategie. Bei gelungener *Menschenkenntnis*-Probe +7 erkennt der Leser an seinen Fragen, dass ihn das Wissen noch für einen anderen Zweck interessiert, speziell die Ansätze, Teile eines Bewusstseins durch Kristalldrusen zusammenzuhalten und Gedanken zu transferieren (mehr dazu auf Seite 14).

Die Schlacht im Limbus

Die Helden haben nun die Möglichkeit, dem Magierzirkel, der die Golems steuert, in den Limbus und ihre Mikroglobule zu folgen. Die Mitglieder des Zirkels konnten einmalig mittels des Spiegels aus Yol-Ghurmak durch dessen PLANASTRALE-Effekt in ihre Globule steigen. Im Inneren hält eine Kristalldruse die Fäden und die Mikroglobule beisammen. Durch deren Zerstörung, die planmäßig dann erfolgen soll, wenn die Schlacht gewonnen ist, werden alle Personen in der Mikroglobule wieder in die dritte Sphäre entlassen.
Die Helden können durch Eternenwacht und einen von ihm gewirkten PLANASTRALE den Limbus betreten oder selbst einen entsprechenden (und extrem seltenen) Zauber wie PLANASTRALE oder (unsanfter) AUGE DES LIMBUS wirken.

Im Limbus

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Graues Nichts, das Fehlen jeglicher Geräusche, das Gefühl des Fallens in einen unendlichen Abgrund, der Wegfall jeglicher körperlicher Bedürfnisse wie Hunger oder Müdigkeit. Dies alles und das Gefühl, an diesem Nicht-Ort *falsch* zu sein, hier nicht hinzugehören, übermannen euch, als ihr den Limbus betretet.

Verwenden Sie für das Reisen im Limbus die Regeln aus **WdZ 358ff.** Um zur Mikroglobule zu gelangen, müssen die Helden den vielen winzigen Kraftlinien-Fäden, die sie nun sehen, zu dem Punkt folgen, an dem sie alle zusammenlaufen. Mitunter sind die Fäden nur mit OCULUS sichtbar oder über das Äthrolabium anpeilbar. Sie müssen dazu in einer längerfristigen *Sinnenschärfe*-Probe (+8 ohne Hilfsmittel, +4 mit OCULUS oder dem Äthrolabium, +2 mit beidem) 40 TaP* ansammeln, wobei jede Probe eine halbe Stunde dauert, also 4 Proben eine Zeiteinheit (ZE).

Optional: Eile ist geboten! Die Reise im Limbus

Führen Sie auch über die Dauer des Aufenthaltes im Limbus weiter Buch, denn er kann mehrere Stunden betragen, in denen die Schlacht bereits tobt. Addieren Sie diese Stunden auf die vorher (siehe Seite 88) für den Aufenthalt im Hort festgestellten.

Als Faustregel können Sie etwa alle 5 TaP* eine Begegnung einbauen, beispielsweise:

- Die Helden stoßen auf einen Ort, der eine Art Zufluchtspunkt bildet: Eine im Limbus schwebende Erdscholle, die aussieht wie ein großer Baum, der mit einem sich kegelförmig nach unten hin verdünnenden Stück Erde aus dem Boden gerissen wurde. Er ist mit druidischer Magie assoziiert und kann regenerierende und heilende Wirkung nach Ihrem Wunsch haben.
- Als Hilfe kann ein weiteres Mitglied der Menacoriten auftauchen, das nach Eternenwacht sucht und den Helden bei ihrer Mission hilft oder sofort den Limbus verlässt und Eternenwacht aufsucht.
- Der Geist eines in der bisherigen Kampagne gefallenen Verbündeten geht um: Seine Seele könnte sich noch auf dem Weg über das Nirgendmeer befinden und er hält die Helden für Erinnerungen an sein Leben und vertraut ihnen womöglich noch letzte Botschaften an, die nützliche Informationen enthalten oder zu einem ergreifenden Abschied führen. Er könnte auch völlig verwirrt sein und beim Anblick der Helden an der Macht der Götter und seiner Bestimmung zweifeln oder realisieren, dass er tot ist und sich verzweifelt und nicht sterben wollend an die Helden klammern, um mit ihnen zurück ins Leben zu reisen.
- Ein gefährlicher Dämon ihrer Wahl kreuzt den Weg der Helden, ankämpfend gegen einen wie in magischen Ketten wegschleifenden PENTAGRAMMA-Effekt. Womöglich handelt es sich um einen Dämon, den sie selbst zuvor gebannt haben. Er kann für einige Kampfrunden gefährlich werden.
- Die grünen Kraftfäden treten an einer Stelle gebündelter auf. Nähern sich die Helden, können sie wie durch eine verzerrte grüne Linse hindurch einen Ausschnitt der Schlacht an der Tesralschlaufe aus Sicht eines Golems erblicken. Womöglich erkennen sie Freunde und Verbündete, die in Bedrängnis sind oder fallen. Ob womöglich eine sehr rudimentäre Kommunikation wie ein Warnruf möglich ist, entscheiden Sie. Der so womöglich Gerettete kann später berichten, er habe den Helden als „warnende Heiligenerscheinung“ vor sich gesehen.
- Beim Passieren eines Kraftfadens kann ein Held einen kurzen Einblick in die ‚Gedankenwelt‘ eines Golems und/oder die Befehle der Magier erhalten: Statt von einer Vielzahl von Gedanken und Gefühlen erfüllt zu sein, die das Menschsein ausmachen, ist der Held just auf nur einen einzigen, das gesamte Sein beherrschenden Gedanken reduziert. Dieser Befehl hämmert für einige Sekunden auf den Held ein und bestimmt sein Tun (womöglich greift er für W6 KR seine Freunde deshalb an), dann lässt er nach.
- Erneut blicken die Helden durch eine grüne Linse. Diesmal sehen sie ein dahinziehendes oder kämpfendes Heer, jedoch aus der Sicht von jemandem oder etwas, das unter der Flussoberfläche nach oben blickt. Sie könnten kombinieren, dass einige Golems sich unter Wasser verstecken und das Heer überraschen können. Falls sie diese Information an das Heer übermitteln können, können sie das Schlachtenglück zugunsten der Kaiserlichen beeinflussen.

Yo'Ugghatugythot, der Zerreißer der Sphären

Nähern sich die Helden der Globule (ab etwa 30 TaP*), sollte eine der letzten Begegnungen die mit *Yo'Ugghatugythot* sein, einem Wächterdämon, den die Magier zur Suche nach Eindringlingen gerufen haben. Er hat den Auftrag, als „Zerreißer der Sphären“ jeden aus dem Limbus zu werfen oder zu töten.

Der dreigehörnte Dämon wirkt annähernd humanoid, jedoch grausig knochig, hautlos und verzerrt. Sein linker Arm ist eine Waffe aus peitschenden, sich spaltenden Tentakeln, mit denen er angreift und die er verwendet, um seine Zauber zu wirken (er schneidet förmlich AUGEN DES LIMBUS ins Weltgefüge). Sein dreigehörnter, biestartiger Schädel scheint auf den ersten Blick nur verwachsene Haut statt Augen aufzuweisen, bis man das aus einer Hautfalte starrende zentrale Auge entdeckt, das im Limbus wie ein permanenter OCULUS wahrnehmen kann.



Gerade seine *Regeneration im Limbus II* und der Limbus als ‚sein' Terrain machen ihn zu einem formidablen Gegner. Spielen Sie das Befremdliche und Verstörende in seiner Beschaffenheit aus: Die *Paraphysikalität II* lässt ihn von einem Ort im Limbus zum nächsten springen, und oft steht er über Kopf oder seitlich zu den Helden.

Yo'Ugghatugythot
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +7
Hieb: INI 10+1W6* **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 30 **RS** 2 **GS** 7* **MR** 16
Besondere Eigenschaften: Astralsinn (30), Ausweichen in den Limbus, Geisterpanzer, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese, Umwelt), Immunität (Gifte, Krankheiten), Limbusreisender, Paraphysikalität II, Regeneration im Limbus II, Resistenz gegen Merkmale (Einfluss, Hellsicht, Herrschaft, Verständigung), Resistenz gegen profane Waffen
Zauber: Auge des Limbus (12; in reversalisierter Form, die ein Loch *aus* dem Limbus reißt), Limbus versiegeln (7), Oculus (21), Planastrale (18), Transversalis (18), Verschwindibus (18)
* im Limbus verdoppelt

Die Mikroglobule

Schließlich erblicken die Helden ein dichtes ‚Knäuel' aus grünlichen Kraftfäden, die zu einem Punkt führen. Nähern sie sich, erkennen sie eine dunkle Kugel von der Größe einer Halle. Schreiten sie durch deren tiefschwarze Außenwand, gelangen sie in die Mikroglobule des Magierzirkels. Von hier steuert dieser das Reticulum.
Sie mutet an, wie eine in gedämpftem, grünem Licht leuchtende, aber sonst dunkle Halle, deren Außenwände nur zu erahnen sind. Durch den Raum verlaufen unzählige hellgrüne Astralfäden, die ihn an den Außengrenzen verlassen und im Zentrum der Halle zusammenlaufen. Hier schweben die vier Magier und formen und bündeln die Astralfäden mit Zaubergesten. Wo immer ein Faden auf eine Handfläche oder die Augen eines Zirkelmitglieds trifft, kann der Betrachter von außen erkennen, dass sich kurze, stakkatohafte Bilder der Schlacht an der Tesralschlaufe aus der Sicht eines beteiligten Golems in der Luft bilden. Durch schnelle Gesten geben die Magier Kommandos, bis auch schon der nächste Strahl sie trifft und ihre Aufmerksamkeit erfordert. Die Magier wirken angestrengt und erschöpft.
Zwischen ihnen schwebt ein pulsierendes Kristallkonstrukt. Es handelt sich um eine Kristalldruse aus Yol-Ghurmaker Fertigung. Sie wurde von den Magiern mit in den Limbus genommen, als sie die Hohlspiegel am Tac'Raah aktivierten, und hält nun die Mikroglobule, die aufgefächerten Kraftfäden und die Unelemente, aus denen die Einheit der zahlreichen Golems geformt ist, in einem empfindlichen Gleichgewicht. Sie ist gleichzeitig die Rückfahrkarte der Magier, denn wenn sie zerstört wird (rohe Gewalt genügt: 30 StP, Härte 8, Struktur 9), lösen sich die Globule und das Netz auf und alle Personen in der Globule kehren zurück in die dritte Sphäre.

Der Magierzirkel

Die folgenden Magier bilden den Zirkel, der das Reticulum steuert. Sobald die Helden in ihre Mikroglobule eindringen, wehren sie sich und schützen insbesondere die Kristalldruse. Währenddessen sind alle Golems ohne Steuerung, da sich die Magier nicht auf deren Führung konzentrieren.

- Magister *Belhiowulf von Mendena* (*982 BF, strenges und elitäres Äußeres, uniformiert, Adlernase und weißer Haarkranz, duldet keine Widerrede, arrogant, Magister zur Ausbildung von Inspiratoren und Instrukteuren aus Mendena, Anführer des Zirkels, brillanter Magostratege und Anführer, Werte wie erfahrener Inspirator, Seite 185)
- Adepta *Wigdis* (*1002 BF, Invocatorin aus Mendena, kompetente Golemkundige und Dämonenbeschwörerin)
- Adeptus *Hadijin al-Muyanjiar* (*998 BF, ehemals persönlicher Schüler eines Verwandlungsmagiers aus Tuzak, Abschluss seiner Ausbildung als Invocator in Mendena, kompetenter Experte für Verwandlungsmagie)
- Magistra *Xamanda* (*989 BF, abtrünnige Magistra aus Yol-Ghurmak, Paktiererin mit Amazeroth im Dritten Kreis der Verdammnis, meisterliche Golembauerin und Kennerin niederhöllischer Alchimie sowie der Kristalldruse)

Die Werte entsprechen denen von erfahrenen Invocatoren, Seite 185, mit halbierter Astralenenergie.

Ausklang

Ist die Kristalldruse zerstört, erscheinen die Helden wieder in der Dritten Sphäre neben der Tac'Raah, neben ihnen die Magier, tot oder lebendig. Sollte Ihnen ein anderer Austrittsort passender oder praktischer erscheinen (mitten auf dem Schlachtfeld, vor dem Zelt der Kaiserin …), können Sie auch das einrichten; der Ort sollte aber innerhalb des Tesralschlaufen-Gebietes, also an einer der vielen zerfaserten Kraftfäden, liegen. War die Mission der Helden erfolgreich, hat Haffax' Armee einen großen strategischen Vorteil verloren.
Der göttliche Segen auf dem Hort Drachenblick bewirkt nach dem Verlassen ein besonderes Phänomen: Fremde wie die Helden (außer sie sind der Hesindekirche oder den Draconitern im Speziellen verbunden) befällt eine Art Amnesie. Erinnerungen an den Aufenthalt und den Weg werden nebulös und lückenhaft. So liegt es in Ihrer Hand zu entscheiden, ob sie sich bald überhaupt noch an die Stahlhand oder an Eternenwacht erinnern.
Bei der Rückkehr zum Heer können Sie es zu Begegnungen mit Boten, Kundschaftern, Fliehenden oder Patrouillen beider Seiten kommen lassen, wodurch die Helden vom Verlauf der Schlacht erfahren.

Frühzeitiges Vernichten des Reticulums (<3 Tage): Lediglich rund 1.000 Kaiserliche gelten als Verluste; die Golems kämpfen in der Schlacht und im Einzelkampf mit den Werten für **un**koordinierte Golemheere, Seite 186
Rechtzeitige Vernichtung des Reticulums (~Tag 3-4): 1.300 (3 Tage 4 Stunden), 1.600 (3 Tage 8 Stunden), 1.900 (3

Tage 12 Stunden) oder 2.200 (3 Tage 16 Stunden) Kaiserliche gelten als Verluste; Die Golems kämpfen zunächst in der Schlacht und im Einzelkampf mit den Werten für koordinierte Golemheere (Seite 175) nach der Zerstörung mit den Werten für **un**koordinierte Golemheere (Seite 175) *Vernichtung des Reticulums misslungen oder zu spät (4+ Tage):* 2.500 Kaiserliche gelten als Verluste; die Golems kämpfen mit den Werten für koordinierte Golemheere (Seite 175).
Zusätzlich Eingriff in die Schlacht aus dem Limbus: Die Truppenverluste des Heeres sind um W20+25 Kämpfer reduziert.
Vernichtung des Reticulums (Zeitpunkt unerheblich): Die Menacoriten stehen in der Schuld der Helden und können als Gegenleistung einen Limbustransport für eine Heldengruppe, z.B. zwischen den einzelnen Heeren, ermöglichen.
In allen Fällen: Die Helden erhalten als Lohn für ihre Mühen **250 Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** in *Magiekunde*, *Kriegskunst* und einem beim Vorgehen wichtigen Talent Ihrer Wahl.

Die Schlacht an der Tesralschlaufe

Während die Helden auf dem Weg zum Draconiterhort Drachenblick sind und sich durch die Wildnis der Tesralschlaufe kämpfen, rückt das Heer der Kaiserlichen auf der Tobimora-Straße weiter vor. Im Folgenden soll der Verlauf der Schlacht an der Tesralschlaufe grob skizziert werden. Wenn Sie mit mehreren Heldengruppen spielen oder die Helden sich vielleicht sogar getrennt haben, können Sie die folgenden Abschnitte verwenden, um die Kämpfe selbst auszugestalten. Alternativ können die Helden später durch Freunde und Bekannte, die beim Hauptheer verblieben sind, erfahren, was auf der Tobimora-Straße geschehen ist.
Die Tesralschlaufe liegt etwa 30 Meilen östlich von Eslamsbrück. Hier beschreibt die Tobimora eine lang gezogene Flussbiegung und umfließt eine Landzunge, die von urtümlichen Wäldern und bizarren, hoch aufragenden Felsnadeln geprägt ist. Auf dieser Landzunge liegt der Draconiterhort *Drachenblick*. Die Tobimora-Straße verläuft entlang eines steilen Abhangs am nördlichen Flussufer und liegt zwischen 5 und 15 Schritt über dem Fluss. Auf der dem Fluss abgewandten Seite der Straße erhebt sich der Steilhang weitere 30 bis 40 Schritt in die Höhe. Die Straße ist an einigen Stellen recht schmal, sodass dort lediglich zwei bis drei Fuhrwerke nebeneinander Platz haben. Das steile Gelände bietet so gut wie keine Ausweichmöglichkeiten. Ein Aufmarsch von größeren Einheiten wird dadurch unterbunden und der Einsatz von Belagerungsgerät stark eingeschränkt.
Der Plan des Fürstkomturs sieht vor, die große zahlenmäßige Überlegenheit des kaiserlichen Heeres an diesem geographischen Nadelöhr seiner Wirksamkeit zu berauben und Rohajas Truppen mit minimalem Aufwand möglichst verheerende Verluste beizubringen. Dazu hat er ein Golemheer aus Panzerschreitern, Schildgolems, Ma'hay'tam-Knechten und Kriegsmaschinen in der Tesralschlaufe positioniert. Der Kampf soll die Kaiserlichen schwächen und demoralisieren, Dherin erhofft sich sogar einen vernichtenden Sieg. Kann er das Heer aber letztendlich nicht von seinem weiteren Zug gen Mendena abhalten, ist das auch kein Fiasko.

Bentelans taktischer Rückzug

Dherin Bentelan hat sein Heer in der Fürstlichen Garnison in Flussbuckel (340 Einwohner, **Schattenlande 93**) stationiert und zieht sich mit einem Großteil davon zurück, sobald die Golemsperre zu fallen droht. Benutzen Sie die Angaben zu **Haffax' Einsatzheer** in **Kapitel 1**, um Dherins Truppen darzustellen.
Er tritt danach mit den Berittenen und den Magiern einen taktischen Rückzug Richtung Mendena an. Die Karmothgarde und ein Banner Tobrische Äxte decken dabei seinen Rückzug auf der Straße und folgen ihm danach im Eilmarsch. Das andere Banner der Tobrischen Äxte und die Söldner sollen die Straße und das Kastell bei Flussbuckel, das über den Fluss und die Kreuzung wacht, so lange wie möglich halten und sich dann nach Norden zurückziehen, um später wieder zum Einsatzheer zu stoßen. Ein Verlust der beiden Einheiten wird aus strategischer Sicht in Kauf genommen.

Die Golemsperre

Das Golemheer steht an einer Engstelle der Tobimora-Straße etwa zwölf Meilen westlich von Flussbuckel. Ein Banner Panzerschreiter-Golems blockiert in mehreren Schlachtreihen die Reichslandstraße, sie werden von einem Halbbanner Rindenwächter unterstützt. Ein weiteres Halbbanner Ma'hay'tam-Knechte verbergen sich in den Fluten der Tobimora, deren Wasser sich dadurch in eine giftige Brühe verwandelt. Zwei fast hausgroße Equitanier-Kriegsmaschinen-Golems haben sich hinter den Reihen der Panzerschreiter- und Rindenwächter-Golems in die Straße gegraben. Ein Banner Infanterie (Tobrische Äxte oder Söldner) steht zwischen Flussbuckel und der Golemsperre bereit. Die Werte der Golems sowie der menschlichen Gegner finden sie im **Anhang** ab Seite 183.

Die Kaiserlichen

Welche Einheiten der Kaiserlichen den ersten Vorstoß des Heeres ausführen, überlassen wir Ihnen. Wählen Sie die passenden Heerhaufen aus dem Kapitel **Das kaiserliche Hauptheer** (ab Seite 31) aus. Aus dramaturgischer Sicht am besten erscheinen uns Einheiten, zu denen einige Ihrer Helden eine persönliche Bindung haben.

Der Verlauf der Schlacht

Den Verlauf der Schlacht wollen wir nur grob skizzieren, wenn Sie andere Ideen haben, scheuen Sie sich nicht, diese anstatt der hier vorgestellten am Spieltisch umzusetzen. Haffax' Plan sollte jedoch aufgehen: Die Kaiserlichen erleiden Verluste, aber ihr Zug gen Mendena wird nicht gestoppt. Am



Die Tesralschlaufe

Ende sind die Kaiserlichen also siegreich, aber dieser Sieg sollte seinen Preis haben. Je schneller die Helden das Reticulum zerstören, desto geringer sollten die Verluste für die Kaiserlichen ausfallen. So lange das Reticulum aktiv ist, agieren die Golems wie ein Schwarmorganismus – aufeinander abgestimmt und strategisch synchronisiert. Wenn eine Lücke in ihre Reihen gerissen wird, ist sofort ein neuer Golem zur Stelle, um diese zu schließen.

Optional: Eile ist geboten!

- Zunächst lassen ein bis zwei Banner kaiserlicher Schützen einen Pfeil- und Bolzenhagel auf das Golemheer niedergehen, was die schwer gepanzerten Golems unbeeindruckt lässt.
- Dann schlägt die Stunde des leichten Fußvolks. In mehreren Angriffswellen stürmen sie auf die Formation der Golems zu, und die grausame Effizienz des Reticulums entfaltet seine volle Wirkung: Die Panzerschreiter massakrieren die chancenlosen und leichtgerüsteten Infanteristen, die Verluste der Kaiserlichen sind hoch.
- Die nächste Angriffswelle wird von Hellebardieren und anderem schweren Fußvolk geführt. Die Schwergepanzerten halten den Panzerschreitern deutlich besser stand, aber die Kämpfe sind immer noch verlustreich für die Kaiserlichen. Als zum taktischen Rückzug gerufen wird, brodelt und schäumt das Wasser der Tobimora und gibt den Blick auf die bisher unter Wasser verborgenen Ma'hay'tam-Knechte frei, die der im Rückzug begriffenen Infanterie in die ungeschützte Flanke fallen. Die Golems zerren die schreienden Soldaten in die giftigen Fluten, die Formation der Kaiserlichen zerbricht.
- Obwohl der Rest des kaiserlichen Heeres von den Kriegsmaschinen-Golems mit Steinbrocken unter Beschuss genommen wird, gelingt es der *Wehrheimer Trümmergarde* sowie dem *Bergköniglich Eisenwalder Garderegiment ‚Ingerimms Hammer'*, einige Geschütze in Stellung zu bringen und das Artilleriegefecht zu erwidern.
- Gleichzeitig mit der nächsten Angriffswelle durch schweres Fußvolk gelingt den Kaiserlichen mit Booten und Flößen des Trosses sowie magischen Mitteln ein Ausfall über den Fluss. Dieses Alveranskommando geht zwar mit hohen Verlusten durch die Ma'hay'tam-Knechte einher, es ermöglicht den Kaiserlichen aber, zwei weitere Schützeneinheiten auf der andere Seite der Tobimora zu positionieren und dem Feind auf der Straße in den Rücken zu fallen und ihn so in die Zange zu nehmen. Wenn kein Held ihrer Spielrunde diesen Angriff anführen kann, dann sollten Sie an dieser Stelle eine prominente Meisterperson in Szene setzen. Beispielsweise könnte der Herzog der Nordmarken, Hagrobald vom Großen Fluss, die Hellebardiere seiner Flussgarde oder das Elenviner Garderegiment in die Schlacht führen.
- Sollte das Golemheer vorschnell unterliegen, so könnten einige Magier aus Mendena (Seite 185) einige Zantim oder einen Shruuf als Unterstützung beschwören, die durch ihre Paraphysikalität keine Probleme mit dem Kampf am Steilhang haben. Andere Dämonen könnten genutzt werden, um eine Lawine vom Steilhang auf die Kaiserlichen niedergehen zu lassen.
- Wenn die Helden in Drachenblick erfolgreich waren und das Reticulum zerstört wurde, bricht der Kontakt der Magier zu den Golems ab. Das Heer wird zwar weiterhin die Stellung halten, aber mit einer deutlich geringeren Effizienz als zuvor.
- Letztendlich sollte es den Kaiserlichen gelingen, die Golemsperre zu durchbrechen und auf das Kastell bei Flussbuckel zu marschieren. Dherin Bentelan befindet sich zu dem Zeitpunkt jedoch bereits auf dem Weg nach Mendena.

Ein Hinweis zur Verwendung der Scharmützelregeln

Wenn Sie die Schlacht an der Tesralschlaufe mit den in diesem Band präsentierten Scharmützelregeln ausspielen wollen, gelten aufgrund der geographischen Lage einige Sonderregeln:

- Moral sowie Professionalität der Panzerschreiter-Golems betragen 7, so lange das Reticulum aktiv ist. Wird es zerstört, so sinkt die Professionalität auf 4.
- Moral sowie Professionalität der Schildträger-Golems und Ma'hay'tam-Knechte betragen 7 und 5, so lange das Reticulum aktiv ist. Wird es zerstört, so sinkt die Professionalität auf 3.
- Für die Kriegsmaschinen-Golems können Sie eine Ressourcenstufe von 1 annehmen.
- Das Gelände gilt als *sehr schwieriges Gelände*.
- Als Feldherr des Golemheeres gilt *Belhiowulf von Mendena* (Werte auf Seite 185), für die menschlichen Truppen können Sie entweder Bentelan selbst oder einen erfahrenen Inspiratoren im Kastell annehmen (Werte auf Seite 185).
- Belagerungsgerät in Stellung zu bringen und schussbereit zu machen, ist für ein vorrückendes Heer auf der Tobimora-Straße so gut wie unmöglich. Die wenigen Geschütze, mit denen dies durchführbar ist und die zusätzlich eine ballistische Flugbahn aufweisen (um nicht die eigenen Einheiten zu treffen), können Sie mit einer Ressourcenstufe von 1, maximal 2 bewerten.
- Die Kaiserlichen können bis zu 2 Banner Schützen so auf der Straße positionieren, dass sie das Golemheer mit Fernwaffen angreifen können. Sollte der Ausfall über den Fluss geglückt sein, erhöht sich diese Zahl auf 3 bis 4.
- Aufgrund der Enge der Tobimora-Straße kann zunächst lediglich ein einziges Banner das Golemheer im Nahkampf binden, Selbiges gilt umgekehrt aber nur eingeschränkt, da die Ma'hay'tam-Knechte den Kaiserlichen in die Flanke fallen. Zunächst werden also nur die Panzerschreiter und die Ma'hay'tam-Knechte für die Berechnung der Truppenstärke herangezogen. Den Angriff der Ma'hay'tam-Knechte können Sie als Hinterhalt mit 12 TaP* in der vorbereitenden *Kriegskunst*-Probe werten. Erst wenn der Ausfall über die Tobimora erfolgt ist, kann ein zweites Banner dem Golemheer in den Rücken fallen, um den Feind in die Zange zu nehmen. In diesem Fall können Sie dann auch auf die Schildgolems zurückgreifen und eventuell Verstärkung aus dem Kastell bei Flussbuckel in Form von 1 bis 2 Bannern Infanterie und einigen Dämonen anrücken lassen. Letztere sollten der Einfachheit halber in diesem Fall als Ressourcen (Stufe 1 bis 2) berechnet werden und nicht als eigene Einheiten. In diesem Fall wäre eine erneute *Kriegskunst*-Probe angebracht.
- Sollte es zu einem Kampf um das Kastell bei Flussbuckel kommen, so bietet die günstige Lage am Steilhang ausreichend Möglichkeiten, um als *mittel befestigte Stellung* zu gelten.

Von Heimkehrern und Hausherren

Versammelt zwei Szenarien, die Sie zu jedem Zeitpunkt in die Handlung einflechten können, die den Zug des Hauptheeres ab Warunk bis Borowein begleitet.

Alhanisches Blut

von Dominic Hladek

Ort: frei zu verorten
Auftraggeber: beliebiger Heerführer
Auftrag: Diplomaten sollen dem Heer voraus Bündnisse aushandeln und damit Kämpfe vermeiden. Die Helden werden zum Thurm Schallingstrutz geschickt.
Aufträge (andere Meisterpersonen): Verhandlungen mit anderen Kriegsherren
Zeitliche Einordung: frei

Der *Thurm*, eine typisch tobrische Befestigung, liegt am Ufer der Tobimora. Er kann von kleiner Besatzung verteidigt werden und verfügt über eine Kette als Schiffssperre im Fluss. Auf beiden Seiten des Ufers ragen halbe Brückenbogen aufs Wasser, als wäre eine Brücke eingestürzt.

Eine *Kriegskunst*-Probe verrät, dass das Heer der Kaiserin die Befestigung zwar einnehmen könnte, dies aber Menschenleben und Zeit kosten würde. Diplomaten öffnet man die Tore.

Familie von Schalling

Die traditionsbewusste Familie führt ihre Blutlinie auf das alhanische Reich (**Schild 96f.** und **Schattenlande 7**) zurück. Der Familienname ist eine Garethisierung von „cha El'ling", was im Alaani auf ihre Heimat Ällingen hindeutet. Sie sind Junker und ihre Titel und Ländereien damit vererbbar. Sie besitzen den Thurm *Schallingstrutz*, zwei Rittergüter sowie drei Dörfer mit insgesamt 300 Einwohnern, darunter ein kleiner Zollhafen.

- Junker *Tatjan* (*979 BF, ‚weiser Vater', besonnen, nach dem Tod seiner Frau verbittert, Wohl der Familie im Auge, kompetenter Adliger)
- Tochter *Dalkeshdra* (*1005 BF, ‚das Heim segnende Zauberin', Erbin des Guts, stolz, selbstbewusst, will das Beste für ihr Erbe, kompetente Bannzeichnerin, siehe **AB 160**)
- Älterer Zwilling *Lorschan* (*1016 BF, ‚Bewahrer', schlichtend, verantwortungsbewusst, erfahrener Diplomat)
- Jüngerer Zwilling *Laromil* (*1016 BF, ‚junger Nachgeborener', will sich den Namen Larodin (alhanisch für ‚nachgeborener Krieger') verdienen, hitzköpfig, kampfbereit, unerfahrener Ritter)

Alhanische Hürden

Die folgenden Schwierigkeiten können durch Rollenspiel oder mit Talenten wie *Etikette*, *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte* oder *Menschenkenntnis* umgangen werden. Die Angabe in Klammern gibt die Modifikation weiterer gesellschaftlicher Proben an, falls die Helden sich wie beschrieben verhalten.

- Tatjan (Vater) wird von seiner Familie Tat*jon* (weiser Vater) genannt. Ihn *nicht* so zu nennen, ist respektlos (+2).
- Er behauptet, der Name eines der Helden bedeute im Alaani „Hund". Eine respektvolle, diplomatische Antwort (die z.B. die Treue von Hunden betont) überrascht ihn positiv (–3).
- Tatjan schildert, was hinter den Namen von Familie und Kindern steckt. Neugier und Wissensdurst werden geschätzt (–2).
- Gastfreundschaft war den Alhani und ist den von Schallings heilig. Die Helden werden umsorgt, aufgrund der schwierigen Lage ist alles aber von geringer Qualität. Kritik am sauren Wein oder kargen Essen kränkt die Familie (+3).
- Dalkeshdra als Frau sollte besonders respektvoll behandelt werden (–2 bzw. +2, falls nicht).
- Die Familie verehrt Hesinde sowie die alhanische Göttin Mokoscha. Während einer Mahlzeit umschwirrt eine aufdringliche Biene den Tisch. Sollte ein Held nach ihr schlagen, frevelt er an Mokoscha, deren heilige Tiere sie sind (+3).

Forderungen

- Die Familie fordert mindestens, im Kaiserreich rehabilitiert zu werden und ihren Junkertitel zu behalten. Ohne eine entsprechende Zusicherung kommt es zum Kampf.
- Die von Schallings wollen mit Adligen verhandeln (ohne einen Helden mit diesem Vorteil +5).
- Laromil soll als Ritter am reisenden Hof der Kaiserin aufgenommen werden, bisher war sein Vater auch sein Schwertvater.
- Sie fordern das Recht, durchfahrenden Schiffen als auch über die Brücke reisenden Menschen Zölle abverlangen zu dürfen.

Die unsichtbare Brücke

Ist man sich einig geworden, weiht man die Helden in ein altes Geheimnis ein: In die Brückenbögen sind verwitterte Symbole eingraviert. Dakeshdra zieht sie mit einem Pendel nach, wobei ein grüner Farbglanz an den Linien entsteht. Es wird eine *Sigille des unsichtbaren Weges* (**WdA 149**), ein altes alhanisches Zauberzeichen, aktiviert. Zwischen den beiden halben Brückenbögen entsteht eine unsichtbare Brücke. Zwar erfordert es Überwindung, doch Boten oder Heeresteile können hier die Tobimora überqueren. Dakeshdra berichtet zudem, dass vor einer Weile haffaxsche Schnüffler den Ort heimgesucht haben, die das Zauberzeichen untersuchten. Ein Hinweis auf Haffax' auffälliges Interesse an alter Magie.

Ergebnisse

Erfolg: keine Verluste; Hinzugewinn von drei Dutzend Kämpfern an Landwehr und Rittern; Familie von Schalling als Verbündete; aktivierbare Brücke über die Tobimora, **50 Abenteuerpunkte** und eine **Spezielle Erfahrung** auf *Etikette*.
Misserfolg: Einnahme des Thurms unter Verlust von 3W20+25 Kämpfern; Auslöschen des Adelsgeschlechts von Schalling; keine zusätzlichen Truppen, die Helden erhalten nur **20 Abenteuerpunkte**.

Eine überraschende Spur

von Rafael Knop

Ort: frei zu verorten
Auftraggeber: Bürger Tobriens oder ein beliebiger Kommandant eines Heeres
Auftrag: Im kleinen Weiler Fastenruh eine Spur von Agenten Haffax' verfolgen und den Einwohnern des Ortes helfen.
Zeitliche Einordnung: frei

Irgendwo in den Kernlanden der Fürstkomturei stoßen die Helden auf das Wirken einer Gruppe von Agenten des Schattenmarschalls, die erst vor Kurzem den Weiler *Fastenruh* aufgesucht hat. Seither suchen nächtliche Schrecken den Ort heim: die Agenten haben für ihren Herrn den Grabturm einer Zauberpriesterin der Alhani geplündert, welche einst einen Pakt mit Asfaloth eingegangen war. Dabei haben sie unwissentlich Diener der Zauberpriesterin zu Unleben erweckt, die nun des Nachts das Dorf heimsuchen.
Die Helden können in diesem Szenario nicht nur das Dorf retten, sondern auch in Erfahrung bringen, dass Haffax nach Gegenständen sucht, die der Erzdämonin Asfaloth gefällig sind.

Es beginnt

Sofern die Helden als Kundschafter unterwegs sind, bemerken sie eine Gruppe Flüchtlinge, die ihr Hab und Gut auf einen Wagen gepackt hat und dem Heer entgegenzieht. Das knappe Dutzend Männer, Frauen und Kinder unter Führung von *Woltan* (*989 BF, groß, Linkshänder) berichtet, dass sie aus dem Weiler Fastenruh geflohen sind, weil dort seit einigen Tagen nachts Menschen verschwinden. Zuvor haben einige Getreue des Fürstkomturs Fastenruh aufgesucht und die alten Keller des Versammlungshauses aufgebrochen.
Falls die Helden nicht von sich aus die Geschehnisse untersuchen wollen, wird ein Befehlshaber des Heeres dies anordnen, um mehr über mögliche Pläne Helme Haffax' in Erfahrung zu bringen.

In Fastenruh

Der kleine Weiler liegt in einem Wald und hat im Moment etwa 80 Einwohner. Sechs Holzhäuser sind um ein größeres Haus mit steinernem Fundament gruppiert. Hier haben die Fastenruher schon vor Jahren ein Haus auf die Reste eines alten Alhani-Grabturms gesetzt. Bislang haben die Schutzglyphen der Alhani das Haus vor Untoten und dämonischem Wirken geschützt, sodass es seit der Invasion Borbarads als Versammlungs- und Schutzhaus genutzt wird.
Auffällig ist ein kleiner Schrein am Versammlungshaus, der die grob geschnitzte Holzstatue einer Frau zeigt. Frische Blumen zeugen davon, dass er regelmäßig besucht wird.
Die Dörfler sind Fremden gegenüber sehr zurückhaltend und reagieren auf Fragen meist nur mit Kopfnicken oder -schütteln. Zeigen sich die Helden beharrlich, so können sie mit der Bäuerin *Renja* (*999 BF, rundlich, fettiges blondes

Haar, grüne Augen) oder dem Handwerker *Silgran* (*994 BF, kahlköpfig, stechender Blick) ins Gespräch kommen. Um an Informationen zum Schrein zu gelangen, müssen die Helden erfolgreich im *Überzeugen*, *Überreden* oder *Betören* sein (jeweils Probe +3):

- **1 TaP*:** Im Dorf verehrt man die Ahnen, denen der Schrein gewidmet ist.
- **3 TaP*:** Die Frau heißt *Fastalya* und soll das Dorf vor Jahrhunderten gegründet haben.
- **7 TaP*:** Erst kürzlich erschien ihr Geist, als Skelette in das Dorf eindrangen und in die Keller des Versammlungshauses wollten. Der Geist vertrieb die Skelette, und seither bringt man dem Schrein spärliche Gaben.
- **12 TaP*:** Fastalya soll eine mächtige Zauberin gewesen sein. Die Leute des Fürstkomturs haben nach ihren Überresten gesucht.

Die vermeintliche Heilige

Bei Fastalya handelt es sich keineswegs um eine Heilige, sondern um eine Zauberpriesterin der Alhani, die vom rechten Weg abkam und einen Pakt mit Asfaloth einging. Ihr Grabturm ist daher auch mit besonderen Schutzzeichen versehen, weil man ihre dunkle Macht auf ewig versiegeln wollte.
Ihr mächtigstes Artefakt, ein von Asfaloth ‚gesegnetes' Pendel, wurde von den Agenten des Fürstkomturs mitgenommen und befindet sich nun in Haffax' Besitz.

Fragen die Helden nach den Leuten des Fürstkomturs, so berichtet man wortkarg, dass diese vor über eine Woche gekommen und nach einer Nacht wieder gegangen seien. Dabei sind sie in die Keller des Versammlungshauses eingedrungen. Bohren die Helden nach, so erfahren sie, dass zwar drei Männer und zwei Frauen ankamen, aber nur zwei Männer und eine Frau den Ort wieder verlassen haben.
Den Zugang zum Keller haben die Dörfler notdürftig wieder verschlossen.

Der alte Grabturm

Zum Keller des Versammlungshauses, dem Rest des alten Grabturms, führen eine kleine Treppe und ein drei Schritt langer Gang. Dieser endet vor den Resten einer schweren Tür mit verschiedenen verschlungenen Zeichen. Helden, die über die SF *Zauberzeichen* verfügen oder denen eine *Magiekunde*-Probe +5 gelingt, können die Zeichen als magische Glyphen erkennen. Ein ODEM offenbart, dass sie nicht magisch sind; bei einer gelungenen Probe +7 wird klar, dass sie früher magisch aufgeladen waren (sie wurden vor einer Woche von den Agenten zerstört).
Die Tür wurde notdürftig mit einigen Brettern zugenagelt, aber bereits mit roher Kraft von innen nach außen hinausgedrückt.
Die Anlage besteht aus einem etwa drei Schritt langen Gang mit einer ausgelösten Speerschleuder (**Katakomben 69**) in der Mitte, an den drei Räume grenzen. Dort liegt die zur Unkenntlichkeit verbrannte Leiche eines der Agenten von Haffax. Links ist ein kleiner Raum, der zwei Sarkophage enthält, deren Deckel zur Seite geschoben sind. Hier liegen zwei in Wachs einbalsamierte Chimären aus Bär und Mensch, die Fastalya einst erschuf und noch zu Lebzeiten als Grabbeigabe wählte. Rechts liegen in einem Raum ebenfalls einbalsamiert und in Sarkophagen ihr einstiger Leibwächter und ihr Geliebter. In der Mitte wiederum liegt Fastalya selbst, kunstvoll einbalsamiert. Ein drittes Auge ziert ihre Stirn. Mehrere Truhen im Raum sind geöffnet, doch Gold und Geschmeide liegen unberührt da. Lediglich eine kleine, längliche Truhe ist leer. Dort ruhte ihr magisches Pendel.

Sind denn alle tot?

Schauen sich die Helden tagsüber in der Nuraghe um, so herrscht dort Ruhe. Alle Fallen wurden von Haffax' Leuten – teils unbeabsichtigt – ausgelöst, und die Toten scheinen in Frieden zu ruhen. Tatsächlich ist Fastalya aber eine Gefesselte Seele (**WdZ 204**), während die beiden Chimären Wachsmumien (Werte siehe Seite 189) sind. Jahrhundertelang lagen sie von den Zauberglyphen geschützt, bis zum Einbruch der Diener des Fürstkomturs.
Mit Eintreffen von Haffax' Getreuen und dem Bruch der alten Schutzsiegel sind die Mumien aktiv geworden. Ein Agent von Haffax starb an den Fallen, eine weitere Agentin wurde von Fastalya besessen (**WdZ 250**).
Seither verhalten sich die Mumien tagsüber ruhig und verlassen nachts den Grabturm, um der Besessenen zu helfen. Diese entführt Dorfbewohner, um sie in einem Ritual zu opfern und Fastalyas Körper wiederzubeleben. Ein Unterfangen, welches zum Scheitern verurteilt ist, weil Fastalyas Geist seine Kraft überschätzt.

Sollten die Helden versuchen, die Wachsmumien oder den Körper Fastalyas zu zerstören oder aus dem Grabturm herauszuschaffen, greifen die Mumien ohne Vorwarnung an. Eine magische Analyse der Mumie Fastalyas bringt das dämonische Wirken Asfaloths zum Vorschein, welches nur noch sehr schwach in ihr glimmt (ANALYS +14). Leichter ist dies am einstigen Lagerort des Pendels zu erkennen (ANALYS +8).
Um die Spur der verschwundenen Agentin zu verfolgen und ihren Lagerplatz außerhalb des Dorfes zu finden, ist eine *Fährtensuchen*-Probe +10 erforderlich.

Der Schrecken zeigt sich

In jeder Nacht gehen die Wachsmumien und die besessene Agentin auf die Jagd nach potenziellen Opfern. Die Anwesenheit der Helden weckt sogleich das Interesse von Fastalyas Geist. Insbesondere magisch begabte Helden könnten beim Ritual zur Erweckung Fastalyas hilfreich sein. Da der Geist intelligent ist, wird er die Helden nicht frontal angreifen, sondern versuchen, sie in eine Falle zu locken oder sie zu trennen. Dazu bedient er sich folgender Methoden:

- Ein erstickter Hilfeschrei aus der Dunkelheit (von der Agentin ausgestoßen) lockt die Helden ins Freie. Gleichzei-

tig machen die Wachsmumien bei einem Haus auf der anderen Dorfseite Lärm.

- Streifen zwei oder drei Helden durch das Dorf, können sie Licht aus dem Keller des Grabturms sehen. Die besessene Agentin und eine Mumie erwarten sie im Keller, wobei die Gefesselte Seele versucht, einen einzelnen Helden mittels HORRIPHOBUS (ZfW 10 bei Probe auf 14/16/17) nach draußen in die Fänge der zweiten Mumie zu treiben.
- Die Agentin legt Feuer an dem Haus, in dem die Helden untergekommen sind.

Da Fastalya die Helden als Opfer einzusetzen gedenkt, werden ihre Diener sie nicht töten. Überwältigte Helden werden in das Versteck der Agentin im Wald gebracht, welches eine halbe Meile vom Dorf entfernt bei einem von seltsamen Ranken überwucherten Trolltisch liegt. Sechs gefangene Dorfbewohner befinden sich hier in schlechtem Zustand.

Ruhe in Frieden!

Früher oder später kommt es zum Kampf gegen die Agentin (Werte auf Seite 183, Karmothgardistin). Falls Sie Ihre Gruppe fordern wollen, ist die Agentin wegen ihrer Besessenheit durch magische Mittel kaum zu überwinden (MR +8) und verfügt dank der chaotischen Macht Asfaloths über die Fähigkeit *Regeneration I* (1W6 LeP/KR).

Die Wachsmumien hören auf ihr Kommando und stehen der Agentin, in der sie ihre Herrin wiedererkennen, bis zum endgültigen Tode bei.

Chimären-Wachsmumien

Zwei von Fastalya geschaffene Kreaturen, Kreuzungen aus Mensch und Bär. Sie haben gewaltige Bärenpranken und das Gesicht eines Bären; der restliche Körper ist der eines Mannes. Sie sind vollständig von einer Wachsschicht überzogen.

LeP 55 **RS** 2 **WS** 9

Pranke: **INI** 12+1W6 **DK** HN **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+6

Biss: **INI** 12+1W6 **DK** H **AT** 11 **PA** -- **TP** 2W6+5 **GS** 6 **MR** 12

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen/KR, Großer Gegner, Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit (Feuer)

Mit dem Sieg über die Agentin und die beiden Mumien endet das Szenario. Falls ein Borongeweihter unter den Helden oder aus dem Heer den Grabturm einsegnet, haben die Dörfler in Zukunft nichts mehr zu befürchten. Erfolgt dies nicht, mag die Gefesselte Seele Fastalyas einen weiteren Versuch unternehmen zurückzukehren.

Truppenverluste/-gewinne: Keine, aber die Helden erlangen die Information, dass Haffax nach Kultgegenständen Asfaloths Ausschau hält.
Veränderung der Moral: keine
100 Abenteuerpunkte, zusätzlich **25 Abenteuerpunkte**, wenn die sechs Gefangenen befreit werden und weitere **25 Abenteuerpunkte**, wenn der Grabturm eingesegnet wird. Eine **Spezielle Erfahrung** auf *Magiekunde* oder *Götter/Kulte*.



Kapitel IV: Die Fährte von Löwin und Greif



Das vierte Kapitel folgt dem Weg des Südheeres, dem Heer, das sich unter dem Kommando von Marschall Alrik vom Blautann und vom Berg aus dem Hauptheer der Kaiserin Rohaja löst und sich von Süden über die sogenannte Marschallsroute Mendena nähert.

Das Südheerheer folgt dabei zunächst dem Radrom und nimmt dann den Weg über Grünau, Shamaham, Burgheym und die Feste Löwenstein.

Für die Familie!

von Marc-André Karpienski und Markus Lütkemeyer

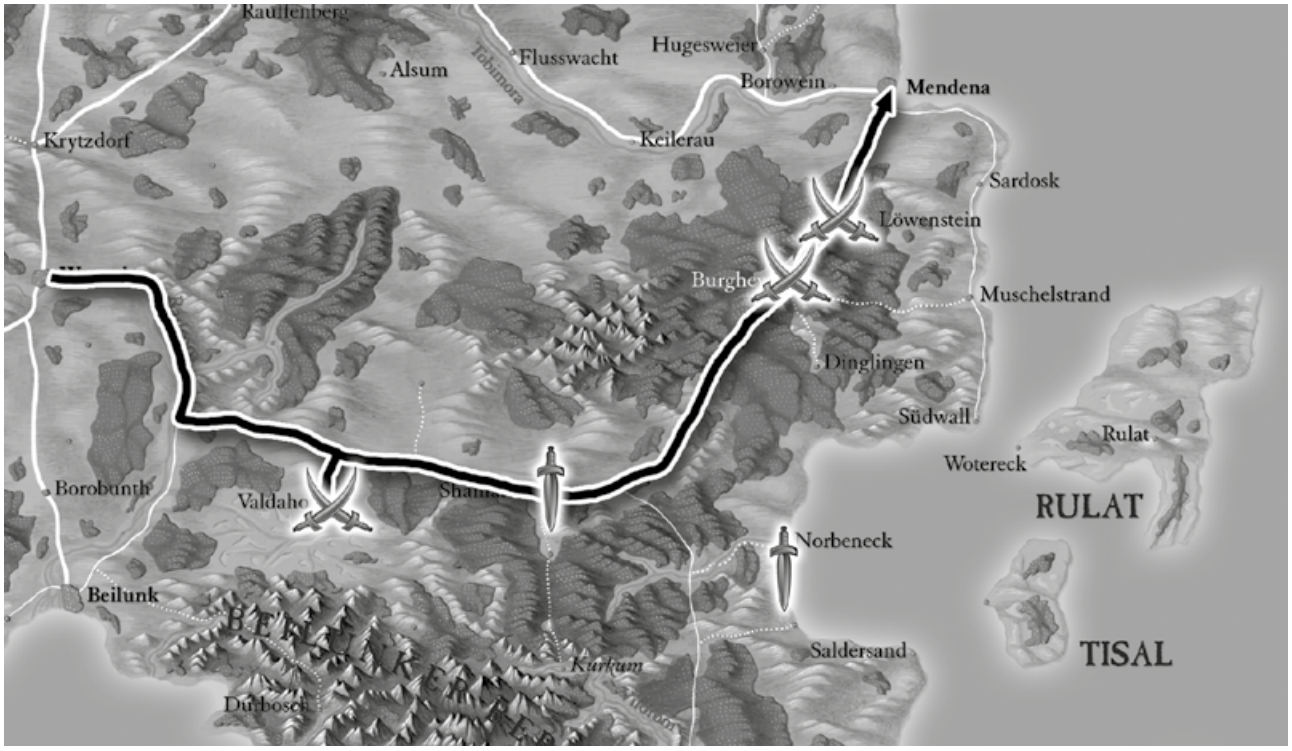
Ort: Valdahon
Auftraggeber: Marschall Alrik vom Blautann
Auftrag: Die Helden begleiten *Glenna von Faldahon* nach Valdahon, bereiten die Belagerung der dortigen Burg vor und führen den Auftrag des Marschalls Alrik vom Blautann aus, den Anführer der Belagerten, Elgor von Wickrath, zu retten.
Zeitliche Einordnung: um den 12. Rahja 1039 BF

„Ja, natürlich sind es viele Feinde. Aber alles andere hätte ich auch als echte Beleidigung empfunden!“
—Elgor von Wickrath, zum Beginn der Belagerung seiner Burg

Das Heer marschiert!

Nach dem Verlassen Grünaus (dem letzten Grenzort der Sonnenmark am Radrom) und dem Beginn des Marsches auf Shamaham ist das kaiserliche Südheer im Feindesland, aber Angriffe des Feindes bleiben zunächst aus. Nach den Ereignissen der jüngsten Zeit (nachzulesen und vor allem zu erleben im Abenteuerband **Töchter der Rache**) ist die Ordnung der Fürstkomturei in der Präfektur Shamaham zusammengebrochen. Damit fehlt zwar jeder geordnete militärische Widerstand, aber auch alle Kräfte, die die zerstrittenen Kriegsfürsten und Nekromanten der Region unter Kontrolle zwingen könnten. Marschall Alrik vom Blautann hoffte mit einer schnellen Entscheidungsschlacht möglichst viele gegnerische Truppen und auch Anführer ausschalten zu können. Sein Plan geht jedoch nicht auf: Überall in der Region finden sich versprengte Einheiten, die sich in Burgen und Wälder zurückgezogen haben und seinem Heer immer wieder empfindliche Nadelstiche versetzen können. Da der Marschall möglichst schnell nach Mendena vorstoßen möchte, um die anderen Heere dort zu unterstützen, will er sich nicht lange mit irgendwelchen kleinen Heerhaufen aufhalten und nimmt bewusst Verluste in Kauf. Nur selten rüstet er Strafexpeditionen aus, die sich dann vom Südheer lösen, um besonders hinterhältige oder gefährliche Gegner auszuschalten. Das ausgeblutete Land bietet auch nur wenige Versorgungsmöglichkeiten für ein großes Heer, sodass ein schnelles Vorrücken zur Küste ohnehin notwendig ist. Außerdem gebietet es Alriks Ehre, dort nicht als Letzter anzukommen.

Aus einem Teil dieses strategischen Dilemmas wird Alrik vom Blautann erlöst, als Glenna von Faldahon anbietet, Burg Valdahon, den ehemaligen Stammsitz ihrer Familie, zu belagern, während das Hauptheer weiterzieht. Er kann ihr den Wunsch nicht verwehren, denn die Namensähnlichkeit kommt nicht von ungefähr. Das Geschlecht der Faldahons hatte ihren Stammsitz in Valdahon. Durch einen Schreibfehler der Kanzley für Scharmützel, Gestech und allerley Kurzweyl hat sich im Reich auf allen Wappenrollen allerdings Faldahon eingebürgert.



Warum eine Belagerung während eines schnellen Vorstoßes?

So klein eine Burg auch sein mag, sie bleibt immer ein Stachel im Fleisch des Angreifers. Während ein Heer weiterziehen kann, kann kein Bote, kein Nachschubzug sich sicher fühlen, wenn schnelle Reiter aus einer Burg über alles und jeden herfallen können.
Viel entscheidender als eine gewonnene Schlacht kann es also sein, Burgen und Städte zu halten, von deren Türmen man über das Land schauen kann, in deren Mauern eigene Verwundete sicher sind und von denen aus sich Kommunikation oder Nachschub unterbinden lassen.

Der Auftrag der Helden

Die Helden werden zu einer Besprechung geladen, in der Marschall *Alrik vom Blautann und vom Berg* sowie *Glenna von Faldahon*, die Tochter der Fürst-Illuminata der Sonnenmark, anwesend sind. Diese mustert die Helden etwas abschätzig, wenn sie im Verlauf des Heerzugs nicht irgendwann einmal einen positiven Eindruck bei ihr hinterlassen haben.
Schnell preist Alrik vom Blautann die Helden vor Glenna an, indem er vergangene Heldentaten und dabei insbesondere ihre Rechtschaffenheit sowie Gewitztheit hervorhebt. Schließlich endet er mit der Aussage, die eine Frage ist: *„Und nun müssen die werten Recken nur noch zusagen, Euch zu begleiten bei dieser Belagerung. Dann wäre alles geklärt.“*
Falls die Helden nicht sofort zusagen, wird Alrik vom Blautann das militärische Problem der Burgen schildern (siehe grauer Kasten weiter oben) und die Belagerung von Valdahon als verdienstvolle Aufgabe beschreiben, der sich die Tochter der Fürst-Illuminata angenommen hat. Die Helden sollen sie unterstützen und die Burg Valdahon möglichst schnell einnehmen. Vielleicht bringen sie Fähigkeiten und Erfahrungen ein, die sonst nicht vorhanden sind. Aufmerksamen Gemütern mag auffallen (*Menschenkenntnis*-Probe +8), dass Alrik vom Blautann äußerst angespannt wirkt. Auch Glenna bemerkt das, quittiert es aber nur mit einem Stirnrunzeln.

Die Bedeutung der Belagerung für das Südheer

Marschall Alrik konnte die Bitte der Sonnenmärker Erbin nicht ausschlagen, aber er ist auch nicht bereit, das gesamte Heer anhalten zu lassen. Hier hilft ihm allein der Hinweis darauf, dass die Kaiserin seine zeitige Ankunft vor Mendena erwartet, um auch den verbohrtesten Praioten mundtot zu machen. Alrik kommt aber nicht umhin, dem Aufgebot der Sonnenmark weitere Streiter aus dem Südheer mitzugeben.
Die Verhandlung wird hart geführt. Sie kann von Helden, die Teil des kaiserlichen Stabes sind, rollenspielerisch oder mit Proben auf *Kriegskunst* und *Überzeugen* zugunsten von Alrik beeinflusst werden.
Am Ende lässt Alrik auch eine halbe Kompanie des Bombardenregiments Trollpforte, ein Banner Almadaner Hakenspieße und ein Halbbanner des Eliteregiments Perricum unter dem Kommando von Glenna zurück. Seine Bedingung ist, dass alle Truppen so schnell es geht wieder zum Südheer aufschließen.

Wenn die Helden zusagen, wird die Sitzung beendet. Bevor sie ihre Zelte erreichen, holt sie ein Bote Alriks ein, der sie noch einmal zu ihm bittet. In diesem Gespräch ohne die

Erbin Gwidûhennas eröffnet er ihnen, dass er noch einen zweiten, geheimen Auftrag hat. Die Truppen des Gegners werden von Baron *Elgor von Wickrath* (**Schattenlande 103**) geführt, dem ehemaligen Oberst-Prälaten der Schwerter Borbarads und berüchtigtem Söldner, der zu allem Übel Alriks älterer Bruder ist. Falls die Helden ob dieser Nachricht sprachlos sind, kann der Marschall das vollkommen verstehen. Er fühlt immer noch eine gewisse Verbundenheit zu Elgor, außerdem könnte dieser sich als nützlicher Informant erweisen.
Falls er nach der Einnahme der Burg von den Praioranern einfach auf dem Scheiterhaufen verbrannt würde, wäre niemandem geholfen. Der Auftrag lautet also, Elgor von Wickrath möglichst schnell und ohne das Wissen der Praiosdiener gefangen zu nehmen und zum vorrückenden Heer zu bringen. Vielleicht wird, wenn Elgor sich als nützlich erweist, das kaiserliche Urteil gegen ihn milde ausfallen. Zudem geht Alrik davon aus, dass eine Entführung Elgors die Belagerung der Burg drastisch verkürzen wird.
Der Marschall fleht die Helden förmlich an, diesen Auftrag zu übernehmen, und versichert dafür seinen ewigen Dank. Egal wie sie sich entscheiden, die Helden werden am nächsten Tag zur Belagerung von Valdahon aufbrechen.

Möge die Belagerung beginnen

Als die Helden mit dem Heer die Burg Valdahon erreichen, ist Elgor von Wickrath längst vorbereitet. Die Burg ist in verteidigungsfähigem Zustand und die Kämpfer haben die Mauern bemannt, um Stärke zu demonstrieren.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Beim ersten formalen Versuch, eine Kapitulation zu erreichen, reitet ein in Gold und Weiß gekleideter Ucuriat zum Tor und schreit förmlich eine Übergabeaufforderung heraus, während das Heer sich in einiger Entfernung zur Burg aufgestellt hat. Man kann auch von dort sehen, dass ein paar Wolldecken über den Wassergraben geschleudert werden. Dann ist die feste Stimme eines grauhaarigen Kämpfers in schwarz-rotem Wappenrock zu vernehmen: „Falls es euch kalt wird in der Nacht [Handgeste in Richtung der Recken]. Ich, Elgor von Wickrath, werde nicht weichen." Jubel brandet auf den Mauern auf.

Wo sind wir?

Valdahon (270 Einwohner, **Schattenlande 94**) ist ein unspektakuläres Dorf, das etwa 700 Schritt von der namensgleichen Burg entfernt auf trockenem Grund liegt. Die Burg selbst ist eine Wasserburg mit Vorburg, die in einen kleinen See gebaut ist (Orientieren sie sich an Burg Yantibair in **Ritterburgen 64ff.**). Südlich des Sees schließt sich eine ausgedehnte Sumpflandschaft an.

Wie wird vorgegangen?

Aufgrund ihrer Lage in einem See kann kein vollständiger Belagerungsring um die Burg gezogen werden. Glennas Heer lagert deshalb im Dorf, das notdürftig befestigt wird. Wagen versperren Wege und Erdaufwürfe schließen Lücken. Auf dem halben Weg zur Burg wird ein palisadengespickter Wall mit Graben ausgehoben, der die Burg vom Umland trennen soll. Am Rand des Sees verteilen sich weitere Wachen, um jede Bewegung auf diesem zu erfassen.
Sonnenmarschall *Praiowin Orkenfeld* (Seite 36), der Glenna kaum von der Seite weicht, sieht nur geringe Chancen, die Belagerung schnell zu beenden. Ein Sturmangriff auf die Mauern ist aufgrund des Gewässers unmöglich, die Unterminierung eine zu nasse Angelegenheit. Bisher gibt es keine Deckung für die eigenen Belagerungsgeschütze. Er befiehlt daher Erdwälle und Schutzwände zu errichten, was einige Zeit in Anspruch nehmen wird. So hofft er, die Feinde mit den Geschützen aus der Burg herauszulocken, ansonsten wird man sie aushungern.
Die Helden werden als Gesandte des Marschalls zu allen Besprechungen geladen. Zumeist gibt es wenig zu bereden. Vorschläge zur beschleunigten Einnahme der Burg werden gerne gehört, aber jede Form von Heimlichkeit und „dunkler" Magie abgelehnt.
Praiowin ist in diesen Sitzungen ein scharfer Kritiker der Helden, denn er schätzt weder Heimlichkeit noch Magie – er ist als Legalist ganz der weltlichen Auslegung des Praios-

Die Heere bei Valdahon



Die Truppen der Sonnenmark
Anführer: Glenna von Faldahon mit ihrem Stab
- *Beilunker Ritter* (1 Dutzend SR) samt *Beilunker Landwehr* (2 Dutzend LF)
- *Beilunker Stadtgarde* (1 Dutzend SF)
- *Sonnenlegion* (1 Dutzend LF, praiosgeweiht)
- *Bannstrahler* (1 Banner LF)
- *Sonnenmärker Landwehr* (2 Banner LF)
- 1 Halbbanner *Eliteregiment Perricum*
- 1 Banner *Almadaner Hakenspieße*
- 1 Halbkompanie *Bombardenregiment Trollpforte*
- 1 Halbdutzend *Praiosgeweihte*



Die Truppen des Fürstkomturs
Anführer: Elgor von Wickrath mit seinem Stab (Magister Londerick Wulfensen, Laranya Bregenhaupt von Sturzbach)
- 2 Banner *Rote Legion* (LF)
- 1 Banner *Hellebardiere* (SF)
- Halbschwadron *leichte Reiterei* (LR)
- Halbkompanie *Bombarden* (Sappeure)
- 1 Halbdutzend *Magier*

glaubens zugetan, Praios' Gesetz und seine Ordnung gelten ihm aber als die höchsten Güter. Ausgewogener und eher den Helden zugeneigt ist tatsächlich Glenna. Sie lässt sich gar überreden, Weißmagier einzusetzen.

Was passiert in Lager und Dorf?

Im Dorf kehrt beinahe sofort Belagerungsroutine ein. Es rächt sich jedoch, dass Glenna und ihr Stab zu Beginn wenig Aufmerksamkeit für die Situation im Lager erübrigen: Praiowin und seine Sonnenlegionäre verbringen viel Zeit mit Meditation, um sich auf die Konfrontation mit den Paktieren vorzubereiten, und Glenna ist damit beschäftigt, das Umland sichern zu lassen und alle Fäden zusammenzuhalten.

Schnell reißen die Bannstrahler das Kommando im Lager an sich. Dabei kommt es immer wieder zu Reibereien mit den Hakenspießen oder den Perricumern, die die Laientruppe eher abschätzig betrachten. Ihre schlechte Laune lassen die Bannstrahler an den Dörflern und vor allem an der Sonnenmärker Landwehr aus. Helden, die wenig praiosgefällig erscheinen, werden von den Bannstrahlern ebenfalls misstrauisch beäugt und immer wieder angefeindet.

In Verkennung der Situation ordnet Glenna jeweils eine Morgen- sowie Abendandacht an, die inmitten des Dorfplatzes abgehalten wird – die Bannstrahler überwachen argwöhnisch, dass auch jeder daran teilnimmt, der sich nicht zur Wehr setzen kann. Die Stimmung im Lager ist denkbar schlecht. Während auf der einen Seite des Lagers die Almadaner und Perricumer ihre letzten Schlacht- oder Hurengeschichten präsentieren, redet man auf der anderen Seite bis in die Nacht über die Herrlichkeit des Götterfürsten – die Frömmelei und der Fanatismus der Praioslaien ist beinahe greifbar.

Gerade die Dörfler, die jahrzehntelang unter Dämonenbündlern gelebt haben, werden, obwohl sie sich unterwürfig geben, zu Opfern der Launen der Bannstrahler. Schnell sind Anklagen wegen Ketzerei, Dämonenpaktiererei oder anderer Verbrechen formuliert, über die Glenna urteilen muss. Sie bemüht sich um Beschwichtigung und Milde, doch wenn sie abgelenkt ist, greifen die Bannstrahler zu brutalen Körperstrafen. Bald brennt ein erster Scheiterhaufen, auf dem drei Dörfler zu Tode kommen. Perricumer und Hakenspieße erwägen in diesem Moment den sofortigen Abzug. Es ist auch an den Helden, sie davon zu überzeugen zu bleiben und endlich dafür zu sorgen, dass die Rädelsführer unter den Bannstrahlern in Gewahrsam genommen werden. Glenna lässt daraufhin zwei Sonnenlegionäre das Kommando der Praioslaien übernehmen. Erst danach beruhigen sich die Gemüter. Die Stimmung im Lager wird fortan wirklich durch Praios' Ordnung bestimmt, die Besatzung der Burg als Wurzel allen Übels verdammt und Elgor von Wickrath zum finstersten Erzbösewicht gemacht. Bald fordern alle im Lager, selbst so abgeklärte Zeitgenossen wie Praiowin, seinen Tod in den reinigenden Flammen.

Was macht der Gegner?

Elgor von Wickrath wartet nicht ab, bis ihm die Vorräte ausgehen. Schon während Glennas Heer die Verschanzungen baut, lässt er Ausfälle seiner Truppen durchführen, die durch Magie und mit dem Einsatz von Dämonen unterstützt werden. Nächtliche Attacken einzelner Zantim nutzt er, um die Belagerer zu stören.

Elgor ist allerdings zu klug, um in diesen Kämpfen seine Leute leichtfertig zu opfern. Sein Plan ist, sollten nach einigen Wochen seine Vorräte zur Neige gehen und kein Entsatz erscheinen, einen finalen Ausfall zu reiten und sich mit möglichst vielen Überlebenden in Richtung Beilunker Berge zu schlagen.

Auf dem Weg zu einem Borbaradianer

Um ihren Auftrag zu erfüllen, Elgor von Wickrath vor dem Scheiterhaufen zu bewahren (und auch die Belagerung schnellstmöglich zu beenden), können die Helden mindestens drei Strategien benutzen.

- Sie können die Belagerung abwarten und dann in vorderster Front die Erstürmung anführen, Elgor selbst wird nach spätestens zwei Wochen den Ausfall wagen. Schließlich stehen die Helden vor Elgor von Wickrath und müssen ihn inmitten des Kampfgetümmels von ihren Absichten überzeugen und die Flucht durch die eigenen Reihen antreten. Schlagen die Helden diesen Weg ein, dann springen Sie in den Abschnitt **An vorderster Front**.
- Infiltration: Während der Belagerung schleichen sich die Helden in das Gemäuer und versuchen den Borbaradianer zur Aufgabe und Flucht zu überreden. Details gibt es im Abschnitt **Operation Schattensprung**.
- Frühzeitig und heimlich kann Kontakt mit Elgor von Wickrath aufgenommen werden. Zum Beispiel können abgerichtete Botenvögel Nachrichten zum Burgpalas tragen. Hexen könnten ihren Vertrauten aussenden oder Magier einen Luftelementar herbeirufen. Was dann geschieht, steht im Abschnitt **Von langer Hand**.

An vorderster Front

Die Geschütze, der Hunger der Burgmannschaft oder raffinierte Pläne der Helden haben die Wasserburg Valdahon sturmreif gemacht. Wenn die Helden jedoch verhindern wollen, dass Praiowin von Orkenfeld und die Tochter der Fürst-Illuminata Hauptmann Elgor dem Feuer übergeben, müssen sie den Tumult jetzt nutzen und sich an vorderster Front zum Borbaradianer durchkämpfen.

- An allen Ecken kämpfen Söldner und Soldaten miteinander, ohne Verwicklungen können die Helden kaum bis zur Hauptburg vordringen. Werte für generische Gegner, die Sie den Helden entgegenstellen können, finden Sie im **Anhang**.
- Die Holzbefestigungen der Vorburg steht in Flammen, der Rauch vernebelt die Sicht und macht das Atmen schwer. Verteilen Sie Aufschläge auf AT und PA, je nachdem wie nah die Helden sich an die Glutnester heranwagen. Helden erleiden INI-Verluste, wenn ihnen KO-Proben misslingen.
- Heckenschützen nehmen aus Schießscharten und hinter Wasserfässern und Trümmern jeden ins Visier, der sich dem Burgpalas nähert.

Schließlich stellen die Helden Elgor von Wickrath auf einer Wendeltreppe im Burgpalas – an seiner Seite streiten sechs

Rote Legionäre. Es kommt sofort zum Kampf, und wenn die Helden Elgor zur Aufgabe und Flucht überreden wollen, dann müssen sie gegen den Kampfeslärm anbrüllen und in der Hitze des Gefechts die Ruhe bewahren. Mit welchen Argumenten die Helden Erfolg haben, steht im Abschnitt **Das Seelenleben eines Seelenverkäufers**.

Operation Schattensprung

Helden kennen Mittel und Wege, die ein Heer nicht nutzen und beschreiten kann: Ein Kommandotrupp, der gut ausgerüstet ist und mit dem Segen des Mondgottes streitet, kann des Nachts durch den See *schwimmen* (Probe +3) und ungesehen (*Verstecken*-Probe +7 ohne Hilfsmittel) über die Burgmauern *klettern* (Probe +12 bei Dunkelheit und ohne Hilfsmittel). Zauberkundigen stehen noch ganz andere Mittel und Wege offen. Sofern die Helden keinen Wert auf eine Befragung durch die Inquisition legen, sollten sie sich nicht von Praiowin von Orkenfeld erwischen lassen.

Falls die Burgmannschaft Alarm schlägt, wird Elgor von Wickrath mit einem Trupp Soldaten Jagd auf die Helden machen – und die Eindringlinge, sofern ihre Helden keinen geistreichen Ausweg kennen, schließlich auf einer Wendeltreppe im Burgpalas stellen. Siehe **An vorderster Front.**

Bleiben die Helden unauffällig, finden sie Elgor von Wickrath in seiner Kammer im Burgpalas und können sich in Ruhe mit ihm besprechen. Konsultieren Sie den Abschnitt **Das Seelenleben eines Seelenverkäufers**.

Von langer Hand

In ihren Botschaften an den Hauptmann können die Helden versuchen, Elgor von Wickrath von einer nächtlichen Flucht über den See zu einem geheimen Treffpunkt überzeugen. Das muss nicht von Erfolg gekrönt sein – siehe **Das Seelenleben eines Seelenverkäufers**. Scheitert das Vorhaben, können die Helden die **Operation Schattensprung** wagen oder **An vorderster Front** die Erstürmung der Burg leiten.

Die größte Gefahr bei dem Versuch, heimlich Kontakt mit dem Borbaradianer aufzunehmen, sind die wachsamen Augen von Praiowin von Orkenfeld. Er wird diesen „schändlichen Verrat" sofort Glenna melden.

Das Seelenleben eines Seelenverkäufers

Wieso sollte ein gestandener Borbaradianer auf die Helden hören? Es braucht schon ein paar gute Argumente, um die Söldnerlegende Elgor von Wickrath zur Aufgabe und Flucht zu bewegen. Mit Sachzwängen und stichhaltigen Schlüssen kommen die Helden weiter, als mit Drohungen oder mit Appellen an die Familienehre. Den Königsweg beschreiten jene, die an die borbaradianische Freiheitslehre anknüpfen: Alles was denkbar ist, ist möglich, auch der Abfall von Haffax.



Argument/Sachlage	Probe	Erfolgspunkte
„Ihr seid frei, Verrat zu begehen"	Philosophie	+3
Eine Klinge an seiner Kehle	Kampf/Heimlichkeit	+2
„Euer Wissen ist wertvoll für uns"	Überreden +3	+1
Die Burg ist bereits verloren	keine	+1
„Der Scheiterhaufen droht"	Überreden (Einschüchtern) –2	+1
„Ein mildes Urteil der Kaiserin"	Überreden +4	+1
„Die Burg wird fallen"	Überreden +7	+1
„Kadavergehorsam nutzt niemandem"	CH	+1
„Alrik vom Blautann schickt uns"	keine	0
„Die Götter werden es Euch danken"	keine	–1
„Haffax wird untergehen"	keine	–1
„Lieber Kerker als Tod"	keine	–1
„Adel verpflichtet"	keine	–2
nur Briefkontakt	Abschnitt **Von langer Hand**	–2

Kommen **4 oder mehr Erfolgspunkte** zusammen, fügt sich Elgor von Wickrath und schlägt eine Flucht durch einen geheimen Ausgang im Rittersaal vor – doch vor dem Erfolg steht eine **Hängepartie**.

Bei **weniger als 4 Erfolgspunkten** kämpft der Hauptmann bis zur Niederlage.

Hängepartie

Elgor von Wickrath führt die Helden in den Rittersaal im zweiten Obergeschoss. Hinter einem Vorhang steht eine Leiter, mit der man in das offene Dachgebälk hinaufsteigen kann (*Klettern* –7). Von da aus kann man über die Dachbalken an die Stirnseite des Rittersaales balancieren, wo eine schmale Geheimklappe nach draußen führt. Von hier aus können sich die Helden zum Ufer der Burginsel abseilen und unbehelligt den See durchschwimmen.

Haben die Helden im Abschnitt **Das Seelenleben eines Seelenverkäufers** jedoch **weniger als 6 Erfolgspunkte** beim Hauptmann gesammelt, unternimmt Elgor jetzt einen letzten Versuch, sich den Helden zu entziehen und geht *überraschend* (**WdS 78**) zum Angriff über.

Hoch oben auf den Dachbalken muss nach jedem Treffer eine *Körperbeherrschungs*-Probe erschwert um die erlittenen TP gewürfelt werden. Die Sonderfertigkeit *Standfest* und der Vorteil *(Herausragende) Balance* helfen einem Kämpfer stehen zu bleiben – ansonsten stürzt er zwei Schritt hinunter in den Rittersaal und erleidet entsprechenden Sturzschaden.

Elgor Baron von Wickrath, Hauptmann von Valdahon
Bastardschwert
INI 16 +1W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 1W6+6 **DK** N
LeP 37 **AuP** 37 **KO** 14 **RS** 6 **MR** 6 **GS** 4 **WS** 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 8 (13/14/13), Selbstbeherrschung 11 (15/14/15), Sinnenschärfe 8 (13/14/14)
Wichtige Zauber: Brenne toter Stoff! 5 (15/13/14), Hartes Schmelze! 10 (15/13/15), Höllenpein 7 (13/13/14), Schwarzer Schrecken 8 (15/14/13)
Alle Zauber werden in borbaradianischer Repräsentation mit Lebenskraft gewirkt.
Kampfverhalten: Dies ist Elgors letzte Chance, lebend frei zu sein. Mit Wuchtschlägen in alle Richtungen versucht er die Helden von den Dachbalken zu stürzen. Hat er sich etwas Raum und Distanz erkämpft, verflüssigt er den Hauptbalken mit einem HARTES SCHMELZE und springt durch die Geheimklappe in den See.

Feind des Glaubens

Wenn die Helden gegen Elgor von Wickrath kämpfen mussten, können sie es vielleicht schaffen, ohne größeres Aufsehen zu den Belagerern zurückzukehren. Andernfalls sollten sie eine schnelle Flucht zu Marschall Alrik anstreben, um nicht selbst zum Ziel des Zorns der Belagerer zu werden. Haben sie Elgor von Wickrath gefangen genommen, sollten sie sogar heimlich das Weite suchen, um den Borbaradianer zu retten – der Hass der Belagerer auf Elgor ist schnell ins beinahe Unermessliche gestiegen.
Vielleicht haben die Helden auf ihrer Reise das Gefühl, dass Glenna ihnen Häscher hinterherschickt, aber sie kommen wohlbehalten beim Südheer an. Elgor erträgt sein Schicksal stoisch und schweigsam. Den Helden verrät er keine militärischen oder politischen Geheimnisse, wohl aber reizt er sie mit borbaradianischen Verlockungen, auf die auch eine Azaril Scharlachkraut stolz wäre.
Die Begrüßung der beiden Brüder fällt kühl aus. Alrik vom Blautann verpflichtet die Helden zum Schweigen, während der wortkarge Ritter *Griffmar von Salderkeim* (**Kaiserin 71**) Elgor von vier dunkel gekleideten Kämpfern abführen lässt. Der Baron von Wickrath wird noch in derselben Stunde von den Agenten der Letzten Schwadron (**Orden 108**) in Richtung Koschgau gebracht. Sein Schicksal wird sich erst später entscheiden.

Ergebnisse

Die Gefangennahme Elgors von Wickrath: Die Helden können einen wichtigen Anführer des Feindes gefangensetzen. Marschall Alrik vom Blautann ist ihnen auf ewig dankbar.
Vor Praios Licht: Das Vorhaben der Helden wird spätestens bei ihrer Flucht aus dem Heerlager ruchbar und wird ihr Verhältnis zur Praioskirche und insbesondere Glenna von Faldahon spürbar abkühlen.
Regelgerechter Lohn: Jeder Held erhält neben **200 Abenteuerpunkten** zwei **Spezielle Erfahrungen** in für die Mission wichtigen Talenten.

Traumgespinste

von Katja Reinwald

Ort: frei zu setzen auf der Route des Südheers, auf dem Marsch
Auftraggeber: situationsabhängig
Auftrag: Traumbilder sorgen für Unruhe im Südheer. Die Helden erforschen die Hintergründe.
Aufträge (andere Meisterpersonen): Abstellen der Unruhe, Aufklärung der Hintergründe
Zeitpunkt: frei

„Das, Eminenz, ist, was mir träumte: Ich sah vor mir und bis zum Horizont ein Tal. Darin wucherte ein Wald aus Dornicht und Dunkelheit, durchbrochen nur von Ruinen und Walstätten. Ich war ein Löwe und durchstreifte den Wald, um die Finsternis zu bekämpfen. Doch die Pfade wurden immer enger, gefährlicher und dunkler."
—Stangrim von Rauleu, Page der Göttin, auf Nachfrage seines Schwertvaters Jaakon von Turjeleff

Traumgespinste ist ein Kurzszenario um den Fall des Meisters des Bundes Jaakon von Turjeleff (Seite 29). Dieser wurde bei seiner Niederlage vor Valdahon (**Die Schmach von Valdahon**, AB 170) erstmals von Xarfai versucht. Doch obwohl er widerstand, ist Jaakon seither erschüttert und fortan voller Zweifel.

Ein Blick hinter Ymras Schleier – Was bisher geschah

Im Vorfeld des Szenarios empfangen rondragläubige und besonders traumaffine Menschen Träume und Visionen, die mehrheitlich als Warnung verstanden werden.
Zeitgleich befindet sich *Granus Algoniar von Honingen*, Vorsitzender des *Rats der Fünf* und enger Vertrauter des Schwertes der Schwerter, auf dem Weg zu Jaakon. Granus sorgt sich um den zuletzt auf Abstand zur Kirchenführung gegangenen Freund und möchte ihn zurück in den Schoß der Kirche holen. Tief in den Schattenlanden gerät er in einen Hinterhalt und hofft auf Rettung.

Tief greifendes Wissen und verschüttete Informationen

Übersinnliche Informationen aus Träumen, Visionen, Deutungen des Vogelflugs etc. sind bekannte und beliebte Hinweisgeber. Dabei folgen sie anderen Gesetzmäßigkeiten als durch Recherche gewonnene Erkenntnisse, denn ihr Auftreten unterliegt der Willkür der „spendenden Entität" – also der Ihren.
Gerade bei Träumen bietet es sich an, sie vom eigentlichen Szenario – hier **Traumgespinste** – zu lösen, um sie im Vorfeld und während anderer Szenarien einzustreuen.
Natürlich können Sie den Helden Informationen auch über Meisterpersonen, wie eine Rabenhexe, einen Borongeweih-

ten, eine Hellsichtmagierin oder andere zukommen lassen. Gerade in den unterschiedlichen Weltsichten und Herangehensweisen dieser Personen steckt einiges an Rollenspielpotenzial. Denn obgleich Hexen und Rondrianer wenig gemein haben, mag die hexische Deutung mancher Aspekte sich gerade auf emotionaler Ebene als hilfreich erweisen, derweil die kühle Logik einer Magierin eine neue Perspektive bieten kann, weil sie unbestechlich ihrem roten Faden folgt.

Träume auf der Fährte von Löwin und Greif

Der Beginn des Szenarios ist vom gehäuften Auftreten der Träume und deren Deutung geprägt. Gerade Helden mit geeigneten Gaben wie *Prophezeien* sowie Vor- und Nachteilen (Geweiht, Medium, Schlafstörungen) eignen sich als Träumer. Selbst wenn sich unter Ihren Helden kein Träumer befindet, können diese Kenntnis von den Träumen erlangen, indem sie beispielsweise bei der Essensausgabe Zeugen einer Unterhaltung werden oder ein träumender Zeltgenosse im Schlaf spricht.
Die Träume und mögliche Deutungen werden im Stab des Meisters des Bundes wie auch bei Besprechungen in größerer Runde diskutiert. Als verdiente Recken werden die Helden in die Diskussionen eingebunden. Dies umso mehr, wenn sich unter ihnen ein Träumer befindet.

Jaakons falsches Spiel

„Ich träume nicht. Habe ich nie!“
—Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff, Meister des Bundes zu seinem Vertrauten Walram

Der Metropolit träumt durchaus, zieht aber andere Schlüsse (siehe Seite 111), und da er sich zunehmend von Verrätern umgeben glaubt, lügt er.
Jaakon beteiligt sich nicht an den Diskussionen, er unterbindet sie bisweilen sogar ruppig und behauptet hartnäckig, selbst nicht zu träumen. Dennoch zitiert er immer wieder Träumer zu sich, um sie unter vier Augen nach ihren Gesichten und Rückschlüssen zu befragen. So hofft er eine Bestätigung seiner Deutung, vor allem aber den mutmaßlichen Verräter zu finden. Insbesondere sein Novize Stangrim wird von seinem Schwertvater bedrängt.
Folgende Eckdaten sollen Ihnen die Ausgestaltung erleichtern:

- Der Metropolit ist ein selbstbeherrschter und disziplinierter Mensch, es ist nicht leicht, ihn zu durchschauen (*Menschenkenntnis*-Probe +7, MR 8).
- Zweifel an seinen Worten erzürnen ihn sehr. Personen, die ihn anzweifeln, gar der Lüge bezichtigen, lässt er von seiner loyalen Ehrenwache entfernen. Fürderhin ist es sehr schwer, in die Nähe des Metropoliten zu kommen.
- Sein Umfeld reagiert verärgert, wenn der Metropolit angezweifelt oder als Lügner bezeichnet wird, denn noch hat er sich nichts zu Schulden kommen lassen.

Stangrims Bürde

Stangrim von Rauleu (*1025 BF, schlaksig, hellblond, grünäugig, grüblerisch, Seelentier: Gänseluchs) ist fromm und getrieben von brennender Neugier auf die Wurzeln seines Glaubens. Sein Schwertvater Jaakon hingegen ist ein handfester und pragmatischer Priester, der den Wissensdurst Stangrims weder befriedigen kann, noch will. Stattdessen legt er Wert auf solide Waffenfertigkeit und – analog zu seiner eigenen Ausbildung – Kenntnisse in strategischer Kriegsführung.
Als sich Stangrims prophetische Ader im Sommer 1037 BF erstmals zeigte, ließ Jaakon ihn mit dieser Veränderung alleine. Dies änderte sich erst, als Stangrims Träume auch für Jaakon verständliche Züge annahmen. So folgte er einem Fingerzeig Stangrims, als er *Leomar vom Berg* (**Der Löwe in Ketten**, **AB 169**) festsetzte. Seitdem instrumentalisiert er den Knaben als seinen Seher, den er als Werkzeug begreift, das zu nutzen ihm zusteht.
Der Knabe fühlt sich zunehmend von Jaakon missbraucht. Deswegen und weil er in dem zweiten Löwen in seinem Traum Jaakon zu erkennen meint, vor dem die Göttin ihn warnt, offenbart er ihm nur einen Teil seines Traums (siehe Eingangszitat) und zieht sich misstrauisch zurück.

Stangrims vollständiger Traum
„Ich war in einem düstren Wald, ich war ein Löwe und ich war nicht alleine! An meiner Seite schritt einer, der mir glich und doch ganz anders war, denn er war grau und kampferprobt. Narben zierten ihn, und die Erfahrung zahlloser Schlachten war in seinen Augen zu sehen. Wir waren einander getreue Gefährten. Doch jäh und Blitzschlägen gleich prasselten Bilder auf mich nieder. Ich sah den Löwen, wie er in der Finsternis lauerte. MIR auflauerte, MIR folgte und in unbeobachteten Augenblicken seine spitzen, giftfunkelnden Zähne entblößte, als lache er mir Hohn. Er redete mir eifrig zu und genoss mein Scheitern ebenso wie meine Leiden.
Als das Blitzgewitter endete, wendete ich den Blick und sah doch nur den Löwen, wie er getreu und ohne Fehl oder Tadel an meiner Seite schritt. Und die Pfade vor uns wurden enger, gefährlicher, dunkler.“
—Stangrim von Rauleu, Page der Göttin, zu einem Vertrauten

Träume und Gesichte

Die folgenden Traumvarianten sind verschiedenen Meisterpersonen zugeordnet. Sie zeigen, wie ein und derselbe Traum von Personen unterschiedlich wahrgenommen und interpretiert wird. Fühlen Sie sich frei, einzelne davon einem ihrer Helden zuzuordnen.

„Um mich herum war nichts als Wald. Ein unheimlicher Wald, in dem jede Pflanze dornig oder stachlig, ätzend oder giftig war und dessen Bewohner nach meinem Leben trachteten. Doch ich war nicht allein, an meiner Seite schritt einer, der mir glich, ein Löwe war wie ich. Gemeinsam kämpften wir gegen vielgestaltige Feinde und den düstren Dornenwald. Ein getreuer Freund war er mir, wie ich ihm.“
—Walram Bylur von Mendena, Ritter der Göttin, Vertrauter Jaakon von Turjeleffs

„Unter mir breitete sich ein endloser Wald aus. Er wirkte undurchdringlich und bedrohlich, denn außer wenigen tröstlichen Lichtern erkannte ich nur allverschlingende Dunkelheit. Alle Wege führten in den Wald und mir schauderte, als ich

erkannte, dass es an mir war, sie zu beschreiten. Doch ich fügte mich und wurde mir selbst als Löwin gewahr. Viele Kämpfe harrten meiner und ich nahm sie freudig an. Doch die Finsternis hatte Augen, die mich allzeit beobachteten. Und es erklang verheißungsvolles Wispern, dass der Weg nicht so dornenreich sein müsse, wie es scheine. Doch ich widerstand, blieb allein, mied die Gesellschaft anderer."
—Ivrenn Gwaemegil von Menzheim, Knappin der Göttin im Stab des Meisters des Bundes

„Immer wieder träumte mir von einem schrecklichen Wald, den ich alle Tage durchstreifte. Ich war ein Löwe und ich war nicht verzagt, denn ich war nicht alleine! An meiner Seite schritt einer, der mir glich: in Ehren ergraut und kampferprobt. Wir waren einander in jeder Not treue Gefährten.
Doch unsere Tage in Dunkelheit blieben nicht ohne Folgen. Zweifel keimten in Schmerz und Verzweiflung, und ich begann meinen Gefährten argwöhnisch zu beobachten, seinen Worten zu misstrauen. Dann ertappte ich ihn dabei, wie er dasselbe tat. Dabei lag in seinen Augen ein Schimmer, der mich schaudern ließ. Und die Pfade vor uns wurden enger, gefährlicher, dunkler."
—Granus Algoniar von Honingen, Knappe der Göttin, Vorsitzender des Rats der Fünf, Vertrauter des Schwertes der Schwerter und Freund von Jaakon von Turjeleff

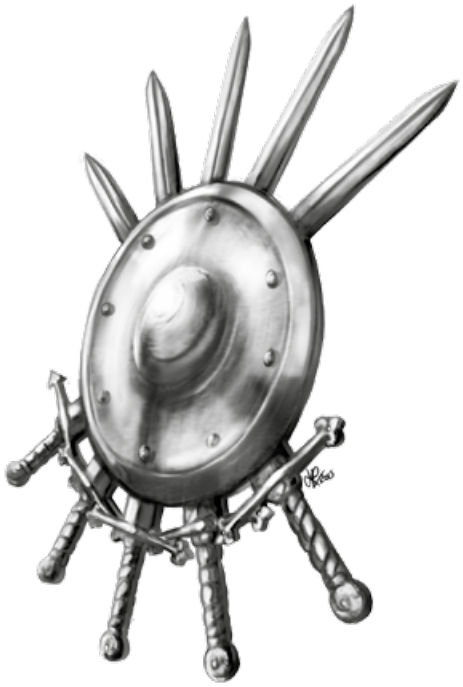
Die Bedeutung der Träume und Jaakons Irrglaube
Die Träume sind Warnungen Rondras. Die Göttin will die Seele ihres Dieners nicht verlieren, darum warnt sie ihn und ihr zugetane sowie empfängliche Menschen vor der in Jaakons Seele schlummernden Saat Belhalhars, die eingehüllt in vorgebliche rondrianische Tugenden darauf lauert, ihn endgültig zu Fall zu bringen.
Insbesondere Jaakon entgeht, auch aufgrund von Xarfais dämonischem Wispern, die wahre Bedeutung. Wiederkehrend prophetische Träume zu empfangen, ist eine beängstigende Erfahrung für ihn, und auch der Inhalt – in etwa die „Blitzschläge" Stangrims – beunruhigt ihn. Statt einer Warnung *an ihn*, versteht er den Traum als Warnung *vor der Hinterlist seines Umfeldes.* Dort vermutet er inzwischen einen Verräter an ihm und seiner Sache.

Derweil anderswo – Granus' Mission

Granus Algoniar von Honingen (*974 BF, groß und dünn, weißes Haar, flammender Blick, Ornat eines einfachen Geweihten Seelentier: Gepard) hält große Stücke auf Jaakon. Es missfällt ihm, dass der bisher so loyale Mann nun in Opposition zum Schwert der Schwerter (**Das Brüllen des Löwen von Warunk, AB 165**) und damit dem Willen Rondras geht. Als er von Jaakons Scheitern vor Valdahon erfuhr, machte er sich – ohne das Wissen der Matriarchin – auf, um seinen alten Freund zur Vernunft zu bringen und ihn in den Schoß der Kirche zurückholen. In seiner Eigenschaft als Vorsitzender des Rats der Fünf* wird er von zwei kampferprobten Angehörigen des *Ordens vom Heiligen Blut* (**Jahrbuch35 151ff.**) begleitet. Sie können die Bluter auch durch andere passende Ordensangehörige, Löwenritter oder einen Helden ersetzen, um diesem einen Quereinstieg in die Kampagne zu ermöglichen.
Während der Reise empfängt auch Granus einen wiederkehrenden Traum (siehe Seite 110), was seine Sorge schürt.
Nahe dem Südheer geraten die drei Rondrianer in Bedrängnis. Vom kaiserlichen Heerbann aufgestört, kreuzt eine Gruppe skrupelloser Kämpfer (auf Lösegeld hoffende Söldner, die von einem Belhalhar-Paktierer angeführt werden, siehe Seite 113) ihren Weg und greift sie an. Die Rondrianer können sich nach kurzem Schlagabtausch verschanzen, wählen Sie hierfür einen Ihnen gefälligen Ort, wie die Ruine eines tobrischen Turms, eine Höhle in unübersichtlichem Terrain, eine verlassene Hütte in einem tiefen Wald etc. Zuvor jedoch schickt Granus einen der Bluter los, Jaakon um Hilfe zu bitten. Guter Dinge, dass der Meister des Bundes ihnen bald beispringt, harren die beiden Zurückbleibenden aus.

Ein unwillkommener Bote

Sobald Ihre Helden der Beratungen überdrüssig sind, lassen Sie den schwer verwundeten Bluter (möglicherweise in Gestalt eines Löwen, Liturgie Tiergestalt, **LL 307**) auftauchen. Er schleppt sich zu Jaakon, dem er seine Botschaft überbringt, ehe er in Ohnmacht fällt. Der gesiegelte Brief ist an Jaakon persönlich gerichtet, und der Anblick des Siegels (ein Schild hinter dem fünf Schwertklingen aufragen, siehe nebenstehende Abbildung) lässt den Metropoliten zusammenzucken.



*) Der **Rat der Fünf** ist ein selbst in der Rondrakirche nahezu unbekanntes und von der Kirchenführung weitgehend geheim gehaltenes Gremium, dessen Aufgabenbereich nicht genau umrissen ist und der als „Inquisition des Schwertbunds" gilt. **WdG 49**)

Brief und Bote

Die Worte des Boten und den Inhalt des Briefes hält der Meister des Bundes unter Verschluss. Doch Helden sind erfindungsreich, und wahrscheinlich finden sie einen Weg, den Brief an sich zu bringen oder zum Boten vorzudringen.

- Der Brief kündigt das Kommen des Vorsitzenden des Rates der Fünf an.
- Das Hilfegesuch stößt der Bote nur für Jaakon hörbar und mit letzter Kraft aus. Besonders hellhörige Helden können es aber möglicherweise verstehen (*Sinnenschärfe*-Probe +12).
- Bei Rückfragen dazu berechtigter Personen (Heerführer, Stabsmitglieder, Helden mit hoher Reputation) tut Jaakon das Ereignis als „interne Kunde aus dem Heroldszelt der Rondrakirche" ab. Fragen anderer Personen ignoriert er.
- Der Bote wird von einem Vertrauten Jaakons zu einem Heiler im Tross am anderen Ende des Lagers gebracht und bewacht. Niemand außer dem Heiler und Jaakon darf zu ihm, angeblich wegen seines schlechten Gesundheitszustands.
- Der Bote ist schwer verwundet und zunächst nicht vernehmungsfähig. Geht es ihm besser, wird er möglicherweise doch zu ihm vorgedrungenen Helden berichten, dass er der Geleitschutz des Geweihten Granus' ist sowie dass dieser überfallen wurde und Jaakon um Hilfe ersuchte. Granus' wahre Motivation kennt er nicht, wohl aber dessen Funktion, über die er Stillschweigen bewahrt.

Jaakons Trugschluss

Gefangen in der Fehldeutung seines Traums und den von Xarfai geschürten Zweifeln deutet Jaakon das Kommen Granus' falsch. Da er um dessen Amt und seine weitreichenden Befugnisse weiß, lautet sein (Trug-)Schluss *„Jetzt setzt die Erhabene sogar ihren Kettenhund auf mich an!"*. In dem zweiten Löwen aus seinem Traum glaubt er, den ein falsches Spiel spielenden Granus erkannt zu haben.

Er beschließt, Brief und Hilfegesuch zu ignorieren, und hofft, dass Granus und seine Begleitung nicht überleben, womit sich das Problem erledigt. Wird sein Verhalten hinterfragt oder kritisiert, beruft er sich, in Ermangelung echter Argumente, auf seine Befugnisse als Metropolit, als der er sich allein dem Schwert der Schwerter erklären muss.

Anspannung allenthalben

Wie sich die Lage entwickelt, hängt maßgeblich von den Aktionen Ihrer Helden ab. Jaakons Verhalten ist natürlich dazu angetan, auch unter den Meisterpersonen Misstrauen zu schüren. Nachfolgende Ereignisse können Sie nach Belieben einstreuen.

Göttliche Verständigung

Nachdem Hilfe ausbleibt, nimmt Granus über Göttliche Verständigung (**LL 166**) Kontakt mit Jaakon auf. Dies passiert vorzugsweise im Beisein der Helden. Ob der unwillkommenen Botschaft reagiert Jaakon nach kurzem Zögern (*Menschenkenntnis*-Probe +5) unwirsch auf – so erklärt er ungehalten – nichts.

Zeitfenster in Traumgespinste

Da das Szenario in Ort und Zeit frei verortet ist und seinen Anfang gegebenenfalls bereits während eines anderen Handlungsablaufs nimmt, gibt es in **Traumgespinste** keine konkreten Zeitvorgaben. Entscheiden Sie, wie die Zeitfenster genau aussehen sollen, wie lange Granus sich also verschanzt, wie lange Stangrim bereits gefastet hat (und ob es wirklich unbemerkt blieb) und wann genau Jaakon sich entschließt, den Helden zu folgen. Über welchen Zeitraum sich das Szenario hinzieht, obliegt ganz Ihren eigenen Vorlieben und Planungen.

Als wiederum keine Hilfe erscheint, wendet sich Granus wenig später mit seinem Hilferuf an einen anderen Rondrageweihten im Südheer. Möglicherweise wählt er einen geeigneten Helden, dessen Namen ihm aufgrund seiner Funktion bekannt ist. Noch ist Granus arglos und befürchtet, Jaakon sei selbst in Bedrängnis.

Ein Novize verschwindet

Für Stangrim ist das Auftauchen des Boten ein Wendepunkt. Er vermutet, der Bote bringe wichtige Kunde, die der Metropolit verschweigt. Als Novize Jaakons kann er den Heiler in Abwesenheit der Wache überzeugen, ihn zu dem Boten vorzulassen. So erfährt er von Granus' Lage. Daraufhin entzieht sich Stangrim seinem Schwertvater und bricht auf, um Granus – in dem er einen Gesandten der Göttin sieht – zu suchen.

Jaakon bemerkt Stangrims Fehlen recht spät, setzt dann aber einen loyalen Kundschafter (Walram Bylur von Mendena, Löwenritter) auf seine Fährte.

Eine Bitte

Nach Stangrims Verschwinden wenden sich sein Vater *Rylwis von Rauleu* (*998 BF, athletisch, hellblond, grünäugig, standesbewusst und aufbrausend, Baron von Norbeneck, Seelentier: Schröter) oder *Ivrenn Gwaemegil von Menzheim* (siehe Seite 29) an die Helden. Beide misstrauen Jaakon, möchten eine offene Konfrontation vorerst aber vermeiden. Sie bitten sie, den Knaben zu suchen, herauszufinden, was ihn zu seinem Handeln trieb und möglichst unversehrt zurückzubringen.

In die Höhle des Blutdurstigen Zerstücklers

Nachfolgend skizzieren wir den Ablauf der Ereignisse, wie sie ohne Eingreifen der Helden ablaufen. Passen Sie die jeweiligen Handlungen den Aktionen ihrer Helden an oder ändern Sie die Geschehnisse gemäß Ihren Vorlieben. Am Ende des Szenarios sollten einzig nachfolgende Etappenziele erreicht sein:

- Jaakon geht einen Pakt mit Xarfai ein und stirbt (zumindest bis zum Ende der Kampagne).
- Granus stirbt beim Versuch, Jaakon aufzuhalten.

Stangrims und Granus' Verbleib

Der Novize
Vor seinem Aufbruch hat Stangrim gefastet und gebetet. Er befindet sich in einem Zustand der Entrückung (10 Entrückungspunkte, **WdG 243**), in dem er zunächst zwar traumwandlerisch alle Gefahren umgeht, allerdings deutliche Spuren hinterlässt. Schließlich tappt er arglos in den kleinen Belagerungsring – die Söldner haben ein Lager eingerichtet und bewachen Granus' Versteck permanent. Sobald Stangrim auftaucht, nehmen die Schlagetots um *Vrak Belharkal* (*995 BF, dürr und sehnig, haarlos, schuppiger Ausschlag, geschwärzter Schuppenpanzer; Belhalhar-Paktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis, Dämonenmal: Krallenhände, Schwarze Gaben: Bluttrinker und Befehlsstimme (**WdZ 244**); Vrak führt einen entweihten Korspieß, dessen Blätter grausame Widerhaken aufweisen, Werte siehe Seite 184) ihn gefangen. Sie drohen, ihn zu foltern, wenn Granus' sich nicht ergibt.

Der Priester
Bislang konnten die Geweihten sich gegen Vraks Truppe behaupten, da diese sie als wertvolle Paraphernalia sehen, für die es zahlungswillige Käufer gibt, weswegen sie daran interessiert sind, die Priester lebend zu fangen. Vrak hingegen gelüstet es vor allem nach einem Kampf gegen die beiden Rondrianer.
Mit Stangrims Auftauchen ändert sich die Situation, denn er wird skrupellos als Druckmittel eingesetzt. Beim Eintreffen der Helden hat Stangrim bereits einige blutende Wunden, und Granus ist kurz davor, sich zum Wohl des Knaben zu ergeben.

Der Metropolit

Jaakon folgt den Spuren des Knaben mit einiger Verzögerung und erst nachdem die Helden aufgebrochen sind. Neben seinem Kundschafter und vier loyalen Löwenrittern aus Warunk reiten an seiner Seite einige Respektspersonen aus dem Südheer (siehe Stellvertreter im Südheer, Seite 37), um der vom Stab des Metropoliten ausgehenden Unruhe auf den Grund zu gehen. Die Gruppe erreicht den Ort des Geschehens zu einem Zeitpunkt, der Ihnen günstig erscheint.
Jaakon ist angespannt und voller Befürchtungen. Er will seinen Novizen zügig und ohne Aufsehen aus dem Verkehr ziehen. Seinen Begleitern spielt er den besorgten, aber ob der Eigenmächtigkeit des Novizen sowie seines schon seit Tagen „bockigen Verhaltens" auch verärgerten Schwertvater vor, der beabsichtigt, Stangrims „Sperenzchen ein für alle Mal zu beenden".

Eskalation

Mit dem Erscheinen der Helden, ihr Eingreifen zum Wohle Stangrims vorausgesetzt, neigt sich die Waagschale zu Granus' Gunsten. Greifen die Helden an, zögern er und sein Begleiter nicht und springen ihnen bei. Passen sie Größe und Kampfkraft des Söldnertrupps ihrer Gruppe an, sodass der Kampf zwar spannend, aber zu bewältigen ist. Stangrim wird gleich zu Beginn versuchen, sich in die Obhut der Helden zu retten.
Sobald Jaakon auftaucht, wird Stangrim sichtbar erstarren, sich sogar hinter den Helden verbergen und raunen, dass der „hohnlachende Leu" nach ihm greift. Jaakon hingegen wird seiner Eskorte umgehend befehlen, Stangrim festzusetzen, und sich Granus gegenüber schroff und abweisend geben, woraus sich eine Diskussion entspinnt.
Trifft Jaakon nach dem Kampf ein, hat Stangrim seinen Rettern bereits von seinen Befürchtungen berichtet.
Nun sollten die Helden genug Verdachtsmomente gesammelt haben, um Jaakon zur Rede stellen zu können. Sollte es keinen dazu geeigneten Helden geben, kann dies auch Granus tun, der sich andernfalls zurückhält. Er kennt die Angelegenheit nur vom Hörensagen und sieht sich zunächst in der Rolle eines Beobachters. Folgende zentrale Fragen sollten gestellt werden:

- Warum hat Jaakon bezüglich der Botschaft gelogen?
- Warum hat er das Kommen eines Glaubensbruders verschwiegen?
- Warum bedrängte er seinen Novizen anhaltend?
- Wieso hat er Granus' Hilferuf ignoriert (wenn dies kein Held fragt, tut dies Granus selbst)?

Jaakon ist überfordert, er hat keine befriedigenden Antworten und gerät darob zunehmend in Wut. Starrsinnig behauptet er, aufgrund nur ihm bekannter Informationen (sein Traum) zu agieren. Da er bislang immer behauptet hat, nie zu träumen, enthüllt er seinen Traum auch jetzt nicht, was ihn zunehmend unglaubwürdig macht. Sein Handeln hält er im Rahmen seiner kirchlichen Kompetenzen für rechtmäßig. Nun erkennen auch seine Getreuen (Walram, konservative Adlige und Geweihte) Jaakons Trugschluss, fordern ihrerseits Erklärungen oder wenden sich von ihm ab. Inmitten dieser Situation fährt ein *Himmelsleu* (**RON 70**) in Stangrim.

Ein Metropolit sieht rot

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Stangrims Haltung ändert sich. In einer stolzen Bewegung richtet er sich zu seiner vollen Größe auf, hebt den Arm und deutet auf Jaakon. Seine Augen rollen nach hinten, bis nurmehr das Weiße sichtbar ist. Zugleich legt sich die durchscheinende, silbern glänzende Silhouette eines geflügelten Löwen um den Leib des Novizen. Mit dröhnender, an ein fernes Donnergrollen erinnernder Stimme verkündet er: „Larven wählt es und Täuschung. Siehst du nicht wie es in deiner Finsternis lauert und Gift in deine Seele träufelt?" Als Stangrim seinen Mund öffnet um die Anklage zu wiederholen, wirft sich Jaakon mit einem lauten Wutschrei auf ihn. Doch bevor er den Novizen erreicht, springt ihm Granus Algoniar von Winhall mit erhobener Klinge in den Weg. „Schützt den Knaben", adressiert er euch mit befehlsgewohnter Stimme, ehe der Schwerterreigen beginnt.



Jaakons letzter Kampf

Angesichts der eskalierenden Situation erliegt Jaakon den lockenden Versprechen in seinem Geist, geht einen Pakt mit Belhalhar ein und stürzt sich auf Granus. Dieser ist seinem gefallenen Freund nicht gewachsen. Nach ein, vielleicht zwei ansehnlichen Manövern wird er von Jaakon förmlich zerquetscht.

Den Helden obliegt es zunächst, Stangrim in Sicherheit zu bringen. Dabei werden sie anfangs von den Getreuen Jaakons (Werte wie Soldaten, Seite 179) bedrängt. Loyal wie sie sind, gehorchen sie zunächst dem gebellten Befehl Jaakons, ehe ihnen nach wenigen Kampfrunden bewusst wird, was sich abspielt und sie entsetzt die Waffen senken und sich ergeben. Hat er Granus überwunden, versucht Jaakon zu fliehen. Möglicherweise bedient er sich hierbei einer Geisel aus seiner Entourage oder wird eines Helden habhaft. Es ist nun an den Helden, den gefallenen Metropoliten aufzuhalten. Sollten Sie Jaakon als Figur erhalten wollen, kann ihm hier die Flucht gelingen. Spätestens mit Ende der Kampagne sollte Jaakon von Turjeleff jedoch sterben.

Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff

Kurzcharakteristik: meisterlicher Regent, brillanter Kirchenkenner und Feldherr

Wichtige Vor- und Nachteile: Jähzorn 6, Arroganz 8

MU 17 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 16 **FF** 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 17

Schwert: **INI** 17+1W6 **AT** 23 **PA** 19 **TP** 1W6+7 **DK** N

Zweihänder: **INI** 17+1W6 **AT** 22 **PA** 16 **TP** 2W6+6 **DK** NS

LeP 42 **AuP** 45 **KaP** 40 **WS** 8 (10) **MR** 8 **GS** 6

RS 5 (meisterlich gefertigtes langes Kettenhemd, Kettenhaube, BE 2)

Wichtige Talente: Schwerter (Langschwert) 19 (21), Zweihandschwerter (Zweihänder) 18 (20), Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 13, Staatskunst (Diplomatie) 14, Liturgiekenntnis Rondra 16

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen II (13), Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf II, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf II, Rüstungsgewöhnung II, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch, Mercenario), Wuchtschlag; Viele Rondra-Liturgien (Jaakon verliert die Fähigkeit Mirakel und Liturgien einzusetzen, sobald er den Pakt mit Belhalhar schließt)

Schwarze Gaben: Sobald Jaakon den Pakt mit Belhalhar eingeht, erhält er im **1. Kreis der Verdammnis** die Schwarze Gabe **Zorn der Zantim** (erlaubt ihm für 1W6 AuP eine zusätzliche AT pro KR. Die Aktivierung dieser Gabe erfordert selbst keine Aktion) sowie den Vorteil **Eisern** (erhöht die Wundschwelle auf 10).

Belhalhar hat großes Interesse an Jaakons Seele und wird großzügige Zugeständnisse machen, damit sein neuer Schützling sich auch gegen eine mehrköpfige Heldengruppe behaupten kann. Es ist also auch denkbar, dass Jaakon im Kampf mit den Helden in tiefere Kreise der Verdammnis vordringt. Für weitere Paktgeschenke können Sie aus folgender Übersicht wählen:

Weitere Paktgeschenke

- Die Schwarze Gabe **Bluttriefendes Antlitz** (Die Haut des Paktierers reißt an verschiedenen Stellen auf und enthüllt den Blick auf das blutende Fleisch darunter. Er erhält die Eigenschaft Schreckgestalt 1, was von allen Umstehenden eine MU-Probe erfordert, siehe **WdZ 235**. Der Einsatz der Schwarzen Gabe erfordert eine Aktion und kostet den Paktierer 1W6+3 AuP); Kosten: 350 Pakt-GP
- Die Schwarze Gabe **Karmoth-Hieb** (**WdZ 244**); Kosten 300 Pakt-GP
- Der Vorteil **natürlicher Rüstungsschutz**; Kosten: RS*300 Pakt-GP

Weitere Anregungen finden Sie in **WdZ 241-250.**

Besonderheiten: Sein Dämonenmal ist eine niemals heilende Wunde über dem Herzen. Sobald er den Pakt eingeht, breitet sich ein wachsender Blutfleck auf seinem Waffenrock aus und macht die Rondralöwin darauf unkenntlich. Im Kampf führt Jaakon entweder ein Paar persönlicher und verbesserter Langschwerter (eines davon *Zirkisnjak*, sein Namensschwert, TP+2, WM +1/+1, BF–1, durch seinen Pakt verlieren sie ihre Weihe und damit ihre Unzerbrechlichkeit) oder den Zweihänder *Flammbrandt* (TP+1, INI 0)

Verhalten im Kampf: Im Kampf ist Jaakon effizient und kompromisslos. Sollte er mehreren Gegnern gleichzeitig gegenüberstehen, wird er seine mehrfachen Attacken (Beidhändiger Kampf II sowie die Schwarze Gabe Zorn der Zantim) gegen jeweils einen einzelnen Helden einsetzen, um diesen möglichst schnell aus dem Kampf zu nehmen. Dabei bedient er

sich hauptsächlich der Sonderfertigkeiten *Finte*, *Niederwerfen* und *Wuchtschlag* und wird mittels *Kampfgespür* seine Paraden in Attacken umwandeln, sofern es sich anbietet. Sollte ein Held ihm einen besonders schweren Treffer beibringen, so zwingen ihn sein Jähzorn und seine Arroganz diesen Helden in der folgenden KR bevorzugt (mehrmals) anzugreifen.
Wenn er mit dem Zweihänder kämpft, nutzt er zusätzlich die Vorteile der großen Reichweite (Distanzklasse NS und *Befreiungsschlag* gegen mehrere Gegner) und lässt seine Gegner gerne in seine Klinge laufen (*Gegenhalten*).
Wenn Jaakon im Kampf gegen die Helden zu unterliegen droht, wird Belhalhar ihn weiter versuchen und wenn es dem Spielstil ihrer Runde entspricht vielleicht auch einen Helfer (den einen oder anderen Zant oder vielleicht auch einen Gehörnten) zur Seite stellen.

Die Senne ohne Schwert – Flammbrandts Schicksal

Jaakon trug Flammbrandt, das Schwert der Senne Mittellande, geschmiedet nach der verheerenden Schlacht in den Wolken, voller Stolz. Häufig sprach er davon, die Klinge durch die Rückeroberung der Schattenlande zu ehren und sie ihrer Bestimmung zuzuführen. Doch mit dem Metropoliten fällt auch die Klinge. Die schwarzen Ätzungen des Rondrakamms (siehe Seite 29) scheinen wie das Herzblut Jaakons auszulaufen und färben die gesamte Klinge in der Farbe alten, schwarzen Rostes. An den wellenförmigen Schneiden bildet sich hingegen grellroter Rost und mit jedem Hieb franst der Stahl weiter aus, bilden sich spitze Grate, scharfe Furchen und beißende Späne.
Die Senne der Mittellande hat erneut ihr Schwert eingebüßt, denn Flammbrandt ist unrettbar verloren.

Aus- und Nachklang

Die Rondrianer im Heerzug sind schockiert und werden allen Laien, die den Fall des Metropoliten miterlebt haben, den Heiligen Befehl (**LL 183**) erteilen, nie davon zu sprechen. Ausnahmen bilden allein ehrenhaft Helden, die einen untadeligen Ruf haben und über jeden Zweifel erhaben sind, denen jedoch ein Ehrenwort abverlangt wird, was zugleich Ehrung wie Vertrauensbeweis darstellt. Die Helden haben dem Schwertbund einen großen Dienst erwiesen – die Kirche steht in ihrer Schuld.

Die rondrianischen Truppen im Südheer haben ihr Haupt verloren. Ist unter den Helden ein Rondrageweihter, können Sie diesem aufgrund seines Wissens um Jaakons Verderbnis und seines Eingreifens die kommissarische Führung übertragen, ehe in Perricum ein Nachfolger für Jaakon ernannt wird. Sollte kein geeigneter Spielercharakter verfügbar sein, übernimmt Ivrenn den Oberbefehl.
Je nachdem, wie diskret die Helden vorgegangen sind, breitet sich nach dieser Episode Verunsicherung im Südheer aus – immerhin ist ein Rondrametropolit gefallen.
Rylwis von Rauleu wird den Helden für die Rettung seines Sohnes sehr dankbar sein und zukünftig als ihr Verbündeter auftreten.

Erfolge und Niederlagen

Erfolg: Entlarvung eines hochrangigen Paktierers; Festigung der Loyalität der Familie von Rauleu als ortskundige Verbündete. Der Fall eines hohen Geweihten der Rondra erschüttert die Moral des Heeres, der Erfolg der Helden zeigt aber, dass das Gute letztlich obsiegen wird. Nach Maßgabe des Meisters kann dies dazu führen, dass die Moral des Heeres um eine Stufe steigt.
Scheitern: Meisterpersonen müssen die Arbeit der Helden erledigen, das Südheer verspätet sich dadurch um bis zu 3 Tage (Meisterentscheid) und ist moralisch angeschlagen.

Lohn der Mühen

Die Helden haben in **Traumgespinste** eine schlummernde Gefahr erkannt und gebannt. Dafür haben sie sich **250 Abenteuerpunkte** verdient sowie eine **Spezielle Erfahrung** in *Götter/Kulte* (Rondra), *Menschenkenntnis* und *Prophezeien*, sofern die Gabe vorhanden ist. Da sie der Rondrakirche einen großen Dienst erwiesen haben, genießen sie im Kreis der Kirchenführung (Metropoliten aufwärts sowie die wenigen Geweihten, die von Jaakons Fall wissen) einen um zwei erhöhten Sozialstatus. Weiterhin erhalten sie zum Dank jeweils ein mit Objektsegen geweihtes und mit der Segnung der Stählernen Stirn (**LL 285**, Auslöser ist das Stoßgebet „Sei bei mir Herrin, stähle meine Stirn") belegtes Amulett in Form einer mit Smaragdstaub überzogenen silbernen Eichel an einer Silberkette (Wert: ideell sehr hoch, profan: 5 Dukaten).

Von Leitern, Ogern und Schiffen

von Marc-André Karpienski

Ort: Norbeneck
Auftraggeber: Alrik vom Blautann und vom Berg
Auftrag: Auskundschaften der Lage in Norbeneck und damit der Flotte der Fürstkomturei
Zeitliche Einordnung: frei vor der Eroberung Mendenas

„Kommt herein, Eure Hilfe ist erforderlich."
—Alrik vom Blautann und vom Berg zu einer Gruppe „Spezialisten", vor Kurzem

Späher des Südheeres sind zufällig auf eine Schreinerei gestoßen und haben dort die Bestellung von drei Dutzend Sturmleitern, wie sie für Belagerungen benötigt werden, entdeckt. Gezeichnet war die Bestellung von Admiralkomtur *Sarastro Dorkstein*. Dies ist insofern ungewöhnlich, als eine Flotte weder Sturmleitern benötigt noch Belagerungen – ab von Seeblockaden – durchführt.

Marschall Alrik plagt nun die Frage nach dem dahintersteckenden Plan Haffax' und die nach dem Verbleib seiner Flotte. Soll die Flotte den Kaiserlichen in den Rücken fallen, Ilsur oder gar Beilunk erobern? Was immer sein Plan ist, die Helden sollen nach Norbeneck reisen, um zu erkunden, was dort vor sich geht. Er stellt den Helden *Rylwis von Rauleu* (siehe Seite 112), den Baron von Norbeneck, an die Seite. Seine Ortskenntnis wie auch alte Verbindungen sollen sich als hilfreich erweisen.

Meine Helden sind nicht beim Heer – Einstieg über Norbeneck

Falls die Helden noch nicht zum Heer gestoßen sind, bietet sich dieses Szenario als alternativer Einstieg in die Kampagne an. Die Helden werden von den Handelshäusern Dhachmani oder Stoerrebrandt, vielleicht gar von *Kodnas Han* beauftragt, *Farsid ben Surkan* (*993, BF klein, leicht übergewichtig, schwarzer Schnäuzer) zu befreien. Der Schmuggler und Händler, der über viele Jahre Widerständler auf Maraskan versorgte, geriet in Gefangenschaft. Alle Auftraggeber halten es für elementar, die Informationen, die Farsid über maraskanische Widerständler, aber auch über die Häfen der Perlenmeerküste besitzt, nicht in die Hände des Admiralkomturs gelangen zu lassen.

Für eine nicht unerhebliche Menge Gold werden die Helden heimlich nahe Norbeneck abgesetzt und müssen von dort die Befreiung organisieren. Farsid kann nach seiner Rettung berichten, dass Haffax' Flotte zu einer größeren Unternehmung aufgebrochen ist. Neben Versorgungsgütern waren vor allem tobimorische Fußtruppen und Söldner an Bord, was auf eine kriegerisch motivierte Anlandung hindeutet. Falls die Helden nicht selbst auf die Idee kommen, wird Farsid darauf bestehen, die Kaiserlichen zu warnen.

Die Reise

Die Reise nach Norbeneck kann ereignislos verlaufen, da der Großteil der im Land verbliebenen Streiter des Fürstkomturs sich nach Norden zurückgezogen hat, um die Hauptstadt Mendena zu schützen. Bis Norbeneck sind also keine feindlichen Heerhaufen oder eine widernatürliche Wildnis zu erwarten. Kleine Dörfer und Weiler wechseln sich ab, und der Weg ist in einem akzeptablen Zustand, was den militärischen Erfordernissen der letzten Zeit entspricht. Die Bevölkerung ist in jenen Tagen reserviert und aufmerksam. Nicht alle begrüßen den Schwertzug der Kaiserin, einige halten dem gegenwärtigen Herrscher die Treue. Wenn Sie die Reise ein wenig aufpeppen möchten, kann allzu offenes Auftreten Ihrer Helden durchaus das eine oder andere Problem in Form von vergiftetem Essen oder der Benachrichtigung der in Norbeneck verbliebenen Rumpfbesatzung nach sich ziehen. Agieren die Helden umsichtig und halten nach Spähern Ausschau, können sie nahe dem Südheer verlassene Lagerplätze finden, die darauf hindeuten, dass es bis vor Kurzem unter Beobachtung stand.

Der Ogerbusch

Der Ogerbusch genannte Wald kennzeichnet eine sumpfige und waldreiche Region, die zwischen dem kaiserlichen Heer und Norbeneck liegt. Die dornigen Ranken der Ogerbeere mit ihrem ranzigen Gestank machen ein Vorankommen abseits der Wege äußerst mühsam. Besonders im Westen des Waldlandes sind die Oger aggressiv. Einer der Schwarzoger Gondriks, mit dem Haffax ein temporäres Bündnis eingegangen ist, hat ein halbes Dutzend seiner nördlichen Verwandten angeworben. Sie sollten als Lastenträger die zügige Beladung der Flotte mit den aus der ganzen Fürstkomturei herbeigeschafften Waren gewährleisten. Da sie dabei weder gut behandelt wurden noch die versprochenen Rationen Menschenfleisch, sondern im Gegenteil dämonische Peitschen zu schmecken bekamen, sind die Oger sehr wütend auf alle Menschen. Sie trachten danach, sich zu rächen. Nach Ihrer Maßgabe kann unter den angreifenden Ogern auch einer sein, der noch immer schwärende Wunden von Dämonenpeitschen – Heshthots erwiesen sich als den Ogern ausreichend gewachsen – trägt und erste Hinweise auf das Vorgehen in Norbeneck geben kann. Werte finden Sie im Anhang.

Am Ziel angekommen

Norbeneck liegt in einer weitläufigen Bucht und besteht aus drei Bereichen. Zum einen gibt es das unregelmäßig aufgebaute Dorf, das früher den alten Baronssitz versorgte. Die Dorfschenke *Beifang*, sich gegen den Seewind stemmende Katen und Häuser der Bauern und Fischer mit langen Reihen von Fischerbooten prägen das Bild.

Daneben ist in den letzten Jahren der Kriegshafen entstanden. Sowohl zur Land- als auch zur Seeseite trotzen neue Mauern allen Feinden. Der Wehrturm des vormaligen Barons ist in die Befestigung integriert worden und beherbergt nun das Hauptquartier. Ansonsten reihen sich Mannschaftsunterkünfte, Lagerhallen, Werftanlagen und weitere Werkstätten wohl geordnet aneinander. Der Hafen ist großzügig ausgebaut und erlaubt Dutzenden Schiffen das Anlegen. Zwei Bastionen mit insgesamt 20 Geschützen und einer dazwischen liegenden Sperrkette bieten ausreichenden Schutz gegen größere Truppenansammlungen und feindliche Schiffe.

Zwischen Kriegshafen und Dorf liegt die Lagervorstadt. Einige Dutzend Menschen haben sich hier niedergelassen, um müde Seekrieger mit allem zu versorgen. Auch gibt es hier einen kleinen Kortempel und einen Borbaradschrein.

Die Erkundung der Stadt

Vor der Stadt

Schnell wird deutlich, dass der Kriegshafen nahezu verwaist ist. Weder lassen sich Schiffe im Hafen ausmachen, noch gibt es auf der Mauer oder am Tor Anzeichen einer ausreichenden Festungsbesatzung. Außerhalb der Festung wird gar nicht patrouilliert und die Mauern sind nur in weiten Abständen besetzt. Die Felder vor dem Kriegshafen jedoch zeigen Spuren eines größeren Lagers. Vor dem Ablegen



Der Kriegshafen von Norbeneck

der Flotte haben die Soldaten hier gelagert. Auch Pferche, in denen einige Dutzend Pferde und die gedungenen Oger während ihrer Ruhephasen gehalten wurden, sind erkennbar. Die Haffax'sche Flotte ist mit allen verfügbaren Männern und Frauen vor einer Woche aufgebrochen.

In der Lagervorstadt

In der Lagervorstadt langweilen sich unterdessen Wirte, Dirnen und der Graveur, der sonst immer Waffen, Gürtelschnallen und Teller für die Soldaten verziert. Im Gespräch kann man recht leicht erfahren, dass viele fremde Soldaten und Söldner im Ort waren, um mit der Flotte verschifft zu wurden. Niemand wusste, wo es hingeht, aber viele freuten sich schon auf den entscheidenden Schlag gegen die Kaiserlichen. Der kleine Kortempel ist Anlaufpunkt all derer, die ihr Geld mit einem blutigen Handwerk verdienen.

Rylwis von Rauleu wird das Dorf nicht betreten, denn er fürchtet, dass ihn jemand erkennt und die Mission der Helden dadurch scheitert. Er kann aber drei Ansprechpartner (siehe Aufzählung) nennen, die hilfreich sein können, und einen Siegelring mitgeben.

Nachfolgende Informationen können Sie Ihren Helden je nach deren Vorgehen zukommen lassen.

- *Gerbald* (*978 BF, rotes zotteliges Haar) ist Fischer und hat Rylwis – damals noch ein Knabe – vor vielen Jahren aus dem Wasser gerettet, als er sich beim Schwimmen im Meer übernommen hatte. Er kann berichten, dass neben den Schiffen der Fürstkomturei mindestens ein Schiff aus dem Piratennest Port Rulat für einige Zeit im Hafen lag. Ein nachtschwarzer Oger ist immer wieder durch die Gassen gestampft und hat die schwer bepackten blassen Menschenfresser aus dem Wald vor sich hergetrieben.
- Die Schankmagd *Faduhenna* war in ihrer Jugend umtriebig und hatte im *Beifang* einige „Begegnungen" mit Rylwis. Er vertraut ihr, was aber nichts hilft, denn sie starb vor zehn Jahren an einem Fieber, wie die Helden von Wirt *Silbahardt Jarlersen* (*990 BF, Glatze, gewinnendes Lächeln) erfahren können. Weiter berichtet er, dass er den Admiralkomtur mit seinen Offizieren oftmals auf dem Dach des alten Wehrturmes beobachtet habe, bevor die Flotte ausgelaufen ist. Der Turm scheint als Hauptquartier zu fungieren.
- Auch der Korgeweihten *Koranna* (*1011 BF, groß, kräftig, Glatze geschmückt mit korgefälligen Tätowierungen), die seit einiger Zeit den Kortempel führt, hat den Admiralkomtur auf dem Turm gesehen. Sie ist in Norbeneck, weil ihre Träume sie hierher führten. Koranna berichtet weiter, dass die Söldner und Soldaten zuletzt kaum mehr in ihren Tempel kamen. Sie weiß nicht, woran das lag, hatte aber den unbestimmten Eindruck, sie trauten sich nicht. Die wenigen, die es dennoch taten, waren voller Vorfreude, obgleich sie nicht wussten, wohin es ging. Ihr Vertrauen in den Fürstkomtur und ein „ganz großes Ding" war aber ungebrochen.

Alle drei warnen vor dem Durchschwimmen des Hafens. Irgendetwas Finsteres lauere dort im Wasser.

Wo ist Haffax' Flotte?

Eine Flotte verschwindet nicht spurlos und das werden sich auch Ihre Helden denken. Sie werden vielleicht einige Anstrengungen unternehmen, um die vermissten Schiffe zu finden, indem Magiekundige ausgedehnte Erkundungsflüge machen und dergleichen mehr. Wo also ist Haffax' Flotte? Wie eingangs (siehe Seite 11) erläutert, harrt Haffax mit Sarastro Dorkstein zeitweilig auf der Insel Tisal aus. Von Norbeneck sind es im Vogelflug zwar nur etwa 50 Meilen bis zum gleichnamigen Hauptort der Insel. Doch Haffax hat seine Flotte an die Ostküste des Eilands gebracht. Er rechnet zudem mit Spähern des Feindes und bedient sich einer Fülle dämonischer, magischer und profaner Möglichkeiten, um skrupellos jedem ungebetenen Besucher Augen, Ohren und schließlich das Leben zu nehmen. Die tobimorische Flotte ist – zumindest für die Augen der Helden und die Heere der Kaiserin – verschwunden. Bis auf etwa ein Dutzend Schiffe, die als Ablenkung im Hafen von Mendena verblieben sind.

Der Kriegshafen

Ein Durchschwimmen des Hafens oder ein Übersteigen der Mauern bieten sich als konventionelle Wege hinein an, allerdings wird das Hafenbecken von einem Dämon bewacht, der jeden Eindringling vernichten soll. Etwas fantasielos hat man dort einen der ohnehin schon beschworenen Zants gebunden, der mittels *Paraphysikalität II* sehr gut ‚schwimmen' kann.

Innerhalb der Festung ist es ruhig und beinahe einsam, hier insbesondere ist die Ortskenntnis Rylwis' von großem Vorteil. Der Tobrier ist auch nur zu gerne bereit, ein Ablenkungsmanöver zu starten, um seine Wut über den nach wie vor schmerzenden Verlust seiner Burg zu kanalisieren. Die zurückgebliebenen Wachen sind zwar aufmerksam, aber zu wenige, um Tag und Nacht alles im Auge zu behalten (insgesamt 20 Gardisten). Es ist ein Leichtes, gedeckt von Werkstätten und Baracken ungesehen bis zum Turm zu gelangen.

Der Turm

Das Herz der Festung ist der alte Wehrturm. Aus Schlafzimmern und Kemenate hat man Schreibstuben und Kartenräume gemacht (zur Orientierung dient das Benderhus in **Ritterburgen 18ff.**). Die Tür ist nachts mit einem Schloss (*Schlösser Knacken* +5) gesichert und der Turm menschenleer. Tagsüber kann man derzeit nur wenige Schreiber antreffen, die Soldzahlungen eintragen. Im Keller des Turms sind Gefangene untergebracht, wie der oben beschriebene Farsid.

Die Unterlagen belegen, dass die Flotte jede Menge Güter zur Versorgung eines Heeres aufgenommen hat. Auch lässt sich auf einem verschriebenen und weggeworfenen Zettel ein Befehl finden, der eine Erkundungsfahrt Richtung Südost ausweist. Ansonsten sind keine brauchbaren Informationen zu finden, insbesondere nicht das Angriffsziel.

Nach der gelungenen Flucht aus dem Turm und der Feste, müssen die Helden nur noch die eigenen Truppen erreichen, um ihre Erkenntnisse weiterzutragen.

Erfolge und Niederlagen

Erfolg: Hinweise auf Haffax eigentlichen Plan sofern die Helden die richtigen Schlüsse ziehen, mithin die Möglichkeit, das Reich vorzuwarnen. Die Moral des Heeres steigt um eine Stufe.

Scheitern: Das Auslaufen der Flotte bleibt unbemerkt.

Lohn der Mühen

Jeder Held erhält je nach Ausgestaltung dieses Szenarios **50-100 Abenteuerpunkte**. Zusätzlich kann eine **Spezielle Erfahrung** auf *Überreden*, *Schleichen* oder *Sich Verstecken* vermerkt werden.

Schatten über Burgheym

von Dominic Hladek

Ort: Burgheym
Auftraggeber: Alrik vom Blautann und vom Berg
Auftrag: Das Südheer soll bis Burgheym vordringen und die Festung erobern.
Aufträge (andere Meisterpersonen): Alle Führungspersonen im Südheer sind in die Eroberung eingebunden.
Zeitliche Einordnung: um den 20. Rahja 1039 BF

Nachdem das Südheer unter Marschall Alrik Berg Shamaham sichern konnte, führt der Weg nach Mendena über den Klingenstieg, eine Passstraße durch den Forst von Mendena, in dessen bergigem Zentrum die strategisch wichtige Passfeste Burgheym liegt. Alrik vom Blautann will sie einnehmen und von dort den weiteren Marsch durch den nördlichen Forst bis Mendena planen.

Die Helden erleben in diesem Szenario den Vormarsch durch den gefährlichen Mendener Forst und erreichen die Feste Burgheym, zu deren Einnahme mehrere Ansätze zur Verfügung stehen, vom Gewinnen des Hauptmanns als Verbündeten bis zur Belagerung der oder dem Sturm auf die Burg; auch die Grolme der Beilunker Berge bieten ihre Hilfe an. Doch nach dem Sieg muss die Burg gegen eine illusionäre Chimäre und zholvarverfluchte Geister verteidigt werden, die von den Grolmen entfesselt wurden.

Was bisher in Burgheym geschah

Der alte und wahnsinnige ‚Dunkle Prophet' Graf *Baldur Greifax von Gratenfels* fiel das erste Mal auf, als er zu Zeiten Kaiser Hals illegal Münzen goss, um ein Heer und Burgausbauten gegen eine „Gefahr im Osten" zu bezahlen. Manch einer munkelt, dass er der Erste war, der Borbarads Rückkehr erahnte. Er wurde wegen seiner Machenschaften von Kaiser Hal abgesetzt und fristete für Jahrzehnte ein Dasein als Prophet in den Wäldern des Mittelreichs. Sein Bruder *Pagol Greifax von Gratenfels* ist der Wahrer der Ordnung Mittellande, ein Praiosgeweihter hohen Rangs. Er setzte ein Kopfgeld auf die Gefangennahme seines irrsinnigen Bruders Baldur aus, doch dieser entging allen Häschern, weshalb Gerüchte aufkamen, dass Baldur sich mit Magie (–) schützen oder unter dem Schutz eines Gottes stehen würde (+). Vor einigen Jahren trat er auf einmal offen bei einer Predigt seines Bruders Pagol in Gareth auf und wurde in ein Kloster des Bundes der Wahrer gebracht, wo er weitere Prophezeiungen sprach, die die Priester zu deuten versuchten. Eine davon führte dazu, dass der verschollene Praios-Großinquisitor *Amando Laconda da Vanya* gefunden und gerettet werden konnte (Szenario *Zerbrochen* im **AB 144**). Die Helden könnten Baldur und dessen Geschichte aus vergangenen Abenteuern bereits kennen.

Vor einigen Jahren floh er aus dem Kloster und gelangte nach Tobrien. Hier griffen ihn Haffax Soldaten auf und schlos-

sen den ‚harmlosen Irren' im Kerker Burgheyms weg, wo der Greis ein Schattendasein als Häftling fristete.
Burgheym war zuvor eine Zollfeste Xeraans, in der dessen Prälaten Reisenden das Geld herauspressten. Unter Haffax' Ägide wurde die abgelegene Festung ein Sammelbecken für ungehorsame, strafversetzte Soldaten, die sich hinter Mauern verschanzten und die Umgebung den Geistern, Chimären und Mactaleänata überließen.
Als vor Jahren Hauptmann *Falk von Keilerswacht* das Kommando über die Festung übernahm, formte er nicht nur die Besatzung Burgheyms zu einer passablen Kampfeinheit, sondern fand auch Baldur Greifax von Gratenfels im Kerker vor. Der alte Prophet faszinierte den Hauptmann. Baldur traf in Falks Gegenwart kleinere Vorhersagen, die stets eintrafen, sodass er den eigentlich sehr bodenständigen Soldaten schließlich davon überzeugen konnte, dass weiterhin „eine Gefahr aus dem Osten" droht. Von Keilerswacht, der mittlerweile im äußeren Zirkel des Salvunker Kreises (siehe **AB 161**) eine Rolle beim Komplott gegen Haffax spielte, war für diese Warnungen empfänglich genug, um auf Anraten und nach Plänen Baldurs die Festung ausbauen zu lassen.
Die Ausbauten Baldurs sind eine Mischung aus genialem, modernem Festungsbau und völlig wirren Erweiterungen, die keinen sichtbaren Nutzen haben. Vor allem aber waren sie so ausufernd, dass sie die Mittel der stationierten Truppe bald überstiegen. Der Hauptmann lieh sich deshalb Geld und helfende Hände bei den Beilunker Grolmen unter König *Prakmak*, der nur allzu gerne die teuren Bauarbeiten gegen Zinsen unterstützte. Bald häufte sich ein beachtlicher Schuldenberg auf, während die Feste wucherte. Die natürliche Lebenszeit des greisen Baldur neigt sich derweil ihrem Ende zu.
Was außer Falk und Baldur niemand ahnt, ist, dass die Ausbauten tatsächlich schon bald ihren Zweck erfüllen werden, wenn sie eine Invasion entfesselter Geister aufhalten.

Im Forst von Mendena

Im ersten Teil des Szenarios nähert sich das Südheer Burgheym. Dazu muss es auf dem Klingenstieg den südlichen Teil des Forts von Mendena durchqueren. Das Gebiet weist hinter Kendram keine bewohnten Siedlungen mehr auf.

Gerüchte

Auf dem ersten Wegstück durch das Hügelland verbreiten sich im Heer Gerüchte über den Forst:

- Der Wald wimmelt vor Schwarzamazonen (+/–, nur nördlich Burgheyms), die an Grausamkeit unübertroffen sind (+), Blutgötzen anbeten (+) und selbst Dämonen sind (–). Sie schneiden gefangenen Männern deren Männlichkeit ab (+/–, wer weiß?) und befriedigen und befruchten sich damit (–).
- Im Wald streifen Geister umher (+). Sie hausen in den Ruinen verlassener Dörfer (–) oder als Irrlichter in den Hochmooren (+), die einen bei lebendigem Leib verbrennen (–). Einige sind gar von den Erzdämonen verflucht (+, die Giergeister Zholvars).
- Die Magier Mendenas haben den Wald jahrelang für unheilige Versuche mit dessen Lebewesen genutzt und dort ihre wirren Schöpfungen ausgesetzt (+). Heute leben dort Chimären (+), Daimoniden (–) und Werwölfe (–) sowie das fürchterliche Motgozot, eine gewaltige Chimäre aus einem Höhlendrachen und einem riesigen Schröter (–, aber gegen eine Illusion dieses Wesens wird man später kämpfen).

Reisen im Wald

Im düsteren und dichten Forst von Mendena bleiben seit Urzeiten tote und umgestürzte Bäume einfach liegen, es hat sich dichtes Unterholz gebildet, und abseits der Wege ist ein Durchkommen an vielen Stellen gar nicht möglich. Das Heer hält sich bei seinem Vormarsch grob an den Klingenstieg, doch seit dem Beginn der Offensive der Kaiserin kümmern sich die Soldaten aus Shamaham und Burgheym nicht mehr darum, ihn begehbar zu halten, sondern haben ihn teilweise sogar bewusst durch Wildwuchs und Zerstörungen schwer benutzbar gemacht, um das Heer zu bremsen. Zwar ist er noch begehbar, doch dieses Vorrecht bleibt den Berittenen vorenthalten, die sich nicht durch den Wald arbeiten können. Die gemeinen Fußsoldaten müssen sich teilweise abseits des Weges durchs Gehölz schlagen. Das Heer ist deshalb verteilt und in einzelne Gruppen versprengt, die sich separat durch den dichten Wald kämpfen. Obwohl die Heeresführung dafür sorgt, dass ihre Befehle durch Boten zu allen Gruppen vordringen, geht immer wieder zeitweilig der Kontakt zu einzelnen verloren.
Der Marsch durch den Wald, dessen erste Ausläufer man zwei Tagesreisen hinter Kendram erreicht, führt etwa 40 Meilen durch Waldgebiet bis Burgheym. Wegen der beschriebenen Umstände kommt das Heer nur langsam voran und benötigt etwa eine Woche, um bis zur Feste zu gelangen.

Nachtlager

In den Nächten lagern Heeresführung und Adlige in ihren Zelten auf dem Klingenstieg, während im Wald Lagerfeuer entzündet werden, um welche die Soldaten in Gruppen kampieren. Zwischen den Feuern bewegen sich Patrouillen, die nach dem Rechten sehen und Befehle für den nächsten Tag verteilen, aber auch Soldaten, die ihre Kameraden an anderen Lagerfeuern besuchen oder ihre Notdurft verrichten. Schon von Gruppen in 100 Schritt Entfernung hört, sieht und weiß man kaum mehr etwas aus erster Hand, denn im Laufe der Nacht steigt dichter Nebel auf, der sich bis in die Morgenstunden hält, sodass Geräusche gedämpft und Sichtkontakt eingeschränkt werden. Dass die Schauergeschichten am Lagerfeuer über den Wald immer mehr an Schrecken zunehmen, versteht sich.
Vor diesem Hintergrund wird das Heer mit den Gefahren des Waldes konfrontiert, denn es hausen hier in der Tat gefährliche Wesen, die eine Bedrohung für die Soldatengruppen sein, aber auch die Moral des Heeres zersetzen können. Wie Sie die Helden mit den Szenarien konfrontieren, ist Ihnen überlassen: Sie könnten die Ereignisse hautnah mitbekommen, Gerüchten nachgehen oder von der Heeresführung mit Nachforschungen beauftragt werden.

Tuur-Amash-Spinnen

Ein hartnäckiges, durch die Schattenlande verändertes Volk von Waldspinnen, hat Teile des Waldes bevölkert. Sie spinnen ihre Netze überall und ernähren sich von Beutetieren, die Tuur-Amash-Kelche (eine Pilzart; siehe **ZooBotanica 270**) verspeisen. Dadurch erhält ihre Spinnenseide säureartige Wirkung. Teilweise essen sie diesen Pilz mangels Beute auch selbst.

- Große Spinnennetze sind erst vereinzelt, dann öfter zwischen den Bäumen gespannt. Im Nebel und nachts sind *Sinnenschärfe*-Proben zum Erkennen notwendig, um schmerzende Berührungen (W3 TP) zu vermeiden.
- Nachts verfangen sich Soldaten in den Netzen, deren Fäden sich in die Leiber fressen. Erst nach Stunden voller Schmerz sterben die Soldaten (W6+3 TP pro Stunde, je 10 TP senken den RS um 1), doch ein Abwickeln ist wegen der Klebrigkeit und Beschaffenheit von Spinnenseide schwer (FF-Proben +3 von 1 Stunde Dauer, W6 TP an den Händen). Einen schreienden, gefangenen Kameraden zu sehen, ist ein demoralisierender Anblick.
- Auch weil die Soldaten mit ihrem Durchmarsch mehrere Pilzkolonien zertrampeln, greifen in den Folgetagen je 2W6+2 Spinnen immer wieder einzelne Gruppen an.
- Folgt man den Spuren (25 TaP* in *Fährtensuchen*-Probe +4 anzusammeln, Dauer je 5 SR), findet man ihr Nest, wo 8W+8 der Spinnen hausen und es immer mehr Netze gibt, je weiter man sich nähert. Am besten kann man es vernichten, indem man es umzingelt, in Brand steckt und keine Spinne entkommen lässt.

Tuur-Amash-Spinne
INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 30 **RS** 2 **KO** 13
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 2W6+2*
Säurespucken: **FK** 12 **RW** 7 Schritt **TP** 1W6+3*
GS 5 **WS** 7 **AuP** 25 **MR** 9 / 8
Beute: Gift (2 D)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (6), Gelände (Baum)
* Säureschaden. Je 10 TP senken den RS um 1.

Glutamöben

Glutamöben sind chimärische Schöpfungen aus einer Riesenamöbe und einem Glutling (einer großen Asselart), die sich im Wald angesiedelt hat. Aufgrund ihrer nichtgeschlechtlichen Fortpflanzung blieben sie auch als Chimäre bedingt fortpflanzungsfähig und vermehren sich durch Teilung ihrer Leiber. Sie sehen aus wie ein bis zwei Schritt lange, gallertartige Wesen mit der Form einer Assel, die feurig gelb leuchten. Acht Beine und kochend heiße Mandibeln ragen aus dem Leib. Die Kreaturen können in den Boden einsinken und an anderer Stelle auftauchen. Sie ernähren sich von in ihren Leib aufgenommenem Fleisch und Knochen ihrer Opfer, welches in ihrem Inneren verbrennt.

- Das Heer stößt immer wieder auf ihre Spuren, die wie Schleifspuren aussehen, unter denen das Gehölz aber verkohlt und die Erde verbrannt ist. Folgt man ihnen (*Fährtensuchen*-Probe), verschwinden sie nach einigen Dutzend Schritt plötzlich.
- Unter fürchterlichem Schmerzgeschrei stirbt ein schlafender Soldat an einem Lagerfeuer. Seine Kameraden (evtl. die Helden) haben eine „feurige Masse" gesehen, die auf ihm lag und ihn bei lebendigem Leib verkohlt hat, dann aber im Boden einsank. Tatsächlich ist seine Haut großflächig verbrannt.
- Ähnliches passiert mehrfach: Schlafende sterben schreiend, ein Paar wird sogar beim Rahjaspiel verbrannt (zunächst hört man die dafür charakteristischen Geräusche, diese gehen erst unmerklich, dann deutlich in Schmerzensschreie über); ein Soldat wird beim Verrichten der Notdurft überrascht und kommt mit Verbrennungen an Hintern, Beinen und Rücken lebend davon, hat aber das Wesen nicht gesehen; ein Soldat wird gar am Tage überrascht.
- Durch Befragungen Anwesender können die Helden Hinweise auf die Annäherung der Asseln sammeln: Der Boden wird warm, es riecht nach verbrannter Erde, mindestens ein Wesen kam direkt aus einem Lagerfeuer (*Sinnenschärfe*-Probe +6, um im Feuer verborgenes Wesen zu erkennen). Sie können im Boden einsinken und treten in kleinen Gruppen oder alleine auf.
- Wenn die Helden genug Informationen gesammelt haben, können sie diese als Warnung an alle Soldaten weitergeben und man kann auf Amöbenjagd gehen. Jeder Tag der Jagd verlangsamt das Vorankommen um einen Vierteltag.
- Eine gezielte Jagd kann die Glutamöbenpopulation ausrotten. Dazu sind 25 Asseln zu töten (+W3 pro Tag, der vergeht). Bedenken Sie, dass auch der Rest des Heeres nicht untätig bleibt und die Heeresführung das Problem erkennt und Maßnahmen zur Jagd ergreift (als Faustregel: Zehn zur Jagd abgestellte Soldaten können W6–4 Amöben pro Tag erlegen).

Glutamöbe
INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 35 **RS** 0 **KO** unendlich
Mandibeln: **DK** HNS **AT** 10 **TP** 2W6+2
GS 6 **WS** – **AuP** unendlich **MR** 18 / 10
Besondere Kampfregeln: Umklammern (3; jede KR in Umklammerung W6+2 SP Feuerschaden), Bewegung durch Feuer und Humus, Immunität (Feuer, stumpfe und spitze Waffen), Folgeschaden (Feuer, 1 SP)

Weitere Gefahren

- Der schleimige, algenartige *Schwarmschwamm* (**ZooBotanica 265**) versetzt einen Wasserlauf mit seinem Gift. Einige Soldaten trinken davon und werden für 14 Tage vergiftet, weshalb sie sich einem inneren Drang folgend von der Truppe entfernen, um die Pflanze zu verteidigen.
- Geister (**WdZ 204f.**) wie z.B. Irrlichter in den Hochmooren, Chimären (**WdZ 228ff.**) oder vereinzelt Daimonide (**WdZ 230**) tauchen auf. Vor allem heimische Waldtiere wie Wildschweine, Wölfe, Höhlenspinnen, Ratten oder Fledermäuse sind Grundlage der unheiligen Mischwesen.
- Vereinzelte Patrouillen verschwinden und können verstümmelt und ausgeblutet gefunden werden. Blut und Stiefelabdrücke deuten auf Überfälle menschlicher Gegner hin. Es handelt sich um Schwarzamazonen, die das Heer bereits jetzt durch Überraschungsangriffe zermürben und sich zurückziehen (Werte siehe Seite 184). Die Auseinandersetzung mit ihnen folgt im nächsten Kapitel, sollte also vorerst nur angedeutet werden.

Ergebnisse im Mendener Forst

20 Abenteuerpunkte je beseitigter Gefahrenquelle, **Spezielle Erfahrung** in *Wildnisleben*.

Falls es in der überwiegenden Zahl von Nächten im Forst von Mendena zu Toten kommt, sinkt die Moral des Heeres um eine Stufe. Die komplette Beseitigung einer Bedrohung stärkt die Moral des Heeres um eine Stufe. Insgesamt kann die Moral des Heeres beim Zug durch den Forst nicht um mehr als eine Stufe steigen.

Der Fall Burgheyms

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Vor euch thront sie endlich, die Feste Burgheym. Doch welch seltsamen Anblick bietet sie euch: Wie ein Moloch aus dunklem Stein und Holz wuchert sie zwischen den Felsen empor. Waghalsige Erker und Anbauten, deren Funktion nicht erkennbar ist, wechseln sich mit spitzwinkligen Bollwerken ab, die ein genialer horasischer Festungskonstrukteur entworfen haben könnte. Die zahlreichen Praioszeichen, die um euch herum von Soldaten geschlagen werden, lassen jedenfalls erkennen, dass die Festung ihre abschreckende Wirkung nicht verfehlt.

Ist Burgheym erreicht, sollen Späher sich ein Bild von der Festung machen. Einzelheiten können Sie der Karte und Beschreibung auf Seite 125 entnehmen. Bewährte Gruppen (auch die der Helden, wenn Fähigkeiten als Streuner und Diebe, Waldläufer oder gar zum Fliegen gegeben sind) sind dabei sehr gefragt. Wenn die Helden eine solche Aufgabe übernehmen oder sich bisher gut behauptet haben, wird Alrik vom Berg sie als Berater einladen. Gemeinsam mit der Heerführung des Südheeres sollen sie helfen, einen Plan zu entwerfen, wie die Burg einzunehmen ist. Bevor erste Pläne diskutiert werden, kommt es aber zu einem unerwarteten Besuch.

Die Gesandtschaft der Beilunker Grolme

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Während ihr über den Skizzen der Festung brütet, hört ihr plötzlich aufgeregtes Stimmengewirr und das Geklapper gerüsteter Soldaten, die sich schnell auf das Zelt zubewegen. Momente später tritt ein Ritter ein, der sich mit Alrik vom Berg flüsternd bespricht. Ihr meint Wörter wie „Grolm", „Hilfe" und „Gesandte" zu verstehen. Der Heeresführer runzelt die Stirn, dann wendet er sich an euch und seine Offiziere: „Offenbar haben unsere Spähposten im Süden einige Besucher aufgegriffen. Was wisst ihr über Grolme?"

Die Helden können durch Erfahrungen oder Wissen über Grolme (*Magiekunde*-Proben +7) auftrumpfen. Mehr über diese Wesen finden Sie in **WdZ 346f**. Hinweise auf die Beherrschungsmagie und Verschlagenheit der Feilscher sowie das Vorschlagen von Vorsichtsmaßnahmen wie Antimagie sollten Alrik vom Berg überzeugen, die Helden mitzunehmen. Er hat vor, die Grolme zumindest anzuhören. Offenbar sind sie unbewaffnet und behaupten, Informationen zu haben, die das Einnehmen der Burg erleichtern.

Zwar wären die über ein Dutzend Grolme in der Lage, ihre Wächter mit Magie zu beeinflussen, verzichten aber darauf und warten am Rande des Heerlagers. Ihr Anführer ist Grolmenkönig *Prakmak* (faltiger, skelettartiger Kopf auf dürrem Leib, alt aber behände, überhöfliches Auftreten, bemüht um freundliche Atmosphäre, brillanter Feilscher und Diplomat), der sogleich sich und seine Gesandtschaft vorstellt. Seine Begleiter tragen nach Grolmenbrauch den Namen Prakmaks…, worauf ihr Titel und Name folgt, also Prakmaks Leibwächter G'ror, Prakmaks Schatzmeister Sgir, Prakmaks Berater Rurkrak, Blahark und Briktrak. Es verdeutlicht, dass sie alle direkt dem König unterstellt sind, was Helden mit einer *Etikette*-Probe +8 wissen.

Informationen der Grolme

- Der König und seine Grolme wurden von den „hartherzigen Haffaxianern" zur Arbeit an der Festung gezwungen, sonst hätte man sein Königreich angegriffen (-, tatsächlich wurden sie angeworben und dafür bezahlt).
- Sie kennen die Pläne, Mannstärken und Verteidigungsanlagen der Festung sehr gut (+).
- Um sich eine Hintertür gegen die Besatzer offenzuhalten, haben sie bewusst Schwachpunkte eingebaut. Sie sind bereit, die Kenntnis darüber zu verkaufen (+).

Verhandlung mit den Grolmen

Die Helden können gemeinsam mit Alrik vom Berg beraten, ob und welche Informationen sie erwerben wollen. Alrik ist eher abgeneigt, mit den Grolmen zu handeln (*Überzeugen*- oder *Überreden*-Probe +7, um ihn dennoch dazu zu bringen). Er ist aber offen für das Argument, dass die Informationen den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen und die Leben seiner Soldaten schonen könnten (Probe unmodifiziert). Er ist bereit, den Helden die Summe von 100 Dukaten pro TaP* zu überlassen, um Informationen zu erwerben. Die Helden können in diesem Fall auf eigene Faust handeln. Die Grolme besitzen folgende Informationen:

- Als Zeichen des guten Willens geben sie für *jeweils* 20 Dukaten die Information, dass es zwei versteckte **Ausfallpforten (3a** und **4d)** an der West- und Ostseite gibt und zeigen die Positionen auf.
- Ein Hinweis auf einen **Zholvar-Schrein (7)** und das dortige Gold (siehe Seite 124), das man „besser nicht unter die Soldaten bringen sollte" (20 Dukaten). Der Geheimzugang fällt ihnen für 40 Dukaten wieder ein.
- Bei einigen der **Erker an der Westwand (3b)**, die sie bauen sollten, mussten sie etwas kostensparend vorgehen. Sie sollten teilweise besser nicht begangen werden und dienen nur der Zier (Einsturzgefahr!). Die Grolme können die genauen Erker benennen (40 Dukaten).
- Es gibt einen **Fluchttunnel (2b)**. Sie können die Position des Ein- und Ausgangs preisgeben (500 Dukaten).

Ach, da wäre noch etwas …

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Mit stolzen, langsamen Bewegungen wendet sich der Grolmenkönig von euch ab. Mit seinem übergroßen Purpurmantel schleift er sich einige Schritte voran, dann hält er – fast beiläufig – inne und wendet sich noch einmal um:
„Ach, da wäre noch etwas …“, sagt er mit einem Lächeln, das wohl einen Kreis bilden würde, wenn seine runzligen Ohren es nicht aufhalten würden. Dann geht er gemessenen Schrittes auf Alrik vom Blautann zu und lässt sich von einem seiner Untergebenen eine Schriftrolle reichen, die er dem Heerführer in die Hand legt: „Nur eine Kleinigkeit. Es geht um die Bezahlung unserer ehrlichen Arbeit. Hier findet sich eine Auflistung darüber, zu welchen Arbeiten unsere Untertanen unter Haffax gezwungen wurden und welche Ressourcen man ihnen abgepresst hat. Sie gehen selbstverständlich an die neuen Burgherren über. Wir haben den Tagessatz jedoch sehr moderat festgelegt, wie Ihr sicher feststellen werdet. Denkt nach Einnahme der Festung darüber nach. Sagen wir drei Tage.“

Die Summe von 142.518 Dukaten, 6 Silbertalern und 9 Hellern auf dem Dokument ist keiner Diskussion unter den Kaiserlichen wert. Niemals wird man diese Summe für die von Haffax' Männern in Auftrag gegeben Arbeiten zahlen. Wütend kehrt man zurück ins Lager. Doch bald rückt die Forderung in den Hintergrund und die Planung zur Einnahme der Festung beginnt.

Kommandoaktionen

Die Feste kann durch geschickte Aktionen eingenommen werden, die sich meist darum drehen, in die Feste einzudringen und dem Heer den Weg ins Innere freizumachen. Grundlage hierfür sind die Karte auf Seite 125 und die Beschreibung der Feste. Durch Kundschafter (heimliche und/oder wildniserfahrene Helden), die um die Festung schleichen und die Umgegend erkunden, können folgende Schwachstellen gefunden werden (die Werte finden Sie auf Seite 123 f.):

- Der **Tunnel (2b)**, dessen Ausgang gut getarnt ist (*Sinnenschärfe*-Probe +10, wenn man nördlich der Burg sucht). Durch ihn kann man ins Innere der Festung eindringen. Zwei Rote Legionäre bewachen den Eingang. Kann man sie ohne viel Lärm ausschalten, befindet man sich in der Burg.
- Die beiden **Ausallpforten (3a, 4d)** sind robust und bewacht, könnten aber zum Eindringen genutzt werden.
- Die **Mauern (1, 2, 3, 4)** sind bewacht, besonders geschickte Helden könnten aber darüber klettern (*Klettern*-Probe +4). Bei Misslingen wird die fällige *Schleichen*-Probe +4 um die Anzahl Punkte erschwert, um die das Klettern gescheitert ist.

Im Inneren der Festung ist jede SR eine *Schleichen*-Proben nötig, die Sie je nach Situation und Vorgehen der Helden erschweren können. Bei Misslingen werden sie von W6 Soldaten bemerkt. Gelingt es nicht, diese daran zu hindern, schlagen sie Alarm und die Helden geraten in Gefangenschaft, falls sie nicht fliehen können.
An jedem der **Tore (1a, 2a, 4a)** sind Wachmannschaften von je W6+6 Soldaten postiert, die ohne Alarm auszulösen besiegt werden müssen, um die Tore von innen zu öffnen.

Verhandlungen mit dem Hauptmann

Es ist denkbar, dass die Helden oder Meisterpersonen im Heer prüfen wollen, ob Verhandlungen möglich sind. Hauptmann von Keilerswacht (Seite 126) ist von sich aus zu stolz, aktiv zu werden, geht aber auf einen entsprechenden Gesuch ein. Alrik will diese Verhandlungen inoffiziell gestalten und schickt die Helden als geheime Unterhändler in die Festung. Das Gespräch mit dem Hauptmann zeigt, dass man sich womöglich einigen kann. Seine Forderungen sind:

- Er fordert den gleichen Sold für seine Männer und Frauen wie die Soldaten der Kaiserin ihn kriegen (unüblich, aber akzeptabel).
- Die Männer bleiben unter seinem Kommando. Er erhält einen gleichwertigen Rang als Offizier bei den Kaiserlichen wie seinen jetzigen (machbar unter Zähneknirschen von Alrik).
- Jeder seiner Männer tritt dem kaiserlichen Heer bei. Er akzeptiert keine Hinrichtungen (sehr schwierig: Es gibt mehrere Fälle von kaiserlichen Soldaten aus Tobrien, die unter den Feinden Mörder ihrer Familien erkennen. Sie fordern die Hinrichtung der Männer).
- Er fordert, selbstmörderische Befehle ablehnen zu können (heftig umstritten): Von Keilerswacht fordert dies, weil er die Praxis kennt, die neuen, unsicheren Verbündeten als Erste vorzuschicken, schließt dies aber für sich und seine Männer aus. Die Kaiserlichen halten seine Forderung dagegen für ein „Freilos zum feigen Rückzug“. Er gibt sein Ehrenwort, ist bereit, einen Eid abzulegen und versichert, mutig und tapfer zu kämpfen, aber keinesfalls als Schwertfutter zu dienen.

Ob man sich einigen kann, mag auch von der Vermittlung durch die Helden abhängen. Alrik wird sie als Berater hinzuholen, wo sie sich aber auch gegebenenfalls gegen die Einstellungen einflussreicher Stabsmitglieder wie Glenna von Faldahon oder Gendahar von Streitzig durchsetzen müssen.

Sturm auf die Feste

Falls alle Verhandlungen gescheitert sind oder gar nicht erst aufgenommen wurden, falls keine besseren Vorschläge gemacht werden, man nur spärliche Informationen über die Schwächen der Festung sammeln konnte und man auf dem bisherigen Weg eine Woche oder mehr verloren hat, entscheidet Alrik vom Blautann, dass das Heer die Feste im Sturm nehmen wird.
Die Rolle der Helden ist je nach Ansehen die gemeiner Soldaten, wahrscheinlicher aber als Anführer einer Einheit von bis zu einem Banner. Spielen Sie das Scharmützel nach den Regeln auf Seite 172 und den Heeresangaben zu Burgheym aus. Beachten Sie dabei vor allem die Befestigung der Haffaxianer. Die Schlacht wird verlustreich für beide Seiten.

Belagerung

Falls Ideen zur schnellen Einnahme der Burg ausbleiben und man bisher einen Verlust von nur drei Tagen hatte, lässt Alrik vom Blautann die Festung belagern. Dieser Schritt ist kein sehr weiser, denn die Burg kann gut gehalten werden und ist gefüllt mit Vorräten. Zudem gibt es einen Fluchttunnel, über den sie versorgt wird. Das Heer vor den Toren dagegen muss vom Wild leben, da im Umkreis von vielen Meilen keinerlei Äcker oder Dörfer existieren. Dies führt die Ereignisse aus **Im Forst von Mendena** fort, denn die Gefahren für die Belagerer bleiben die gleichen wie auf der Anreise.

Es kommt zu kleinen Scharmützeln und Ausfällen, letztendlich ist die Belagerung aber zermürbend für die Angreifer, es sei denn, man findet Möglichkeiten, die Burg einzunehmen, beispielsweise mit Magie oder dem Bau von Belagerungsgerät durch einen Experten unter den Helden.

Die Lage kann genutzt werden, um die Helden als Boten zu einem anderen Heeresteil wechseln zu lassen. Beim anderen Heer können sie in eines von deren Szenarien gezogen werden und dann wieder zurückkehren oder das Heer auf Dauer wechseln.

Gefangen

Es ist denkbar, dass die Helden im Laufe des Kampfes um Burgheym in Gefangenschaft geraten, beispielsweise bei einer fehlgeschlagenen Kommandoaktion oder während eines Ausfalls des Feindes. Sie werden daraufhin in den **Kerker (8c)** geschlossen.

Ergebnisse

Wie auch immer die Burg eingenommen wird, das Heer hat einen Stützpunkt gewonnen und kann verschnaufen. Auch den zermürbenden Angriffen der Wesen aus dem Forst von Mendena ist es nicht mehr ausgesetzt.

Einnahme Burgheyms nach Belagerung: wenigstens drei Wochen Verzögerung, Verlust von 2W20+100 Kämpfern, keine neuen Truppen
Einnahme Burgheyms im Sturm: etwa drei Tage Verzögerung, Verlust von 3W20+200 Kämpfern, keine neuen Truppen
Einnahme Burgheyms durch Kommandoaktion: je nach Planung drei bis zehn Tage Verzögerung, zwischen 2W20+100 und 3W20+150 Kämpfern Verluste, eventuell W20+25 neue Kämpfer durch Eingliederung von Gefangenen, eventuell Kosten für die Bezahlung der Grolme
Burgheym von Hauptmann von Keilerswacht übergeben bekommen: keine Verluste an Truppen, Gewinn von 2W20+70 Kämpfern, etwa drei Tage Verzögerung



Die Feste Burgheym im Überblick

Südliche Mauer (1)

(StP 110, H 25, S 16, 8 Schritt Höhe)

Südtor (1a)
(StP 65, H 8, S 14)

Nordmauer (2)

(StP 90, H 22, S 15, 7 Schritt Höhe)

Nordtor (2a)
(StP 55, H 8, S 14)

Fluchttunnel (2b)
Der unterirdische und durch Fels führende Tunnel verlässt die Feste im Norden und endet etwa 200 Schritt weiter gut getarnt mitten im Wald.

Westliche Schildmauer (3)

(StP 120, H 30, S 17, 20 Schritt Höhe)
Die riesige Schildmauer wirkt überdimensioniert und scheint einer gewaltigen Gefahr trotzen zu wollen. Vor ihr breitet sich ein gerodetes, felsiges Waldstück aus.

Westliche Ausfallpforte (3a)
StP 70, H 10, S 16)
Die Ausfallpforte ist gut verborgen (zum Erkennen von außen *Sinnenschärfe*-Probe +10) und besteht aus Stein. Über sie kann man einem die Schildmauer angreifenden Feind in den Rücken fallen.

Die Erker (3b)
Wahnwitzige Holzkonstruktionen in teilweise schwindelerregender Höhe ragen aus der Schildmauer heraus. Ihre Anordnung und Formen ergeben nur teilweise Sinn. Viele sind von den im Inneren der Mauer gelegenen Treppen und Wehrgängen begehbar, andere sind nur zusammengezimmert und brechen bei Belastung ein, was einen Sturz aus bis zu 20 Schritt zur Folge hat. Sie wurden aus dem Holz der vor der Mauer gefällten Bäume gebaut und entstanden unter Greifax' Anleitung. Ihre Winkel sind ungewöhnlich und sie sind mit spiegelnden Metallbeschlägen und Glasscherben versehen, sodass sie es erleichtern, den späteren Angriff der illusionären Chimäre zu durchschauen (siehe Seite 127).

Östliche Wehr (4)

(StP 90, H 25, S 15, 10 Schritt Höhe)
Die östliche Mauer ist eine Mischung aus einer genialen Festungsanlage nach horasischem Stil und einer chaotischen Anordnung von Bollwerken. Sie zeichnet sich durch sägezahn- und sternartige Mauern aus, durch die in scheinbar unkontrollierten Baumaßnahmen Bastionen an den Ecken und vorgeschobene, pfeilspitzenförmige Mauerstücke (Raveline) entstehen. Infanteristen haben damit keine toten Win-

kel bei der Verteidigung der Mauer und können Angreifern an den einzelnen geraden Mauerabschnitten (Courtinen) in den Rücken fallen.

Osttor (4a)
(StP 65, H 8, S 14)

Östliches Labyrinth (4b)
Vor der Ostmauer erstreckt sich ein aus Hecken angelegtes Labyrinth, das unter Baldur Greifax gepflanzt wurde, da seine Visionen ihm dies zur Abwehr der Gefahr aus dem Osten eingegeben haben. Tatsächlich sind die Pflanzenhecken eine wirksame Abwehr gegen die Giergeister (siehe Seite 128), da diese sie nicht durchqueren können.

Östliche Gebück-Mauer (4c)
(StP 40, H 5, S 16, 4 Schritt Höhe)
Vor dem Labyrinth existiert ein weiterer Abwehrperimeter: Greifax hat junge Bäume pflanzen lassen, deren Stämme er so abknicken ließ, dass sie zu einer schwer durchdringlichen Hecke heranwuchsen, einem sogenannten Gebück. Lediglich ein Tor, das in das innere Labyrinth führt, ließ er offen. Zwar sind Gebücke durchaus übliche Verteidigungsanlagen vor Festungen, an Reichsgrenzen etc., Baldur Greifax jedoch hat das Gebück vor allem als lebendes Hindernis gegen die Gefahr aus dem Osten anlegen lassen.

Östliche Ausfallpforte (4d)
StP 60, H 9, S 14)
Diese Pforte führt in eine Art Innenhof zwischen mehreren Bastionen und Ravelinen, der frei vom Heckenlabyrinth ist. Die schwere Holztür ist nicht getarnt, ist aber nur aus diesem Hof heraus sichtbar.

Festungshof (5)

Ein ausgedehnter Hof mit größtenteils natürlichem Felsboden. Alle Gebäude und Mauerabschnitte sind von hier aus erreichbar, und er ist groß genug, um einem ganzen Heer Lagerplatz zu bieten.

Schmiede und Zeughaus (6)

Hier lagern neben etwa 200 Handwaffen auch etwa 50 obskure Waffen, die auf Baldurs Anregen geschmiedet wurden. Es handelt sich um glefenartige Infanteriewaffen sowie Schwerter mit rußig schwarzen Klingen und Widerhaken, die man sonst nur in einer Fasarer Blutgrube erwarten würde. Sie sind nicht magisch, aber wirkungsvoll im Kampf gegen die Giergeister (Seite 128). Die Werte entsprechen Glefe, Säbel, Kurzschwert und Sklaventod mit je um 0/–1 gesenktem WM.

Zholvar-Schrein (7)

Die Feste Burgheym diente unter Xeraan als Zollfeste. Die Straßen laufen in der Mitte zusammen. An diesem Punkt steht ein Schrein des Erzdämons. Eine gut versteckte Geheimtür im Boden (*Sinnenschärfe*-Probe +8) führt jedoch in eine Kammer (ein minderes Unheiligtum des Zholvar), in der in einer Goldschüssel Blutbeflecktes Gold liegt. Bei dieser dämonischen Präsenz (Beschwörung +8, Beherrschung +0) handelt es sich um mehrere Hundert Goldstücke, deren *bereitwillige* Annahme das Opfer 1 LeP pro Goldstück kostet, was er aber erst bei unter 5 LeP spürt. Er geht damit einen *minderen Pakt* mit Zholvar ein. Gerade einfache Soldaten nehmen die Beute schnell an. Ein Bannen oder eine Neuweihe des Raumes beenden den Spuk, wodurch sich das Gold auflöst.

Palas (8)

In diesem Gebäude befinden sich die Gemächer des Hauptmanns, seiner Gäste sowie der Offiziere. Sie sind gut eingerichtet: Echte, weiche Betten, Schreibzeug, Reste an Schnaps und Wein, warme Kamine mit Feuerholz und vieles, das das Leben angenehm macht. Alrik vom Blautann und seine Heerführung richten sich hier ein. Helden, die sich verdient gemacht haben, erhalten diese Ehre ebenfalls. Die nächtliche Regeneration steigt um 1.

Bibliothek und Archiv (8b)
Die Bibliothek enthält Urkunden und Schriften aus Xeraans Zeit, die Zolleinnahmen und derlei Dinge auflisten. Einige obskure Schriften sind voller ketzerischer Gebete an Zholvar. Die Soldaten sind drauf und dran, die Schriften zu verbrennen, und häufen Scheiterhaufen im Festungshof auf. Intervenieren die Helden mit dem Argument, dass die Texte noch nützlich sein könnten, gelingt es ihnen womöglich, das zu verhindern oder zumindest noch einige Texte zu lesen:

Die Legende von der ewigen Gier

Diejenigen aber, welche ihr Leben danach ausrichten, sich Vorteile zu ergaunern, andere auszunehmen und sich ganz der Gier nach Schätzen und Macht verschreiben, finden auch im Tode keine Ruhe. Gold, Edelsteine, Schmuck, Artefakte und Reichtum aller Art halten ihre Seele auf Dere. Und so sie das Objekt der Begierde finden, sind sie dazu verflucht, es niemals an sich nehmen zu können mit ihren Händen aus kaltem Nichts.
Ihre Schuld aber wiegt so schwer, dass selbst ihr Geisterleib gebeugt und an den Boden gepresst wird und sich nur langsam und mühsam bewegt.


40 Schritt
N
Stefan Drees
2.015.
Mendena
2b
2a
2
8a
8b
8
3b
3
3a
7
5
4d
9a
4
6
9
4a
9
4b
Muschelstrand
1a
1
4c
Shamaham
Dinglingen

Friedhofsverzeichnis
[…]
Xarfurio Bernadas - Zöllner; gerichtet unter Haffax für Amtsmissbrauch und Korruption
Malricius Pörr - Zöllner; vergiftet
Kolras Haperdam - Schuldner; während Schuldnerhaft im Kerker verstorben
Kiderim Pesch - Schuldner; vor Schwäche nach Auspeitschung zusammengebrochen
Halbert Alrauner - Schuldner; Selbstmord nach Verkauf seiner Kinder an die Zollfeste
Baalrik Amtsvetter - Zöllner; von Fieber dahingerafft
[…]

Habe wieder die Toten an der Straße nach Muschelstrand gesehen. Ich weiß es genau, die wollen mich zu sich holen wegen der hohen Summe, von der sie glauben, ich schulde sie ihnen. Der Gierige Feilscher stehe mir bei!

Kerker (8c)
Ein teils unterirdisches, teils in den Fels gehauenes Verlies mit mehreren Zellen. Es ist derzeit leer.

Quartiere (9)
Diese Gebäude beherbergen die Mannschaftsquartiere der einfachen Soldaten und waren früher die Unterkünfte und Werksräume der Diener.

Küchentrakt (9a)
Bei der Durchsuchung der Küche, Weinkeller und Vorratsräume können Nahrungsvorräte für einen Monat, nach Belagerung nur noch für wenige Tage gefunden werden, dazu einige Fass Bier und Wein.

Friedhof (außerhalb)
Etwa drei Meilen in Richtung Muschelstrand liegt ein Friedhof. Wenn die Helden ihn untersuchen, finden sie unter anderem die Gräber der in den Handouts genannten Personen. Er ist offenbar Zholvar als ‚Gottheit' der Schwarzen Lande geweiht (entsprechende Symbole, Paraphernalia und Statuen sind mit *Magiekunde*-Probe +3 zu erkennen). Nachts tauchen immer wieder einzelne Giergeister (siehe Seite 128) auf. Lediglich eine ausführliche und zeitaufwendige Neuweihe würde das verhindern und beim Kampf gegen die Giergeister deren Erscheinen hinauszögern, was dem Heer Zeit erkaufte.

Ratten in den Wänden (alle Gebäude)
Die gierigen Prälaten Xeraans haben bei ihrer Flucht vor Haffax' Truppen alles an Wertsachen eingepackt, was sie tragen konnten. Den Rest haben sie in geheimen Verstecken in der Festung versteckt, die nur teilweise gefunden und geplündert wurden. Insgesamt befinden sich in Geheimgängen zwischen den Mauern, versteckten Fächern in Turmzimmern, schwer erreichbaren Orten im Gebälk (*Sinnenschärfe*-Proben von bis zu +10) usw. Wertsachen im Gegenwert von drei Stein Gold. Diese sind geschützt durch hundegroße *Rostratten* (Khidma'kha'bulim), einer Dämonenart, die an diese Schätze gebunden ist und diejenigen angreift, die sie an sich nehmen wollen. Drei der Unwesen tauchen überall dort und immer dann durch Ritzen im Gemäuer auf, wenn jemand einen entsprechenden Fund macht. Sie sehen aus wie zweiköpfige Ratten von Hundegröße und haben einen stachelbewehrten Skorpionsschwanz. Sie bestehen augenscheinlich aus rostigem Eisen, Zinn, Blei und unedlen Metallen und sind bösartige Kämpfer.

Khidma'kha'bul (Dämon)
Beschwörung: +15 **Beherrschung:** +3
INI 16+1W6 **LeP** 35 **RS** 5
Biss: **DK** N **AT** 10 **PA** 16 **TP** 1W6+4
GS 14 **WS** – **AuP** – **MR** 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (SP statt TP), kleiner Gegner
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Rudel, Verwundbarkeit (Phex)

Personen in Burgheym
- Hauptmann *Falk von Keilerswacht* (*990 BF,  , groß, schwarzer Zopf, wettergegerbt, stets ernster Ausdruck, hinkt wegen einer alten Kriegsverletzung, aufrechter und bodenständiger Anführer, pragmatischer Stratege, meisterlicher Offizier und Veteran) ist Kommandant der Feste. Er ist Teil des äußeren Zirkels des Salvunker Kreises. Falk ist bereit, die Belagerung zu erdulden, bleibt aber nicht tatenlos, solange er die Chance sieht, es beeinflussen zu können. Der Hauptmann ist verhandlungsbereit und würde sich dem mittelreichischen Heer anschließen, aber auch glorreich untergehen, wenn ihm keine Wahl gelassen wird.
- Die Anwesenheit der Roten Hand für Festungsbau, *Eslam Artesedo* (*982 BF,  , klein, schwitzend, unrasiert, nervöses Lachen, redet viel zu viel, anbiedernd und schmeichlerisch, kompetenter Baumeister, meisterlicher Betrüger und Spieler), ist ein unerwarteter Glücksfall für das Heer: Der feige Baumeister will sein Leben retten und ist bereit, Informationen über Mendenas Wehranlagen zu

teilen (mehr dazu auf Seite 165). Er ist hier, um die Wehranlagen zu begutachten, da in Mendena die Schulden und die seltsamen Ausbauten aufgefallen sind. Während eines Angriffs der Kaiserlichen versucht er zu entkommen. Die Helden können ihn dabei stellen und damit persönlich die Ehre seiner Festnahme einheimsen.

- Der ‚Dunkle Prophet' *Baldur Greifax von Gratenfels* (* etwa 950 BF,  , gebeugt, kränkliche Hautfarbe voller Altersflecken, mager, flüstert stets vor sich hin, wirkt oft abwesend im Wechsel mit völlig klaren Momenten, brillanter Prophet, wird in der Vorgeschichte (Seite 118) beleuchtet.

Die Verteidigung Burgheyms

Ist ihr Ultimatum abgelaufen, sind die Grolme verärgert darüber, ihren „gerechten Lohn" von den Kaiserlichen als neuen Burgherren nicht ausgezahlt zu bekommen. Prakmak hat deshalb einen Plan ausgeheckt, der das Heer büßen lassen soll. Der Plan sieht vor, dass die neuen Besatzer von zwei Seiten angegriffen werden:

Die illusionäre Chimäre im Westen

Die etwa ein Dutzend Begleiter von Prakmak sind fähige Zauberkundige. Mittels eines *Grolmenbundes* (**Dunkle Zeiten – Ordnung ins Chaos S. 44**), einer nur den Grolmen bekannten Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zu vereinen, erschaffen sie die bewegte Illusion einer gewaltigen Chimäre, die die Festung angreift. Die Bestie soll die Aufmerksamkeit auf sich ziehen und Chaos stiften, auch wenn sie niemanden wirklich töten kann. Sie ist ein groß angelegtes Ablenkungsmanöver für die von ihnen zeitgleich ausgelöste eigentliche Gefahr der Giergeister (Seite 128) aus dem Osten. Es handelt sich um *Motgozot*, die Sagengestalt, von der die Helden bereits Gerüchte hören konnten, eine Chimäre aus einem Höhlendrachen und einem Riesenschröter (Seite 127). Die Ereignisse nehmen ohne größeres Eingreifen der Helden folgenden Verlauf:

- Die Grolme versammeln sich im Wald, gehen den Grolmenbund ein und sprechen den Illusionszauber.
- Sie beginnen mit einer akustischen Komponente, die alle Wachposten auf der Westmauer sowie alle in der Festung, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, das Aufstampfen gewaltiger Pranken hören lässt.

Der Kampf gegen die Illusionsbestie in Regeln

- **Zauber:** Ein sehr großes, bewegliches, mittels AURIS NASUS (Bewegte-Bilder-Variante) geschaffenes Trugbild, das Sicht, Gehör und Geruch abdeckt. Urheber sind die Grolme, die 50 Schritt im Wald verborgen sind.
- **Wirkungsdauer:** 10-12 Spielrunden (eine knappe Stunde)
- **Realitätsdichte (RD):** ZfP*/2+7 = 20; sie erscheint damit nahezu völlig real
- **Erkennen:** Eine verdeckte *Sinnenschärfe*-Probe +RD (20) oder ein Ertasten der Oberflächen (MU-Probe +5) lassen erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt. Die Soldaten erkennen dies im Eifer des Gefechts von alleine nicht.
- **Hellsicht:** Ein ODEM oder OCCULUS lässt Magie erkennen. Das Merkmal *Illusion* kann mit einem ANALYS entdeckt werden und Hinweis auf die Beschaffenheit des Wesens geben.
- **Überwinden:** Ist die Illusion als solche erkannt, ist eine *Selbstbeherrschung*-Probe +RD (20) nötig, um sich darauf zu konzentrieren, dass es nur eine Illusion ist. Jede Probe kostet 1W6 AuP. Bei Erfolg wird das Biest zwar noch wahrgenommen, wirkt jedoch auf den Betrachter künstlich und kann keine Wirkung oder Schaden mehr ausüben.
- **Aufbauten der Westmauer:** Viele der Plattformen eignen sich für die Bekämpfung der Bestie im Nah- und Fernkampf (INI-Wert+TaP*/2 einer *Kriegskunst*-Probe, wenn sich ein Held eine solche Position sucht). Die vielen Erker und die spiegelnden Metallflächen machen es den Grolmen außerdem schwer, die Illusion realistisch zu halten. Achten Helden darauf (im Kampf nur mit SF *Aufmerksamkeit*), wie Schatten fallen, Spiegelbilder aussehen oder getroffene Holzerker sich verhalten, stellen sie fest, dass etwas nicht stimmt. Talentproben, die um die RD erschwert sind, werden für sie nur um die halbe RD erschwert, und die Soldaten können auf die illusionäre Natur der Bestie aufmerksam gemacht werden.
- **Kampf gegen die Chimäre:** Die Chimäre kann nach normalen Kampfregeln bekämpft werden. Sollte sie besiegt werden, löst sie sich auf, was ihre illusionäre Beschaffenheit enthüllt.

Illusionäres „Motgozot"
INI 12+1W6 **LeP** 180 **RS** 10 **KO** 40
Trampeln: **DK** H **AT** 8 **PA** – **TP** 4W
Biss: **DK** HN **AT** 11 **PA** 8 **TP** 3W6+6
Schwanz: **DK** HNS **AT** 12 **PA** 6 **TP** 2W6+2
Prankenhieb: **DK** NSP **AT** 14 **PA** 10 **TP** 2W6+5
GS 8 **WS** 20 **AuP** 60 **MR** 14
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner, Trampeln, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (10), Niederwerfen (Schwanz, Prankenhieb 10)

- **Schaden durch die Illusion:** SP, die die Illusion verursacht, werden voll angerechnet, reduzieren sich aber nach der Auflösung der Illusion auf ein Viertel des Schadens. Zu beachten ist, dass durch Ungeschick vom Pferd oder der Mauer stürzende Soldaten *echten* Schaden nehmen.
- **Tod:** Bedeutet eine Ohnmacht für 20 KR. Nach Erwachen erleidet das Opfer die Hälfte der imaginären SP als echte SP.
- **Leblose Objekte:** An leblosen Objekten wie den Festungsmauern kann das Trugbild keinen Schaden anrichten.

- Wenn sie die Aufmerksamkeit der Festungsbesatzung haben, taucht die Chimäre aus dem Wald auf. Sie stürmt auf die Feste zu.
- Alrik vom Berg lässt sie beschießen. Die Grolme lassen sie einige Male scheinbar unter Schmerzen aufjaulen, dann aber umso schneller auf die Mauern zurennen.
- Die Bestie erreicht die Mauer.
- Ein offener Kampf gegen das Biest beginnt. Alrik vom Berg lässt unter anderem durch die westliche Ausfallpforte Reiter ausrücken, die teils vom Biest vom Pferd geholt werden.

Die Giergeister aus dem Osten

Aus dem Osten erfolgt kurz nach dem Beginn des Angriffs der Illusionsbestie der eigentliche Angriff. Giergeister sind zholvarverfluchte Geister, die zu ihren Lebzeiten Schuld angesammelt haben, ob in Form von monetären Schulden oder moralischer Schuld. Sie haben eine ausgezehrte Gestalt, die der zu ihren Lebzeiten ähnelt, oft aber bizarr verzerrt und wie aus dem Geist eines geisteskranken Hofnarrs wirkend: Der Rücken beladen mit Dutzenden Quadersteinen, ein übertrieben fetter Bauch bei sonst dürrer Gestalt, riesige Schmucksteine an Ketten am Bein, die den Geisterleib bremsen.

- Prakmaks Grolme berichten den Geistern eindringlich von Schätzen (siehe **Ratten im Gemäuer** und **Zholvar-Schrein**) und schaffen es wie nur ein Grolm es kann, die Gier der Geister damit gezielt auf die Festung zu richten.
- Die zwei Dutzend Giergeister wenden sich voller Gier der einstigen Zollfeste zu. Eine eventuelle Weihe verzögert diesen Schritt.
- Sie dringen sehr langsam durch/über das Gebück und Labyrinth zur Mauer vor. Von den vorgeschobenen Ravelinen und Bastionen sind sie gut zu bekämpfen. Eine vorherige Vernichtung der Hecken und des Gebücks beschleunigt ihr Vorankommen aber.
- Sie erreichen die Mauer, dringen hindurch und fallen dem Heer in den Rücken. Das Verteilen von Baldurs Waffen und das Aufmerksam machen auf die Geister kann den Kampf positiv beeinflussen.

Der Kampf gegen die Giergeister in Regeln

- **Leblose Objekte**: Steinerne Wände, hölzerne Tore etc. halten die Geister *nicht* auf.
- **Lebende Objekte:** Die **Gebück-Mauern (4c)** und das **Labyrinth im Osten (4b)** halten sie auf.
- **Gier**: Sie zieht sie zur Feste und ist so dominant, dass die Geister stets den direktesten Weg suchen. Ein Hindernis, das sie nicht ohne weiteres umgehen können, hält sie eine Weile auf. Erst wenn sich ein wachsender werdender Pulk an Geistern davor sammelt, ‚quellen' sie förmlich drumherum oder darüber. Von außen betrachtet wirkt dies wie ein sich auftürmender Wall aus durchsichtigen Leibern, die wie eine gierige Masse über das Hindernis rollen.
- **„Die Schwere"**: Giergeister werden von der Schuld in ihrem Leben permanent niedergepresst. Sie bewegen sich äußerst langsam und sind zwar formlos, können aber nicht schweben oder klettern.
- **Waffen:** Profane Waffen durchdringen sie ohne Schaden anzurichten, magische und geweihte sind einsetzbar, der hohe RS (1/2 MR) gilt allerdings gegen sie. Die Klingen, die Baldur Greifax hat anfertigen lassen, gelten gegen die Giergeister als phexgeweiht.

Giergeist
Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +6
Austreibung: +7
Angriff: **INI** 14+1W6 **AT** 15 **PA** 0 **TP** 1W6+5 **DK** H
LeP 45 **AsP** 25 **RS** ½ MR **GS** 4 **MR** 14
Besondere Eigenschaften: Astralsinn (14), leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Phex, Formlosigkeit II, Geisterpanzer, Immunität gegen pro-



fane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Schaden gegen belebte Materie, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron, Phex)
Zauber: Grosse Gier (13), Horriphobus (10)

Ergebnisse und der Mühen Lohn

Frühes Durchschauen der Illusionsbestie und *effektive Abwehr der Geister:* W20+150 Kämpfer Verlust
Frühes Durchschauen der Illusionsbestie oder *effektive Abwehr der Geister:* 2W20+300 Kämpfer Verlust
Spätes Durchschauen der Illusionsbestie und *ineffektive Abwehr der Geister:* 3W20+500 Kämpfer Verlust
In allen Fällen: **100 Abenteuerpunkte**, **Spezielle Erfahrung** in *Kriegskunst* oder *Magiekunde*.

Ausklang

Wenn die Helden Baldur in seinem Gemach aufsuchen, finden sie ihn verstorben auf einem Sessel mit Blick durch das Ostfenster vor. Der zufriedene Ausdruck auf seinem Gesicht lässt darauf schließen, dass der alte Prophet seine Lebensaufgabe vollbringen und mit ansehen konnte. Früh sagte er die Gefahr aus dem Osten (Borbarad) voraus, zuletzt tat er dasselbe noch einmal im Kleinen beim Angriff der Giergeister und bereitete alles so vor, dass man diesen die Stirn bieten konnte.
Wenn man ihn untersucht oder für die Bestattung vorbereitet, bemerkt man, dass eine Schreibfeder aus seiner rechten Hand auf den Boden gefallen ist. In der Linken hält er eine kleine Schriftrolle, die er noch vor seinem Dahinscheiden beschrieben hat:

Vor dem Ereignis wird der Himmel vielfach erleuchtet werden und der Zeichen wird sein Legion
Sie folgen der aufgehenden Sonne und dem Anbranden der Wasser und dieses gebiert Schrecken und zerschmettert ihn.
Mauern erheben sich auf dem Weg zur Erlösung und die sind gleichend hell und brandtschwarz.
Hort der Göttertreuen und Heimstatt von Lügnern.
Verräter und Gerechte werden ihnen zueilen und sie begehren und sie werden auf Gleichgesinnte treffen und auf solche, die sich Lüge und Verrat ergeben.
Und keiner wird Läuterung erfahren im Feuer, das vom Himmel regnet.

Mit dieser letzten Prophezeiung gibt er den Helden einen kruden Ausblick auf Kommendes mit auf den Weg. Was diese Worte bedeuten, wird im Nachfolgeband **Der Schattenmarschall** offenbar.
Das Heer konnte allen Gefahren trotzen, doch es waren die Aktionen der Helden im Forst, beim Einnehmen der Feste und beim Kampf gegen die illusionäre und die geisterhafte Gefahr, bestimmten, in welchem Zustand das Heer sich nun befindet. Das Heer kann jetzt von Burgheym aus das letzte Stück des Weges bis Mendena durch den nördlichen Teil des Forstes in Angriff nehmen.

Die Nebel lichten sich

von Rafael Knop

Ort: Burg Löwensteyn
Auftraggeber: Rittmeisterin der Amazonen *Bernischa Rondriana von Schossko* sowie Marschall Alrik vom Blautann
Auftrag: Die Feste Löwenstein vom dämonischen Nebel befreien und die verbliebenen Mactaleänata töten
Zeitliche Einordnung: um den 12. Rahja 1039 BF

„Der Löwenstein gehört dem Volk der Amazonen. Zeigen wir es den ehrlosen Schlächterinnen und ihrem finsteren Dämon!"
—Bernischa Rondriana, Rittmeisterin der Amazonen

Ankunft der Amazonen
Sobald das Südheer Shamaham passiert hat, schließt sich ihm ein Halbbanner Amazonen unter Führung von *Bernischa Rondriana von Schossko* (*1006 BF, kurze brünette Haare, hellbraune Augen, charismatische und fanatische Anführerin, siehe 136) an. Die Rittmeisterin führt ein kurzes Gespräch mit Marschall Alrik vom Blautann und ordnet ihre Amazonen dann den kaiserlichen Kundschaftern zu. Falls unter den Helden Kundschafter sind, die gut reiten können (TaW *Reiten* 9+), werden sie einer Lanze Amazonen unter Führung von *Caressia Silberauge* (*1012 BF, halblange dunkelblonde Haare, eisblaue, fast silbern glänzende Augen, autoritätsgläubig) zugeteilt.
Diese Helden können in den nächsten Tagen mehr von den Plänen der Amazonen erfahren:

- Die Anführerin der Schwarzamazonen, *Nakika Bärenfang*, ist tot (so geschehen im Abenteuer **Töchter der Rache**). Nun ist es an der Zeit, den Mactaleänata den endgültigen Todesstoß zu versetzen.
- Die verbliebenen Schwarzamazonen haben sich auf die einstige Amazonenfestung Löwenstein zurückgezogen. Diese liegt direkt an der Route des Südheeres.

- Schon mancher Versuch, in den Löwenstein einzudringen, ist gescheitert. Hier haust ein mächtiger Dämon, der die Menschen um den Verstand bringt.
- Die Befreiung des Löwensteins wäre ein großer Erfolg für das Volk der Amazonen.

Falls keiner der Helden mit den Amazonen reitet, können sie dennoch einige Gerüchte aufschnappen. In jedem Fall wendet sich Rittmeisterin Bernischa begleitet von Caressia Silberauge kurz vor Erreichen des Löwensteins an die Helden. Passen Sie den Text an, falls die Helden Caressia noch nicht kennen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Heer hat sein Tagespensum erreicht und hält an, um ein Lager für die Nacht aufzuschlagen. Um euch herum beginnen die gewohnten Arbeiten, doch leises Flüstern deutet darauf hin, dass heute etwas anders ist. Ihr könnt zwei Amazonen erblicken, die sich ihren Weg durch die Soldaten bahnen, direkt auf euch zu. Ihr erkennt Caressia Silberauge, die ihren Blick aber gesenkt hält und die andere sprechen lässt:
(An die ranghöchste Heldin oder den Helden mit höchstem SO)
„Rondra mit Euch! Mein Name ist Bernischa Rondriana, und ich führe die Amazonen im Auftrag meiner Königin in die Schlacht. Euer Ruf eilt euch voraus, sodass ich euch im Namen meines Volkes um eure Hilfe bitte. Die Festung Löwenstein liegt nur wenige Meilen vor uns, eine der vier Stammburgen der Amazonen. Sie wurde vom Sphärenschänder durch dämonische Kraft erobert, und heute haben sich die letzten der Mactaleänata im Schutze des Dämons dorthin zurückgezogen. Helft uns, den Dämon zu vertreiben und den Löwenstein zu befreien!“
Die Augen der Amazone strahlen eine Entschlossenheit aus, wie ihr sie selten gesehen habt, und auch Caressia schaut euch nun direkt an. Ihr Blick zeigt Hoffnung und Vorfreude.

Vermutlich wollen die Helden erst selbst beratschlagen und – so sie der Heeresfolge unterliegen – ihren Vorgesetzten befragen. Bernischa stimmt zu und erklärt, dass sie sich direkt an Marschall Alrik wenden wird.

Die Entscheidung des Marschalls
An der Seite von Bernischa gelangen die Helden direkt zum Marschall, der sich den Plan der Amazonen kurz anhört und dann sofort zustimmt. Er erklärt, dass die Helden zunächst die Amazonen unterstützen und die Macht des Dämons ergründen sollen. Alrik verweist die Helden an die magischen Berater des Heerzuges, allen voran Magistra magna contraria *Selara Moriani* (*980 BF, kupferfarbene Haut, hüftlanger blauschwarzer Haarzopf, Vize-Spektabilität der Schule der Austreibung zu Perricum, **HaM 185**). Sollte unter Ihren Helden ein Schwarzmagier sein, müssen die restlichen Helden die erklärte Gegnerin der Bruderschaft des Wissens zunächst davon überzeugen, ihnen behilflich zu sein.

Verlangen Sie vor dem Gespräch mit Selara *Magiekunde*- und *Sagen/Legenden*-Proben, um den Wissensstand der Helden zu ermitteln.
Sagen/Legenden-Probe (für Helden aus Kulturkreisen außerhalb des Mittelreichs und Bornlands +3):
- 2 TaP*: Die Festung wurde von einem Dämon überfallen, der die Amazonen in den Wahnsinn getrieben haben soll.
- 4 TaP*: Borbarad selbst soll diesen Dämon beschworen haben.

Magiekunde-Probe:
- 1 TaP*: Für die Bannung von Dämonen ist der *Wahre Name* der Wesenheit wichtig.
- 3 TaP*: Dieser Dämon ist vermutlich aus dem Gefolge Amazeroths. Um sich vor seiner Macht zu schützen, sollte man einen mächtigen Schutzkreis ziehen.
- 5 TaP*: Wenn man den Beschwörungsplatz findet und analysiert, lässt sich mehr über die Wesenheit herausfinden.
- 7 TaP*: Kein bekannter Dämon aus Amazeroths Gefolge ist mächtig genug, eine ganze Festung in den Irrsinn zu treiben. Es bedarf mit Sicherheit eines besonderen, individuellen Schutzkreises, um ihn auszutreiben.
- 12 TaP*: Bei dem Dämon könnte es sich um Isyahadin handeln.
- 15 TaP*: Isyahadin ist ein Sechsgehörnter, der keinem Erzdämon gehorcht. Er ist einzigartig.

Selara kann Informationen entsprechend 4 TaP* Sagen/Legenden und 12 TaP* Magiekunde beisteuern.
Lassen Sie die Helden gemeinsam mit ihr sowie Bernischa die weitere Vorgehensweise besprechen. Letztlich sollten sich drei wesentliche Punkte ergeben:
- Um weitere Informationen über den Dämon zu bekommen, muss der Beschwörungsplatz gefunden und analysiert werden.
- Die Kenntnis des Namens – insbesondere des Wahren Namens – der Wesenheit ist unerlässlich.
- Es bedarf eines besonderen Schutzkreises, um dem von Borbarad selbst gerufenen Dämon bei einer Entschwörung lange genug zu widerstehen.

Eine direkte Erkundung des Löwensteins ist wenig Erfolg versprechend, da die Helden riskieren, vom Dämon in den Wahnsinn getrieben zu werden. Ein solches Vorgehen akzeptiert auch Bernischa nicht.
Im Folgenden werden die drei Handlungsstränge einzeln beschrieben. Dabei ist es unerheblich, in welcher Reihenfolge sie stattfinden.

Der Ort der Beschwörung

„Es sei!“
—Borbarad zu Isyahadin nach erfolgreicher Beschwörung

Die Lage von Borbarads einstigem Beschwörungsort ist im Heerzug nicht bekannt. Die Helden müssen zunächst die Gegend erkunden und mithilfe der Amazonen, die sich hier recht gut auskennen, den richtigen Platz finden. Doch auch die Analyse eines vor beinahe zwei Jahrzehnten gewirkten Zaubers ist eine wahre Herausforderung.

In der Nähe des Ortes treffen die Helden zwei Einsiedler, die ebenfalls Interesse am Ritualort haben, und können durch sie an fehlende Informationen gelangen.

Die Suche nach dem Ort

Die Amazonen haben einen groben Überblick über die Gegend rund um den Löwenstein. Auf einer Karte können sie den Helden einige Orte zeigen, die ihrer Meinung nach für ein Ritual geeignet gewesen sein könnten:

- (A) An einem Bachlauf eine gute Meile östlich des Löwensteins gibt es mehrere Felsritzungen aus alter, vermutlich alhanischer Zeit. In manchen Nächten wurde hier früher nachts ein unheimliches Leuchten beobachtet.
- (B) In einem Waldstück nordwestlich der Festung steht auf einer Lichtung ein Trolltisch von besonders großen Ausmaßen, der von eigentümlichen, verwachsenen Bäumen umringt ist.
- (C) Eine verwitterte Stele steht auf einem Hügel mit direktem Blick auf den Löwenstein.
- (D) Südöstlich der Festung stehen in einer düsteren Senke die Reste eines kleinen Turmes, der von den Amazonen als „Magierturm" bezeichnet wird.
- (E) Der „Druidenkreis" ist ein unauffälliger Steinkreis von dreizehn nicht mehr als kniehohen Steinen, der in Richtung des Löwensteins ausgerichtet zu sein scheint.

Eine magische Untersuchung der Orte müssten die Helden selbst vornehmen. Verfügt einer von ihnen über die Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I*, so kann er die Orte (A) und (D) ausschließen, da sie zu weit von möglichen Kraftlinien entfernt sind.

Suchen die Helden alle Orte auf, verlieren sie ein bis zwei Tage für die Suche. Vor Ort können Helden mit der Gabe *Magiegespür* oder durch Zauber wie ODEM oder OCULUS sogleich erkennen, dass die magische Kraft in (B) am stärksten pulsiert. Dies ist der Beschwörungsort, und die ihn umringenden Bäume sind Blutulmen.

Wenn Sie die Helden ein wenig aufhalten möchten, kann an einem der anderen Orte eine Gefesselte Seele (**WdZ 204**) oder ein wirrer Einsiedler leben und die Gruppe auf eine falsche Fährte locken.

Analyse des Ritualorts

Die Analyse ist keineswegs in kurzer Zeit möglich, sondern bedarf mehrerer Stunden Aufmerksamkeit. Beginnen die Helden mit einer profanen Analyse (*Magiekunde*-Probe), so erkennen sie verschiedene Zeichen am Trolltisch, die auf Beschwörungen und Herbeirufungen hinweisen (5 TaP*), aber von einer Art Signatur ‚überschrieben' wurden, die unbekannte Sigillen eines einzelnen, machtvollen Dämons aufweist (10 TaP*).

Für die *Intensitätsbestimmung* (**WdA 172**) ist ein ODEM +10 erforderlich:

- Nicht gelungen: Es gibt keine Spuren von Zauberei. Gelingt der ODEM ohne Aufschlag, so erkennt der Analysierende eine lokale Kraftlinie, die durch den Trolltisch läuft und von diesem aus angezapft werden kann.
- 0-2 ZfP*: Es ist zumindest keine aktive Magie vorhanden, aber vor langer Zeit wurde hier ein Zauber gewirkt.
- 3-6 ZfP*: Dieser Zauber kostete immens viel Astralenergie.
- 7 ZfP* oder mehr: Es handelte sich um die Anrufung eines Dämons.

Eine darauf folgende Strukturanalyse (**WdA 173**) kann durch einen ANALYS +17 (für Gildenmagier, für Zauberer anderer Traditionen bis zu +24) erfolgen, der um die Hälfte der ZfP* eines vorangegangenen ODEM +10 erleichtert ist. Geweihte der Hesinde können sich an einem Blick der Weberin versuchen.

- 0-3 ZfP* bzw. 0-7 LkP*: Es handelte sich um die Beschwörung eines Dämons (Merkmale *Beschwörung* und *Dämonisch*). Die Tradition des Beschwörers ähnelt der Gildenmagie.
- 4-6 ZfP* bzw. 8-13 LkP*: Hier wurde Isyahadin angerufen und permanent auf Dere gebunden.
- 7 ZfP* bzw. 14 LkP* oder mehr: Sein Auftrag war, die Amazonen und alle anderen, die nicht Borbarad dienen wollen, in den Wahnsinn zu treiben.

Borbarads Handschrift

Die Analyse einer Beschwörung, die der Dämonenmeister persönlich vornahm, ist für Zauberkundige ein besonderes Erlebnis. Nutzen Sie einige der folgenden Passagen, um die Analyse zu beschreiben und das Wirken Borbarads greifbar zu machen:

- Die astralen Fäden sind noch heute erkennbar – sie scheinen vom Beschwörer für die Ewigkeit konzipiert worden zu sein.
- Erstaunlich, welche Kunstfertigkeit zu erkennen ist. Mit jedem Blick offenbart sich eine neue Facette des ursprünglichen Zaubers.
- Eine mächtige Komponente tritt immer wieder auf – wie ein Name des Gerufenen. Doch sie ist nur oberflächlich zu erkennen, als wollte der Beschwörer sie nicht preisgeben.
- Eine magische Tradition kann nicht zweifelsfrei erkannt werden. Es ist vielmehr eine Sammlung der besten Komponenten einzelner Traditionen, vereint in diesem Zauber.

Darüber hinaus erhält jeder Analysierende, der wenigstens 1 ZfP* beim ANALYS übrig behält, eine spezielle Erfahrung auf den Zauber INVOCATIO MAIOR. Für je 4 ZfP* gibt es zudem spezielle Erfahrungen auf *Magiekunde,* ANALYS oder INVOCATIO MAIOR.

Ein anderer Weg zur Erkenntnis

In der Nähe des Trolltisches halten sich zwei Gestalten auf, die ebenfalls Interesse an dem Ort haben und sich vor den Helden zu verbergen versuchen.

Borbian von Mendena (*1015 BF, rote Haare, sehr attraktiv, unterwürfiges Auftreten) ist ein glühender Borbaradianer und Jünger Azaril Scharlachkrauts, der auf der Suche nach

Orten ist, an denen Borbarad Großes vollbrachte. Unter ausreichendem Druck wird er alle Erkenntnisse aus dem ODEM +10 beisteuern.
Aus ganz anderer Motivation haust der Schwarzmagier *Iridian Anlesan* (*989 BF, graue zottelige Haare, verfilzt) in einem Unterschlupf aus Ästen und Blättern nahe des Trolltischs. Der ehemals von sich selbst überzeugte Magier aus Brabak versuchte sich an der Analyse und verfiel bei seiner Erkenntnis zunehmend Isyahadins Wahnsinn. Wenn die Helden mit einfachen Worten ihre Lage klarmachen und sich um ihn kümmern (*Heilkunde Seele*-Probe +7), kann er ihnen die Erkenntnisse des ODEM +10 sowie des ANALYS bis 4 ZfP* mitteilen.
Die Analyse des Ortes erleichtert im Finale die Bannung des Dämons. Notieren Sie dazu folgende Punkte:

- +1, wenn die *Magiekunde*-Probe mit 10 TaP* gelungen ist
- zusätzlich +1 bei 3 ZfP* aus dem ODEM +10
- zusätzlich +1 bei 7 ZfP* aus dem ODEM +10
- zusätzlich +1 bei 1 ZfP* aus dem ANALYS +17 (+24) bzw. 1 LkP* aus dem Blick der Weberin
- zusätzlich +1 bei 4 ZfP* aus dem ANALYS +17 (+24) bzw. 8 LkP* aus dem Blick der Weberin
- zusätzlich +2 bei 7 ZfP* aus dem ANALYS +17 (+24) bzw. 14 LkP* aus dem Blick der Weberin

Der Wahre Name Isyahadins

„Hört das Wimmern der Leidenden. Dies ist sein Name."
—Leranion, Noionit im Südheer

Von elementarer Bedeutung ist der Wahre Name des Dämons, der jedoch unter Magiern praktisch unbekannt ist. Hier haben die Amazonen Vorarbeit geleistet, da sie seit Jahren darauf sinnen, den Löwenstein wiederzuerobern. Ihre Suche quer über den Kontinent hatte Erfolg, und kurz nach der Besprechung mit den Helden werden diese und Bernischa zur aranischen Agha *Djamilla saba Feyrika* (*1012 BF, tiefblaue Augen, schneidiges Auftreten, standesbewusst) geladen.
Die junge aranische Offizierin berichtet, dass die Amazonen aus Keshal Rondra sie um Hilfe bei der Suche eines Noioniten baten, welcher einige Zeit im Kloster zu Selem gelebt und Verwirrte betreut hat. Dort soll er alte Schriften über Isyahadin gefunden haben und gilt im Kloster seitdem als profunder Kenner dieses Dämons. Der Noionit mit Namen *Leranion* brach nach Norden auf und wurde seither nicht mehr gesehen.
Weiter berichtet Djamilla, dass eine ihrer Soldatinnen Leranion im Tross gesehen haben will. Suchen die Helden infolgedessen im Tross nach Leranion, treffen sie diesen nach (10 - TaP* aus einer *Gassenwissen*-Probe) Stunden an.

In Borons Armen
Wenn die Helden *Leranion* (*1009 BF, kahles Haupt, tiefe Augenhöhlen, nervöser Blick) um Hilfe bitten, wird dieser auf seine dringlichste Aufgabe hinweisen, das Seelenheil der Mitglieder des Heerzuges. Befragen sie ihn nach dem Namen Isyahadins, weicht er aus und gibt Floskeln von sich (wie das Zitat eingangs). Bei hartnäckigem oder wirklich autoritärem Auftreten willigt er schlussendlich ein, den Helden nach seinem Dienst an den Verwundeten zum Einbruch der Dunkelheit behilflich zu sein.

Die Gegenseite schläft nicht

Sollten die Helden der Spur nicht nachgehen oder bei ihren weiteren Versuchen die Aufmerksamkeit der Mactaleänata oder des Dämons auf sich ziehen, gerät Leranion in Gefahr. Der Sechsgehörnte spürt die Anwesenheit einer vertrauten Seele, kennt der Noionit doch den Namen Isyahadins. Der Dämon flüstert den Mactaleänata ein, dass sie Leranion entführen und ihm als Opfer darbringen sollen.
Die Schwarzamazonen führen des Nachts zwei Kommandotrupps von je fünf Kämpferinnen in den Tross und versuchen den Noioniten in ihre Gewalt zu bringen. Es ist dann Aufgabe der Helden, dies zu verhindern oder ihnen nachzusetzen und Leranion noch vor dem Löwenstein zu befreien.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem kleinen Zelt, in dem der Noionit auf euch wartet, dringt beißender Rauch. Von innen hört ihr ein leises Flüstern und als ihr die Plane bei Seite schlagt, seht ihr ein kleines, qualmendes Feuer brennen. Neben dem Feuer ist eine Liege aufgebaut. Der Noionit kniet mit ausdruckslosem Gesicht daneben.
„Tretet ein im Namen Borons! Wer den Namen, nach dem ihr sucht, ergründen will, muss mich in die Welt der Träume, in die Arme der Heiligen Noiona begleiten."
Damit verstummt er und deutet auf die Liege.

Leranion wartet ab, bis sich ein Held hinlegt, und holt dann einen Becher mit Gewürzwein hervor. Er erklärt, dass der Name des Dämons nicht ungefährlich ist und der Held standhaft im Geiste sein muss. Verlangen Sie eine MU-Probe von dem Helden, der den Namen lernen möchte.
Sobald der Held den Becher austrinkt, wird er von den Rauschkräutern im Wein und im Feuer benommen und beginnt zu träumen. Verfügt ein anderer Held – wie Leranion – über die Sonderfertigkeit *Traumgänger*, kann er den Traum miterleben (ebenso funktioniert der BLICK IN DIE GEDANKEN in der Traumreise-Variante):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das qualmende Feuer weicht dampfenden Urwäldern. Gestalten, die du nicht näher erkennen kannst, hasten zu einem kleinen Dorf. Von überall hörst du ein Zischeln. Und dann siehst du den Nebel, der über dem Dorf liegt. Der es einschließt und der in die Köpfe der Gestalten eindringt. Das Zischeln wird lauter. Es schmerzt in deinem Kopf, denn es klingt immer mehr wie ein Jammern, ein Wehklagen, ein irres Heulen.

Du windest dich vor Schmerzen, hältst dir die Ohren zu. Doch das Heulen ist stärker, wird immer lauter. Eine schrille Kakophonie, unterbrochen vom Zischeln.
Deine Schmerzen werden unerträglich. Als du beinahe ohnmächtig wirst, begreifst du: Heulen und Zischeln sind der Name des Dämons!

Leranion hat in Selem aus alten Schriften über das Wirken echsischer Kristallomanten deren Bekämpfung Isyahadins zumindest teilweise begriffen. Das Erlebnis, welches die Echsen einst hatten, teilt er im Traum mit dem Helden und gibt ihm so den Teil des Wahren Namens preis, den die Echsen erforscht hatten.
Verlangen Sie erneut eine MU-Probe des Träumers sowie eventuell anderer teilhabender Helden, die für Traumgänger um 3 Punkte erleichtert ist:

- Patzer: Es ist sofort eine weitere MU-Probe +5 erforderlich. Misslingt diese ebenfalls, so ist der Wahre Name zu viel für den Geist des Helden. Er erhält bis zur Bannung Isyahadins den Nachteil *Wahnvorstellungen*. Zudem ist er empfänglich für die Einflüsterungen des Dämons: Für diesen Helden wirkt der Schutzkreis im Finale nur mit einem Drittel der üblichen Stärke.
- Misslungen oder unbestätigter Patzer: Der Held kann nur Bruchstücke des Wahren Namens aufnehmen (Qualität 1). Er ist leichter empfänglich für die Einflüsterungen des Dämons, d.h. die Qualität des Schutzkreises ist für diesen Helden im Finale um 2 reduziert.
- Bis maximal +3 gelungen: Der Held erkennt viele Fragmente des Wahren Namens (Qualität 2).
- Bis maximal +7 gelungen: Der Held kennt den Wahren Namen beinahe vollständig (Qualität 3).
- Besser als +7 gelungen: Der Held teilt die Erkenntnis der Echsen (Qualität 4) und kann zudem die Qualität des Schutzkreises um 1 Punkt erhöhen.

Die Macht des Schutzkreises

„Ein Schutzkreis gegen einen Dämon, den man kaum bannen kann? Das ist nicht unmöglich, sondern eine Herausforderung!“
—Selara Moriani, Vize-Spektabilität der Halle der Austreibung

Mit Magistra magna Selara Moriani haben die Helden eine wertvolle Verbündete, die sich sofort daran setzt, den bestehenden Schutzkreis für gehörnte Dämonen zu „verfeinern“, um gegen die Macht Isyahadins bestehen zu können. Falls die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, sich auch anderweitig umzuhören, weist sie die Helden darauf hin, dass der Weisheit letzter Schluss nicht allein in der gildenmagischen Theorie zu finden ist – der Mehrgehörnte wurde schließlich von Borbarad selbst gerufen und folgt diesem Ruf noch immer. Auch Borbarad gab sich nie mit einer Repräsentation zufrieden, sondern suchte stets, das Beste aller Repräsentationen zu kombinieren.
Die Helden können dies auch ignorieren oder aus zeitlichen Gründen diesen Strang nicht verfolgen. Dann müssen sie den Schutzkreis Selaras unmodifiziert verwenden, was die Entschwörung deutlich schwerer macht.

In diesem Abschnitt sollen die Helden an verschiedenen Stellen um Rat fragen und letztlich daraus einen ganz eigenen Schutzkreis erstellen. Dieser erhält einen Qualitätswert, der abhängig davon ist, was die Helden herausfinden und wie sie die Informationen zusammensetzen.
Falls die Helden weitere Quellen anzapfen, die hier nicht aufgeführt sind, sollten diese zwischen –1 und +2 zusätzliche Qualitätspunkte (QP) geben.

Die gildenmagische Basis: Der Schutzkreis Selaras
Die Vize-Spektabilität aus Perricum hat mehrere Tage intensiv an diesem Thema geforscht und den Rat der anderen Weißmagier im Heer eingeholt. Frühestens drei Tage nach der ersten Besprechung ist der Schutzkreis zum Einsatz vorbereitet. Völlig übernächtigt erklärt die Magierin den Helden die Modifikation: das Heptagramm mit Zeichen der Siebenstrahligen Dämonenkrone ist um die Amulashtra-Glyphen I,Y,D und B,B,R für den Dämon und seinen Beschwörer erweitert und trägt Symbole der Zwölfgötter sowie verschiedener Sternzeichen. Selara besteht darauf, am Einsatz beteiligt zu werden und die Entschwörung gemeinsam mit gildenmagischen Helden vorzunehmen. Falls in Ihrer Runde kein passender Magus ist, kann Selara dies auch allein vornehmen.
Der Schutzkreis hat als Basisstärke 7 QP. Die Helden können den Kreis optimieren, wenn sie sich wenigstens sechs Stunden lang damit befassen. Dann darf ein Held eine *Magiekunde*-Probe +5 ablegen (andere können helfen gemäß der Regeln für Zusammenarbeit, **WdS 15**), bei der für je 7 TaP* ein QP addiert werden kann.

Kirchliche Hinweise: Die Geweihten Praios'
Das Südheer wird von zahlreichen Praiosgeweihten unter Führung von *Glenna von Faldahon* begleitet. Nichtmagische, götterfürchtige Helden erhalten bereitwillig Auskunft, wie man sich vor Dämonen schützen kann, und werden in ihrem Ansinnen, einen Mehrgehörnten zu vertreiben, vollumfänglich unterstützt.
Die von den Praioten vorgeschlagene Vorgehensweise – statt eines Schutzkreises eine Sonne mit Bannstaub zeichnen und die *Gurvanischen Choräle* anstimmen – ist zwar grundsätzlich hilfreich (4 QP), neutralisiert aber sämtliche magischen Bemühungen.
Die Helden können die Informationen jedoch selbst harmonisieren: für je sechs Stunden des Versuchs der Harmonisierung sind eine *Götter/Kulte*-Probe +5 und eine *Magiekunde*-Probe +7 erforderlich (Zusammenarbeit möglich). Gelingen beide Proben, so kann für je 8 TaP* (Summe aus beiden Ergebnissen) ein QP addiert werden. Maximal können so 4 QP hinzugefügt werden.

Kirchliche Hinweise: Die Geweihten Borons
Sowohl der Noionit Leranion (Seite 132) als auch die vereinzelten Borongeweihten, die das Heer begleiten, sind eine vielleicht überraschende Informationsquelle. Die Boronis kennen Techniken, um ihren Geist vor Alpträumen und Wahnsinn zu verschließen. Diese können die Helden nutzen, um den Griff Isyahadins nach ihnen zu erschweren.

Dazu müssen sie die Boronis aber zuerst überzeugen, dass sie die Helden unterweisen statt sich um das Seelenheil der Bedürftigen im Heer zu kümmern (*Überzeugen*-Probe +5). Zudem sind die Diener des Raben keine guten Lehrmeister, und die Helden müssen viel Geduld aufbringen, um die Techniken in Meditation und Nachahmung zu erlernen. Es dauert sechs Stunden und eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +6 (auf die Eigenschaften MU/MU/IN), um 1 QP addieren zu können. Dies kann einmalig wiederholt werden, dauert dann aber neun Stunden und eine Probe +9. So können bis zu 2 QP zum bestehenden Schutzkreis hinzugefügt werden.

Seltsame Hinweise: Im Tross des Südheeres

Zwielichtige Helden, die sich beim Umgang mit Weißmagiern und Priestern fehl am Platze fühlen, können im Tross auf vereinzelte Informationen aus anderen Quellen stoßen. Verlangen Sie für die folgenden Begegnungen *Gassenwissen*- und *Menschenkenntnis*-Proben, falls Sie nicht denken, dass es das Schicksal gut mit den Helden meinen sollte.

- Der wirre Prophet *Ismahad* (*990 BF, dürr, Fistelstimme, spricht nur Tulamidya) hat sich den Araniern angeschlossen und predigt vom Ende aller dunklen Magie und jedes Dämons. In seinen Visionen sah er Feuer aus Zedernholz, die einen mächtigen Dämon abschreckten.
- Unter den Huren findet sich *Bridellia* (*1001 BF, blonde Haare, stark geschminkt, verlebte Schönheit), die lange Jahre Geliebte und Assistentin eines Schwarzmagiers war. Bei reichlich Raschtulswaller Rotwein erinnert sie sich an ‚Schutzamulette', die sie ihrem Liebsten aus ihrem blonden Haar flocht. Durch Zeit und Alkohol sind die Erinnerungen getrübt.
- Der halbelfische Feldscher *Valderian* (*1010 BF, weißblondes Haar, amethystfarbene Augen, Bastard eines mitreisenden Ritters) summt ein elfisches Lied, welches seine Mutter ihm beibrachte, um vor dunkler Magie Schutz zu finden. Wissen und Melodie teilt er gerne.
- Ein Opfer Isyahadins ist die Amazone *Rondrika* (*998 BF, schlohweißes Haar, apathisch), die von ihren Schwestern und den Seelenheilern des Zuges betreut wird. Sie gibt keinen Ton von sich, malt aber mit einem Stock seltsame Zeichen in den Boden. Diese können die Helden in ihren Schutzkreis übertragen.

Für all diese Hinweise gilt, dass sie von zweifelhaftem Nutzen sind. Würfeln Sie nach einem solchen Hinweis mit dem W6: Bei 1-2 werden die QP um 1 reduziert, bei 3-4 um 1 erhöht und bei 5-6 um 2 erhöht.

In die Nebel des Dämons

„Halte die Stellung, Aischanka. Die Macht des Dämons verhindert, dass irgendein lächerlicher Befreier die Festung auch nur betreten kann. Daher reichen dir sechs Schwestern, um mit den kläglichen Resten der Eindringlinge fertig zu werden!"
—Königin Nakika Bärenfang zu Kommandantin Aischanka ay Ras Abris, etwa 1035 BF

Sobald sich die Helden dem Löwenstein nähern, fällt ihnen der Nebel auf, der über der gesamten Festung liegt. Egal ob Tag oder Nacht, die Festung ist eingehüllt. Selbst Wind vertreibt den Nebel nicht, sodass auch eine WETTERMEISTERSCHAFT die Situation nicht ändern kann.

Die Burg scheint unbewohnt, außerhalb des Nebels gibt es keine Hinweise auf Verteidiger. Schauen sich die Helden genau um (*Sinnenschärfe*-Proben +10 oder *Fährtensuchen*-Proben +7), so erkennen sie relativ frische Fußspuren von wenigstens einem Dutzend Kämpfern, die von Patrouillen der hier stationierten Mactaleänata herrühren.

Tatsächlich halten sich derzeit rund 80 Mactaleänata auf dem Löwenstein auf, die sich nach dem Tod ihrer Königin *Nakika Bärenfang* (siehe das Abenteuer **Töchter der Rache**) hierher zurückgezogen haben. Ohne die ordnende Hand ihrer Königin agieren sie keineswegs als eine schlagkräftige Einheit agieren, sondern durchforsten in kleinen Gruppen die Burg und die Umgebung.

Damit Isyahadin und die Mactaleänata vom Vorgehen der Helden abgelenkt werden, bietet sich ein Scheinangriff auf die Burg zur Ablenkung an. Falls die Helden nicht von selbst auf diese Idee kommen (nach einer Kriegskunst-Probe +3), schlägt Bernischa dies vor. Sie setzt dafür das Halbbanner Amazonen ein und bekommt weitere Unterstützung in Bannerstärke aus den Reihen der Aranier unter Agha Djamilla saba Feyrika (siehe Seite 132). Die Helden können sich bei Marschall Alrik für weitere Unterstützung stark machen (Überzeugen-Proben und Kriegskunst-Proben, um die Wichtigkeit der Mission herauszustreichen) und so bis zu weitere zwei Banner für die Ablenkung erhalten.

Unterstützung beim Angriff

Falls Sie den Ablenkungsangriff stärker thematisieren wollen oder die Helden von sich aus im Heer nach mehr Unterstützung fragen, können Sie aus der folgenden Liste weitere Gruppen hinzunehmen:

- Prinz *Arlan von Löwenhaupt* tritt mit einer Handvoll Ritter an.
- Die Rondrianer um *Ivrenn Gwaemegil* treten voller Elan gegen die Mactaleänata an, sofern sie nicht sowieso mit in die Burg kommen (siehe unten).
- Haben die Helden Prinz Arlan überzeugt, folgen auch einige Almadaner, um den Ruhm nicht allein den Weidenern zu überlassen.

Die Erkundung der Burg

Noch bevor die Helden in die Burg eindringen, tritt *Ivrenn Gwaemegil von Menzheim* (siehe 29) an sie heran. Sie erklärt, dass die Rückeroberung des ehemaligen Rondratempels von besonderer Bedeutung für sie und die Kirche ist. Ivrenn drängt darauf, die Helden zu begleiten und den Tempel zu befreien.

Zwar ist der Tempel längst entweiht worden, doch konnte sich Xarfais Macht an einem von Isyahadin kontrollierten Ort hier nicht durchsetzen. Somit gibt es noch heute eine Art heilige Reststrahlung. Damit ist er der Ort, an dem die Helden der Macht des Dämons am besten entgegentreten können. Falls die Helden nicht von sich aus daraus kommen (Götter/Kulte-Probe +3), werden Magistra Selara und die

Rondrageweihte Ivrenn ihnen dies raten. Versuchen die Helden den Exorzismus an einem anderen Ort, erschweren Sie sämtliche Proben (siehe Seite 136) um bis zu 12 Punkte.

Nutzen Sie die folgenden Beschreibungen, um die Helden auf den Irrsinn Isyahadins einzustimmen, der sie langsam, aber sicher umgibt. Zudem können Sie immer wieder unverhofft Gruppen von bis zu vier Schwarzamazonen (Kampfwerte siehe Seite 184) auftauchen lassen, die die Helden entweder schnell besiegen (innerhalb von 7 KR, sonst stoßen durch den Kampflärm weitere W3+1 Schwarzamazonen hinzu) oder vor ihnen Deckung suchen müssen (ob des Nebels reichen einfache *Sich Verstecken*-Proben aus).

- Im Nebel erkennen die Helden Gesichter und Eindrücke, die sie an die Heimat erinnern – doch sie sind seltsam verzerrt und zeugen stets von Schrecken und Tod. Lassen Sie die Helden MU-Proben würfeln, bei deren Misslingen ihr Gemüt schwer wird und sie zu zweifeln beginnen, ob sie hier das Richtige tun (MU –2, bis ein anderer Held ihnen Trost aus einer *Heilkunde Seele*-Probe spenden kann, wobei dieser doppelt so viele Punkte als TaP* benötigt, wie dem schwermütigen Held zum Gelingen der MU-Probe fehlten).
- Einem irren Kichern aus dem Nebel folgt ein wütender Schrei, und jemand greift die Helden an. Dabei handelt es sich um einen wahnsinnigen Soldaten, den die Helden vom Heer kennen sollten, und der sich auf eigene Faust zur Erkundung der Amazonenburg entschieden hat. Das Gesicht des Soldaten ist von Wahn verzerrt, und Geifer läuft sein Gesicht herunter. Zu allem Überfluss hat der Schrei eine Patrouille von W3+2 Schwarzamazonen angelockt, die im Nebel nach dem Rechten sehen wollen.
- Ein leises Wispern in der Muttersprache der Helden versucht sie in verschiedene Richtungen zu locken. Verlangen Sie MR-Proben –3, damit die Helden sich dem Drang widersetzen können, den Stimmen zu folgen. Vor ihnen tun sich unvermittelt Abgründe oder Fallgruben auf (*Körperbeherrschungs*-Probe +2 bis +6, um nicht zu stürzen und zwischen 1W6 und 3W6 SP zu erleiden). Kommandos anderer Helden oder Schreie nach einem Sturz können dazu führen, dass Patrouillen der Schwarzamazonen aufmerksam werden.
- Vor den Helden schälen sich plötzlich drei stumme Gestalten aus dem Nebel. Sie tragen Abzeichen der Reichsarmee, die in Mitleidenschaft gezogen wurden. Unter den Rüstungen erkennen die Helden Zombies (**WdZ 227**), die sie sogleich angreifen. Falls die Helden schon länger in der Reichsarmee dienen, können sie ehemalige Weggefährten erkennen, die im Nebel des Löwensteins in den Wahnsinn getrieben und zu untotem Dienst gezwungen wurden.
- Gequälte Schreie und lautes Heulen scheinen von überall her aus dem Nebel zu kommen. Die Helden treten dabei auf loses Mauerwerk, welches beim Bröckeln zu stöhnen scheint – es ist, als würden die Helden durch ihre Taten die Schreie herbeiführen. Verlangen Sie einfache MR-Proben, bei deren Misslingen ein Held vorübergehend den Nachteil *Angst vor Nebel* auf dem Wert erhält, der der Hälfte der zum Bestehen fehlenden Punkte entspricht. Einzelnen Helden bietet sich eine Gasse im Nebel an, der sie bei misslungener MU-Probe erschwert um den Wert des Nachteils *Angst vor Nebel* fluchtartig folgen und so die anderen Helden aus den Augen verlieren.
- Die Festung wird seit rund zwei Jahrzehnten nicht mehr instand gehalten, sodass in Teilen Wehrgänge oder Brücken unvollständig bzw. brüchig sind. Beschreiben Sie Situationen, in denen die Helden über eine schmale, unwirkliche und scheinbar durch Nebel zusammengehaltene Brücke gehen oder von einzelnen Türmen, die wie Ruinen im Nebel wirken und deren Tristesse die Helden am Sinn ihrer Mission zweifeln lässt. Durch die Präsenz Isyahadins wirkt der Löwenstein verloren, als lohne sich der Aufwand einer Eroberung nicht.

Xarfais Burgkapelle

Ein besonderer Ort des Grauens ist die Burgkapelle Xarfais, welche die Mactaleänata eingerichtet haben. In einem Turm der Außenmauer nahe des ehemaligen Rondratempels opfern die Schwarzamazonen ihrem blutrünstigen Herrn, und hier hat Aischanka ay Ras Abris eine besondere Eingreiftruppe untergebracht: Ein knappes Dutzend Schwarzamazonen, die dem Wahn Isyahadins vollends verfallen sind, wurden hier an schweren Eisenketten festgemacht und warten heulend darauf, jeden anzugreifen der ihnen zu nahe kommt.

Sollten die Helden die Burgkapelle erreichen, wird eine Dienerin Aischankas die Wahnsinnigen loslassen und auf die Helden hetzen. Würfeln Sie in diesem Fall zweimal mit dem W6, zunächst zur Charakterisierung der Schwarzamazonen:

- 1: Die Mactaleänata wirkt äußerlich normal, heult aber laut und starrt die Helden wutentbrannt an, als ob sie sie von früher kennen würde. (Folgewurf unmodifiziert)
- 2: Sie hat die Augen geschlossen und scheint zu schlafen. Gelingt einem Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +8, so bemerkt er, dass ihre Augen unter den Liedern hin und her wandern. (Folgewurf +1)
- 3: Die Schwarzamazone brüllt auf und fordert männliche Helden zum Kampf vor den Augen Xarfais. (Folgewurf +2)
- 4: Sie trägt eine schwere Rüstung und einen Rondrakamm mit rissigen Zacken und wirft ihren Kopf hin und her. Geifernd schreit sie die Helden mal an, mal bittet sie um Hilfe (Folgewurf –1)
- 5: Sie ist vollständig nackt und hat sich blutige Wunden mit ihrem gezackten Säbel zugefügt. (Folgewurf +1)
- 6: Die Mactaleänata zerreißt beim Anblick der Helden die schweren Ketten und beginnt damit direkt einen Angriff (Folgewurf +3).

Das Verhalten der Schwarzamazonen nach ihrer Befreiung folgt dem Wahn Isyahadins und ist kaum berechenbar. Verwenden Sie die Werte von Schwarzamazonen (Seite 184) mit untenstehenden Modifikationen:

- 0 bis 1: Die Schwarzamazone greift ihre Kampfgefährtinnen für W20 Aktionen an und geht dann erschöpft zu Boden.
- 2 bis 3: Sie stürzt zunächst auf die Helden zu, verharrt dann aber und beginnt sich selbst zu verletzen.
- 4 bis 5: Sie greift den nächsten männlichen Helden für W6+2 Kampfrunden an (zwei Attacken pro KR, keine Parade, AT im Wahn um 3 erhöht, dafür jeder Angriff als Wuchtschlag +5). Danach fällt sie in eine Art Koma.
- 6 bis 7: Sie greift die nächste Heldin an (zwei Attacken pro KR, keine Parade, AT im Wahn um 5 erhöht, Angriffe als Wuchtschlag +3 bis +7) und kämpft bis zu ihrem Tod.

- 8 bis 9: Die Schwarzamazone greift bereits bedrängte Helden an und kommandiert andere Mactaleänata (deren W6-Wurf im Falle einer 1 oder 2 nochmals würfeln). Ihre AT ist um 7 erhöht, die PA um 3 verringert. Sie kämpft im Wahn Isyahadins über ihren Tod hinaus (bis –10 LeP).

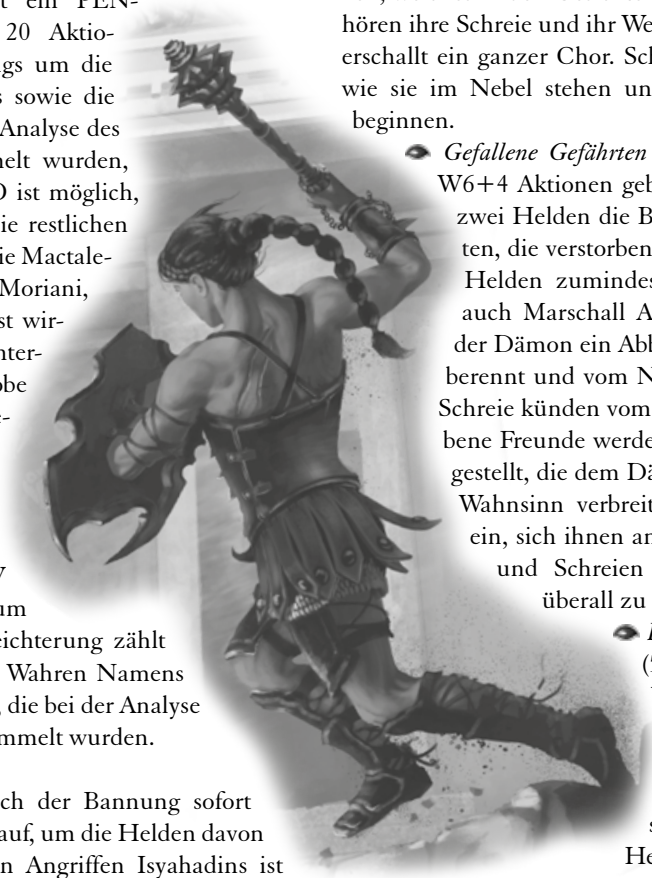
Falls die Helden alle Mactaleänata ausschalten, können sie den Fokus der Burgkapelle, den geschändeten Amazonensäbel der vormaligen Burgkommandantin, bergen. Wenn sie ihn in die Hände der sie begleitenden Rondrageweihten oder eines Spielergeweihte geben und aus der Burgkapelle entfernen, bricht dies die Macht Xarfais.

Die Befreiung des Löwensteins

„Herr des Wahnsinns, höre uns an! Knechte die Amazonen, auf dass sie fortan für dich streiten!“
—Aischanka ay Ras Abris, Rittfrau der Mactaleänata und Kommandantin des Löwensteins

Sobald die Helden den einstigen Rondratempel der Festung erreicht haben, können sie mit der Bannung Isyahadins beginnen. Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten der Bannung:

- Auf magischem Weg ist ein PENTAGRAMMA +21 (Dauer 20 Aktionen) erforderlich, der allerdings um die Qualität des Wahren Namens sowie die Hälfte der Punkte, die bei der Analyse des Beschwörungsortes angesammelt wurden, erleichtert ist. Ein UNITATIO ist möglich, verlängert aber die Zeit, die die restlichen Helden gegen Isyahadin und die Mactaleänata bestehen müssen. Selara Moriani, die entweder den Zauber selbst wirken oder per UNITATIO unterstützen möchte, muss eine Probe gegen 16/16/15 bei ZfW 18 ablegen.
- Geweihte Helden können sich an einem EXORZISMUS (Dauer 15 Aktionen) versuchen. Dieser muss auf Grad V hochgestuft werden und ist um 12 Punkte erschwert. Als Erleichterung zählt sowohl die halbe Qualität des Wahren Namens als auch ein Viertel der Punkte, die bei der Analyse des Beschwörungsortes angesammelt wurden.



Isyahadin bemerkt den Versuch der Bannung sofort und bäumt sich mit aller Kraft auf, um die Helden davon abzuhalten. Bei den folgenden Angriffen Isyahadins ist angegeben, wie viele Aktionen sie den Dämon kosten, um wie viel die MR-Probe des Helden erschwert ist und für wie lange der Held bei Misslingen gebannt ist (Wirkung wie ein PARALYSIS). Die Helden nehmen dabei physisch keinen Schaden und bewegen sich auch nicht – es spielt sich alles in ihrem Geist ab. Fehlen zum Gelingen der Probe mehr als 6 Punkte, erleidet der Held temporär den Nachteil *Einbildungen* (bzw. bekommt einen solchen Nachteil zu *Wahnvorstellungen* aufgestuft). Alle Proben sind in dieser Zeit um 3 Punkte erschwert (kumulativ, falls ein Held mehrfach von Isyahadin verwirrt wird).
Ist der Schutzkreis bereits gezogen, addieren Sie die QP des Schutzkreises auf die MR der Helden, aber beachten Sie mögliche Erleichterungen für den Dämon aus den Träumen der Helden zu seinem Wahren Namen (Seite 132):

- *Nicht von dieser Welt* (2 Aktionen, MR-Probe +2, W6 Aktionen gebannt): Bis zu drei Helden gleichzeitig sehen die Umgebung plötzlich völlig verzerrt. Ein Torbogen wird zu einer Dämonenfratze, Schießscharten zu glühenden Augen und der Schutzkreis um die Exorzisten zu einem Strom aus Lava. Die Anrufungen der Exorzisten und Kommandos anderer Helden werden zu irrem Lachen, aus ihren Mündern tropft Geifer und sie strecken den verzerrt wahrnehmenden Helden ihre mehrere Spann langen, gespaltenen Zungen heraus.
- *Der Tod der Amazonen* (3 Aktionen, MR-Probe +4, 2W6 Aktionen gebannt): Bis zu zwei Helden gleichzeitig erleben vor ihrem inneren Auge das Ende der Amazonen von Burg Löwenstein. Beschreiben Sie die Anspannung der Amazonen, die den Feind erwarten und Wacht halten, und wie plötzlich ein Nebel aufzieht. Die Helden sehen das Entsetzen, welches in den Gesichtern der Amazonen zu sehen ist, hören ihre Schreie und ihr Wehklagen. Erst vereinzelt, dann erschallt ein ganzer Chor. Schließlich sehen sie sich selbst, wie sie im Nebel stehen und vor Entsetzen zu schreien beginnen.
- *Gefallene Gefährten* (3 Aktionen, MR-Probe +5, W6+4 Aktionen gebannt): Isyahadin zeigt bis zu zwei Helden die Bilder von ehemaligen Gefährten, die verstorben sind oder deren Schicksal die Helden zumindest nicht kennen. Dazu zählt auch Marschall Alrik vom Blautann, von dem der Dämon ein Abbild zeigt, das den Löwenstein berennt und vom Nebel umhüllt wird. Qualvolle Schreie künden vom Ende des Marschalls. Verstorbene Freunde werden als Schemen im Nebel dargestellt, die dem Dämon dienen und irre lachend Wahnsinn verbreiten. Sie laden ihre ‚Freunde‘ ein, sich ihnen anzuschließen, und das Lachen und Schreien der vertrauten Stimmen ist überall zu hören.
- *Der wahre Herr des Löwensteins* (5 Aktionen, MR-Probe +9, W20+2 Aktionen gebannt): Der Dämon scheint den Helden von seinem Platz zu reißen und durch den Löwenstein fliegen zu lassen. Der Held durchbricht immer stärker werdenden Nebel, aus dem die Fratzen Tausender Opfer des Dämons auf ihn herabblicken. Ein Banner wahnsinnig gewordener Amazonen entleibt sich vor dem Helden und bietet ihm ihre Säbel an, doch der Held hält einzig auf einen langsam größer werdenden, tiefschwarzen Fleck im Nebel zu. Dies ist das Innerste des Dämons, welches an der Seele des Helden zerrt.

Darüber hinaus befiehlt der Dämon die verbliebenen Mactaleänata zu sich, um die Helden zu töten. Spätestens nach W6+3 Aktionen trifft die Kommandantin Aischanka ay Ras Baris selbst ein versucht sich zu den Exorzisten durchzuschlagen. Sie wird von mehreren Mactaleänata begleitet, deren Anzahl davon abhängt, ob und wie stark die Helden einen Scheinangriff gegen den Löwenstein initiiert haben (zwischen W6 und 3W6+3 Kämpferinnen). Die Kampfwerte der Mactaleänata finden Sie auf Seite 184.
Die Rondrageweihte Ivrenn und ggf. weiterer anwesende Geweihten und Amazonen verwickeln die Mactaleänata sofort in Einzelkämpfe. Dies bindet einen großen Teil der Gefolgsleute Aischankas.

Aischanka ay Ras Abris, Rittsfrau der Mactaleänata
Beschreibung: Aischanka ist eine überaus muskulöse Tulamidin (*1002 BF) mit halblangen braunen Haaren und dunkelbraunen Augen. Sie wirkt eher grobschlächtig und war eine reine Befehlsempfängerin der ehemaligen Königin Nakika Bärenfang. Seit deren Tod ist sie verunsichert und folgt vorsichtig den Einflüsterungen Isyahadins. Ihr auffälligstes Merkmal sind die gewaltigen Striemen eines Zanthiebes auf ihrem Bauch, die sie voller Stolz zeigt – nicht ahnend, dass dies nicht nur das Symbol eines erfolgreichen Kampfes, sondern zugleich ihr Dämonenmal ist.
LeP 42 **RS** 6 **WS** 11
Amazonensäbel und Reiterschild:
INI 14+1W6 **DK** N **AT** 20 **PA** 19 **TP** 1W6+6
GS 6 **MR** 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag
Vorgehen im Kampf: Aischanka versucht den ersten Gegner mit einem *Sturmangriff* zu Boden zu bringen, ehe sie mit kombinierten *Finten* und *Wuchtschlägen* (jeweils +3) auf einen schnellen Sieg aus ist. Ihr Ziel ist der Held, der Isyahadin zu bannen versucht. Andere Helden ignoriert sie bei ihren Angriffen, setzt aber die beiden Schildparaden zur Verteidigung gegen sie ein.

Schlussendlich sollte es den Helden mit vereinten Kräften gelingen, den Dämon zu besiegen und Aischanka zu erschlagen. Die verbliebenen Mactaleänata fliehen, sobald Isyahadin gebannt und die Kommandantin tot sind.

Eine Festung der Amazonen

„Es ist vollbracht!“
—Bernischa Rondriana, Rittmeisterin der Amazonen

Am Ende waren die Helden erfolgreich und können nach zwei Jahrzehnten der Besatzung den Löwenstein zurück in die Hände des Amazonenvolkes geben. Der Zustand der Burg hängt von der Qualität des Schutzkreises ab:
- 12 oder mehr QP: Der Schutzkreis war so brillant, dass die Burg bis auf den Verfall der letzten zwei Jahrzehnte keinen Schaden genommen hat. Bernischa bietet Kriegerinnen die Aufnahme in das Volk der Amazonen an. Ehrenhafte Krieger könnten für Caressia Silberauge als Vater einer Tochter infrage kommen.
- 9-11 QP: Der mächtige Schutzkreis hat die Burg vor dem schlimmsten Schaden bewahrt, doch das Wüten Isyahadins hat einige Freunde und Feinde so in den Wahnsinn getrieben, dass die Festung punktuell zerstört wurde. Es wird etwas länger dauern, bis die Burg einsatzbereit ist, doch Bernischa spricht Kriegerinnen eine Einladung auf den Löwenstein aus, wann immer diese in der Nähe sind.
- 6-8 QP: Die Burg hat deutlich mehr gelitten, da viele Mactaleänata und auch Amazonen zeitweise wahnsinnig wurden. Der Erfolg lässt sich nicht leugnen, doch Bernischas Dank fällt etwas zurückhaltend aus.
- 5 oder weniger QP: Durch den schwachen Schutzkreis ist die Festung weitestgehend zerstört. Es bedarf mehrerer Jahre Arbeit, bis sie den Ansprüchen der Amazonen genügt. Bernischa nickt den Helden zu und dankt in knappen Worten, ehe sie sich um den Aufbau kümmert.

Ergebnisse und der Mühen Lohn

Truppenverluste: bis zu 50 Soldaten durch den Ablenkungsangriff
Truppengewinne: ein Halbbanner Amazonen (die sich bei Shamaham dem Heer anschließen)
Veränderung der Moral: die Moral des Heeres steigt um eine Stufe
300 Abenteuerpunkte, dazu eine **Spezielle Erfahrung** auf *Magiekunde*, und die Helden dürfen einmalig ihre *Magieresistenz* um eine Spalte verbilligt steigern. Haben die Helden die Burgkapelle Xarfais gesäubert, erhalten sie zusätzliche **50 Abenteuerpunkte**.

Durch die Eroberung des Löwensteins gibt es nun wieder drei Festungen in der Hand der Amazonen.

Die neue Herrin des Löwensteins

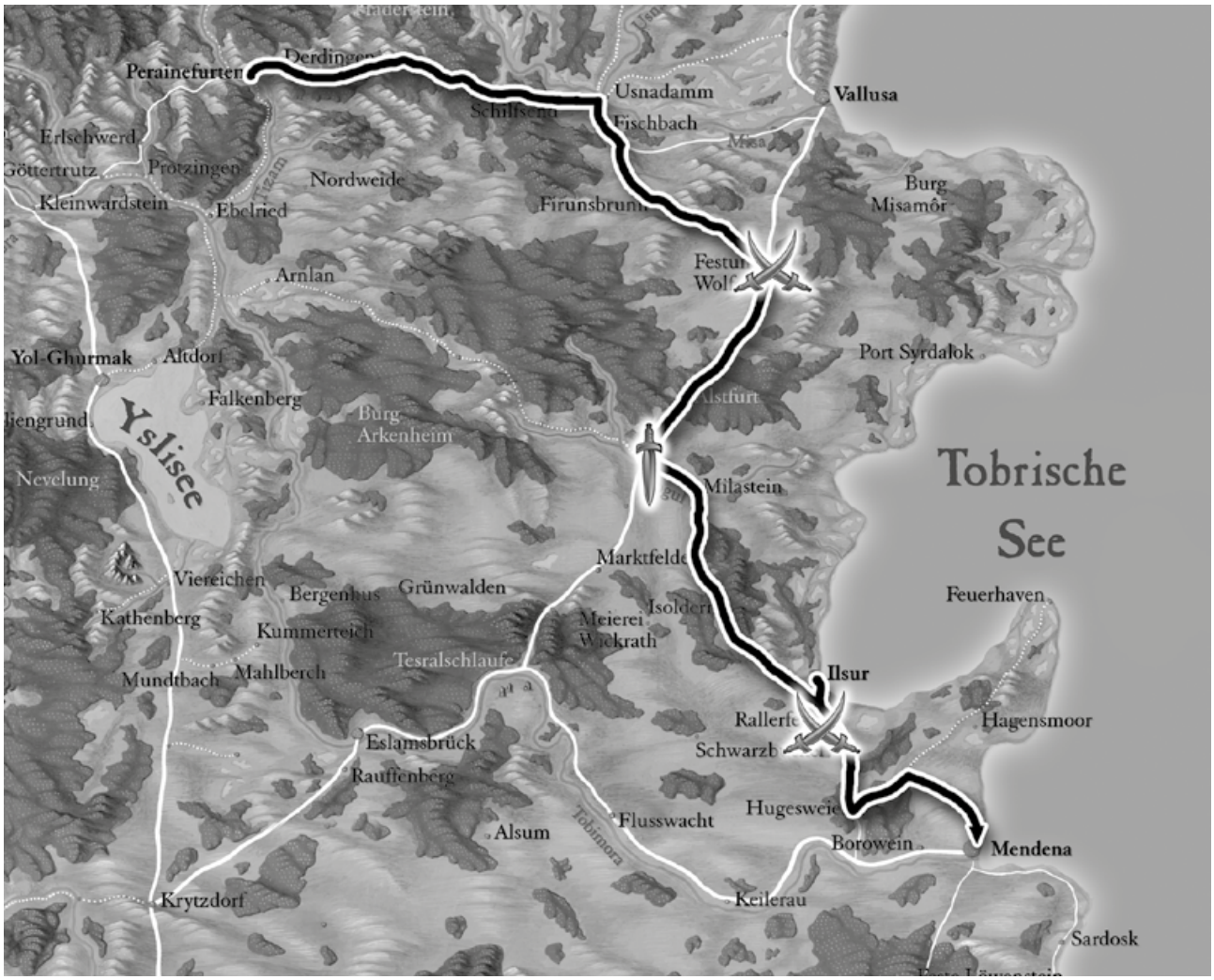
Bis auf Weiteres übernimmt Rittmeisterin Bernischa Rondriana von Schossko das Kommando auf dem Löwenstein. Die bornische Adelstochter schloss sich im jugendlichen Eifer nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden im Jahr 1021 BF dem Volk der Amazonen an und diente sich durch ihre Zielstrebigkeit schnell nach oben. Die charismatische Frau ist zwar gerade bei den Amazonen von Keshal Rondra aufgrund ihrer Herkunft nicht sehr gut gelitten, doch sie konnte die Hochkönigin von ihren Fähigkeiten überzeugen. Als Amazone nahm sie den Zweitnamen Rondriana an und verwendet ihren Namenzusatz „von Schossko“ nicht mehr. Sie ist eine glühende, beinahe fanatische Anhängerin der Hochkönigin und der Herrin Rondra und brennt darauf, das Volk der Amazonen zu stärken. Ob ihrer Vergangenheit ist sie deutlich liberaler gegenüber Nicht-Amazonen und somit trotz allem eine gute Ansprechpartnerin für Heldengruppen.

Kapitel V: Die Fährte von Wolf und Bär

Das fünfte Kapitel verfolgt den Weg des Nordheeres. Herzog Bernfried und Herzogin Walpurga führen ihre Heerhaufen von Perainefurten aus an.
Das Nordheer folgt der Route Perainefurten, Derdingen, Fischbach, Feste Wolfenstein, Alsfurten, Milastein, Isoldern, Rallerfeste, Ilsur, Hugesweier und erreicht über einen beschwerlichen Landweg schließlich Mendena.
Die Heerführer gehen vor allem davon aus, dass sie es mit Aufgeboten Transysiliens zu tun bekommen, zumindest bis der Wolfenstein erreicht ist. Sie rechnen immer wieder mit Flankenangriffen, daher ist das Heer angespannt.
Welche Dämonenknechte sich in den Dogulauen verkrochen haben, ist bisher weitgehend unklar, aber die Tobrier vermuten, dass sich hier versprengte Teile von Soldaten der Fürstkomturei tummeln. Daher senden sie immer wieder auch Späher aus, um die Situation in der unübersichtlichen Region zu erkunden.



Erstes Ziel der Heerführer ist die Befreiung des Wolfensteins, damit man diese Festung des Feindes nicht im Nacken hat und sowohl Boten als auch der Nachschub gesichert ist.



Die Befreiung des Wolfensteins

von Rafael Knop

Ort: Feste Wolfenstein
Auftraggeber: Bernfried von Ehrenstein und Walpurga von Löwenhaupt, oder einer ihrer Stellvertreter wie Kerling von Löwenhaupt oder Tremal von Dunkelstein
Auftrag: Rückeroberung der in Weißtobrien gelegenen Feste Wolfenstein
Zeitliche Einordnung: um den 5. Rahja 1039 BF

„Der Wolfenstein wird nicht fallen, solange ich seine Herrin bin. Sorge du mit deiner Magie für Nahrung und schütze den Aufzug. Meine Kämpferinnen verteidigen mein Land mit ihrem Leben – und darüber hinaus. Niemals werden die weinerlichen Kaiserlichen siegen!“
—Belshira, Mactaleänata und Herrin des Wolfensteins zu ihrem Druiden Erwalan

Der Wolfenstein liegt zwar mitten im befreiten Teil Tobriens, dennoch wird er noch immer vom Feind gehalten. Dies wollen die vereinten Heerscharen Tobriens und Weidens nun ändern und die Burg erobern. Der schwer befestigte, teils in den Berg getriebene Wolfenstein ist in einer offenen Feldschlacht kaum zu bezwingen und wird mit magischer Unterstützung verteidigt.

Je näher das Heer dem Wolfenstein kommt, desto mehr der folgenden Informationen und Gerüchte können Sie einstreuen, um die Helden auf die Schlacht vorzubereiten:
- Ein Bauer berichtet, dass das Dorf Wolfen am Fuße des Burgbergs seit Jahren verlassen ist; die einstigen Bewohner sind vor den brutalen Besatzern geflohen.
- In einer Taverne bedient der Kriegsveteran Herdan, der einst im Kampf um den Wolfenstein sein rechtes Bein ließ. Ängstlich berichtet er von der „dämonischen Furie“ Belshira, einer wilden Kämpferin, die die Truppen der Feste führte.
- Beim Würfelspiel erzählen tobrische Veteranen, dass sie den Wolfenstein für uneinnehmbar halten – nicht einmal aushungern hat bisher Erfolge gezeigt! Die Helden können dabei schon erste Informationen zur Lage in Erfahrung bringen (siehe Abschnitt **Die Situation am Wolfenstein** auf dieser Seite).
- In einer Lagebesprechung erfahren die Helden, dass drei kaiserliche Lager mit geringer Besatzung nahe der Festung stehen – und doch thront der Wolfenstein unter schwarz-roten Bannern uneinnehmbar oberhalb der Lager.
- Je näher der Wolfenstein rückt, desto häufiger träumen naturaffine und intuitive Menschen von der dunklen Macht Agrimoths, die den Wolfenstein umgibt und die von einer verwandten Seele kontrolliert wird – einer, die den rechten Pfad verlassen hat.

Zum Rapport!
Etwa zwei Tage vor Erreichen des Wolfensteins werden die Helden von einem Ritter zu einer geheimen Lagebesprechung gebeten. Passen Sie die anwesenden Meisterpersonen der Erfahrung und dem Ansehen der Helden an: Bei verdienten Recken werden Herzog *Bernfried von Ehrenstein* und Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* selbst das Gespräch führen, andernfalls ist sind es ihre Heermeister wie Schildgraf *Kerling von Löwenhaupt* oder Baron *Tremal von Dunkelstein*. Die Helden werden beauftragt, zum Wolfenstein zu reisen und die Lage zu erkunden. Dabei sollen sie auch die kaiserlichen Heerlager aufsuchen und den geplanten Angriff ankündigen.

Die Situation am Wolfenstein

Die Reise zu den Feldlagern erfolgt ohne Zwischenfälle. Vor Ort herrscht noch der triste Alltagstrott vor, denn bislang gab es keine Erfolge im Kampf um den Wolfenstein. Die Ankündigung der Helden, dass ein großes Heer einen Angriff plant, führt nur zögerlich zur Hoffnung, dass man dieses Mal Erfolg haben könnte.
In den Feldlagern und bei eigener Erkundung können die Helden Folgendes in Erfahrung bringen:
- *Sinnenschärfe*: Die Burg ist in gut 25 Schritt Höhe auf einen steilen Felsen erbaut; ihr viereckiger Bergfried ist das Herz der Anlage und wird von wehrhaften Türmen flankiert.
- ODEM (auf 30 Schritt Entfernung) oder OCULUS: Die Mauern sind von dämonischer Macht verstärkt.
- *Überreden* (der Kaiserlichen): Im Inneren des Felsens gibt es Kavernen, die angeblich von Dämonen erschaffen wurden. Die Kavernen sollen nur vom Bergfried aus erreichbar sein.
- *Überreden* +3 (oder *Sinnenschärfe* +5 bei eigener Erkundung): Die Burg kann derzeit nur über einen Aufzug erreicht werden. Der Aufzug soll „dämonisch verseucht“ sein (bei eigener Erkundung ist dazu ein ODEM erforderlich, der die dämonische Macht Agrimoths offenbart).
- *Überreden*: Herrin der Burg ist eine Mactaleänata mit Namen Belshira, die mit Rondras Widersacher paktiert und eine gewaltige Kämpferin sein soll.
- *Überreden*: Einer der wichtigsten Verbündeten Belshiras ist ein Druide, der einst zu den mächtigsten Tobriens zählte.

Darüber hinaus kursieren auch auf Wichtigtuer zurückgehende Falschinformationen, die Vermutungen als Gewissheit verkaufen, um sich in den Mittelpunkt zu spielen. So soll es nicht nur einen Geheimgang aus der Zeit der Al’Hani geben, es heißt darüber hinaus, die Mauern seien von elementaren Kräften geschützt.

Mit Hexenmacht …
Sobald die Helden erste Informationen gesammelt haben und die Feldlager verlassen, tritt ein mächtiger Verbündeter an sie heran: einige Weidener Hexen sind dem Ruf von *Gwynna der Hex’* gefolgt und wollen die verderbte Macht auf dem Wolfenstein auslöschen, um Walpurgas Ehemann zu seinem Land zu verhelfen. Sie werden von der Verschwiegenen Schwester *Osme* (knapp 50 Sommer, blauschwarzes Haare, dürr, krumme Schultern Vertrautentier Eule) aus dem Zirkel der Bocksberg-Hexen und der von Gwynna direkt

beauftragten *Alwinja* (25 Sommer, lange blonde Haare, spöttisches Lächeln, Vertrautentier Kröte) angeführt.
Die Seherin Osme hat in ihren Träumen die Helden und ihren Auftrag gesehen. Dabei stellt sie fest, dass sie treue Diener Walpurgas sind und dieselben Ziele verfolgen. Zum Austausch von Erkenntnissen treten sie zunächst an die Helden heran.
In den nächsten Tagen versammeln sich fast ein Dutzend Hexen rund um den Wolfenstein. Osme und Alwinja halten Kontakt zu den Helden.
Stellen Sie sicher, dass die Hexen nicht als Handlanger der Helden dienen. Die meisten Hexen verfolgen ganz eigene Ziele. Nutzen Sie aus der folgenden Aufzählung einige Punkte, um die Verschiedenheit der Hexen darzustellen und sie von den regulären Truppenteilen zu unterscheiden.
Die Informationen können die Helden mittels *Menschenkenntnis*-Proben gewinnen; in Klammern ist jeweils der Modifikator der Probe angegeben.

- Alwinja sieht sich durch den direkten Auftrag Gwynnas als wichtige Vertraute der Oberhexe des mächtigen Blautann-Zirkels (+3) und gibt sich kaum mit Befehlsempfängern ab. Gildenmagier oder besonders götterfürchtige Helden werden praktisch keinen Zugang zu ihr bekommen. Ihr oberstes Ziel ist es, Gwynna nicht zu enttäuschen und den Druiden auf dem Wolfenstein zu töten (+5).
- Osme ist mit einer Handvoll Bocksberg-Hexen nur deshalb Gwynnas Ruf gefolgt, weil sie den Ruhm des Sieges und den Dank der Herzogin nicht allein dem großen Blautann-Zirkel gönnt (+6). Sie versucht, ihren Zirkel in ein gutes Licht zu rücken, und kann von den Helden mit etwas Überzeugungsarbeit für besonders schwierige Missionen gewonnen werden (+10).
- Die meisten Hexen wollen den Druiden töten und den Einfluss Agrimoths auf den Wolfenstein brechen (+2). Diese Ziele stellen sie über jeden Schlachtplan (+7).
- Einige Hexen – unter anderem die junge *Javanna* (20 Sommer, blonder Pferdeschwanz, violette Augen, sehr attraktiv, Vertrautentier Rabe) aus dem Blautann-Zirkel – erhoffen sich, Geheimnisse in den Tiefen des Wolfensteins zu finden (+6). Sie sind weniger am Kampf interessiert, sondern wollen die Burg erforschen, sodass sie als Kundschafterinnen oder Helferinnen für die Helden dienen können.
- Es ist ebenso möglich, dass sich unter den Hexen eine Verräterin befindet, die zu Belshira oder Erwalan überlaufen will. Um für ihre neuen Herren besonders wichtig zu sein, wird sie versuchen, von den Helden möglichst viele Informationen zu erhalten und kann dabei enttarnt werden (+12).

Falls Sie den Helden weitere Informationen mitgeben wollen, kann dies ebenso durch die Hexen erfolgen.

… und Druidenwirken
Sofern unter den Helden ein aufmerksamer Beobachter ist, bemerkt dieser bei einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe +7, dass in der Nähe der Feldlager weitere heimliche Späher auf der Lauer liegen: tobrische Druiden beobachten argwöhnisch das Treiben ihres gefallenen Bruders *Erwalan Ebering*, der auf dem Wolfenstein sein Unwesen treibt. Ist in Ihrer Runde ein Naturzauberer, so kann dieser ohne Probe die Druiden bemerken. Fallen die Druiden keinem Helden auf, werden die Hexen sie darauf aufmerksam machen, dass es eine potenziell verbündete Fraktion gibt.
Um weitere Erkenntnisse zu erlangen, bietet sich ein Treffen mit den Druiden an. Wenn die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, gönnen Sie ihnen *Kriegskunst*- oder KL-Proben, um den Vorteil eines Bündnisses mit den Druiden zu erkennen: gemeinsam ist man vermutlich stark genug, um einen Weg in die Burg zu finden.
Anführer der Druiden ist der wortkarge *Silghardt* (40 Sommer, verfilzter grauer Bart, schaut hektisch von links nach rechts), welcher erst durch eine *Überreden*-Probe +7 mit Argumenten wie der Aussicht auf das Ende der Dämonenherrschaft und dem vergleichsweise geringen Einsatz der Druiden überzeugt werden muss.
Er kann folgende Informationen zum Überläufer *Erwalan Ebering* beisteuern:

- Erwalan war einst ein Vertrauter der obersten Druidin Tobriens, *Xindra von Sumus Kate*.
- Er wandte sich kurz nach Borbarads Rückkehr von Xindra ab und diente sich einer Borbaradianerin an (*Sagen/Legenden*-Probe +12: die Borbaradianerin war *Saya di Zeforika*).
- Er hat offenbar eine Schwäche für starke Frauen, denn nun ist er der dunklen Amazone Belshira verfallen und dient ihr mit all seinen Mitteln.
- Die Macht des Erzdämons Agrimoth ist besonders stark im Wolfenstein. Silghardt geht davon aus, dass Erwalan einen Pakt mit Agrimoth eingegangen ist.

Silghardt wird sich den Helden mit bis zu weiteren zehn tobrischen Druiden anschließen. Die genaue Anzahl hängt davon ab, wie überzeugend die Helden waren. Die Druiden sind nicht alle vor Ort, sondern treffen in den nächsten Tagen ein.

Neue Verbündete, neue Probleme?

Die neuen Verbündeten sind nicht nur ein Segen, sondern führen auch zu Problemen. Kirchliche Instanzen wie die Rondrageweihten werden sich nicht über Naturzauberer an ihrer Seite oder gar als Berater freuen. Obwohl Walpurga die Hexen akzeptiert, sind nicht alle Ritter von den Verbündeten angetan.
Wenn Sie es den Helden schwer machen wollen, können die Druiden auch eine Forderung stellen, um überhaupt am Angriff teilzunehmen. Dies mag die Zusage Herzog Bernfrieds sein, heilige Stätten der Druiden in Zukunft zu meiden, oder sie fordern die Besorgung eines seltenen Artefakts. Es liegt an Ihnen, lieber Meister, inwieweit Sie die entstehenden Konflikte thematisieren wollen.

Der Plan zum Angriff
Zurück beim Heer werden die Helden zu einer Lagebesprechung hinzugezogen, die von Walpurga und Bernfried geleitet wird. Das bisherige Problem beim Angriff auf den Wolfenstein war stets der einzig mögliche Zugang über den Aufzug, welcher zudem als gefährlich eingestuft wurde.
Lassen Sie die Helden an der Planung des Angriffs teilhaben, der ohne konstruktive Vorschläge von ihnen wie folgt aussieht: Ein Teil der Druiden ruft Erzdschinne herbei, die

eine Brücke über die Mauern in die Burg erschaffen, sodass die Ritter und Grünröcke in die Burg stürmen können. Die restlichen Hexen und Druiden unterstützen im Kampf, während eine kleine Einsatztruppe – idealerweise die Helden – parallel dazu über den Aufzug oder an den Mauern entlang in die Burg eindringt, den Feinden in den Rücken fällt und für Verwirrung sorgt.
Gewähren Sie den Helden *Magiekunde-* oder *Kriegskunst*-Proben, um noch den einen oder anderen Zauberkundigen in der Reserve zu halten, falls es zu einem magischen Gegenangriff Erwalans kommen sollte!

Einsatz magischer Ressourcen

Um den gewünschten Dschinneneinsatz zu ermöglichen, führen fünf Druiden gemeinsam einen DSCHINNENRUF (mehrere Dschinne, Dienst *Elementare Manifestation*) durch. Die restlichen Zauberkundigen können von den Helden zum Beispiel wie folgt eingesetzt werden:

- In vorderster Front können Hexen mittels eines HEXENKNOTEN die Linien der menschlichen Verteidiger der Burg stören.
- Helden können von den Hexen mit KRÖTENSPRUNG oder SPINNENLAUF unterstützt werden, was ihnen geheimes Eindringen in die Burg deutlich erleichtert. Damit könnte auch eine zweite Einsatztruppe gebildet werden, die auf anderem Weg den Burgberg erklimmt.
- Um Dämonen des Feindes abzuwehren, ist ein PENTAGRAMMA der Hexen oder Druiden die beste Wahl.
- Wichtige Einzelpersonen wie auch die Helden können vor dem Kampf mit ARMATRUTZ, ATTRIBUTO oder PSYCHOSTABILIS gestärkt werden.
- Die Druiden können mit einem ZORN DER ELEMENTE Feuer oder Dornenranken unter die Feinde werfen. Wenn Sie es spektakulär mögen, können Sie einem oder zwei Druiden auch die Kenntnis des IGNISPHAERO FEUERBALL zugestehen.
- Schließlich beherrschen alle Naturzauberer den UNITATIO, der die oben beschriebenen Zauber in ihrer Wirkung verstärkt.

Der Sturm auf die Festung

„Sollen sie nur kommen. Ihr Heer wird nicht einmal die Mauern erreichen, und die wenigen, die bei uns anlangen, werden ein feierliches Blutopfer abgeben!“
—Belshira, Mactaleänata und Herrin des Wolfensteins

Sobald der Plan ausgereift ist, erkunden einige Hexen die Lage aus der Luft. Die Verteidiger reagieren darauf mit Bogenschüssen, sodass die Hexen nur oberflächliche Informationen über das Burginnere liefern können. Mit diesem Wissen können die Druiden jedoch Dschinne beauftragen, eine Brücke über die Mauern zu bauen. Dies dauert mehr als eine Stunde, während der das Heer aufmarschiert und Druiden wie Dschinne vor Angriffen aus der Burg geschützt werden müssen. Sobald Belshira den Plan durchschaut, schickt sie Söldner und Daimonide durch den Aufzug nach unten, während Erwalan einen Azzitai (**WdZ 209**) beschwört, der die Dschinne aufhalten soll. Danach zieht der Druide sich zurück und füllt seine arkanen Kräfte mit Zaubertränken wieder auf.
Während die Söldner und Daimoniden von den Rittern aufgehalten werden, sind gegen den Azzitai die vereinten Kräfte von Helden und Hexen gefordert. Sobald die Brücke steht, greift das Heer den Wolfenstein an.

In die Schlacht!
Ritterliche Helden folgen möglicherweise dem Hauptheer über die Brücke. Auf dem Weg zu den Mauern werden sie von Pfeilsalven eingedeckt (je Held drei Würfe auf W20; bei 18-20 Treffer mit 1W+4 TP). Über die Brücke kommen ihnen die Verteidiger entgegen: Menschen im Wahn Belhalhars und daimonide Kreaturen, die für ihre Herrin Belshira lieber sterben als zu versagen.
Parallel dazu werden die menschlichen Schützen weiterhin mit Pfeilen und Bolzen schießen – egal, ob sie Freund oder Feind treffen.

Menschlicher Söldner im Wahn Belhalhars
Beschreibung: Abgebrühte Männer und Frauen, deren einziger Lebenssinn Blutvergießen und Töten ist. Sie tragen meist Kettenhemd und Streitkolben oder Schwert mit Schild, fürchten und lieben ihre Herrin zugleich. Vereinzelte Elitekämpfer oder Offiziere haben bessere Werte (in Klammern).
LeP 34 (37) **RS** 4 **WS** 7 (9)
Streitkolben oder Schwert mit Schild: **INI** 9+1W6 (13+1W6) **DK** N **AT** 14 (17) **PA** 15 (18) **TP** 1W6+5 (1W6+6)
Kurzbogen oder Leichte Armbrust: **INI** 9+1W6 **FK** 19 (23) **TP** 1W6+4 bzw. 1W6+6
GS 5 **MR** 5 (7)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I, Sturmangriff, Wuchtschlag (zusätzlich Kampfreflexe, Schildkampf II)

Agrimoth-Daimonid
Beschreibung: Zahlreiche der unglücklichen Bewohner der Festung sind durch den täglichen Einfluss Agrimoths, insbesondere durch die mit dämonischer Macht gewonnene Nahrung, dem Erzdämon immer nähergekommen, bis auch ihre Körper Veränderungen zeigten: die Haut ist stellenweise zu Stein geworden oder wirkt verrußt, dicke, tiefblaue Adern ziehen sich über das Gesicht. Suchen Sie sich aus der Liste ein bis zwei passende Besonderheiten aus, damit nicht jeder Daimonid gleich ist.
Im Kampf gegen diese Daimoniden ist eine MU-Probe +2 erforderlich *(Schreckgestalt)*.
LeP 30 **RS** 3 **WS** 7
Streitkolben oder Axt: **INI** 10+1W6 **DK** N **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+5
GS 4 **MR** 8
Besonderheiten: Erzhaut (RS +3, WS +1), Lebenskraft (LeP +8), Schnell (INI +5, GS +3), Stark (LeP +2, TP +2), Feueraura (1 SP je KR in DK H oder N), Dämonenwaffe (Zweihandwaffe mit AT +2 und TP +1W6)
Alle Daimoniden verfügen zudem über die Sonderfertigkeit *Wuchtschlag*.

Um den Kampf abwechslungsreicher zu gestalten und von den Helden schnelle Entscheidungen einzufordern, können Sie folgende Szenen einflechten:

- In der Nähe der Helden kämpft ein ihnen im Verlauf des Abenteuers vertraut gewordener Recke und droht ob einer feindlichen Übermacht zu Boden zu gehen.
- Eine Hexe zieht sich ein Stück aus dem Kampf zurück, um ein PANDAEMONIUM zu wirken und damit die Reihen der Feinde zu schwächen – gerade dort, wo Weidener Ritter oder gar Rondrianer kämpfen. Durch die Macht Agrimoths misslingt der Zauber spektakulär, und dämonische Feuermäuler und Stahlklingen entstehen in dem Bereich, die sogleich die überraschte Hexe vernichten.
- Unterhalb der Dschinnenbrücke sind mehrere Feinde durch Agrimoths Macht aus dem Fels gekommen und formieren sich um einen besonders großen, erzenen Agrimoth-Daimoniden (RS +5, LeP +14, TP +3). Sie bedrohen eine Flanke des Heeres und versuchen, die Brücke zu beschädigen, wenn die Helden nicht handeln.

Spätestens wenn die Helden auf anderem Weg die Burg erreicht haben (siehe nächsten Abschnitt), endet dieser Abschnitt, und die Soldaten liefern sich letzte Gefechte mit den Verteidigern, während sich die Helden um die Mactaleänata kümmern.

In den Rücken des Feindes

Eine besonders wichtige Aufgabe kommt den Helden zu, die nicht am Frontalangriff teilnehmen, sondern sich auf anderem Weg in die Burg begeben – durch den Aufzug oder mit magischer Hilfe den Burgberg hinauf. Fliegende Helden (und Hexen) kommen zwar einfach in die Burg, sind aber auch gut für die Verteidiger zu erkennen.

Wenn die Helden den Berg erklettern wollen, verlangen Sie drei *Klettern*- oder *Körperbeherrschungs*-Proben +5 bis +15. Sind die Helden zudem auf Heimlichkeit bedacht, sollten sie *Schleichen*- und *Sich Verstecken*-Proben mit Aufschlägen von +3 bis +10 ablegen. Sobald die Helden bemerkt werden, kümmern sich W6 menschliche Söldner und W3+1 Daimonide um die lästigen Eindringlinge. Zuerst wird man ihnen Steine entgegenwerfen, um sie zum Absturz zu bringen, ehe man von der Mauer aus mit Hellebarden oder Piken die Helden auf Distanz hält und zu verwunden versucht.

Entscheiden sich die Helden, den Weg über den Aufzug zu nehmen, werden sie mit der dämonischen Macht Agrimoths konfrontiert. Der Aufzug liegt im Inneren des Berges, und sein Schacht ist mit armdicken, dämonischen Ranken durchsetzt. Die Wände wirken teilweise brüchig und löchrig.

Um bis nach oben zu gelangen, müssen die Helden den Aufzug an einer Seilwinde hochziehen. Dazu müssen sie 500 Punkte aus KK-Proben ansammeln, wobei maximal je Kampfrunde vier Helden eine Probe ablegen dürfen. Würfeln Sie alle zehn Kampfrunden, in denen sich die Helden aufwärts bewegen, mit W6 oder suchen Sie sich ein Ereignis aus:

- **1**: W6+1 Wurzeln schlängeln sich blitzschnell aus der Wand und greifen die Helden an (**LeP** 12, **RS** 3, **AT** 15, **TP** 1W+3, keine Parade).
- **2**: Der Aufzug passiert mehrere Löcher in der Wand, aus denen plötzlich Rauch quillt und dämonisches Feuer schießt. Jeder Held, dem keine *Ausweichen*-Probe +2 gelingt, muss 3W6 TP (mit Sekundärschäden wie bei IGNIFAXIUS) hinnehmen.
- **3**: Die Wände zittern leicht, und es bilden sich Risse und Kanten, an denen sich der Aufzug verhakt. Um weiterzukommen, müssen die Helden insgesamt 20 TaP* aus Proben auf *Bergbau* oder *Steinmetz* (alternativ *Holzbearbeitung* +5) schaffen. Jede Kampfrunde ist eine Probe erlaubt, maximal vier Helden können Proben ablegen. Würfeln Sie alle drei Kampfrunden ein weiteres Ereignis aus (und ignorieren Sie dabei eine gewürfelte 3).
- **4**: Der Aufzug passiert eine Stelle, an der die Luft niederhöllisch verpestet ist (Wirkung wie der Zauber TLALUCS ODEM mit 8 ZfP*).
- **5**: Aufzug und Schacht erzittern und es wird glühend heiß, als sich von oben eine Taifelel (**WdZ 221**) den Weg direkt zum Aufzug bahnt. Die eingehörnte Dienerin Agrimoths attackiert Helden und Aufzug mit ihren Feuerpranken und versucht, ihr überlegene Heldengruppen mitsamt dem Aufzug abstürzen zu lassen. Dieses Ereignis kann nur einmal vorkommen; werten Sie den Wurf im Wiederholungsfall wie eine 6.
- **6**: Nichts geschieht.

Haben die Helden die Burg bzw. den Bergfried erreicht, können sie für Ablenkung sorgen und die Feinde von hinten angreifen. Gelingt ihnen eine *Kriegskunst*-Probe +5, so können sie besonders lohnende Ziele erkennen, wie z.B. einen Hauptmann, der die Verteidigung koordiniert, oder den Anführer der Bogenschützen, die dem Heer zusetzen.

Jeder Held, dem bei der Aktion eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 gelingt, kann eine Schwarze Amazone sehen, die Befehle erteilt und sich dann in das Innere des Bergfrieds zurückzieht. Belshira, die Herrin des Wolfensteins, hat erkannt, dass sie die Schlacht nicht gewinnen kann, und will nun möglichst viele Feinde mit in den Tod nehmen. Dazu sucht sie die Katakomben auf, um sie zum Einsturz bringen zu lassen. Dabei wird sie von einem halben Dutzend Kämpferinnen begleitet.

Das Ende des Druiden

Den Hexen und Druiden geht es weniger um die Feste Wolfenstein als um das dämonische Verderben, welches vom gefallenen Druiden Erwalan Ebering ausgeht. Daher halten sie während des Kampfes Ausschau, ob sie den Verfluchten erkennen. Etwa zeitgleich zum Erstürmen des Tores offenbart sich Erwalan, der noch über enorme magische Macht verfügt. Er weiß, dass dies sein letzter Kampf ist.

Falls Sie Naturzauberer in Ihrer Runde haben, nehmen die Hexen oder Druiden diese zur Unterstützung mit. Aber auch andere Helden können bemerken, wie zahlreiche Hexen plötzlich zu den Zinnen des Bergfrieds fliegen und die Druiden ihre letzte Kraft in Fernzauber wie ZORN DER ELEMENTE legen und auf die Spitze des Bergfrieds zielen.

Dort oben führt Erwalan seine letzte Beschwörung aus: Mit einem verkürzten INVOCATIO MAIOR ruft er einen weiteren Azzitai (**WdZ 209**) herbei, der sich auf die Hexen stürzen soll (Dienst *Kampf* für drei Gegner). Vier Agrimoth-Daimonide schützen dabei ihren Meister mit ihrem Leben, wäh-

rend die auf der Plattform landenden Hexen sich gleich an einem PENTAGRAMMA versuchen. Nach der Beschwörung wehrt sich Erwalan mittels HALLUZINATION oder ZORN DER ELEMENTE und seinem aus Agrimoths Unmetallen geschmiedeten Dolch. Sobald er eine Möglichkeit sieht, beginnt er eine *Druidenrache*. Ob er damit Erfolg hat, hängt sicherlich von antimagischen Vorbereitungen der Helden ab.

Erwalan Ebering, der gefallene Druide

Beschreibung: Ein etwas gedrungener Mann Mitte 40 mit blondem halblangem Haar und feuerroten Augen, die zu brennen scheinen (sein Dämonenmal). Narben durchziehen sein Gesicht, und seine Stimme ist sehr heiser.

LeP 32 **AsP** 58* **RS** 1 **WS** 7

Dämonischer Langdolch:

INI 12+1W6 **DK** H **AT** 14 **PA** 15 **TP** 1W6+3**

GS 7 **MR** 12 / 19 (mit *Eiserner Wille*)

Sonderfertigkeiten und Rituale (Auswahl): Aufmerksamkeit, Eiserner Wille II, Konzentrationsstärke, Meisterliche Zauberkontrolle I, Zauberkontrolle, Zauberroutine; Druidenrache

Paktgeschenke: Herrschaft über Niedere und Gehörnte Dämonen (**WdZ** 242), Wahre Namen (**WdZ** 243, z.B. von Azzitai)

Zauberfertigkeiten (Auswahl): Armatrutz 11, Böser Blick 15, Halluzination 17, Invocatio maior 18, Zorn der Elemente 15

* Nach dem INVOCATIO beträgt Erwalans Astralenergie nur noch 18; er führt aber einen Astraltrank der Qualität D mit sich, der ihm sofort 3W6+6 AsP wiedergibt.

** Wer durch einen Treffer mit dem Dolch aus Unmetall Schaden erleidet, verliert weitere W3 LeP und 1 Punkt KO, der sich am nächsten Tag regeneriert. Der RS von metallenen Rüstungen wird – unabhängig davon, ob Schaden entsteht oder nicht – nach einem Treffer um 1 reduziert.

In die Tiefen des Wolfensteins

„Ich habe nicht verloren. Ich kann nicht verlieren. Sie werden alle mit mir sterben, dem blutroten Schlächter als Opfer dargebracht!“

—Belshira, Mactaleänata und Herrin des Wolfensteins

Die Feste Wolfenstein ist gestürmt und der Druide Erwalan tot (allein muss hier offen bleiben, was aus seiner DRUIDENRACHE geworden ist). Doch noch ist der Sieg nicht vollkommen, denn die grausame Herrin der Burg ist in die Katakomben geflohen, wie die Helden vermutlich selbst gesehen haben. Wenn sie ihr nicht von allein sogleich nachsetzen wollen, werden sie von der Hexe Osme darum gebeten. Die Seherin ahnt, dass Belshira aus den Katakomben heraus einen dämonischen Vergeltungsschlag plant.

Die Katakomben unter dem Bergfried

Belshira hat sich mit einem halben Dutzend loyaler Kämpferinnen zurückgezogen, um ihrem finsteren Herrn trotz der verlorenen Schlacht viele Opfer darzubringen. Sie ahnt, dass die von der dämonischen Macht Agrimoths erbauten Gänge mit dem Tod des Druiden und dem Verschwinden der Dämonen instabil werden und will diese endgültig zum Einsturz bringen, im Moment des vermeintlichen Triumphs ihrer Feinde.

Auf der Suche nach der Burgherrin müssen die Helden die dämonisch durchwirkten Gänge passieren und sich dabei mit Belshiras Gefolgsleuten auseinandersetzen. Gestalten Sie die Jagd durch die Kavernen so lang, wie es Ihrer Runde Spaß macht, und fordern Sie den Helden ruhig einiges an Kampfkraft und Geschicklichkeit ab. Falls Ihre Gruppe Unterstützung durch weitere Soldaten einfordert, wird man ihnen diese gewähren (auch wenn ein Großteil der Männer und Frauen verletzt ist). Dezimieren Sie die Anzahl der Begleiter sukzessive, denn der Sieg über Belshira ist Aufgabe der Helden!

Der Burgberg erzittert

Streuen Sie bereits beim Weg nach unten immer wieder Beschreibungen dazu ein, dass die Stabilität der Katakomben abnimmt. Von der Decke rieseln Steine, Stalaktiten brechen ab; bisweilen zittert der Boden wie bei einem leichten Erdstoß.

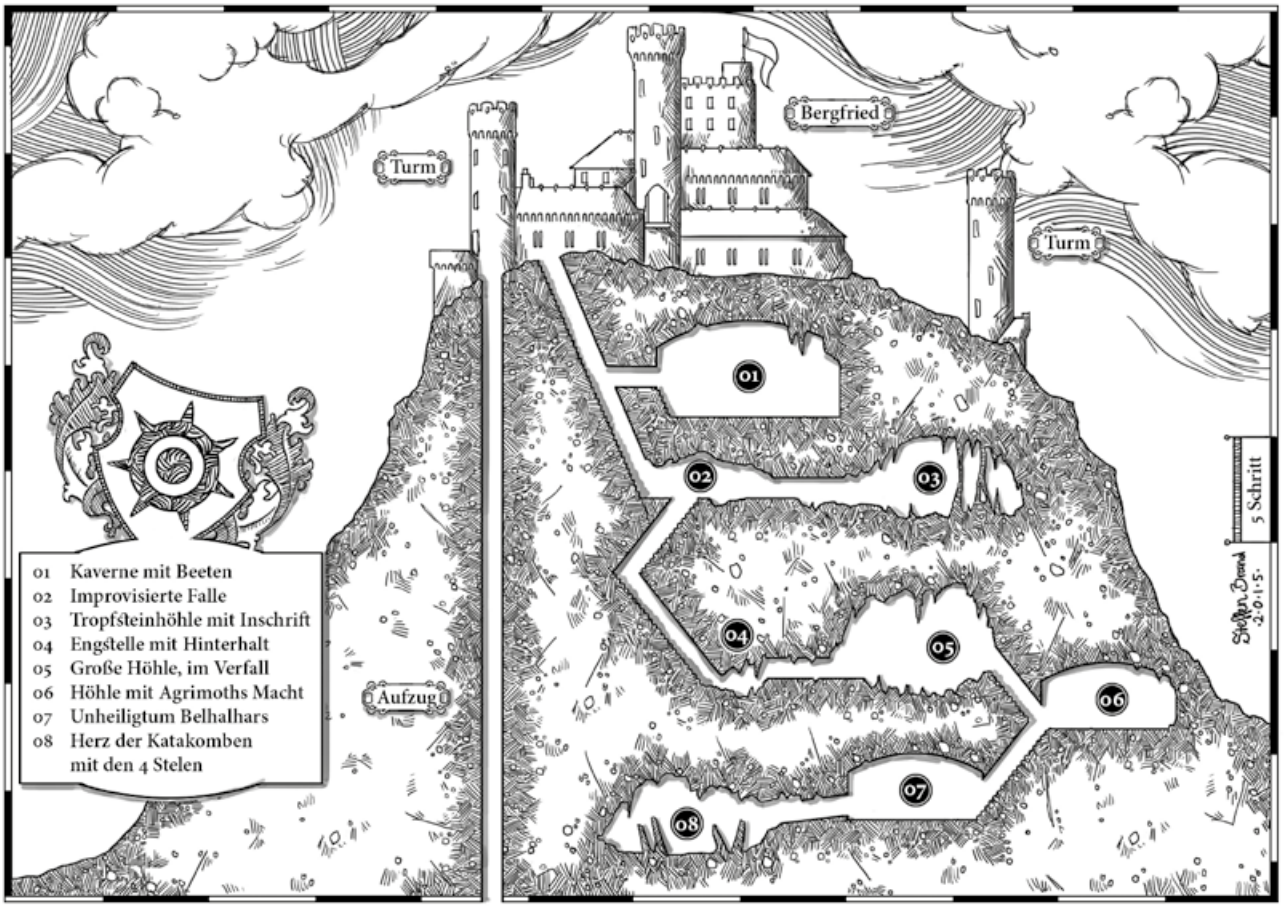
Die Macht Agrimoths ist durch den Tod Erwalans gebrochen, und die Helden sollten so die Möglichkeit haben, im Finale die Konsequenzen der Aktionen Belshiras zu erahnen.

Sie können die folgenden Kavernen des Wolfensteins beliebig verändern. Grundsätzlich sind die Gänge und kleinen Kavernen unter dem Bergfried von Dämonen aus Agrimoths Gefolge geformt worden. Sie sind nicht gerade und eben, sondern voll tückischer Stellen. Verlangen Sie hin und wieder *Körperbeherrschungs*-Proben mit Aufschlägen bis zu 5. Misslingt eine solche Probe, verletzt sich der Held an scharfen, dolchartigen Kanten oder bricht mit dem Fuß durch den Boden in ein kleines Becken mit dämonischem Feuer. Dabei erleidet der Held zwischen 1W6 und 2W6 SP.

1: Die Nahrungsquellen des Wolfensteins. Eine gewaltige Kaverne mit großen Beeten, deren Pflanzen an Kartoffeln und Pilze erinnern. Die mit der Macht Agrimoths geschaffenen Beete bringen jedoch nur dämonisch vergiftete Nahrung hervor, die die Bewohner der Anlage abstumpfen und die Götter vergessen ließ. In der Kaverne sind zwei verbliebene Agrimoth-Daimonide bei der Arbeit, die sich den Helden entgegenstellen.

2: Eine Falle. Bei ihrem Rückzug haben die Kämpferinnen Belshiras eine Grube, in der dämonische Ranken wuchern, notdürftig mit Brettern und Steinplatten überdeckt. Aufmerksamen Helden (*Sinnenschärfe* +2 oder *Gefahreninstinkt* –5) fällt dies ohne Weiteres auf. Rennen die Helden aber kopflos Belshira hinterher, brechen sie ein (*Körperbeherrschungs*-Probe +5, um sich auf den Steinen zu halten). Die Ranken greifen nach einem so eingebrochenen Helden und fügen ihm jede Kampfrunde 1 SP zu.

3: Ein Ort magischer Macht. Eine kleine Tropfsteinhöhle birgt Malereien und Inschriften aus vergangener Zeit, die zumeist verblichen sind und keinen Sinn zu ergeben scheinen. Helden mit der Gabe *Magiegespür* fällt auf, dass der Ort von Zauberei durchdrungen ist (ebenso bei einem erfolgreichen ODEM –2). Ein XENOGRAPHUS oder die Anrufung eines Erzdschinnes entschlüsselt die alten Zeichen: hier wird



ein Ritual der SEELENWANDERUNG beschrieben. Diese Erkenntnis gewann auch Erwalan (von einem Dämon), der das Wissen mithilfe einer KÖRPERLOSEN REISE an Haffax weitergab.

Durch einen ODEM +8 können die Helden das Wirken von Zauberei erkennen und mit einem anschließenden ANALYS +10 feststellen, dass zunächst ein Dämon aus Agrimoths Domäne beschworen und anschließend eine KÖRPERLOSE REISE gewirkt wurde (sofern der Zauber bekannt ist). Falls die Helden die Hinweise ignorieren, Sie diese aber als wichtig erachten, kann die Hexe Javanna sich heimlich hierherbegeben und die Höhle untersucht haben. Nach dem Tod Belshiras kann sie die Helden darüber in Kenntnis setzen.

4: Ein Hinterhalt. An einer Engstelle liegen zwei Kämpferinnen Belshiras mit gespannten Armbrüsten auf der Lauer. Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* (und denen eine einfache Probe darauf gelingt) bemerken sie rechtzeitig, alle anderen müssen dazu eine *Sinnenschärfe*-Probe +6 ablegen. Nachdem beide einen Schuss abgefeuert haben, erwartet die erste Gegnerin die Helden mit Schild und Schwert, während ihre Gefährtin nachlädt. Die Werte der Kämpferinnen entsprechen denen von Mactaleänata-Veteraninen (Seite 184).

5: Spuren des Verfalls. Hinter der Engstelle verbreitert sich das Gangsystem in eine Höhle, in der das drohende Zusammenbrechen bereits weit vorangeschritten ist: Die Wände sind von Rissen durchzogen, und immer wieder zittert die Erde und Steine fallen zu Boden. Um die Höhle unbeschadet zu durchqueren, ist eine *Athletik*-Probe +4 erforderlich (bei Misslingen 2W6 TP durch Steinschlag).

Falls Ihre Helden noch Reserven haben oder gar von mehreren Soldaten begleitet werden, können hier zwei Kämpferinnen Belshiras warten und die Verfolger ihrer Herrin dezimieren.

6: Agrimoths Wirken. In einer großen Kaverne ist die Macht Agrimoths besonders spürbar: Bizarr geformte Felsen und aus den Wänden wachsende Äste wirken seltsam verdreht, einzelne heiße Quellen lassen dichten Nebel aus dem Boden steigen und sorgen dafür, dass man kaum einen Schritt weit sehen kann. Auch hier könnten nach Ihrer Maßgabe Kämpferinnen Belshiras lauern; doch die Ungewissheit darüber, was sich im Nebel verbirgt, ist bereits Bedrohung genug.

7: Das Unheiligtum Belhalhars. Weit unten in den Katakomben liegt schließlich ein Unheiligtum Belhalhars, an dem Belshira so manchen Menschen geopfert hat. Jegliches karmales Wirken ist hier um 7 Punkte erschwert. Auf einem steinernen Tisch, mit Zeichen des Erzdämons aus getrocknetem Blut verziert, ist eine Ausbuchtung zu sehen, welche die Ausmaße eines Zweihänders aufweist und an der Reste von Blut und Rost zu sehen sind. Das Blut stammt von zwei Kämpferinnen, die es auf Befehl Belshiras zur ‚dämonischen Aufladung' des Zweihänders gegeben haben. Die Kämpferinnen warten darauf, dass die Helden den Altar untersuchen, um sie hinterrücks zu erschlagen. Die Waffe hat Belshira an sich genommen, um mit der Macht Belhalhars die Kavernen zum Einsturz zu bringen (siehe nächsten Abschnitt).

Sollte Ihre Gruppe bereits sehr stark geschwächt sein, so musste Belshira eine ihre Kämpferinnen opfern, um den Zweihänder aufzuladen. Die verbleibende Kämpferin stellt sich den Helden dann direkt beim Eintreten in die Höhle.

Der Stachel wird gezogen

Unweit des Opferplatzes für Belhalhar liegt das Herz der Katakomben **(8)**, eine zehn Schritt durchmessende und fünf Schritt hohe Kaverne mit vier natürlichen Stelen, die die Decke und somit den Burgberg stützen. Hierher hat sich Belshira zurückgezogen und führt just beim Eintreffen der Helden den finalen Teil ihres Plans aus:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Feuerschalen werfen flackerndes Licht auf die Wände der Höhle vor euch – und auf die vier gewaltigen Stelen, die die gut fünf Schritt hohe Decke stützen. Vor ihnen liegen die abgetrennten Köpfe zweier tobrischer Ritter, die Münder zum Todesschrei weit aufgerissen.
> Inmitten der Stelen steht sie, ein Bild gleichermaßen von Anmut wie tödlicher, alles verachtender Gewalt. In einer mit Stacheln besetzten Amazonenrüstung wartet die Herrin der Burg und schaut euch an. In ihren Händen hält sie ein mehr als zwei Schritt langes, blut- und rostrotes Schwert.
> „So sei es! Sterbt mit mir und fahrt in die Niederhöllen!", kreischt sie, als sie das Schwert rotieren lässt und gegen die vier Stelen schlägt. Die Waffe zerspringt, als die Stelen zu zittern beginnen – die gefallene Amazone zieht ihren Anderthalbhänder und bedeutet euch näherzukommen.

Alle zehn Kampfrunden bricht nun eine der Stelen und fügt allen im Raum befindlichen Kämpfern durch Trümmerteile 2W6+3 TP zu. Die Erde im Raum beginnt zu beben, sodass sämtliche Attacken und Paraden um die Anzahl der eingestürzten Stelen erschwert sind. Zauber oder längerfristiger Handlungen sind sogar um die doppelte Anzahl der eingestürzten Stelen erschwert.

Belshira, eine Mactaleänata, die Herrin des Wolfensteins

Beschreibung: Eine athletische, charismatische Frau Mitte 30 mit langem zum Pferdeschwanz gebundenem schwarzen Haar, grellgrünen Augen und der Tätowierung eines aufgerissenen Zant-Maules auf der rechten Gesichtshälfte. Aus dem Maul tropft stets etwas Blut (ihr Dämonenmal). Sie ist herrschsüchtig und machtgierig – und tritt genau so auf.

LeP 42 **RS** 6 **WS** 11

Dämonischer Anderthalbhänder:
INI 18+1W6 **DK** NS **AT** 22 **PA** 20 **TP** 1W6+7*

Vergifteter Dolch:
INI 16+1W6 **DK** H **AT** 18 **PA** 13 **TP** 1W6+2**

GS 7 **MR** 14

Sonderfertigkeiten: u.a. Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Windmühle, Wuchtschlag

Paktgeschenke: Alterslosigkeit (**WdZ** 242), Bluttrinker (**WdZ** 244), Dämonische Waffe (**WdZ** 242), Errichtung eines Unheiligtums (**WdZ** 242), ggf. Karmoth-Hieb (**WdZ** 244)

*: Wer durch einen Treffer mit dem Anderthalbhänder aus Unmetall Schaden erleidet, verliert weitere W3 LeP und 1 Punkt KO, der sich am nächsten Tag regeneriert. Der RS von metallenen Rüstungen wird – unabhängig davon, ob Schaden entsteht oder nicht – nach einem Treffer um 1 reduziert. Die Waffe ist zudem *verletzend* gegen Rondrageweihte. Darüber hinaus ist ihre Waffe mit Belhalhars Paktgeschenk *Bluttrinker* belegt: die Hälfte der durch den Anderthalbhänder verursachten SP kann sich Belshira als LeP gutschreiben und so kurzfristig auch über ihr Maximum kommen.

**: Der Dolch ist mit einer verstärkten Substanz des Eitrigen Krötenschemels (Stufe 4, pflanzlich, 2W6 SP und KK, IN je –2 für 12 SR bei Misslingen der KO-Probe +4, sonst halbierte Effekte) belegt.

Verhalten im Kampf: Belshira wartet zunächst ab, um möglichst viele Helden in den Raum zu locken und ihnen einen furiosen Kampf zu bieten. Gegen leicht gerüstete Helden und solche mit eher leichten Waffen wird sie *gegenhalten*, während sie bei anderen Kämpfern die *Windmühle* einsetzt. Einzelne Gegner bekämpft sie mit kombinierten *Finten* und *Wuchtschlägen* (jeweils +3), während sie zwei Gegnern mittels *Klingensturm* zusetzt. Belshira kämpft bis zu ihrem Tod.

Sollte Belshira für Ihre Runde zu schwach sein, können Sie ihr auch bis zu zwei weitere Kämpferinnen zur Seite stellen oder ihr die Fähigkeit *Karmoth-Hieb* (**WdZ 244**) verleihen.

Nichts wie raus hier!

Sobald alle vier Stelen eingestürzt sind, beginnt der gesamte Burgberg zu erzittern, die Decke im Herzen des Berges bricht zusammen und die Gänge stürzen langsam aber sicher ein. Verlangen Sie von den Helden insgesamt drei *Athletik*-Proben, mit Aufschlägen –1, +1 und +3 zuzüglich Anzahl der Stelen, die bereits eingestürzt sind wenn die Helden das Herz der Anlage verlassen. Notieren Sie die TaP* des „schnellsten" Helden.

Jede misslungene Probe führt dazu, dass die Helden zu langsam sind und 2W6+1 TP durch einstürzende Decken etc. erleiden. Ein Patzer führt dazu, dass der entsprechende Held verschüttet ist und von seinen Gefährten zeitaufwendig gerettet werden muss.

Letztlich erreichen die Helden knapp das Freie, wo der Wolfenstein durch das Beben ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen wird: Große Teile der Mauern und des Bergfrieds brechen in sich zusammen. Die Helden sollten die Befehlshaber schnell informieren, dass das Erzittern des Berges mehr als ein kleines Beben ist. Dazu ist eine *Überzeugen*-Probe notwendig.

Die Verluste durch den Einsturz des Berges ergeben sich schließlich aus der Anzahl der eingestürzten Stelen bei Verlassen des Raumes, multipliziert mit 10, reduziert um die Summe der addierten *Athletik*-TaP* und der TaP* aus der *Überzeugen*-Probe. Das Ergebnis multipliziert mit 10 ist die Anzahl an Kaiserlichen, die beim Einsturz verletzt wurden oder ums Leben gekommen sind.

Die zuvor so uneinnehmbare Feste gleicht nunmehr einer Ruine.

Ausklang

„Welch Irrsinn. Soll die Dämonenbuhle auf ewig in den Niederhöllen schmoren!"
—gehört nach der Schlacht um den Wolfenstein

Die schwer beschädigte Festung wird von den kaiserlichen Truppen unter tosendem Jubel übernommen, und schon bald weht das Banner Tobriens über den halbzerstörten Türmen. Herzogin Walpurga und Herzog Bernfried beschlie-

ßen, für einen Tag innezuhalten, sich von der Schlacht zu erholen und zu feiern.
Bevor die Helden ihr verdientes Lob durch die Heeresführung erhalten, treten die Hexen Osme und Alwinja sowie der Druide Silghardt an sie heran, um sich zu verabschieden. Haben die Helden ihnen beim Kampf gegen Erwalan beigestanden, fällt der Abschied deutlich herzlicher aus. Hexen oder Druiden unter den Helden werden dann sogar zu einem Hexenfest in Weiden oder einem Thing der tobrischen Druiden eingeladen.
Im kaiserlichen Heer werden die Helden zum Zelt des Stabes gebeten und berichten Herzogin und Herzog direkt. Falls in Ihrer Runde ein Ritter ist, der sich besonders hervorgetan hat, stellt Herzog Bernfried diesem nach Abschluss des Feldzuges ein Edlengut in Aussicht.

Ergebnisse und der Mühen Lohn

Truppenverluste: rund 100 Kämpfer aus der Schlacht und weitere Tote durch den Einsturz des Berges nach oben beschriebener Logik
Truppengewinne: rund 50 kaiserliche Soldaten aus den Feldlagern vor dem Wolfenstein
Veränderung der Moral: die Moral des Heeres steigt um eine Stufe
300 Abenteuerpunkte, bis zu drei **Spezielle Erfahrungen** z.B. in *Kriegskunst, Athletik* oder der meistgenutzten *Nahkampfwaffe*.

Des Herzogs Grollen

von Katja Reinwald

Ort: im Waldland südlich von Alstfurt
Auftraggeber: Walpurga von Löwenhaupt
Auftrag: Schutz ihres Gemahls Bernfried von Ehrenstein, wann immer ein Angriff aus Transysilien zu erwarten ist
Zeitliche Einordnung: um den 9. Rahja 1039 BF

„Lass sie unsere Verachtung spüren, Sohn. Die Dogulauen sollen sich rot färben vom Blut dieser minderwertigen Brut!“
—Arngrimm von Ehrenstein m.H. zu seinem Sohn Brandolf, kurz nach den Ereignissen an der Tesralschlaufe

Nachfolgende Szenarioskizze handelt vom Überfall transysilischer Kräfte auf das Nordheer.

Der Hintergrund

Arngrimm von Ehrensteins Groll, ja sein Hass auf den vermeintlich rechtmäßigen Herzog Tobriens sitzt tief. Obgleich er selbst weiter westlich einige Anstrengungen unternimmt, sich der Kaiserin als Verbündeter anzubieten (siehe Szenarien **Verlorene Banner** und **An der Tesralschlaufe**), kann und will er es nicht unterlassen, seinem Erzfeind schmerzhaft in die Flanke zu fahren. Seine – zugegeben vage – Hoffnung ist es, der Kaiserin damit auch zu beweisen, wer der fähigere Mann ist.

Der Plan

Der Dunkle Herzog gibt seinem zuletzt in Ungnade gefallenen Sohn *Brandolf* (*1005 BF, groß, schlank, listig, grausam, meisterlicher Schwertkämpfer mit der persönlichen Klinge *Wulfenbisz*, Werwolf; **Schattenlande 48**) die Gelegenheit, sich zu bewähren. An der Seite der loyalen Gräfin von Windgau, *Yosmina von Dunkelstein* (*1007 BF, groß, sehnig, dunkelbraune Mähne, gelbe Augen, aufbrausend, Werwölfin, **Schattenlande 38**), soll er das Nordheer auf seinem Zug von Alstfurt nach Dogulsau angreifen, wo der große Wald ihnen einen taktischen Vorteil ermöglicht. Dazu gibt er ihnen einen ansehnlichen Heerbann an die Hand:

- Wulfengarde — 1 Halbdutzend, Brandolfs Leibgarde
- Schwarze Ritter — 1 Schwadron
- Todesdiener der Taubrimora — 2 Schwadron
- Sokramors Hetzer — 1 Halbbanner
- Pechblender — 2 Banner
- Gorbanors Spreißel — 2 Banner
- Sokramorier — 2 Banner
- Kaiser Kunibrand (Schleuderer) — 1 Kompanie
- Arngrimms Treffsichere (Bogenschützen) — 1 Kompanie

Weitere Angaben zu den jeweiligen Truppenteilen entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Das Heer Transysiliens** auf Seite 25.

Arngrimm hofft, sein Sohn würde sich bewähren und dem Nordheer zumindest empfindliche Verluste beibringen. Heerführerin ist *Yosmina von Dunkelstein* (Kriegskunst 8 (17/12/14), *Geländekunde Wald*, 700 Mann, Moral 5, Professionalität 3-6). Brandolf setzt er gezielt auf Herzog Bernfried an: er soll ihm dessen Kopf bringen, um seinen Wert zu beweisen. Zur Unterstützung stellt der Dunkle Herzog ihm den Nagrach-Paktierer *Arcorion Demoriet* (*992 BF, 2 Schritt, hager, hüftlange dunkelrote Haare, silberfarbene Augen, leise, kehlige Stimme, Nagrach-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis, stets von zwei Weißen Hetzern begleitet) an die Seite.
Weiterhin befiehlt der Ehrensteiner Hauptmann *Vorlop von Bebendorf* (*996 BF, kräftig, Vollbart, verwegen, übersteigertes Ehrgefühl), sämtliche Todesdiener der Taubrimora in die Schlacht zu führen. Auch Vorlop ist vor langer Zeit in Ungnade gefallen. Ihm ist bewusst, dass Arngrimms Befehl, „bis zum letzten Todesreiter gegen die Schwächlinge des Feiglings zu gehen“, wörtlich zu verstehen ist. Entweder es gelingt den Schweren Reitern, die weit gerühmten Panzerreiter Weidens und des Bornlandes hier aufzuhalten, oder sie fallen samt und sonders bei dem Versuch.

Die Ausführung

Die konkrete Ausführung der Schlacht im Wald von Alstfurt ist ganz Ihnen überlassen. Es gibt bei ihrer Ausgestaltung nur wenige Eckdaten, die Sie zu beachten haben. Nachfolgend unterbreiten wir Ihnen einige Vorschläge:

- Seinem übersteigerten Ehrgefühl folgend, verweigert sich Vorlop von Bebendorf dem Plan eines jähen Angriffs. In alter ritterlicher Tradition sendet er einen Boten zum Nordheer und verabredet eine Schlacht am Rand des großen Waldes. Todesmutig stellen sich seine Todesdiener der mehr als zweifachen Übermacht. Immer wieder greifen sie an, bis sie niedergemacht sind. Dies ringt den Rittern des Nordheers durchaus Anerkennung ab.
- Die Pechblender (**Schattenlande 42**) verbindet eine innige Feindschaft mit dem Sturmbanner. Die beiden Söldnereinheiten krallen sich förmlich aneinander. Erst als Herzogin Walpurga Grünröcke und Angehörige des Regiments Prinz Arlan in die Schlacht schickt, wenden sich die Pechblender zur Flucht. Beide Söldnereinheiten zahlen einen hohen Blutzoll.
- Die verbliebenen transysilischen Kräfte lassen sich nach Möglichkeit nicht in verlustreiche Kämpfe verwickeln und ziehen sich immer wieder zurück. Ihre Aufgabe ist es vor allem, die hinter Herzog Bernfried hersetzenden Truppen abzufangen.
- Sobald der tobrische Herzog gefallen ist – so der Plan –, ziehen sich alle Transysilier, gedeckt von den Todesdienern, zurück. Allerdings erteilt Brandolf den Befehl zum Rückzug bereits viel früher als erwartet (unmittelbar nachdem er Bernfried gerettet hat).
- Gut drei Dutzend der Schwarzen Reiter sind Werwölfe. Die meisten von ihnen werden sich im Lauf der Schlacht verwandeln und heilloses Chaos im Nordheer anrichten.
- Die Schleuderer der Kompanie Kaiser Kunibrand decken den Rückzug anderer Transysilier und agieren dabei aus dem Hinterhalt.

Die Werte der einzelnen Gegner entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Bernfrieds Torheit

Arcorions List

Im Laufe der Schlacht ist es die Aufgabe von Sokramors Hetzern unter Arcorion Demoriet, Bernfried vom Nordheer wegzulocken. Eine schwierige Aufgabe, die der Paktierer zu lösen gedenkt, indem er dem tobrischen Herzog vorgaukelt, sein verhasster Gegenspieler sei vor Ort und fordere ihn zum Entscheidungskampf. Angetan mit der Enduriumrüstung Widar-Amash (**Schattenlande 211C**) und begleitet von einem halben Dutzend Wulfengardisten, fordert der vermeintliche Arngrimm Bernfried wohl vernehmlich heraus. Tatsächlich steckt ein Angehöriger der Wulfengarde, dessen Statur der seines Herzogs gleicht, in der Rüstung. Bernfried gerät in Zugzwang, vor allem auch weil ihm der Vorwurf seines Sohnes, nie zu handeln, in den Ohren gellt. Entgegen seiner sonst so überlegten Art, folgt er der Herausforderung mit vergleichbarer Bedeckung – darunter natürlich Ihre Helden. Sobald die Klingen sprechen, scheint es, als sei Arngrimm Bernfried nicht gewachsen, und schon bald nach dem Beginn des Duells wendet sich dieser zur Flucht. So besonnen Bernfried ist, in dieser Situation fällt er auf die List herein. Dies auch angesichts der Übermacht des Nordheeres, bei der ein Sieg nur eine Frage der Zeit zu sein scheint.

Die Hatz

Beschirmt von seinen Begleitern setzt der Herzog seinem Rivalen nach und läuft in die sorgfältig bereitete Falle. Im Schutz eines nahen Waldes greifen Sokramors Hetzer und zwei Dutzend Sokramorier an. Sie beginnen eine gnadenlose Hetzjagd auf die Begleiter Bernfrieds, ziehen die Reihen auseinander und versuchen, den Herzog zu isolieren. Machen Sie es den Transysiliern ruhig schwer, wenn Ihre Helden gute Ideen haben, sich dieser Angriffe zu erwehren. Bedenken sie aber auch, dass in den Reihen der Hetzer viele Nagrach-Paktierer und dass sie Sokramorier in ihren Rauschzuständen schwer einzuschätzen sind.



Die Dogulauen

Arcorion Demoriet und Brandolf hetzten Bernfried, wobei der Paktierer grausam und berechnend vorgeht. Zeitweise verliert Brandolf den Anschluss ebenso wie die Helden. Arcorion hetzt den Herzog so lange, wie Ihre Runde Spaß an einer solchen Verfolgungsjagd durch einen urtümlichen Wald hat. Schließlich hat er den Ehrensteiner in die Enge getrieben und will ihn mit einem Freipfeil (**WdZ 246**) zu Fall bringen und dann langsam töten.
Er kostet den Moment des Triumphs aus, was es ihren Helden und Brandolf ermöglicht aufzuschließen.

Brandolfs Eingabe
Längst hat Brandolf sich in einen Werwolf verwandelt (die Rüstung Widar-Amash ist mit einer Hand Schwarze Ritter bereits wieder auf dem Weg zum Dunklen Herzog). Er hat inzwischen erkannt, dass es für seine Leute und ihn an diesem Tag nichts zu gewinnen gibt, außer vielleicht einer Verbindlichkeit, die er in Zukunft einfordern kann. Also wechselt er – für Außenstehende in seiner Werwolfgestalt unkenntlich – für einen entscheidenden Augenblick die Seiten und rettet Bernfried das Leben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr brecht durch dichtes Unterholz, vor euch muss der Herzog sein, um euch herrscht Bersten und Jaulen, Klirren und Schreien. Wildwüchsige Irre toben ohne Sinn und Verstand durch den Wald, während fahl gekleidete Krieger euch eiskalt und bedächtig hetzen und euch auseinandertreiben.
Endlich erblickt ihr vor euch einen blauen Schimmer, den Wappenrock Bernfrieds. Er scheint in die Enge eines undurchdringlichen Dickichts getrieben und nahebei erkennt ihr einen jener fahl Gekleideten, wie er in stillem Triumph seinen Bogen hebt, die Sehne sich knarrend spannt. Schnell, nur schnell! Achtlos schlagt ihr Ranken und Zweige beiseite, um dem Schützen vielleicht doch noch in den Arm zu fallen. Da erklingt hinter dem Herzog durchdringendes Wolfsgeheul. Eine schlanke, über zwei Schritt hohe Gestalt bricht aus dem Dickicht, wirft sich gegen den Fahlen, versenkt seine Zähne in ihn, dass Blut spritzt. Einem wilden Knäuel aus Fell und Pelz gleich wälzen sie sich übereinander. Der Pfeil jedoch findet sein Ziel … Bernfried fällt mit einer schweren Wunde am Oberschenkel vom Ross. Dann springt der Werwolf zurück, die blutverschmierten Lefzen gebleckt blickt er empor und seine Augen treffen die des Herzogs. Endlich seid ihr an dessen Seite, doch der Werwolf ist verschwunden, verschmolzen mit den Schatten des Dickichts, aus dem er gekommen war.

Arcorion Demoriet
MU 14 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 18 **KO** 17 **KK** 15
Stoßspeer: INI 12+1W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 2W6+2 **DK** S
Langbogen: INI 13+1W6 **FK** 27 **TP** 1W6+6
Krallen*: INI 13+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+1 **DK** N
LeP 42 **AU** 45 **WS** 8 **RS** 3 **MR** 9 **GS** 9
Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Kälteresistenz
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Wuchtschlag; Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen
Wichtige Talente: Schleichen 17, Sich verstecken (Eis/Schnee, Wald) 12 (14), Fährtensuchen 18, Gefahreninstinkt 15, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 16
Schwarze Gaben: 4 Freipfeile, Beutesinn, Sicherer Tritt
*Dämonenmal: die linke Hand hat sich zu dürren schwarzen Krallen umgebildet, der Unterarm wirkt wie verdorrt.
An der Seite von Demoriet sind stets zwei Weiße Hetzer, die ihn verteidigen. Ihre Werte können Sie dem **Anhang** entnehmen.

Nicht nur die Helden erreichen in diesem Augenblick die Szenerie. Nach Ihrer Maßgabe können sich die Kräfte Demoriets just hier konzentrieren und den Helden einen fordernden Kampf bieten, den sie am Ende aber gewinnen sollten.

„Diese Augen …"
Herzog Bernfried nimmt dieses Erlebnis sichtlich mit. Er hadert damit, dass ihn ein Werwolf gerettet hat. Wer dieser Werwolf war, weiß er nicht. Allerdings hat ihn der Blick aus dessen Augen berührt. Er hat das Gefühl, sie zu kennen, und schlägt sich einige Tage damit herum herauszufinden, woher.
Der Werwolf war Brandolf. In einem Augenblick der Klarheit wurde ihm gewahr, dass dem Reich seines Vaters keine Zukunft beschieden ist. Ebenso wenig wie ihm selbst, denn in dieser Schlacht ist für ihn persönlich nichts zu gewinnen. Also rettete er Bernfried, um eines Tages darauf zurückkommen zu können.
Seine Augen gleichen denen seines Vaters und dies ist es, was Bernfried umtreibt. Es ist undenkbar, dass Arngrimm ihn rettet, und doch ist der Herzog sich sicher, dass er dessen Augen gesehen hat. „Diese Augen …" kommt dieser Tage daher häufig und selbstvergessen über seine Lippen.
Brandolfs Geschichte wird in zukünftigen Publikationen weitererzählt werden.

Die Eckdaten
Einzige zu beachtende Eckdaten des Szenarios sind:
- Herzog Bernfried überlebt, wird aber schwer verwundet.
- Brandolf von Ehrenstein hat ihn gerettet.
- Die Todesdiener der Taubrimora werden ausgelöscht.
- Zu den prominenten Gefallenen der Schlacht gehören: Arcorion Demoriet, Vorlop von Bebendorf, Yosmina von Dunkelstein und Erdin Rudensen.

Lohn der Mühen

Die Rettung des Herzogs erfüllt vor allem seine Gemahlin, Walpurga von Löwenhaupt, mit großer Dankbarkeit. Sie verwendet sich dafür, dass den Helden von Bernfried der *Yerodin-Orden für Mut und Tapferkeit* verliehen wird, eine hohe Auszeichnung Tobriens.

Truppenverluste: 3W20+300 Kämpfer; durch besondere Verdienste der Helden bis zu 50 Kämpfer weniger
Veränderung der Moral bei Erfolg: Die Moral des Heeres steigt um 1 Stufe.
Zeitverlust: etwa 1 Tag
Die Helden erhalten **100-150 Abenteuerpunkte**. Zusätzlich kann der Meister (nach eigenem Ermessen) eine **Spezielle Erfahrung** in einem häufig angewandten Talent vergeben.

In der weißen Perle

von Niko Hoch und Marc-André Karpienski

Ort: Dogulauen und Ilsur
Auftraggeber: Herzog Bernfried von Ehrenstein, Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, Marschall Frankwart Gerdenwald
Auftrag: Die Helden sollen als Gesandte Tobriens und Weidens nach Ilsur reiten, während das Nordheer auf dem Gauweg zur Furt über den Dogul marschiert. Gemeinsam mit den in Ilsur stationierten Truppen sollen sie südlich des Flusses wieder zum Rest des Heeres stoßen. In Ilsur werden die Helden jedoch in ein Attentat verwickelt, dessen Aufklärung einen Hinweis auf Haffax' Pläne liefern kann.
Zeitliche Einordnung: um den 15. Rahja 1039 BF

Auf dem Gauweg nach Süden

Überblick – Was geschehen wird

Der Heerzug auf der Herzogenroute bewegt sich auf dem Gauweg Richtung Süden. Der Dogul stellt an dieser Stelle eine natürliche Barriere dar, hinter der das Grenzland beginnt, das seit der Eroberung von Mendena durch die Truppen der Fürstkomturei stark gesichert wird. Die Helden reiten im Auftrag des Stabes mit einer Schwadron leichter Reiterei nach Ilsur, um die in der Stadt stationierten Truppen mit dem Heerzug zu vereinen und als Gesandte gegenüber der Perainekirche aufzutreten.
In Ilsur haben die Helden die Möglichkeit, das Attentat auf einem Perainegeweihten aufzuklären. Bei ihren Ermittlungen können die Helden herausfinden, dass ein Agent der Fürstkomturei für den Angriff verantwortlich ist und von Haffax ausgesandt wurde, um das alchimistische Potenzial des Wassers aus den Heiligen Quellen zu Kriegszwecken zu überprüfen. Es ist den Helden überlassen, ob sie versuchen, den Mörder zu stellen, um eventuell mehr über Haffax' Pläne herauszufinden, oder den Dogul überqueren, um zum Südufer der Dogulfurt zu reiten.
Unterdessen erreicht das Heer die Furt über den Dogul und muss sich der Vorhut des in Rallerfeste stationierten Heeres stellen, um die Flussüberquerung zu sichern.
Haben sich die Helden für einen Ritt zur Furt entschieden, können sie der Vorhut von Haffax' Heer am Südufer des Flusses in die Flanke fallen und die Verluste des Heerezugs minimieren. Wenn sie den Agenten verfolgen, fallen die Verluste der Kaiserlichen an der Dogulfurt höher aus, aber sie können eventuell nützliche Informationen über die neue Bastion in Rallerfeste erlangen und vom Interesse des Fürstkomturs an dem Wasser der heiligen Quellen erfahren.
Nachdem die Helden zu den Kaiserlichen zurückgekehrt sind, ziehen sie unter Herzog Bernfried weiter nach Süden. In Rallerfeste muss das Heer sich schließlich den Truppen der Fürstkomturei stellen. Obwohl Haffax beabsichtigt, die Kaiserlichen bis nach Mendena ziehen zu lassen, wahrt er den Schein, keinen Fußbreit Land einfach aufzugeben. Die in Rallerfeste zu erwartenden Verluste einer Schlacht betrachtet er als strategisch notwendiges Opfer, um die durch ihren Sieg beschwingten Kaiserlichen voller Mut und Tatendrang den „fliehenden" Feinden hinterher bis nach Mendena zu locken.

Der Gauweg

Der Dogul stellt die natürliche Grenze zwischen der befreiten Grafschaft Misamund und dem von Haffax' Truppen besetzten Gebiet der Fürstkomturei dar, jenseits des Flusses ist daher mit Feindkontakt zu rechnen. Am Dogul existiert eine Furt, bei der das Heer den Fluss überqueren muss, der Umweg über Ilsur würde zu viel Zeit kosten und damit dem Diktum der Kaiserin widersprechen. Damit eine sichere Überquerung der Furt gewährleistet werden kann, werden dem Heer Kundschafter vorausgesandt und das Heerlager wird zehn Meilen nördlich der Flussquerung aufgeschlagen.

Stabsbesprechung

Wenn die Helden nicht sowieso an den Stabsbesprechungen teilnehmen, schickt Herzog *Bernfried von Ehrenstein* (Seite 31) ihnen einen Boten mit der Bitte, sich bei der Besprechung einzufinden. Neben den alltäglichen Themen wie der Versorgungslage, Verlusten und dem bald bevorstehenden Marsch durch freies Gelände auf Mendena, sind die Überquerung des Doguls und die Umgehung Ilsurs die dringlichsten Angelegenheiten.

- Das Heer soll die Stadt Ilsur umgehen und den Dogul an der Furt am Gauweg überqueren.
- In Ilsur kann man den Dogul über eine Fähre und zwei Brücken, von denen eine nur eine einfache Holzbrücke ist, überqueren. Der Umweg über die Stadt führt sieben Meilen entlang des nördlichen Flussufers, dort existiert zwar ein Karrenweg, aber keine Straße. Der Wunsch der Kaiserin war ein schneller Vorstoß nach Mendena, was den Umweg über Ilsur ausschließt.

- Von den zur Furt ausgeschickten Spähtrupps kehrten die meisten nicht zurück, der Feind muss sie abgefangen haben. Diejenigen, die zurückkehrten, berichteten von zwei hölzernen Wachtürmen sowie einem frisch aufgeschütteten Erdwall am Südufer des Flusses, hinter dem sich lediglich ein kleines Heerlager befindet, welches vielleicht zwei oder drei Bannern Platz bietet.
- Die Befestigung macht den Eindruck einer nur leicht befestigten und schwachen Stellung, die für ein so großes Heer kaum ein Problem darstellen sollte. Es muss ein größeres Heerlager weiter im Süden geben – es könnte sich allerdings auch um eine Falle handeln.
- Eine kleine Gesandtschaft soll nördlich des Doguls nach Ilsur reiten, um der Baronin *Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama* zu Ilsur Bericht zu erstatten und dem Diener des Lebens in Vertretung Tobriens und Weidens die Aufwartung zu machen, und dann den Fluss überqueren, um südlich des Doguls wieder zum Rest des Heeres zu stoßen: dafür hat Herzog Bernfried die Helden auserkoren.
- Es ist davon auszugehen, dass Kundschafter der Fürstkomturei das Flussufer ausspähen, vielleicht halten sich auch kleinere Truppen Bewaffneter in den Dogulauen versteckt. Den Helden soll daher eine Einheit leichter Reiter zur Seite gestellt werden, die sowohl kampfstark ist, sich aber auch schnell im Gelände bewegen kann. *Herzogin Walpurga von Löwenhaupt* schlägt dafür die **Balihoer Auenreiter** (Seite 39) vor.

In die weiße Perle

Der Ritt nach Ilsur führt zunächst noch zwei Meilen den Gauweg entlang, dann – um die Gefahr an der Furt zu umgehen – durch offenes Gelände und später über einen alten und matschigen Karrenweg am Nordufer des Doguls entlang an die Küste. Sanfte Hügel, Feuchtwiesen und die schilfgesäumten Auen des Doguls prägen die Landschaft. Jenseits des Flusses liegt das stark gesicherte Grenzland und auch an seinem Nordufer sind Kundschafter und Späher der Fürstkomturei unterwegs und behalten den Weg nach Ilsur im Auge. Ob es sich dabei lediglich um ein paar verborgene Späher handelt, die von den Helden vielleicht nicht einmal bemerkt werden, oder ob eine größere Einheit einen Hinterhalt vorbereitet hat, überlassen wir Ihnen. Die Werte entsprechender Gegner finden Sie im **Anhang** (Seite 183 ff.). Wenn Sie die in diesem Band präsentierten Kurzregeln für Scharmützel verwenden wollen, so zählt das Dogulufer als *schwieriges Gelände*.
Der Weg vom Heerlager bis in die Küstenstadt sollte für Berittene mit leichtem Gepäck etwa fünf Stunden reine Reisezeit in Anspruch nehmen.



Ilsur – weiße Perle am Meer

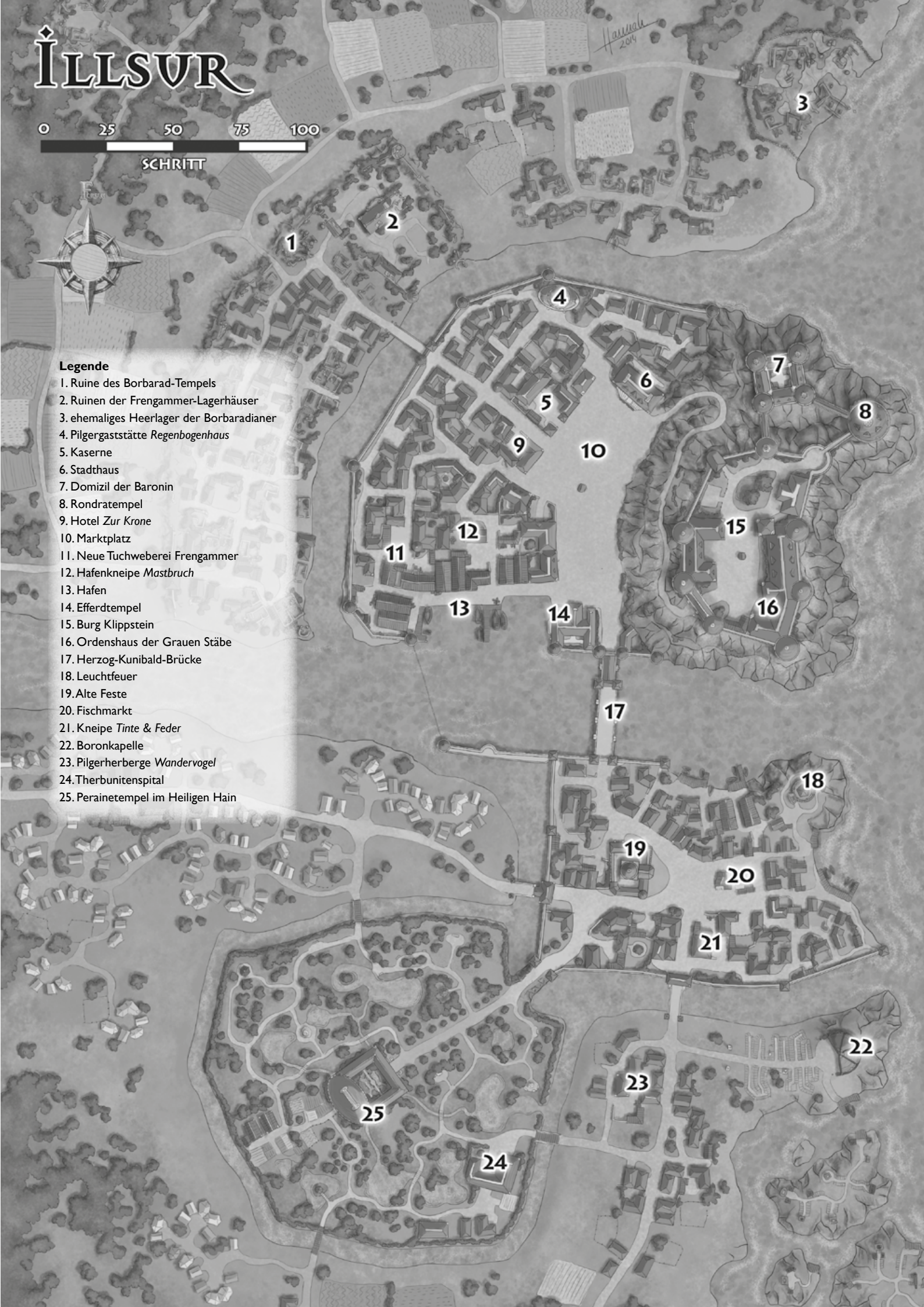
Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 1.200
Wappen: silberner Schild, gespalten durch eine aufsteigende blaue Spitze, darin ein silberner Schwan
Herrschaft / Politik: Baronin Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama zu Ilsur
Garnison: 20 Stadtgardisten, etwa 100 Veteranen, Söldner und Freiwillige
Tempel: **Peraine**, Rondra, Efferd
Besonderheiten: Die Heiligen Quellen von Ilsur sind seit 1029 BF Zentrum des Perainekultes.
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Pilgergaststätte *Regenbogenhaus* (Q5/P4/S24), Taverne *Rondra will es!* (Q7/P7)
Stimmung in der Stadt: Die Menschen sind voller Zuversicht und Hoffnung. Ihr Tatendrang wurde von Baronin Lleara-Dhana in die richtigen Bahnen gelenkt und die größten Schäden der Invasion und der Belagerung sind beseitigt – dennoch künden immer noch zahlreiche Ruinen von der jüngeren Geschichte der Stadt. Die Ankunft der Kaiserlichen entzündet nun erneut einen Funken der Hoffnung, dass die Zeiten von Angst und Krieg nun bald vorbei sind.
Was die Ilsurer über ihre Stadt denken: „Du von den Göttern gesegnete Stadt wirst bald wieder erstrahlen und so jung sein wie deine Herrin selbst."

Mord in Ilsur

In **Zwischen Freude und Angst** erleben die Helden, wozu ihr Gegner fähig ist, als ein Perainegeweihter schwer verletzt wird. Sie stellen Nachforschungen an, die sie auf die Spur des Attentäters bringen (**Die Suche nach dem Attentäter**), wobei der wahre Schrecken sich erst in **Der Attentäter ist tot** offenbart.

Zwischen Freude und Angst

Jahre der Belagerung haben Ilsur (**Schild 103ff.**) zu großen Teilen zerstört, aber der Wiederaufbau geht zügig voran, das Sägen und Hämmern der Zimmerleute erklingt allerorten zwischen den Ruinen. Einerseits ist sie eine Grenzstadt zur Fürstkomturei mit Söldnern und Abenteurern, die noch bis spät in die Nacht in der Taverne *Rondra will es!* zu hören sind, andererseits residiert mit Leatmon Phraisop das Oberhaupt der Perainekirche in dieser Stadt, sodass bäuerliche Pilger aus dem ganzen Reich hier um kleine Gaben bitten.
Als die Helden die Stadt erreichen und ihre Identität und ihren Auftrag am Tor preisgeben, werden sie von einer Wache direkt zur wehrhaften Feste Klippenstein geleitet.


ILLSVR
0 25 50 75 100
SCHRITT
Legende
1. Ruine des Borbarad-Tempels
2. Ruinen der Frengammer-Lagerhäuser
3. ehemaliges Heerlager der Borbaradianer
4. Pilgergaststätte *Regenbogenhaus*
5. Kaserne
6. Stadthaus
7. Domizil der Baronin
8. Rondratempel
9. Hotel *Zur Krone*
10. Marktplatz
11. Neue Tuchweberei Frengammer
12. Hafenkneipe *Mastbruch*
13. Hafen
14. Efferdtempel
15. Burg Klippstein
16. Ordenshaus der Grauen Stäbe
17. Herzog-Kunibald-Brücke
18. Leuchtfeuer
19. Alte Feste
20. Fischmarkt
21. Kneipe *Tinte & Feder*
22. Boronkapelle
23. Pilgerherberge *Wandervogel*
24. Therbunitenspital
25. Perainetempel im Heiligen Hain

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwischen einfachen Hütten und neuen Bürgerhäusern versammelt sich allerlei Volk und gafft und schaut, wer in die Stadt kommt. Mit offenem Mund beschaut man euer Banner und eure prächtigen Pferde. Schnell füllt sich die Straße, sodass nur noch eine schmale Gasse bleibt. Zunächst vereinzelt, dann immer zahlreicher erschallen Hochrufe auf die Kaiserin und den tobrischen Herzog, den manche schon am Ende des Zuges vermuten. Im Gedränge tritt eine junge Frau an euch heran und fragt sorgenvoll: „Sagt werte Recken, kommt der Krieg nun zu uns?“ [Reaktion der Helden abwarten.]
Die Häuserreihe öffnet sich auf den Marktplatz, wo sich immer mehr Menschen versammeln, als ein Mann dich und dein Pferd [der vorderste Held] anrempelt. Er muss hinter sich geblickt haben und nach vorne gelaufen sein. Etwas verwirrt schaut er euch an, murmelt Worte der Entschuldigung und verbeugt sich tief. Diese Geste nehmen auch andere zum Anlass und verbeugen sich, als ihr euch auf den Weg zur Burg macht.

Falls der angerempelte Held vor der Begegnung mit der Baronin noch seine Kleidung richtet, fallen ihm Blutflecken an seinem Bein auf. Mithilfe einer IN-Probe kann der Held auf den Rempler schließen. Ansonsten können Sie den Helden später auf die Flecken aufmerksam machen.
Baronin *Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama* (*1016 BF, schlank, braunes Haar, goldgesprenkelte Augen) empfängt die Helden nach kurzer Wartezeit und ist begierig, Neuigkeiten über das herannahende Heer zu erhalten. Dieses Gespräch wird unterbrochen, als ein Bote sich ungeduldig einmischt, um vom Angriff auf den Perainegeweihten *Garmward Runkler* zu berichten. Man habe den Verdächtigen bis zum Marktplatz verfolgt, aber dort verloren, als die Gruppe der Helden diesen erreichte und sich dort eine größere Menschenmenge versammelte. Ein grobe Schilderung der Kleidung des Gesuchten (siehe **Aus dem Gedächtnis**) führt bei den Helden auf jeden Fall zu einem Wiedererkennen. Die Baronin fühlt sich verpflichtet, sich dieser Angelegenheit persönlich anzunehmen, aber die Helden können sie zum Tempel der Peraine begleiten.
Auf dem Weg zum *Park der Ruhe* versichert sie den Helden, dass sie ihren Herzog mit so vielen Bewaffneten unterstützen wird, wie es ihr möglich ist. Einen Teil ihrer Truppen muss sie allerdings in Ilsur wissen, denn sie rechnet mit Angriffen auf die Stadt durch versprengte Truppen des Feindes, sobald die Kaiserlichen auf Mendena ziehen. Insgesamt kann sie den Helden 1 Banner Veteranen *(schweres Fußvolk)* zur Seite stellen, die nach etwa einem halben Tag marschbereit sind.

Der Tatort

Im Park der Ruhe liegt der Perainetempel und in seinem Inneren befindet sich in einem Atrium die Heilige Quelle, die in einem See zutage tritt. Über den See führen Brücken, auf einer ist immer noch das Blut des Priesters zu sehen. Allerlei Geweihte und Tempeldiener sind versammelt. Am Rande des Kreuzgangs liegt der Geweihte Garmward Runkler (*980 BF, hager, Hakennase), seine Robe nass und blutig. *Leatmon Phraisop* (*1015 BF, dunkelbraunes Haar, gütiges Gesicht) beruhigt unterdessen die aufgebrachte Schar und empfängt die Baronin und die Helden. Obwohl alles voller Blut ist, geht es dem Geweihten erstaunlich gut. Immer wieder betont er, dass er von Peraine gerettet wurde, als er in den See stürzte. Er kann nur eine sehr grobe Beschreibung des Attentäters geben, da dieser einen Umhang trug, und berichten, dass der Täter heiliges Wasser stahl. Diese Nachricht beunruhigt die anwesenden Würdenträger, und Baronin Lleara-Dhana befiehlt die sofortige Suche nach dem Attentäter. Hier können die Helden ihre Unterstützung anbieten. Es werden außerdem Vermutungen angestellt, zu welchen alchimistischen Zwecken das Wasser verwendet werden soll (siehe **Schützt den Krug**).

Schützt den Krug!

Entweder aus früheren Abenteuern oder aufgrund ihrer tobrischen Herkunft können die Helden den *Krug der Heiligen Lindegard* kennen (**WdG 119**, **122**; **Der Unersättliche 65**), ansonsten wird jeder Ilsurer, mit dem man über den Diebstahl des Heiligen Wassers spricht, auf den Krug verweisen, der vor wenigen Jahren entscheidend zum Sieg über Xeraan beigetragen hat. Der *geweihte* Gegenstand trägt die Macht Peraines in sich, und wie Xeraan vor wenigen Jahren seine Kräfte anzapfen wollte, könnte Haffax versuchen den Krug zu nutzen, um die Verwundeten seines Heeres zu heilen. Vielleicht eignet er sich auch als Paraphernalium für eine Beschwörung. Falls die Helden Sorge um den Krug haben, werden von der Baronin Wachen an den Eingang des Parks postiert, im Garten der friedlichen Göttin duldet Leatmon Phraisop diese nicht.

Die Gegenseite

Almir Corrida steht seit Jahren in Haffax' Diensten. Sein Auftrag war es, aus Ilsur heiliges Wasser zu stehlen. Der Versuch scheiterte zwar nicht, aber dass ein Priester während des großen nachmittäglichen Gottesdienstes am Quellsee weilt, hatte Almir nicht erwartet. Er verletzte sein Gegenüber mit einem Dolch schwer und floh in dem Glauben, den Geweihten getötet und damit jeden Zeugen beseitigt zu haben. Er beschloss in der Herberge *Onkel Trautmann* ein paar Tage abzuwarten statt wie eigentlich geplant schnellstens aus der Stadt zu verschwinden.

Die Suche nach dem Attentäter

Das Auffinden des Attentäters geschieht über einzelne Hinweise, die sich immer mehr verdichten. Je mehr sie finden, desto eher erreichen sie den Attentäter. Spätestens am zweiten Abend nach der Ankunft in Ilsur tritt **Dem Mörder hinterher** ein.

Aus dem Gedächtnis

Falls die Helden in ihren Erinnerungen kramen, können Sie ihnen folgende Erkenntnisse offenbaren: Der gesuchte Mann war neun Spann groß, um die 30 Jahre alt, eher drahtig als muskulös und hatte recht kurzes braunes Haar. Die braune und blaue Kleidung war modisch eng geschnitten, aber nicht übermäßig teuer. Eine gelungene KL-Probe +5 kann weitere Details offenbaren (er trug keine Schuhe, hatte eine etwas knubbelige Nase, eine senkrechte Narbe über dem rechten Auge, einen kurzen Kinnbart usw.), die für eine gute Beschreibung ausreichen.

Auf der Straße

Die Suche nach dem Attentäter erweist sich als mühselig. Je nach Qualität ihrer Beschreibung (siehe: **Aus dem Gedächtnis**) finden die Helden früher (nach zwei Stunden) oder später (nach sechs Stunden) Bürger und Gäste, die sich an den Mann erinnern können. Sie können auf Orte verweisen, an denen sie ihn gesehen haben (Marktplatz, Alte Festung). Konkrete Hinweise bieten drei Kontakte. Jeder Kontakt erfordert weitere zwei Stunden Recherche mithilfe einer *Gassenwissen*-Probe +5, die wiederholt werden kann:

- Die Hure *Aylara* (*1018 BF, lange braune Haare, freizügige Kleidung) hat am gestrigen Tag ein paar rahjagefällige Stunden mit ihm verbracht und kann berichten, dass der Gesuchte nervös wirkte und sich darüber ausließ, dass seine Zimmermitbewohner nur Männer seien und er froh war, dass er ein ganzes Bett gemietet habe.
- Der Schuster *Dalion Bergensen* (*1005 BF, spitze Nase, gebückte Haltung) hat dem Gesuchten einen Schuh repariert. Dieser drängte auf eine schnelle Reparatur und hat den Schuh vor einer Stunde abgeholt. Er hatte keine Gepäckstücke oder Ähnliches bei sich.
- Die Gastwirtin *Raugunde Ebering* (*1000 BF, rot gelocktes Haar, einbeinig) verkaufte dem Gesuchten vor zwei Stunden zwei gebratene Hähnchen, die er einpackte. Er ging in Richtung der westlichen Mauer im Stadtteil Altenilsur.

Auch ein Attentäter und Dieb bekommt Hunger und braucht gutes Schuhwerk. Der Besuch beim Freudenmädchen diente wohl der eigenen Beruhigung vor der Tat. Mit der Information, dass der Gesuchte in Richtung Mauer gegangen ist, vielleicht in einer Herberge oder einem günstigen privaten Zimmer wohnt und es zumindest bis zum Besuch beim Schuster nicht sehr eilig hatte, hilft den Helden, die Herberge im westlichen Altenilsur zu lokalisieren.

Im Haus der Schreiner

Durch ein bisschen Suchen (*Sinnenschärfe* +3) oder Fragen (*Gassenwissen* +3) ist *Onkel Trautmann* (*992 BF, bärtig, dick) und seine Stube innerhalb einer Stunde zu entdecken. Dieses nach außen unscheinbare Haus beherbergt, nach Geschlechtern traviagefällig getrennt, gut ein Dutzend Schreiner und weitere Gäste, die ihr Auskommen in der Stadt, aber aus welchen Gründen auch immer noch keine komfortable Bleibe gefunden haben. Onkel Trautmann ist aus Vallusa eingewandert, um traviagefällige Gebote umzusetzen und Geld zu verdienen. Die Bewohner sind Autoritäten nicht sehr wohlgesonnen und ihnen gegenüber eher abweisend. Einen „Bruder“ zu verpfeifen behagt vielen nicht, sodass Überzeugungsarbeit geleistet werden muss (rollenspielerisch oder mit einer Probe auf *Überzeugen* +2 oder *Überreden* +4). Bei Gelingen erfahren die Helden, dass er manchmal nach Schwein roch und ihm deshalb niemand sein Bett streitig gemacht hat. Die ‚Brüder‘ können außerdem preisgeben, dass ihnen der Gesuchte als *Roderich* bekannt ist, sich als Diener eines verstorbenen hohen Herrn ausgab und vor einer Stunde die Herberge ohne Gepäck verlassen hat.

Die Gegenseite II

Neben Almir ist noch ein zweiter Spion in der Stadt. Mit den Helden ist auch die Auenreiterin *Farlgard* (*998 BF, blonder Zopf, stämmig) angekommen, die seit frühester Kindheit Haffax als großen Retter verehrt. Sie ist eine Absolventin der Wehrheimer Kriegerakademie und trägt eine Tätowierung auf der linken Schulter, die Buchstaben KWAST.



Sie gehört zum äußeren Kreis der Getreuen Stäbe (siehe Seite 11) und arbeitet für ein Weidener Mitglied der Stäbe. Sie kennt den wahren Zweck des Kreises nicht, und folgte den Anweisungen ihres Meisters blind. Sie macht sich auch auf die Suche nach Almir. Als sie ihn vor den Helden erreicht, offenbart sie sich ihm, nimmt das heilige Wasser an sich und entledigt sich des Mitwissers. Ihr eigentlicher Auftrag war es, das Heer zu schwächen. Bei einer Beschwörung hat man Hektabeli (**WdZ 213**) in Gefäße gebunden, die Farlgard mitgenommen hat und nun aber in der Stadt freisetzt, um zusätzliche Verwirrung zu stiften. Sie versucht nächtens zu fliehen.

Der Attentäter ist tot

Wenn die Helden der Spur des Schweinegeruchs folgen, können sie zügig einen Schweinestall in der Nähe ausmachen. Falls die Helden keinen Erfolg bei den ‚Brüdern‘ hatten, können sie sich auf die Lauer legen oder die Gegend absuchen. In dem Fall werden sie irgendwann durch Geschrei auf den Stall aufmerksam, der in einem Hinterhof steht. Zwischen den Schweinen, angeknabbert und kaum zu erkennen, liegt der Gesuchte. Woran er gestorben ist, ist nur schwer zu ermitteln (*Heilkunde-Wunden*-Probe +7, Dolchstich). Ein kleines Loch, notdürftig verdeckt, kann als leeres Versteck identifiziert werden. Im aufgewühlten Dreck der Schweine sind keine weiteren Spuren zu entdecken.

Dem Mörder hinterher

Wenn die Helden zu ihrer Einheit Balihoer Auenreiter zurückkehren, können sie erfahren, dass Farlgard sich mit

Optional: Der Kampf um die Dogulfurt

Während die Helden auf dem Weg nach Ilsur sind, zieht das Heer der Kaiserlichen weiter auf dem Gauweg nach Süden zur Furt über den Dogul. Der Fluss hat sich an dieser Stelle kein tiefes, dafür aber ein breites Bett gegraben. Die Ufer sind bis tief ins Landesinnere mit Schilf bestanden und die Furt ist mit Sandbänken und Untiefen durchsetzt, sodass der Dogul hier in ruhigeren Zeiten auch mit Fuhrwerken leicht zu überqueren ist.

Die Überquerung eines Flusses ist für ein Heer von der Größe des kaiserlichen Nordheeres immer mit Risiken verbunden, denn durch den Mangel an Deckung und wegen der stark eingeschränkten Beweglichkeit der Truppen bietet man dem Feind ein günstiges Ziel.

Auch wenn Haffax die Kaiserlichen an den befestigten Stellungen bei Rallerfeste zu einer Feldschlacht stellen will, gedenkt er die Möglichkeiten am Dogul nicht ungenutzt lassen, um Rohajas Heer zu schwächen.

Im Folgenden skizzieren wir die Strategie der Haffaxianer und den Verlauf des Kampfes um die Dogulfurt grob. Scheuen Sie sich nicht, unsere Ausführungen um Ihre eigenen Ideen zu ergänzen oder durch diese zu ersetzen. Sie können diese Informationen verwenden, um den Kampf um die Dogulfurt mit einer zweiten Heldengruppe auszuspielen oder den Helden, die sich entweder in Ilsur oder auf der Fährte des Agenten befinden im Nachhinein davon zu berichten. Wenn ihre Helden Ilsur schnell wieder verlassen und am Südufer des Flusses nach Westen reiten, können sie dem Feind auch in die Flanke fallen und so die Verluste der Kaiserlichen minimieren. Die Werte der verschiedenen Gegner finden Sie im **Anhang** (ab Seite 183).

Die Stellungen des Feindes

- Am Nordufer patrouilliert ein Rudel von insgesamt 7 Zantim (Werte siehe **Anhang**, Seite 190) mit dem Dienst *Wache*. Sie wurden von ihren Beschwörern zusätzlich mit den Eigenschaften Existenz und Präsenz III verbessert und werden jeden angreifen, der in der Nähe der Furt versucht, sich dem Fluss zu nähern oder ihn zu überqueren. Sie sind der Grund dafür, dass viele der kaiserlichen Patrouillen nicht zurückgekehrt sind. Eine erste Spur, die auf die Dämonen hinweist, können die grausam zerstückelten Überreste der gefallenen Kundschafter darstellen.
- Der Dogul hat an dieser Stelle eine Breite von etwa 65 Schritt und wird an beiden Ufern von einem 15-25 Schritt breiten Schilfgürtel gesäumt, der lediglich dort, wo die Straße auf den Fluss trifft, weggeschnitten wurde.
- Am südlichen Flussufer befindet sich in der Nähe der Furt (20 Schritt vom Fluss entfernt) – an der Stelle, an der die Straße liegen sollte – ein großer Hügel aus Sand, Matsch und kleinen Steinen, die aus dem Flussbett zu stammen scheinen. Dabei handelt es sich um eine Abraumhalde, die von einem Gna-Rishaj-Tumar-Dämon (**Tractatus 106** sowie **138**) hier errichtet wurde. Er hat auf Befehl seines Invocators das Flussbett ausgehoben und vertieft und arbeitet weiterhin daran. Die Furt ist zurzeit also nicht passierbar, was vom Ufer aus aber nicht zu erkennen ist. Lediglich ein paar auffällige Strömungskringel an der Wasseroberfläche können darauf hinweisen, denn das Wasser des Doguls ist zu trüb, um die tiefe Stelle mit bloßem Auge zu erkennen (gelungene *Sinnenschärfe*- und *Wildnisleben*-Probe +7 oder *Gefahreninstinkt*-Probe +3, wer an einem Fluss oder am Meer aufgewachsen ist, erhält eine Erleichterung von –3 auf die Probe). Wenn man den Fluss mehrere Stunden im Auge behält, kann man den fünf Schritt langen und schneckenähnlichen Leib des Dämons erblicken, wie er sich am Südufer aus den Fluten erhebt und den Wall mit weiterem Schlick befestigt. Die Abraumhalde wird von den Haffaxianern als Deckung genutzt.
- Rechts und links der Abraumhalde erhebt sich jeweils ein acht Schritt hoher, hölzerner Wachturm mit einer Grundfläche von sechs mal sechs Schritt. Jeder der Türme ist ständig mit 8 Mann besetzt und wird im Falle eines Aufmarsches der Kaiserlichen am Nordufer durch weitere 10 Mann verstärkt. Auf den überdachten Plattformen befindet sich jeweils eine mittlere Rotze, die von den Bedienungsmannschaften mit massiven Steinkugeln, Hagelschlag und Tonkugeln mit Hylailer Feuer beladen werden kann.
- Unter Wasser verborgen lauern ein Dutzend Ma'hay'tam-Knechte und 1 Banner Hummerier-Söldner.
- 250 Schritt südlich des Flusses befindet sich das eigentliche Heerlager der Vorhut, das mit einem Erdwall und einer Palisade befestigt wurde. Hinter der Palisade befinden sich 3 Onager. Insgesamt sind hier 2 Banner Mendenische Stadt- und Landwehr, 1 Banner Tobrische Bogner und die Geschützmannschaften der Rotzen und Onager stationiert. Sie werden von 1 Inspirator und 2 Invocatoren der Vorhalle des Sieges unterstützt (siehe **Anhang**, Seite 185).

Die Strategie des Feindes

- Wenn sich kleine Trupps der Kaiserlichen dem nördlichen Flussufer nähern, werden sie zunächst von den Zantim angegriffen.
- Wenn sich größere Verbände am Nordufer sammeln, werden die Haffaxianer ihre Truppen an den Türmen verstärken und sie mit den Rotzen und Onagern unter Beschuss nehmen.
- Um den Dogul zu überqueren muss zunächst das Problem der ausgehobenen Furt überwunden werden. Wie die Kaiserlichen diese Hürde überwinden, überlassen wir Ihnen. Möglich wäre eine Überquerung mit Flößen, einer improvisierten, schwimmenden Brücke oder magischen Mitteln. Ebenso ist es denkbar, auf den magischen Übergang aus dem Szenario **Alhanisches Blut** (Seite 100) zurückzugreifen, falls Sie dieses an den Dogul

statt die Tobimora verlegen. Der Gna-Rishaj-Tumar wird ohne Unterlass damit fortfahren, den Fluss weiter und weiter auszuheben, sich aber verteidigen, wenn er angegriffen wird. Wird der Dämon ausgeschaltet, so beginnt der ausgehobene Bereich des Flussbettes sich langsam wieder mit zähem Schlick zu füllen. Wie lange es dauert, bis die Furt problemlos überquert werden kann, überlassen wir Ihnen.

- Wenn die Kaiserlichen sich in oder auf das Wasser des Flusses begeben, werden sie zunächst mit den Rotzen und Onagern beschossen und später von den Ma'hay'tam-Knechten und den Hummeriern aus dem Hinterhalt angegriffen.
- Bei magischen Angriffen auf die Stellungen der Haffaxianer ergreifen die Magier aus Mendena entsprechende Gegenmaßnahmen.
- Wenn es den Kaiserlichen gelingt, das Südufer zu erreichen und eine sichere Überquerung der Truppen zu gewährleisten, brechen die Haffaxianer zügig ihr Lager ab und versuchen sich nach Rallerfeste zurückzuziehen, wobei die Tobrischen Bogner den Rückzug decken.

Der Verlauf des Kampfes

Der im Folgenden geschilderte Ablauf des Kampfes um die Dogulfurt ist nur eine von zahlreichen Möglichkeiten, wie er ohne das Eingreifen ihrer Helden ablaufen könnte. Er kann Ihnen als roter Faden dienen oder Ihre eigenen Ideen ergänzen.

- Die hohen Verluste unter den Spähern, die das Dogulufer auskundschaften sollen, veranlassen den Stab, ein größeres Aufgebot zu entsenden: Neben einem Banner des erfahrenen Sturmbanners erkundet eine Schwadron Rundhelme das Flussufer. Als sie der Dämonen ansichtig wird, bricht ein kurzes Scharmützel aus, die tobrischen und Weidener Truppen ziehen sich jedoch zurück, um mit der Unterstützung der Rondrakirche (Ardariten, Bornländer und Rhodensteiner) und den Kirchenkontingenten des Zwölfgöttlichen Konzils zurückzukehren. Gegen den geballten Angriff haben die Dämonen zwar keine Chance, aber in der Zwischenzeit wurden die Mannschaften auf den Wachtürmen am südlichen Ufer verstärkt und die Bedienungsmannschaften der Onager im Heerlager verständigt. Sie nehmen die Kaiserlichen unter Artilleriebeschuss, die sich daraufhin zurückziehen.
- Das Nordheer führt keine Geschütze mit sich, um den Beschuss zu erwidern. Die einzige Möglichkeit, die Geschütze schnell auszuschalten, ist ein Ausfall über den Fluss. 4 Banner Tobrische Landwehr und zahlreiche Ritter aus Weiden und dem Bornland stürzen sich im Geschosshagel in die Furt am Dogul. Sie werden von den im Wasser verborgenen Golems und Hummeriern überrascht. Im ausgehobenen Bereich des Flussbettes straucheln die Pferde, und schwergepanzerte Männer und Frauen versinken in den Fluten des Flusses. Nach dem verlustreichen Versuch, den Fluss zu überqueren, blasen die Kaiserlichen zum taktischen Rückzug.
- Eine Handvoll Geweihter erklärt sich bereit, sich dem Dämon im Fluss zu stellen. Die Wolfengarde und die Grünröcke decken sie dabei gegen die Hummerier und die Golems im Wasser. Trotz hoher Verluste unter der Infanterie, können die Feinde im Wasser bezwungen werden, ein Teil der Hummerier flieht dogulabwärts zur Flussmündung.
- Nachdem ein Weg gefunden wurde, die Furt zu passieren, z.B. mit improvisierten Schilfflößen oder der Hilfe von Dschinnen, können die Truppen des Heeres endlich den Dogul überqueren. Am Südufer erstürmen die Tobrischen Soldaten die Wachtürme, während die Geflügelten und andere schwere Reiter einen Ausfall auf das Feldlager des Feindes reiten. Die Bogenschützen des Feindes decken sie mit einem Pfeilhagel ein, aber das Gros der Truppen erstürmt das Lager und kann die Geschützmannschaften schnell ausschalten. Ein Teil von Haffax' Truppen kann zunächst fliehen, wird aber von nachsetzenden Panzerreitern niedergemacht oder gefangengenommen. Die Furt ist gesichert.

Ein Hinweis zur Verwendung der Scharmützelregeln

Wenn Sie die Schlacht an der Dogulfurt mit den in diesem Band präsentierten Scharmützelregeln ausspielen wollen, gelten aufgrund der besonderen Situation einige Sonderregeln:

- Das Scharmützel wird in mehreren Runden abgehandelt. Die erste Runde beschreibt dabei die Zeit, die die Kaiserlichen benötigen, um einen Übergang über die Furt zu gewährleisten. In dieser ersten Runde werden alle Verluste auf Seiten der Haffaxianer ignoriert.
- Für den Hinterhalt der Golems und Hummerier im Wasser können Sie 9 TaP* bei der vorbereitenden *Kriegskunst*-Probe anrechnen.
- So lange der Flussübergang nicht gesichert ist, zählt das Gelände für die Kaiserlichen als *sehr schwieriges Gelände*, für die Truppen auf Seiten der Fürstkomturei jedoch nicht, da sie lediglich mit Geschützen angreifen oder Wesenheiten in den Nahkampf schicken, deren natürliche Umgebung das Wasser ist.
- Ist die Furt oder der Übergang über den Fluss gesichert, zählt das Gelände für die Kaiserlichen nur noch als *schwieriges Gelände*.
- Die Wachtürme und das befestigte Lager zählen als *leicht befestigte Stellung*.
- Die Geschütze und die Magier aus Mendena können jeweils mit einer Ressourcenstufe von 1 gewertet werden.
- Wenn Ihre Helden dem Nordheer zu Hilfe eilen und dem Feind in die Flanke fallen, wird eine neue *Kriegskunst*-Probe fällig, für die Sie eine Erleichterung von 2 für eine *besondere Heldentat* einrechnen können. Die *leicht befestigte Stellung* der Haffaxianer können Sie in diesem Fall ebenfalls ignorieren, da der Wall nur als Verteidigung in Richtung des Doguls dient.

ihrem Pferd unerlaubt entfernt hat. Ein Pferdeknecht hat sie wegreiten sehen, einen großen Wasserschlauch auf dem Rücken. Zügige Nachforschungen an den Toren ergeben, dass sie sich mit dem Hinweis auf eine von den Helden befohlene Erkundungsmission in den Stadtteil Storchennest auf dem südlichen Dogulufer begeben hat.
Falls die Helden ihre eigentliche Mission hintanstellen wollen, können sie ihr folgen. Sie scheint Richtung Süden geritten zu sein, wie ohne Probleme festgestellt werden kann. Einige Stunden kann man der Spur folgen, wenn die Helden bei der nächtlichen *Fährtensuche* erfolgreich sind. Falls nicht, verlieren sie die Spur. Dann bleibt Ihnen als Meister die Entscheidung, ob die Helden doch noch **Wir haben sie!** ausrufen können.

Wir haben sie!

Farlgard hat im unbekannten Terrain einige Umwege genommen, wobei sich ihr Pferd verletzt hat. Als die Helden sie treffen, muss sie dieses förmlich hinter sich her zerren. Schnell kann sie gestellt werden und wird bis zum Tod kämpfen, denn etwas anderes würde sie bei Gefangennahme auch nicht erwarten (orientieren sie sich für die Werte an einem erfahrenen leichten Reiter auf Seite 180). Sie kann zum Verwendungszweck des Wassers nichts sagen und weiß nur, dass es auf Anordnung des Fürstkomturs persönlich zur Bastion in Rallerfeste gebracht werden soll.

Mit vereinten Kräften

Wenn die Helden Ilsur rechtzeitig verlassen und am Südufer des Doguls nach Westen reiten, können sie dem Heer der Kaiserlichen zu Hilfe kommen, indem sie dem Feind bei der Verteidigung der Flussstellung in die Flanke fallen. Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung des Gefechtes an dem grauen Kasten **Der Kampf um die Dogulfurt** (Seite 154).
Wenn sie auf der Straße von Ilsur nach Mendena nach Süden ziehen, können sie sich einige Meilen südlich der Stadt wieder mit dem Rest des Heeres vereinen und auf Rallerfeste marschieren.

Die Schlacht um Rallerfeste

Um die Kräfte seiner Truppen im Grenzland am Dogul nicht zweiteilen zu müssen, hat Haffax beschlossen, nicht die Furt und die Straße südlich von Ilsur zu halten, sondern stattdessen – abgesehen von der kleinen Vorhut an der Furt – ein einzelnes großes Heer in Rallerfeste stationiert. Früher war Rallerfeste eine kleine Siedlung mit nur 340 Einwohnern, heute thront hier an der Straße von Ilsur nach Mendena eine Bastion unter dem Befehl von Oberst *Kunibrand Hadarin*, die Haffax in den letzten Jahren errichten ließ. Südlich von Rallerfeste erhebt sich ein Heerlager aus zahlreichen Zelten, in denen Söldner aus aller Herren Länder und sogar eine Rotte Goblins untergekommen sind. Die Söldnerführerin *Girte Sargnagel* dient Hadarin hier als Verbindungsoffizierin.

Aufmarsch der Kaiserlichen

Die Kaiserlichen erreichen Rallerfeste am Abend, einen Tag nach der Überquerung des Doguls. Der Herzog Tobriens lässt das Heerlager eine Meile vor dem kleinen Ort mit der befestigten Bastion aufschlagen und plant, im Morgengrauen anzugreifen. Wenn Sie in der Nacht noch Sabotage- und Spionageszenen ausspielen wollen, dann bedienen Sie sich der unten stehenden Informationen. Die Werte zahlreicher Gegner finden sie im **Anhang** (ab Seite 183).

Die Strategie des Feindes

Oberst Hadarin wird sich am Morgen zur Schlacht stellen, um die Befehle des Fürstkomturs zu befolgen und die Bewegung des kaiserlichen Heeres zu verlangsamen. Er will die Masse seines Heeres nach ausreichender Gegenwehr nach Mendena führen, um die dortigen Truppen zu verstärken. Nur ein kleiner Teil seiner Truppen (in der Stärke von maximal vier Bannern) soll die Festung halten und die Kräfte des Gegners dort binden.
Er postiert seine Einheiten vor der Festung, um sich an ihr vorbei zurückziehen zu können. Als Annäherungshindernis für die kaiserlichen Ritter hat er Holzpfähle schräg zum Gegner in den Boden rammen lassen, hinter denen seine Truppen aufgestellt sind. Seine Flanken und auch die Felder südlich der Burg sind mit getarnten Fallgruben und Wolfsangeln übersäht, um die Verfolgung durch den Gegner zu erschweren. Die sicheren Pfade durch diese Bereiche des Schlachtfeldes kennen nur seine Offiziere. Er hofft weiterhin, dass die Kaiserlichen eher das nicht gänzlich geräumte Feldlager der Söldner plündern als zur Verfolgung anzusetzen.
Sollten die Kaiserlichen versuchen, Rallerfeste weiträumig zu umgehen, um sich dem feindlichen Heer nicht auf dem von seinem Befehlshaber bestimmten Schlachtfeld zu stellen, wird Hadarin sie zunächst passieren lassen, aber in den nächsten Tagen immer wieder Angriffe und Plünderungen des Trosses befehlen und schließlich dem kaiserlichen Heer in der Schlacht um Mendena in den Rücken fallen.

Haffax' Heer bei der Rallerfeste

- 1 Banner *Karmothgarde*
- 2 Banner *Tobrische Äxte*
- 8 Banner *Mendenische Stadt- und Landwehr*
- 1 Banner *Pfeilgewitter*
- 3 Banner *bornische Axtschwinger*
- 1 Banner *Goblins*
- 1 Banner *tobrische Bogner*
- 2 Banner *tobrische Pikeniersöldner*
- 1 Schwadron *tulamidische leichte Reiter*
- 2 Banner *maraskanische Doppelsöldner*
- Halbschwadron *tobrische Ritter*
- 2 Banner *tulamidische Säbelfechter*
- 1 Kompanie Bombarden
- eine Handvoll *Magier aus Mendena*



Ein Hinweis zur Verwendung der Scharmützelregeln

Wenn Sie die Schlacht um Rallerfeste mit den in diesem Band präsentierten Scharmützelregeln ausspielen wollen, können Sie sich an folgenden Vorgaben orientieren:

- Die neue Bastion zählt als *mittel befestigte Stellung*. Die Geschütze der Bastion können Sie mit einer Ressourcenstufe von 2 bewerten.
- Die Präparation des Geländes mit Fallgruben macht es zu *schwierigem Gelände*.
- Die Unterstützung durch die Magier aus Mendena können Sie mit einer Ressourcenstufe von 1 bewerten.
- Oberst Hadarin wird als Heerführer von einem Offizier der Karmothgarde (Veteran) und einem Inspirator aus der Vorhalle des Sieges unterstützt. Der Oberst und sein Offizier besitzen sowohl eine geeignete Geländekunde als auch die entsprechende Ortskenntnis.
- Durch Kundschafter und Späher hat Oberst Hadarin ausführliche Informationen über das Heer der Kaiserlichen erhalten, diese Informationen können Sie als Erleichterungen in Höhe von 2-4 Punkten auf die *Kriegskunst*-Proben auf der Seite der Fürstkomturei anrechnen.

Nach Mendena!

Wie auch immer die Gefechte im Einzelnen ausgehen, nach der Schlacht um Rallerfeste werden die Kaiserlichen 1 bis 2 Banner zur Bewachung der Feste zurücklassen, während sie mit der Masse des Heeres und den Helden auf Mendena vorstoßen können, um sich Haffax endgültig zu stellen.

Ergebnisse

Das Stellen Almirs und/oder Farlgards: Die Helden finden heraus, dass Haffax Agenten ausgesandt hat, um Wasser aus den Heiligen Quellen von Ilsur zu stehlen. Den Grund dafür können sie zu diesem Zeitpunkt allerdings nur vermuten.

Angriff auf die Flanke der Truppen an der Dogulfurt: Verluste der Kaiserlichen um W20+50 verringert

In allen Fällen: Die Helden erhalten als Lohn für ihre Mühen **200 Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** in zwei beim Vorgehen wichtigen Talenten Ihrer Wahl.



Kapitel VI: Der Kreis schließt sich

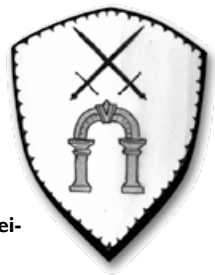
Das sechste Kapitel beschäftigt sich mit dem Kampf um Mendena, nachdem sich die drei kaiserlichen Heere vor der alten Grafenstadt versammelt haben. Dazu kommt die Überleitung in den Folgeband von **Die verlorenen Lande**, **Der Schattenmarschall**.

Zum Greifen nahe ...

Endlich ist Mendena erreicht. Die Heere der Kaiserin beziehen Stellung vor den Toren der Hauptstadt der Fürstkomturei und bereiten sich auf die Belagerung und den endgültigen Angriff vor, der die Dämonenpaktierer vom Angesicht Deres tilgen, zumindest aber aus dem Mittelreich vertreiben soll.

Das schwarze Herz Tobimoriens

Mendena für den eiligen Leser



Einwohner: 12.000
Wappen: auf Weiß zwei schwarze gekreuzte Schwerter über einem roten Tor über drei roten Lilien
Herrschaft: Stadtvögtin *Yasmina von Darbonia* für Fürstkomtur *Helme Haffax*
Garnisonen: siehe **Die mendenische Verteidigung** (Seite 24)
Tempel: Borbarad, Zholvar, Travia, Boron (Al'Anfaner Ritus), Schreine aller Erzdämonen, der Schwarzen Rondra und der Hesinde
Handel und Gewerbe: Zentrum des Fernhandels an der tobrischen Küste, Schiffbau, Fischerei, Tuchmacherei, Wassergewinnung, Bierbrauerei
Wichtige Gasthöfe: Hotel *Samtener Divan* (Q9/P10/S10), Herberge *Gute Heimkehr* (Q3/P5/S30), Gasthaus *Gänsedaune* (Q6/P6/S8), Bierstube *Tobrischer Hof* (Q7/P9), Taverne *Schwarz und Rot* (Q5/P7), Taverne *Krakonierbraut* (Q2/P5), Taverne *Voller Humpen* (Q4/P5)
Besonderheiten: Burg Talbruck, Akademie für Strategie und Heeresführung, die Lebende Werft, Arena Aquatica, das Goldene Haus, Redaktionshaus *Der Greifenbalg*; tief liegende Stadtviertel versinken im Schlamm
Stimmung in der Stadt: Mendena ist die Handelsstadt an der Ostküste der Schattenlande. Ein buntes Völkergemisch prägt das Gesicht der Gassen und Märkte.
Was die Mendener über ihre Stadt denken: Mendena ist keine schöne Stadt, aber hier lässt es sich leben. Die Stadt ist der Beweis, dass Dämonen nicht nur Schlechtes bewirken.

Die Hauptstadt der Fürstkomturei Tobimorien, Mendena, wird von einer festen Wehrmauer geschützt, die sieben Schritt hoch und durchgängig mit Wehrgängen versehen ist. Die Mauer ist Tag und Nacht von der Stadtgarde bemannt. Drei Tore gewähren Einlass: das **Eslamsbrücker Tor**, in dem die Tobimora-Straße mündet, im Westen, das **Quellensprunger Tor**, das vor allem von den Bauern des Umlandes frequentiert wird, im Norden, und das **Hafentor** im Süden.
Mendena verfügt über zwei Häfen, den **Flusshafen** an der Tobimora-Mündung und den **Handelshafen** mit der **Speicherstadt**, der durch einen riesigen Molenkai vor Wellen geschützt ist. Der mit dämonischer Hilfe erweiterte Seehafen ist das Herz der Stadt, und die endlosen Reihen von Lagerhäuser zeugen von den Warenmengen, die hier umgeschlagen werden.
Die Altstadt teilt sich in fünf Quartiere: das ärmliche **Althafen**, das merkantile **Marktviertel**, das wohlhabende, von üppigen Stadtvillen geprägte **Wulfenruh**, das einfachere **Flachsviertel** und den **Goldene Berg**.
Außerhalb der Mauern liegen die Stadtviertel **Osterfeld**, das bäuerliche **Leichacker** und das schlammige **Fischviertel**. Vor allem letzteres steht regelmäßig unter Wasser.
Auf einem festen Hügel westlich der Stadt thront **Burg Talbruck** und kontrolliert das Umland sowie den Schiffsverkehr auf dem Fluss. Seit 1029 BF dient die ehemalige Grafenfeste dem Fürstkomtur als Residenz. Eine Steinbrücke, die zu Füßen der Burg über die Tobimora führte und deren letztes Stück hochgezogen werden konnte, wurde 951 BF bei einem Sturm zerstört und nicht wieder aufgebaut.
Nördlich der Tobimora-Straße liegt inmitten von sumpfigen Wiesen die **Arena Aquatica**, ein riesiges Kolosseum, in dem nicht nur Theaterspiele, Wettrennen und Schaukämpfe stattfinden, sondern regelmäßig der Fürstkomtur öffentlich zu Gericht sitzt.
Zur Ausgestaltung von Mendena greifen Sie bitte auf die ausführliche Stadtbeschreibung in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** (Seite 105ff.) zurück.

Die Situation in der Stadt

Nach der Schlacht an der Tesralschlaufe, die das Hauptheer Rohajas erwartungsgemäß aufhalten, aber nicht zerschlagen konnte, ist Dherin Bentelan schnellst möglich nach Mendena zurückgekehrt, um dort die Verteidigung zu organisieren. Der Plan die Kaiserin weiter zu locken, damit Helme Haffax sein Vorhaben ausführen kann, ist vollständig aufgegangen. Der Fürstkomtur selbst und Admiralkomtur Sarastro Dorkstein sind unterdessen mit der *Boransdorn,* der *Chiasmodon* und zwei Dritteln der tobimorischen Flotte aufgebrochen, um den Schlag gegen Perricum zu führen.



Legende

1. Lebende Werft
2. Nimmermüder Markt
3. Fälscherwerkstätten
4. Akademie für Strategie und Heeresführung
5. Taverne *Krakonierbraut*
6. Mendenisches Brauhaus
7. Herberge *Gute Heimkehr*
8. Marktplatz
9. Marktgericht
10. Ruine des Praiostempels
11. Tsatempel
12. Redaktionshaus *Der Greifenbalg*
13. Bierstube *Tobrischer Hof*
14. Taverne *Schwarz und Rot*
15. Rabengasse
16. Garnison der Mactaleänata
17. Gästehaus *Gänsedaune*
18. Goldenes Haus
19. Borbaradial
20. Rotes Haus
21. Schänke *Voller Humpen*
22. Hotel *Samtener Divan*
23. Akademie für Beschwörung und gemeinschaftliche Magie im Heer
24. Bordell *Haus der prallen Lust*
25. Burg Talbruck
26. Arena Aquatica

Mendena hat sich unter Dherin als Doppelgänger des Fürstkomturs kampfbereit gemacht: Vorräte wurden in die Stadt geholt, alle Verteidiger gesammelt und unter Waffen gestellt. Geschütze und Golems wurden auf den Stadtmauern in Stellung gebracht. Beide **Häfen** wurden gesichert, Schiffe und Boote zur Tarnung dorthin verbracht und zu tödlichen Fallen präpariert. Im Borbaradial bereitet Magister *Roderick von Perricum* von der Vorhalle des Sieges den Blutsturm vor. Er will die große Variante des Rituals wirken, dessen Feldvariante die Helden hoffentlich in Eslamsbrück vereiteln konnten. **Burg Talbruck** gleicht einem stahlgespickten Igel: gut zwei Dutzend Geschütze (vor allem Hornissen und Rotzen, aber auch vier Onager und sogar zwei kleine Zyklopen) und ein Dutzend Equitanier-Golems sind hinter den Zinnen auszumachen, ebenso ein Halbbanner Armbruster und Bogenschützen und bestimmt ein Banner Soldaten der Karmothgarde. Obgleich es sich unter Haffax Streitkräften längst herumgesprochen hat, dass der Fürstkomtur den entscheidenden Schlag gegen das Reich fern von Mendena führen wird – wo und in welcher Form ist unbekannt –, herrscht unter den Verteidigern der unbedingte Wille, den Kaiserlichen die Eroberung der Stadt so schwer wie möglich zu machen. Auch wenn Dherin mittlerweile zu der realistischen Einschätzung gelangt ist, dass Mendena früher oder später fallen wird, glauben seine, dass jedem toten Streiter des Mittelreichs eine entscheidende Bedeutung zukommen kann. Ob sie nun Mendena verteidigen oder das Mittelreich unmittelbar angreifen: jeder Kämpfer unter den gekreuzten Schwertern wird am Ende vom Sieg Helme Haffax' profitieren. Der Glaube daran ist unverrückbar und er ist enorm motivierend. Um diese Motivation der Kämpfer ungebrochen hochzuhalten, zeigt Dherin sich immer wieder mit Hauptfrau Gritta auf den Zinnen von Burg Talbruck und inspiziert auch regelmäßig die Mauern der Stadt. Dabei lässt er sich von einem Karakil von der Burg in die Stadt fliegen.

Die Situation vor der Stadt

Ziel der Heerführer ist es, die Stadt von drei Seiten einzukesseln und zwar an allen Hauptstraßen, die aus Mendena herausführen, und von Norden her. Die Heere erreichen die Grafenstadt also von Westen, Norden und Süden.

Alle Heerführer versammeln sich in der **Arena Aquatica**, nachdem sie ihre Stellungen gesichert haben (siehe unten), um gemeinsam mit der Kaiserin einen Schlachtplan zu entwickeln. Nach den unterschiedlichen Ereignissen auf den einzelnen Routen, muss Rohaja ihren Stab verändern. Sollten die Helden sich hervorgetan haben, können sie zu den engsten Beratern der Kaiserin zählen. Von offizieller Seite sind bei jeder einzelnen Beratung anwesend: Rondrigan Paligan, Alrik vom Blautann und vom Berg, Bunsenhold von Ochs, Sartassa von Sturmfels, Urion von Reiffenberg und Bernfried von Ehrenstein.

Das Hauptheer

Das Hauptheer der Kaiserin soll an der **Arena Aquatica** Stellung beziehen, sodass die Tobimora-Straße versperrt ist und das **Eslamsbrücker Tor** als Einfallsschneise dienen kann.

Es gibt viele Möglichkeiten für die Helden sich hier verdient zu machen, vor allem muss das Terrain ausgekundschaftet werden und Späher müssen mögliche Widerstandsnester ausmachen und beseitigen. Das Sumpfland um die Arena ist schwieriges Gelände, das ein Heer nicht ohne weiteres passieren kann, und bis heute haben sich hier charyptide Schrecken verbergen können: Hummerierlarven sind die häufigste Gefahrenquelle. Danach gilt es die **Arena Aquatica** zu erkunden und von allen Feinden zu befreien, damit die Kaiserin hier, wie geplant, ihr Feldlager errichten kann. Etliche Gladiatoren stellen sich dabei den Kaiserlichen (oder den Helden) in den Weg. Um eine effektive Belagerung durchzuführen, ist es erforderlich, dass die Arena binnen Tagesfrist gesäubert ist. Zudem wollen die Heerführer einen Beobachtungsposten einrichten, sodass sie immer genau darüber informiert sind, was in der Residenz des Fürstkomturs vor sich geht.

Dem Hauptheer steckt aber eine Begegnung in den Knochen, die sich auf dem Weg nach Mendena ereignet hat – und vielleicht müssen die kaiserlichen Truppen auch erst ihre Moral festigen.

Das (mögliche) Fiasko von Borowein

Auf dem Weg in die Stadt, muss das kaiserliche Heer das Örtchen Borowein durchqueren, das wenige Meilen vor Mendena liegt. Hier besteht die Gefahr, dass das Heer einer Finte von Dherin Bentelan aufsitzt.

Der falsche Haffax hat alle Bauern der Umgebung zusammentreiben lassen und sie mit Wappenröcken der Roten Legion ausgestattet.

Späher der Kaiserlichen berichten über diese Garnison und sofort sieht Herzog Hagrobald vom Großen Fluss eine Chance sich ein paar weitere Sporen zu verdienen. Mit den Donnerern und seinen Nordmärker Ritter will er voranpreschen, um die Rote Legion zu zerschmettern.

Gehören die Helden zu den Spähern, dann kann es ihnen gelingen diese Finte zu durchschauen und einen Angriff Hagrobalds abzuwenden. Vielleicht begleiten die Helden den Herzog aber, und bemerken, dass hier etwas nicht stimmen kann. Sie sollten eine brutale Schlacht erwarten, und dann feststellen können, dass der Widerstand der „Roten Legion" in Augenblicken zerbricht. Vielleicht gelingt es ihnen dann, den Herzog davon zu überzeugen, seinen Angriff sofort zu beenden. Sind die Helden nicht vor Ort, finden beinahe 500 einfache Bauern den Tod, bevor das Wüten des kaiserlichen Heeres beendet werden kann, was für das Heer einen Moralverlust von 2 Punkten bedeutet – sie haben die hingeschlachtet, die sie eigentlich retten wollen. Zudem fehlt dem Heer dann die Unterstützung der Bevölkerung, weswegen Rohaja beinahe alle Travia- und Perainepriester zurücklassen muss, um dafür zu sorgen, dass die Stimmung der Landbevölkerung sich nicht in zermürbenden Aufständen entlädt.

In diesem Fall hat Dherin sein Ziel erreicht: Er hat das Heer aufgehalten, vor allem aber, hat er den Mendenern klar gemacht, dass keine Gnade von den Kaiserlichen zu erwarten ist. Jeder Streiter der Stadt kämpft nach dem Fiasko von Borowein, mit einer verbissenen Entschlossenheit, die ihresgleichen sucht.

Konnten die Helden Hagrobald während des Angriffs stoppen, sterben immer noch 150 Bauern, der Moralverlust beträgt aber nur einen Punkt. Ist es ihnen gelungen, den Angriff komplett zu vereiteln, schließen sich die Bauern dem kaiserlichen Heer an und die Moral steigt um einen Punkt.

Das Südheer

Nach dem Verlassen der Feste Löwenstein, reist das Südheer weitgehend unbehelligt bis nach Mendena.
Der Plan sieht vor, auf der Höhe von **Burg Talbruck** Stellung zu beziehen.
Sofort wird mit dem Aufbau der Geschütze begonnen, die alsbald ihre tödliche Fracht über der Burg entladen sollen. Die Sappeure machen sich daran, die Brücke über die Tobimora in Stand zu setzen, damit der Weg durch das **Hafentor** frei wird. Auch hier gibt es für Helden viele Möglichkeiten, sich zu bewähren, vor allem, wenn es darum geht, einen Weg über die Tobimora zu finden, denn das Südheer ist durch den Fluss von den anderen Heeren getrennt.

Das Nordheer

Das Nordheer kontrolliert den gesamten Norden Mendenas, die Hauptstreitmacht hat sich in Sichtweite des **Quellensprunger Tors** versammelt und entsendet immer wieder Späher ins Umland, um sicherzustellen, dass den Heeren niemand in den Rücken fällt.

Die Schlacht um Mendena

Die Forderung

Wie die Regeln des Krieges es befehlen, schickt Rohaja zunächst ihren Herold aus, um die Übergabe der Stadt zu verlangen. Von einer ritterlichen Lanze begleitet, reitet der erwählte Herold (das kann ein hochrangiger Adliger sein, aber auch einer der Helden) im kaiserlichen Blau und unter dem Banner *Garafanion* vor das Eslamsbrücker Tor. Seine Botschaft lautet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Im Namen der zwölf gerechten Götter zu Alveran! Für Recht und Reich!
Rohaja von Gareth, erste ihres Namens, legitime Erbin Rauls des Großen, gebietet euch, ihr die Stadt Mendena bedingungslos zu übergeben. Sie verlangt das mit der Autorität der Kaiserin des Raulschen Reiches und für ihren Vasallen, den Herzog Bernfried von Tobrien.
Erfüllt ihr den Willen eurer Kaiserin binnen Tagesfrist, soll freier Abzug allen gewährt sein, die nicht gegen die guten Götter gefrevelt haben. Der Schutz des Kaiserfriedens gilt dann uneingeschränkt. Auch jenen, die den gerechten Weg verlassen haben, soll Gnade widerfahren, gemäß ihrer Taten.
Jeder ist eingeladen, die Kaiserin in ihrem gerechten Anspruch zu unterstützen. Und jeder, der dieses Angebot wahrnimmt, soll geschont werden.
Jene jedoch, die die Waffen erheben gegen ihre Herrin, die Kaiserin, und ihre Waffenfolgenden, die seien des Todes. Die gnädige Kaiserin wünscht jenen einen einfachen Tod und des Schweigsamen Ruhe. Denn sehet: Die Gnade der Kaiserin ist so umfänglich, dass sie euer aller Schicksal dauert, das ihr euch erwählt habt. Niemand hat die Qualen der Seelenmühle oder der Niederhöllen verdient.
Besinnt euch! So fleht eure Kaiserin euch alle an. Besinnt euch und werdet gerettet!“

Erstaunlicherweise kann der Herold in aller Ruhe seine Nachricht überbringen. Er wird nicht angegriffen oder verlacht – niemand beschneidet ihn oder seine Herrin in ihrer Ehre. Nach einer kurzen Weile erscheint eine blonde Frau auf den Mauern von Mendena, ihre Stimme ist magisch verstärkt, Circaya ya Badrese antwortet der Kaiserin.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Kaiserin von schwacher Götter Gnaden. Herrscherin über ein verdorbenes und verkommenes Reich. Dies ist die Antwort der Stärke, dies ist die Antwort von Helme Haffax:
Die Zeit deines Reiches ist vorbei, die Zeit deiner Vasallen abgelaufen. Wo ich gebiete, da herrschen weder Verwünschungen noch Versprechen noch Namen. Dort herrschen allein Taten! Und so entscheide dich, Tochter Emers, Tochter Brins, welche Herrscherin du selbst sein willst. Mendena wird deiner Gnade wegen nicht fallen, es fällt nicht einmal vor deiner schalen Macht.
Mittelreicher! Erkennt, was Helme Haffax für euch tun kann. Erkennt aber auch, dass wir diese Überzeugung, diese Freiheit in unseren Herzen tragen.
Ihr könnt uns nicht bezwingen!“

Taten folgen lassen

Den Verlauf der Schlacht wollen wir an dieser Stelle nur grob skizzieren. Wenn Sie andere Ideen haben, scheuen Sie sich nicht, diese am Spieltisch umzusetzen oder unsere Vorschläge lediglich als Anregungen zu benutzen. Es ist schließlich Ihr Finale der Rückeroberung der **Verlorenen Lande** und sollte ein Höhepunkt innerhalb der Kampagne um Helme Haffax darstellen. Wenn Ihre Helden noch eine persönliche Rechnung mit einem alten Erzfeind in den Reihen von Haffax' Untergebenen zu begleichen haben und vielleicht schon seit Beginn des Heerzuges darauf brennen, ihm Auge in Auge gegenüber zu treten, dann ist jetzt und hier vielleicht der richtige Augenblick gekommen.



Der Blick auf Mendena

Aufmarsch der kaiserlichen Truppen

Die Kaiserin zieht mit dem Hauptheer (etwa 6.600 Mann) auf der Tobimora-Straße von Nordwesten in Richtung des **Eslamsbrücker Tores**. Alrik von Blautann und vom Berg führt seine Truppen (etwa 2.600 Mann) von Süden her an das Ufer der Tobimora, sein Ziel sind das **Hafentor** und **Burg Talbruck**. Herzog Bernfried von Ehrenstein umgeht die Stadt mit dem Nordheer (etwa 1.800 Mann) bereits im Umland, um von Norden her das **Quellensprunger Tor** anzugreifen.

Die Strategie der Kaiserlichen sieht vor, die Stadt von mehreren Seiten gleichzeitig anzugreifen, um ihren Vorteil der zahlenmäßigen Überlegenheit sinnvoll auszunutzen. Um die Stadt schnellstmöglich einzunehmen, sind die Schwachstellen der Mauer die primären Ziele: die Stadttore – namentlich das Quellensprunger Tor im Norden, das Eslamsbrücker Tor im Westen und das Hafentor im Süden. Um die Verteidiger der Stadt davon abzuhalten, sich an den Toren zu konzentrieren, sollen die Mauerabschnitte dazwischen ebenfalls mit Sturmleitern berannt werden. Gleichzeitig muss für das Südheer ein Übergang über die Tobimora gesichert werden, dazu soll die 951 BF von einem Sturm zerstörte Brücke wieder instand gesetzt werden. Ein sekundäres Ziel des Südheeres ist Burg Talbruck. Das Hauptheer unter der Führung der Kaiserin wird die Burg umgehen, um den Angriff auf das Tor nicht unnötig zu schwächen. Währenddessen werden die noch verfügbaren Kompanien des Bombardenregimentes Trollpforte Burg Talbruck unter Beschuss nehmen.

Die Verteidiger der Stadt

Die Stadtmauer wird, insbesondere in der Nähe der Tore, von Einheiten der *Tobrischen Äxte* (schweres Fußvolk) gehalten. Sie werden dabei von der *Karmothgarde*, der *Stadtgarde*, *Landwehr* und *Spießbürgern* sowie zahlreichen *Söldnern* und wenigen *Magiern der Vorhalle des Sieges* unterstützt. Wenn durch den Beschuss der Kaiserlichen Breschen in die Stadtmauer geschlagen oder die Tore schwer beschädigt oder gar zerstört werden, stehen 2 Banner Sappeure bereit, um die Mauer notdürftig wieder instand zu setzen oder die Tore zu blockieren. *Schildträger-Golems* dienen den in der ganzen Stadt agierenden Magiern als Leibwächter. Die *Panzerschreiter-* und *Rindenwächter-Golems* dienen der Verteidigung der Stadttore, insbesondere der beiden nördlich gelegenen, während die *Ma'hay'tam-Knechte* die Tobimora sichern. Die *Equitanier-Golems* dienen vornehmlich als Artillerie und werden die kaiserlichen Heere frühzeitig unter Beschuss nehmen.

Allgemeines zum Verlauf der Schlacht

- Sobald die kaiserlichen Truppen in Schussreichweite der Equitanier-Golems und der Geschütze der Stadt kommen, beginnen diese mit einem andauernden Artillerie-Beschuss.
- In den Stadtvierteln vor der Mauer wurden zahlreiche Häuser derartig präpariert, dass sie von einzelnen Infiltratoren aus den Reihen von Haffax Truppen, schnell in Brand gesteckt werden können und dass es dabei zu einer enorm starken Rauchentwicklung kommt. Der Rauch soll den Angreifern die Sicht nehmen und sie so Desorientieren und Behindern.
- Berittene sind in einem Gefecht an einer Stadtmauer von relativ geringem Wert, deshalb werden zunächst schnell bewegliche Plänkler (*leichtes Fußvolk*) von den Kaiserlichen ins Gefecht geschickt. Diese sollen die Stadtviertel vor der Mauer zügig durchqueren und mit Leitern und Wurfhaken die Mauer berennen. Dabei werden sie von den Schützenregimentern gedeckt, die gleichzeitig die Mauern mit einem Hagel aus Pfeilen und Armbrustbolzen eindecken. Von den Mauern wird der Beschuss mit Pfeilen und Armbrustbolzen erwidert, außerdem werden die Leichtgerüsteten mit Rotzen unter Beschuss genommen, die Hylailer Feuer, Sordulsäpfel und Hagelschlag verschießen (**AvAr 51f.**).
- Auf das leichte Fußvolk folgt in einer weiteren Angriffswelle das langsamere *schwere Fußvolk*, welches nicht nur mit gehärteten Kriegspfeilen und –bolzen (**AvAr 46f.**) beschossen, sondern auch vereinzelt von wenigen erfahrenen Magiern

mit den KULMINATIO Varianten *Wolke von A'Tall* (**LCD 149**) oder dem in der Vorhalle des Sieges entwickelten *Springenden Blitz* (Seite 87) eingedeckt wird. Insbesondere schwer gepanzerte und in enger Formation agierende Einheiten erleiden durch die Schadenszauber verheerende Verluste.

- Die Berittenen werden zunächst zögerlich eingesetzt, um unnötig hohe Verluste unter diesen kostspieligen Einheiten zu vermeiden. Später werden sie für die Scharmützel in den Vierteln der Vorstadt und – sobald eines der Tore gefallen ist – auch in der Stadt gebraucht, um diese möglichst schnell zu sichern und den Widerstand zügig niederzureiten.
- Verneinzelt stürzen sich Kriegerinnen der Mactaleänata in den Kampf vor der Mauer, um wie im Wahn der Schwarzen Rondra zu huldigen.
- Während eine Schwadron des *Reiterregiments ‚Mendena'* schnelle Botenritte innerhalb der Stadtmauern übernimmt, um die Verteidigung Mendenas zu unterstützen, wurde die andere Schwadron sowie einige berittene Söldnereinheiten außerhalb der Stadt stationiert. Versteckt in einigen Häusern warten sie auf günstige Gelegenheiten um aus dem Hinterhalt Ausfälle zu reiten und so dem Kaiserlichen Heer einzelne Nadelstiche beizubringen.
- Während des Angriffs auf die Stadt wird rund ein Dutzend *Karakilim* gegen die Angreifer geschickt, welche den angreifenden Truppen aus der Luft zusetzen und ihnen in den Rücken fallen.
- Die Geschützstellungen der Kaiserlichen werden von insgesamt 3 *Shruufya* angegriffen, die nicht nur die Truppen vernichten, sondern auch die Geschütze zerstören sollen. Die Dämonen verfügen zusätzlich über die Eigenschaft *Unsichtbarkeit II*.
- Wenn der Vormarsch der kaiserlichen Truppen die Stadtmauern erreicht und in den Vierteln vor der Stadtmauer langsam ins Stocken gerät, sodass ein schneller Rückzug nicht mehr möglich ist, werden rund 4 Dutzend *Zantim* auf die Angreifer herabbeschworen. Auf den von Rauch und Qualm geschwängerten Straßen der Vorstadt, können die Dämonen äußerst plötzlich erscheinen und unter den kaiserlichen Truppen ein blutiges Gemetzel anrichten.
- Zusätzlich können bis zu 3 weitere *Shruufya*, ebenfalls mit der zusätzlichen Eigenschaft *Unsichtbarkeit II*, gerufen werden, um die Verteidigung der Tore zu verstärken, gegen besonders gefährliche Einheiten geschickt zu werden oder unter unerfahrenen Truppen ein regelrechtes Massaker anzurichten. Die Schreie der unsichtbaren Dämonen lassen alle Umstehenden in einen Blutrausch verfallen.
- Die *Zantreiterinnen* werden zurückgehalten und schließlich gegen erfahrene Einheiten der Reiterei der Kaiserlichen in den Kampf geschickt. Die *Schreckgestalt* (*I*) der Dämonen versetzt die Pferde der kaiserlichen Truppen in Panik, wodurch die Einheiten ein erhebliches Maß ihrer Schlagkraft einbüßen. Zwischen brennenden Häusern in den Gassen und Straßen der Stadt können die Pferde beim Anblick der Dämonen ins Straucheln geraten und ihre schwer gepanzerten Reiter unter sich begraben, die dann von scharfen Klauen und spitzen Zähnen zerrissen werden. Aufgrund ihrer *Paraphysikalität* können die Dämonen auch an Hauswänden und unter vorkragenden Dächern und Torbögen entlang laufen, Hausdächer erklimmen und von Dach zu Dach springen und auf diese Weise an unvorhersehbaren Orten auftauchen und aus dem Hinterhalt angreifen.
- Wenn sich das Schlachtenglück zu sehr oder zu schnell zu Gunsten der Kaiserlichen entwickelt, werden die Beschwörer der Stadt die zwei verbliebenen Dämonenarchen der **Lebenden Werft** entfesseln. Diese werden entweder die Stadtmauer im Norden übersteigen und von der Seeseite her dem Nordheer in die Flanke fallen oder durch den Hafen zur Tobimora wandern und das Südheer bei der Überquerung des Flusses angreifen. Selbstverständlich können sie die Archen auch aufteilen, so dass ein *Ma'hay'tam* sich dem Südheer entgegenstellet und einer der Dämonen dem Nordheer in die Flanke fällt oder andersherum.
- Wenn die Tore der Stadt zu fallen drohen, steigen einige Equitanier-Golems über die Stadtmauer um die Angreifer vor den Toren zu zermalmen und verwickeln sie in den Nahkampf.
- Letztendlich wird Roderick den Blutsturm entfesseln.

Das kaiserliche Heer unter Rohaja von Gareth

- Noch bevor das Fußvolk mit dem Sturm auf die Stadt beginnt, haben die Zwerge vom *Bergköniglich Eisenwalder Garderegiment ‚Ingerimms Hammer'* einige Böcke schussbereit gemacht und erwidern das Artilleriegefecht, zumindest in Richtung des Eslamsbrücker Tores.
- Die sumpfigen Wiesen in der Nähe der Arena Aquatica westlich der Stadt, stellen ein erstes Hindernis auf dem Weg zur Stadtmauer dar, sie können den Marsch auf die Stadt zwar nicht aufhalten, verlangsamen aber besonders die schwer gepanzerten- und die Reiter-Einheiten, und setzt sie damit einem längeren Beschuss durch die Verteidiger der Stadt aus.
- Das Hauptheer ist das mit Abstand größte der drei kaiserlichen Heere. Es muss allerdings einen deutlich größeren Teil des Stadtgebietes in den Vierteln vor der Stadtmauer durchqueren als das Nordheer und wird dadurch die wahrscheinlich größeren Verluste hinnehmen müssen.
- Wenn das Heer der Kaiserlichen die Stadtviertel vor der Stadtmauer gesichert hat und die Truppen des Südheeres bei der Überquerung der Tobimora bisher noch nicht erfogreich waren, können die Sappeure der *Garether Maulwürfe* oder der *Wehrheimer Trümmergarde* ihnen unter dem Beschuss aus Burg Talbruck vom nördlichen Flussufer aus zu Hilfe kommen.
- Beim Kampf um das Tor und die Stadt selbst sind es die *Greifengarde*, die *Rotröcke*, die *Friedensgarde* sowie die *Havener* und die *Nordmärker Flussgarde*, die sich besonders hervortun. Die Verluste der Nordmärker Truppen, die von ihrem Herzog alles andere als geschont werden, fallen besonders hoch aus.

Das Südheer unter Alrik von Blautann

- Schon beim Marsch in Richtung des Flussufers gerät das Südheer unter Artilleriebeschuss, sowohl aus der Stadt, wie auch durch leichte Geschütze auf Burg Talbruck.
- Bei dem Versuch die Brücke über die Tobimora wieder instand zu setzen oder mit Booten und Flößen über den Fluss

zu setzen, werden die Truppen von Ma'hay'tam-Knechten aus dem Wasser heraus angegriffen.

- Die noch übrigen Kompanien des *Bombardenregiments Trollpforte* nehmen Burg Talbruck unter Beschuss und werden dadurch zum Angriffsziel eines unsichtbaren *Shruufs* (*Unsichtbarkeit II*, siehe oben).
- Sollte die Flussüberquerung über die Brücke gelingen, sind es vornehmlich die leichten Reiter der des *Fürstlichen Leibregiments Eslam von Almada* sowie die *Aranischen*, *Nebachotischen* oder *Tulamidischen Reiter*, die schnell bis zum Hafentor vordringen können und so dem nachrückenden Fußvolk Deckung geben können. Der lange Weg unter der Stadtmauer sorgt allerdings für erhebliche Verluste auf dem Weg zum Tor. Gelingt die Überquerung der Tobimora mittels Booten und Flößen, kann das Fußvolk direkt zum Sturm auf das Hafentor ansetzen. Die Reiterei wird für ein sicheres Übersetzen in diesem Fall deutlich länger brauchen und dabei hohe Verluste hinehmen müssen.
- Im Kampf um das Hafentor sind es hauptsächlich die *Löwengarde*, das *Eliteregiment Perricum*, die *Almadaner Hakenspieße* und das *Heer der Gerechten*, die nicht nur erhebliche Verluste erfahren, sondern sich auch besonders hervortun.

Das Nordheer unter Herzog Bernfried

- Während die tobrischen Truppen sich in den Kampf um das Quellensprunger Tor und dem Sturm auf die Stadtmauer werfen, sind die zahlreichen Reiter der Weidener und Bornländer Kontingente im Kampf gegen eine befestigte Mauer kaum sinnvoll einzusetzen. Sie werden daher vornehmlich in den Kämpfen in der Vorstadt eingesetzt, insbesondere um den Reitern des Feindes bei deren Nadelstichangriffen nachzusetzen, und um dort Entsatz zu leisten, wo er benötigt wird. Sobald eines der Tore fällt, werden sie jedoch versuchen, so schnell wie möglich die Stadt unter Kontrolle zu bringen (siehe oben).
- Die Mitglieder des *Ordens zur Wahrung*, die *Rondrianer der Senne Bornland*, die *Ardariten*, die *Kirchenkontingente des Zwölfgöttlichen Konzils* und die *Geflügelten* zählen zu den Einheiten der Kaiserlichen, die es – abgesehen von Ihren Helden – am ehesten mit den zahlreichen Dämonen und den Zantreiterinnen aufnehmen können. Nach eigenem Ermessen können Sie sie auch unabhängig vom Rest des Nordheeres dort einsetzen, wo ihre Hilfe am ehesten benötigt wird oder wo profane Klingen nicht weiterhelfen.

Ein Hinweis zur Verwendung der Scharmützel-Regeln

Wenn Sie die Schlacht um die Stadt Mendena mit den in diesem Band präsentierten Scharmützel-Regeln Ausspielen wollen, empfehlen wir Ihnen die Schlacht in mehrere unabhängige Scharmützel aufzuteilen. Zumindest die 3 kaiserlichen Heere sollten dabei separat betrachtet werden. Es bietet sich jedoch ebenfalls an, auch die Kämpfe der einzelnen Heere teilweise noch weiter aufzuteilen, Sie können z.B. bei den Kämpfen des Hauptheeres der Kaiserin, den Kampf an der Mauer und die Scharmützel in den vor der Mauer liegenden Stadtvierteln getrennt betrachten.

- Als Heerführer von Haffax' Truppen können Sie, je nachdem wie die Helden agieren, Dherin Bentelan oder Yasmina von Darbonia (oder auch beide in unterschiedlichen Scharmützeln) einsetzen, die zusätzlich von Gero von Siebenstätt, Hakon von Darbonia und Rurijida von Jergan, sowie Inspiratoren der Vorhalle des Sieges wie auch Offizieren der Akademie für Strategie und Heeresführung beraten werden können. Bei den meisten Heerführern können Sie von einer *Ortskenntnis (Mendena)*, bei einigen, vornehmlich denen mit einer militärischen Ausbildung, auch von einer entsprechenden *Geländekunde* ausgehen.
- Wenn der Blutsturm entfesselt wird, werden die dämonischen Truppen von 2 Sharbazzim (**Tractatus 28** und **145**) befehligt, in diesem Fall sollten die von den dämonischen Kriegsherren geführten Truppen in einem Scharmützel separat behandelt werden. Die TaP* der *Kriegskunst*-Probe eines Sharbazz können sie mit 15+1W3 bestimmen. Einen solchen Feind zu besiegen sollte eine Aufgabe für Helden sein und eignet sich hervorragend als *besondere Heldentat* im Rahmen der Scharmützel-Regeln, nach der eine erneute *Kriegskunst*-Probe gewürfelt wird.
- Spätestens wenn der Blutsturm losbricht, sollte eine neue *Kriegskunst*-Probe gewürfelt werden. Ab diesem Zeitpunkt können Sie die Anzahl der Toten unter den Verlusten der menschlichen Truppen verdoppeln. Dämonen und Golems sind nicht betroffen.
- Das Gebiete vor sowie hinter der Stadtmauer zählt als *städtisches Gebiet*. Durch ihre *Paraphysikalität* zählt das Stadtgebiet für die Dämonen als *offenes Gelände*.
- Die Verteidigungsanlagen der 7 Schritt hohen Stadtmauer zählen als Verteidigungsanlagen mit *mittlerer Befestigung*.
- Die Golems auf der Seite von Haffax' Truppen entsprechen einer Ressourcen-Stufe von 2 oder können direkt als Einheiten gemäß ihrer Truppenstärke geführt werden.
- Die magische Unterstützung von Haffax' Truppen entspricht einer Ressourcen-Stufe von 1-2.
- Die dämonische Unterstützung von Haffax' Truppen entspricht einer Ressourcen-Stufe von 2. Wenn die Dämonenarchen der lebenden Werft entfesselt werden, erhöhen Sie die Stufe um 1. Wenn der Blutsturm losbricht, verdoppeln Sie die aktuelle Stufe.
- Das Gelände an der Tobimora bzw. die Überquerung des Flusses gilt als *sehr schwieriges Gelände*.
- Die sumpfigen Wiesen in der Nähe der Arena Aquatica gilt als *schwieriges Gelände*.
- Die brennenden Häuser in der Vorstadt und die starke Rauchentwicklung wird als *Hinterhalt/Überraschung* mit 3-6 TaP* einer vorbereitenden *Kriegskunst*-Probe gewertet, solange nicht explizit dagegen vorgegangen wird.

Das Ende der Schlacht

Letztendlich sollen die Kaiserlichen unter erheblichen Verlusten den Sieg über die Verteidiger von Mendena erringen – und so wird es auch im offiziellen Aventurien geschehen. Das Wappen der Fürstkomturei wird niedergerissen und der Greif des Raulschen Reiches gehisst, um vom Sieg des Reiches zu künden.

Auswege

Für die Helden gibt es eigentlich nur zwei Möglichkeiten. Entweder sie beteiligen sich am Sturm auf die Stadt und nehmen damit an der Schlacht teil oder aber sie werden für unterschiedliche Kommandomissionen ausgewählt. Solche Missionen können also zum Beispiel das Öffnen der Stadttore sein, gerade das **Quellensprunger Tor** gleicht einer Festung, die in die Stadtmauer eingelassen wurde. Wenn es Helden heimlich gelingt die Besatzung auszuschalten, dann stünde dem Nordheer ein Weg in die Altstadt offen. Wichtig ist es für die Heerführer auch sich einen Überblick über die Vorgänge in der Stadt zu verschaffen.

Ist es den Helden in Burgheym beispielsweise gelungen die Rote Hand für Festungsbau gefangen zu nehmen, können sie über wertvolle Kenntnisse der Mendener Befestigungen verfügen. In diesem Fall ist es denkbar, dass die Kaiserin sie auswählt, um dem Heer das Eindringen in die Stadt zu ermöglichen.

Erkundungsmissionen im Schutze der Nacht brauchen ebenfalls echte Helden. Wichtigste Erkenntnis, die die Helden mitbringen können ist, dass auch in Mendena Menschen zusammengetrieben werden, um im Borbaradial einen Blutsturm zu entfesseln. Etwas, das die Heerführer schon aus Eslamsbrück kennen und auf jeden Fall verhindern wollen – sie müssen ja fürchten, dass ein mendenischer Blutsturm durch den Belhalhar-Splitter ungleich mächtiger und gefährlicher ausfällt. Schnell kreisen Vermutungen, dass bei so einem Versuch sogar eine Pforte des Grauens aufreißen könnte.

Bedenken Sie, dass die Kaiserlichen unter enormem Zeitdruck stehen. Sie fürchten den Beginn der Namenlosen Tage. Nutzen Sie also die Zeit als einen Faktor, um Druck aufzubauen. Vielleicht wollen Sie sogar nachhalten, wie lange einzelne Aktionen der Helden dauern. Je erfolgreicher sie sind, desto schneller kann die Kaiserin Mendena einnehmen.

Die Schlacht um Mendena

Die Rückeroberung einer Stadt wie Mendena ist ein komplexer Vorgang, allzumal die Größe der beteiligten Heer stark von dem abhängen, was ihre Helden erlebt und erreicht haben. Aus diesem Grund geben wir Ihnen hier nur Eckdaten vor, mit deren Hilfe Sie das Finale von **Die verlorenen Lande** ganz den individuellen Vorlieben und Errungenschaften ihrer Gruppe anpassen können. Sie wissen am Besten, nach welcher Art von (Zwischen-)Finale es Ihre Spieler verlangt.

Je nachdem wie viel die Helden schon über Haffax Pläne in Erfahrung bringen konnten, ergeben sich vor allem vier denkbare Szenarien, die parallel zur Schlacht oder auch im Vorfeld stattfinden können.

Fasst den Fürstkomtur!

Das sicherlich wichtigste Unterfangen muss es sein, Helme Haffax auszuschalten. Zum einen, damit er den Belhalhar-Splitter nicht einsetzen kann und zum anderen, weil es die mendenische Verteidigung kopflos machen würde. Hierbei reicht es aus, Dherin als Doppelgänger zu enttarnen und den Verteidigern klar zu machen, dass ihr Fürstkomtur sie im Stich gelassen hat Es ist keinesfalls einfach zu Dherin vorzudringen, der sich mittels eines Karakil zügig und über größere Distanzen bewegen kann. Zudem hat er in Gritta Graustein eine kompetente Beschützerin und die Bewegung in einer umkämpften Stadt ist durchaus kompliziert sein. Nutzen Sie die äußeren Umstände, aber auch die Ressourcen der Verteidiger. Schließlich sollte es den Helden gelingen, den Doppelgänger zu stellen und im Kampf zu bezwingen. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach, Dherin überhaupt fassen zu können, und präsentieren Sie ihnen einen fulminanten Kampf etwa auf den Zinnen von Burg Talbruck.

Wie enttarnt man einen Doppelgänger?

- Ein Blick auf das Seelentier des Doppelgängers kann Klarheit bringen. Dherins ist eine Noralec-Otter, das von Haffax ein tollwütiger Bluthund. Das ist zwar nicht allgemein bekannt, aber Rondrigan kann den Helden Auszüge aus einem Geheimdossier gezeigt haben, das sein Vorgänger Dexter Nemrod hat anfertigen lassen, und das er selbst nach den Erzählungen der Gezeichneten um diese Information hat ergänzen lassen. Vielleicht ist auch ein Held unter Ihren Spielern, der Haffax' Seelentier bereits einmal gesehen hat. Es kann auch helfen, eine genaue magische Analyse vorzunehmen (bei Dherin erkennt man die Auswirkungen des TRANSMUTARE. Allerdings fehlt ihm jede Form von Seelenpakt).
- Stadtvögtin *Yasmina von Darbonia* hat nicht vor, mit Mendena zu fallen. Um den Preis ihres eigenen Lebens und eines garantiert freien Abzugs kann sie Dherins wahre Natur offenbaren.
- Haben die Helden Dherin gestellt oder/und es steht schlecht um Mendena, wird Gritta Gramstein sich absetzen. Ihre Aufgabe war es, Dherins Glaubwürdigkeit zu untermauern. Sobald der Vorhang fällt, hat sie ihre Schuldigkeit getan und eilt (mit Hilfe des Yaganjunkers) zum echten Fürstkomtur.

Haltet den Blutsturm auf!

Es gibt nur eine sichere Möglichkeit den Blutsturm aufzuhalten. Diese besteht darin, den Magier zu eliminieren, der das Ritual ausführen soll. Dazu müssen die Helden in die Stadt eindringen, ins **Borbaradial** gelangen und dann den Magister *Roderick von Perricum* (*997 BF, füllig, Halbglatze, verschlossen, **SoG 72**) stellen. Auch der ehemalige Offizier-Magus der Karmothgarde ist kein leichter Gegner.

Gewinnt Verbündete in der Stadt!

Gerade unter der nichtkämpfenden Bevölkerung entsteht schnell Panik. Das können die Helden ausnutzen. Vielleicht gelingt es ihnen Yasmina von Darbonia auf ihre Seite zu ziehen, denn diese steht sich selbst näher, als dem Plan des Fürstkomturs. Sie hat nicht die Absicht sich zu opfern und kann mit fliegenden Fahnen und interessanten Informationen die Seiten wechseln.

Verhindert das Auslaufen der Flotte!

Für die Feldherren ist es auch wichtig, dafür zu sorgen, dass keine Truppen der Fürstkomturei Mendena verlassen, dazu gilt es die Ausfahrt aus dem Hafen zu blockieren. Gerade wenn die Helden in Kapitel 2 Janderon von Eibenstamm, den Sohn der mendenischen Hafenmeisterin, für sich gewinnen konnten, stehen ihnen Möglichkeiten offen, auf die Hilfe von zwielichtigen Händlern oder einfachen Schauerleuten zurückzugreifen. Beachten Sie auch die präparieren Schiffe (Seite 160), die das Eingreifen der Helden sehr erschweren können. Auf den fliehenden Schiffen (keinesfalls mehr als ein Halbdutzend) werden die Helden vornehmlich Kämpfer antreffen, deren erklärtes Ziel es ist, sich Helme Haffax anzuschließen. Ein Unterfangen, das verhindert werden muss.

Wo ist die Flotte des Reichs?

Die Flotte des Mittelreichs ist nur mehr ein Schatten ihrer selbst. Dies und zurückliegende Enttäuschungen haben die Kaiserin veranlasst, ihren Vormarsch auf Mendena ganz ohne Beteiligung der Perlenmeerflotte zu planen. Nur wenige Schiffe sollten von Perricum aus gen Mendena auslaufen, um die Kaiserin dort zu erwarten und gegebenenfalls wichtige Transportaufgaben zu übernehmen. Die Vorkommnisse im Golf von Perricum (Seite 12) halten die Flotte allerdings dort beschäftigt. So kommt es, dass nur die Schivone *Admiral Merakos* und die Karavelle *Raubvogel* samt drei Karracken in der tobrischen See kreuzen. Die Schiffe versuchen außerhalb der Reichweite der Hafengeschütze zu bleiben und hindern die tobimorische Flotte nur halbherzig am Auslaufen. Derartiges entspricht nicht den Befehlen der Kapitäne, an die sie sich nach Kränkung durch die Kaiserin buchstabengetreu halten.

Die Schlacht gewonnen, den Krieg noch lange nicht

Der Tag und damit auch das Jahr 1039 BF neigt sich dem Ende zu und endlich, endlich hat das Blutbad um Mendena ein Ende. Das Banner des Fürstkomturs ist gefallen und über dem Turm von Talbruck weht der Greif des Mittelreiches. Kaiserin Rohaja reitet in die gefallene Stadt ein, doch im Augenblick ihres größten Triumphes erreicht die Kaiserin eine schreckliche Botschaft!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Tränenüberströmt erreicht eine junge Geweihte der Rondra die Kaiserin und fällt verzweifelt vor ihrem Ross auf die Knie, die Hände ratlos zur Seite gestreckt. Ihre Stimme zittert: „Kaiserliche Hoheit … schreckliche, unfassbare Kunde erreicht mich soeben. Eine Göttliche Verständigung … Perricum … der heiligste Ort der Leuin wird angegriffen und droht zu fallen. Haffax hat uns alle getäuscht.
Die Kaiserin wird aschfahl und wendet sich ratsuchend um.

Jetzt wissen es die Großen des Reiches und das Entsetzen ist ihnen allen anzusehen, Helme Haffax lebt immer noch. Und er hat diese mächtige Schlacht nur inszeniert, um das Reich an anderer Stelle furchtbar zu treffen. Perricum, Sitz der Kirche Rondras droht verloren zu gehen.
Wir verlassen in diesem Moment die schockierten Streiter, kehren aber bald zurück. Die Geschehnisse um Perricum und Haffax weitere Pläne sowie die Reaktionen der Kaiserin und ihrer Kämpfer präsentieren wir Ihnen und Ihrer Runde im Abschlussband des **Splitterdämmerungs-Zyklus**, in **Der Schattenmarschall**.

Der Mühen Lohn

Für die Schlacht um Mendena sollten Sie in etwa **200 Abenteuerpunkte** vergeben, je nachdem wie groß der Anteil der Helden war. **100 Abenteuerpunkte** kommen hinzu, wenn sie Dherin gestellt haben und es ihnen gelungen ist, seine Maskerade zu durchschauen. Gewähren Sie den Helden zwei **Spezielle Erfahrungen** auf häufig benutzte Talente.

Anhänge

Allgemeines zu Landnahme und Rückeroberung

Das hässliche Antlitz des Krieges

Eine der wesentlichen Herausforderungen für den Meister dieser Kampagne ist es, den Kriegszug mit möglichst vielen Facetten für seine Spieler lebendig werden zu lassen. Nachfolgende Hinweise sollen Ihnen dies Erleichtern:

Das Leben im Heer

Die Vielfalt im Heer: In einem Heer gibt es, wie in einer Stadt, Hierarchien, geschriebene und ungeschriebene Gesetze, wiederkehrende Routinen und außergewöhnlichen Ereignisse. Die Teilnehmer gehen dabei ganz unterschiedlich mit der jeweiligen Situation um. Nutzen Sie diese Unterschiede und lassen sie verschiedene Typen und Weltanschauungen zu Wort kommen: Es wird geklagt über das schlechte Essen, geprahlt über vergangene Heldentaten, verbissen geschwiegen oder auch viel geredet, um sich abzulenken oder um Mut zu machen. Tagsüber marschieren Tross und Heer getrennt, doch nach dem Lageraufbau bricht die starre Ordnung auf. Fahrendes Volk mischt sich unter das Kriegsvolk, Dienste, Waren und Kurzweil werden allerorten angeboten.

Körperliche und seelische Strapazen: Eine Heerfahrt ist aufreibend. Mit der Zeit werden die Gesichter schmaler, die Falten tiefer, die Kleidung abgewetzter, die abendlichen Lagerfeuergespräche einsilbiger. Präsentieren Sie zunächst Routinen, wie den täglich gleichen Aufbau des Lagers bei einem benachbarten Söldner und schließlich dessen Zusammenbruch nach einem einschneidenden Ereignis. Sein Zelt wird nicht mehr aufgebaut und das Pferd nicht mehr versorgt, stattdessen sitzt der Söldling nur noch auf seinen Sachen und starrt ins Nichts.

Regeln, Gesetzte, Strafen: Auf dem Heerzug gelten die üblichen Gesetze und Bestrafungen (**Geographia 146**). Darüber hinaus sind Regeln wie die Nachtruhe einzuhalten. Bei minderschweren Vergehen (Nichteinhalten der Nachtruhe oder des Duellverbots) sind *Schandstrafen* (je nach Einstellung des Heerführers vom öffentlichen Tadel bis zu nächtlichem am Pranger Stehen, Arrest oder Geldstrafe) üblich. *Körperliche Züchtigungen*, wie Auspeitschen, kommen nur bei Wiederholungstätern zum Einsatz. Betrug und Diebstahl ziehen Züchtigungen und im Wiederholungsfall *Leibstrafen* (abtrennen des „frevlerischen Körperteils" wie Hand oder Zunge) nach sich. Feigheit vor dem Feind wird bisweilen mit *Brandmarkungen* (im Gesicht), aber auch Degradierung bestraft, Deserteure hingegen werden ausnahmslos hingerichtet (Gemeine durch den Strang, Adlige durch das Schwert).

Krankheit und Verwundung: Wer auf einem solchen Heerzug verwundet wird, setzt meist alles daran, weiter mitreisen zu können, um den Erfolg des Unternehmens mitzuerleben. Zeltgemeinschaften kümmern sich in der Regel um ihre Versehrten. Heiler, Scharlatane, Feldschere und Medici bieten ihre Dienste all jenen an, die dafür bezahlen können. Regelrechte Lazarettzelte errichten nur hohe Adlige, wie Provinzherren, oder einzelne Kirchen, wie die der Peraine oder die der Travia. Wird die Anzahl schwer Verwundeter zu groß, bleibt ein Teil davon mit Pflegern zurück, denn oberstes Ziel ist das zügige Vorankommen des Heeres.

Heimeliges in der Fremde: Um die Identifikation mit dem Heer zu erhöhen, sollten Sie die engere Nachbarschaft der Helden als wiederkehrende Konstante aufbauen. Nachbarn, die man jeden Abend wiedersieht und langsam kennenlernt. Etwa eine Ritterin, die mit ihrem kleinen Gefolge neben den Helden lagert, woraus sich abendliche Treffen am Feuer ergeben. Oder fünf zwergische Spezialisten für Belagerungen, die ihrer Heimat allabendlich eine stimmgewaltig vorgetragene Ode widmen und damit frühe Schläfer stören. Mit Esel und Karren hat sich ein Schuster angeschlossen und repariert im abendlichen Feuerschein Stiefel von Soldaten.

Kleine Geschichten beleben: In diesem Mikrokosmos können Sie kleine Geschichten ansiedeln. Vielleicht hat ein Held einen Eimer Wasser zum Trinken und Waschen geholt, als der Knecht der Rittfrau aufgeregt vorbeikommt und berichtet, dass oberhalb der Entnahmestelle ein totes Tier im Bachlauf gefunden wurde. Er rät dazu, das Wasser nicht zu trinken. Eines Abends fehlt möglicherweise der Schuster. Machen die Helden sich auf die Suche, finden sie ihn einige Meilen zurück, wo sein Karren einen Radbruch erlitten hat. Helfen die Helden ihrem Nachbarn und organisieren ein Wagenrad? Bei einem Gefecht stirbt die Rittfrau. Trauern die Helden mit? Helfen sie dem aufgelösten Knappen, genügend Holz für eine Feuerbestattung aufzutreiben und damit den letzten Wunsch der Rittfrau zu erfüllen, die nicht als Wiedergängerin zurückkehren wollte? Nimmt sich einer der Helden gar des nun herrenlosen Knaben an?

Schattenseiten beleuchten: So gerecht der Krieg der Kaiserin sein mag, so schmutzig sind bisweilen die Maßnahmen, die notwendig sind, um das Ziel zu erreichen. Das Heer verschlingt täglich Unmengen an Nahrung, Futter und Brennmaterialien. Löst es am Morgen sein Lager auf, hinterlässt es zertrampelte Wiesen, überquellende Kloaken, Berge von Unrat und Mist, bisweilen auch Gräber. All dies ist eine Belastung für die Anwohner.

Soldaten müssen essen, die Tiere – vor allem die Schlachtrösser – müssen fressen. Der Tross kann nur begrenzt die dafür notwendigen Ressourcen bereithalten und so werden täglich Trupps losgeschickt, das Benötigte zu beschaffen. Dies

ist noch innerhalb der Grenzen des Reiches schwierig, aber machbar, und die Güter werden zudem bezahlt. Jenseits der Grenzen sieht es anders aus und das Requirieren wird nicht selten zu einem blutigen Geschäft, an dem mancher junge Rekrut verzweifelt, während ein alter Haudegen sich daran ergötzt. Auch wenn es unwahrscheinlich ist, dass gerade Ihre Helden ausgesandt werden, um zu furagieren, zeigen Sie Ihnen doch dieses hässliche Antlitz des Krieges und auch den schwunghaften Schwarzhandel. Manch skrupellose Seele schlägt Kapital aus der Not der Schwächeren. Im Heer ist beinahe alles zu bekommen, es ist – wie so oft im Leben – nur eine Frage des Preises.

Das Heer in den Schattenlanden

Dieser Kriegszug führt durch die Warunkei, Randgebiete Transysiliens und die Fürstkomturei Tobimorien. Viele Jahre des Krieges haben die Landstriche verwüstet, und die dämonischen Einflüsse haben auf lange Zeit das Leben verändert. Thematisieren Sie die Auswirkungen, die die letzten Jahre mit sich gebracht haben, immer wieder. Lassen Sie sich zusätzlich von den Beschreibungen der einzelnen Regionen in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** inspirieren.

- **Ruinen:** Der erste seit vielen Jahren zerstörte Bauernhof erregt noch Aufsehen, der zehnte ist abgestumpften Gemütern dagegen kein Achselzucken mehr wert.
- **Orte der Anbetung:** Immer wieder stößt das Heer einerseits auf geschändete ehemals zwölfgöttliche Tempel, Schreine oder Stelen. Aber es passiert auch Orte der aufrichtigen Anbetung schrecklicher Kreaturen, z.B. Erzdämonen und merkwürdiger Mischformen aus bekannten Göttern und unbekannten Götzen. Werden die Helden die mitreisenden Geweihten unterstützen, die darauf bestehen, unheilige Orte zu zerstören und geschändete Stätten der Zwölfgötter zumindest zu reinigen?
- **Der Schwarze Krieg:** Die Gegner der Helden kennen kein Erbarmen. Auf ihrem Rückzug nutzen sie jede Gelegenheit, den Vormarsch des kaiserlichen Heeres zu stören und zu verlangsamen. Felder und Wiesen werden abgebrannt, Dörfer verwüstet, Brunnen vergiftet (indem man die zerstückelten Leichen der umliegenden Bewohner dort versenkt). Werden die Helden demoralisiert, wenn sie an einem Dutzend gepfählter Bauern vorbeimarschieren? Was passiert, wenn bei der Abnahme die Getöteten zu untotem Leben erwachen und sich wehren?
- **Flora:** Selbst die Natur ist hier gefährlich, Pflanzen habe sich verändert, wehren sich auf verschiedene Weise – Gift, Dornen, Nesseln und dergleichen – gegen die so zahlreichen Bedrohungen. Ein Nachbar der Helden geht zum Holzsuchen in den Wald und kommt nicht wieder. Starten die Helden am späten Abend noch eine Suchaktion? Vielleicht liegt der Körper aufgedunsen von einem giftigen Stich einer ansonsten harmlosen Pflanze nur 50 Schritt vom Lager entfernt, vielleicht versinkt er in einem sumpfigen Loch und kann gerade noch gerettet werden.
- **Fauna:** Auch die Tiere haben sich verändert und sich den harten Bedingen in den Schattenlanden angepasst. Wenn der Hunger nagt, isst man auch ein Kaninchen, das Reißzähne aufweist. Aber was ist, wenn das Fleisch in der Nacht Erbrechen und andere Körperausscheidungen hervorruft?
- **Menschen:** Die Bewohner der Dörfer, durch die das Heer zieht, sind zum Teil geflohen, zum Teil verstecken sie sich in ihren Häusern. Die Befreier werden kaum begrüßt. Manche Kaiserliche reagieren darauf verärgert, denn sie empfinden dieses Verhalten als ungebührlich. Aber wer will den Dörflern ihre Furcht verdenken, angesichts der Fragen, die sie aller Orten stellen: Wird es unter den neuen Herren wirklich besser werden (wer weiß), werden sie geplündert (vielleicht), werden die neuen Herren ihre Verstrickungen in dämonische Machenschaften wie dem Einsegnen der Felder untersuchen (wahrscheinlich) und dergleichen mehr. Nach 20 Jahren unter der Herrschaft von Dämonenbündlern sind Zuversicht und der Glaube an eine bessere Zukunft vielerorts verschwunden.

Interne Konflikte im Heer

Das Heer ist weit mehr als eine statistische Größe, es ist ein dynamischer Erzählraum, der von einer Vielzahl individueller Aspekte geprägt wird. Nachfolgend angerissene Punkte sollen Ihnen helfen, die Heeresteile mit Leben und Inhalt zu füllen und gegebenenfalls als Aufhänger für eigene Geschichten dienen.

Die tobrische Landnot – Ein Bauernfeldzug

Erstmals seit Borbarads Heerscharen über Tobrien hereingebrochen sind, hat der tobrische Herzog die Landnot (**Herz 44**) ausgerufen und damit auch Unfreie zu den Waffen befohlen. So verständlich es erscheint, alle verfügbaren Kräfte Tobriens bei seiner Rückeroberung heranzuziehen, es sorgt auch für gehörigen Ärger. Nach wie vor leben viele Tobrier fern der Heimat. Viele sind – zumindest nominell – die Untertanen anderer Herren, und diejenigen, die noch nicht nach Weißtobrien zurückgekehrt sind, haben sich bewusst dagegen entschieden. Die Tobrische Landnot zwingt sie nun, dem Ruf ihres Herzogs zu folgen und dies noch dazu im Frühsommer, einer gerade im Ackerbau geschäftigen Zeit. Die tobrische Landnot sorgt also für großen Ärger zwischen herzogentreuen tobrischen Adligen und den „geschädigten" Grundherren anderer Provinzen. Bisweilen wird gar der Vorwurf erhoben, die Tobrier seien undankbar, weil sie, just da die tobrischen Flüchtlinge sich endlich eingelebt hätten und ihren Beitrag brächten, den neuen, so hilfsbereiten Herren wieder entzogen werden und damit doppelter Schaden angerichtet würde.

Tatsächlich erreicht Bernfrieds Ruf Freisassen und Leibeigene im ganzen Raulschen Reich. Auch wenn die meisten Tobrier in die angrenzenden Provinzen geflüchtet sind, hat es einige auch an ferne Orte wie Almada, Albernia oder die Nordmarken verschlagen. Von überall ziehen die häufig nur unzureichend ausgerüsteten Bauern nun nach Gallys. Je näher sie dem Ort der Heerschau kommen, desto größer sind die Gruppen und desto augenfälliger die Probleme, die dieses Bauernheer verursacht. Vornehmlich sind dies Versorgungsprobleme, denn welcher Leibeigene und welcher Kleinbauer kann sich eine so weite Reise schon leisten? Die Rommily-

ser Mark, in welcher Gallys liegt, kämpft selbst noch mit den Nachwehen der letzten Kriegsjahre. Obgleich das Volk Travia über alle Maßen verehrt, kann auch der traviagefälligste Bauer nur teilen, was er hat, und ehe die eigene Familie hungert, mutet er dies doch lieber einer Rotte abgerissener Fremder zu, die am nächsten Tag hoffentlich wieder verschwindet. So sind Zwist und Hader, Diebstahl und andere Verbrechen im Vorfeld der Heerschau an der Tagesordnung und auch darüber hinaus ein prägendes Element.

Eigeninteressen und das größere Ganze

Das Ziel des Kriegszuges ist klar definiert: Tobrien soll aus den Klauen der verbliebenen Erben Borbarads zurückerobert und Helme Haffax ein für alle Mal besiegt werden. Neben diesem großen Ziel verfolgt beinahe jeder Teilnehmer des Heerzuges eigene Interessen, die sich von außen betrachtet zwar dem Oberziel unterzuordnen scheinen, diesem bisweilen aber auch im Wege stehen. Sie müssen nicht zwingend egoistischen Motiven folgen und der persönlichen Machtmehrung oder Bereicherung dienen. Bisweilen sind es auch Gedankenlosigkeit oder gerade feste Prinzipien, die einen reibungslosen Ablauf verhindern. Nachfolgende Aufzählung stellt einen kleinen Ausschnitt denkbarer Eigeninteressen dar.

- **Danke für die Begleitung!** Mancher tobrische Adlige schließt sich dem Heerzug vornehmlich an, um auf diese Weise sicher in sein tief in den Schattenlanden liegendes Lehen zu gelangen. Einmal vor Ort, lässt er das Heer hinter sich und macht sich mit einer Handvoll Getreuer auf, das großväterliche Junkergut zurückzuerobern, ohne sich um das weiterziehende kaiserliche Heer zu scheren.
- **Erfolg um jeden Preis.** Ein so großes Heer ist prädestinierter Tummelgrund für Karrieristen. Selten ist die Gelegenheit so günstig, sich vor den Großen des Reiches zu präsentieren und an der eigenen Karriere zu feilen. Auf dem Weg zu Amt und Würden geht mancher Offizier, Ritter, aber auch Geweihter buchstäblich über Leichen. Kollateralschäden sind für sie hinnehmbare Notwendigkeiten im Dienste der Sache, für deren Erfolg eben Opfer gebracht werden müssen. Eine Sichtweise, die gerade diejenigen, die darunter leiden, wie einfache Soldaten, Landwehr und dergleichen, nicht teilen.
- **Schattenseiten des Ruhms.** Der Zug gegen Haffax ist für einige Hochadlige und zukünftige Herrscher die erste Gelegenheit, Ruhm an ihre Schilde zu heften oder aus dem Schatten ihrer weit gerühmten Eltern zu treten. Stellvertretend seien hier der junge Herzog der Nordmarken, Hagrobald vom Großen Fluss, und der Prinz von Weiden, Arlan von Löwenhaupt genannt. Diese beiden sind kurzem in einen ritterlichen Wettstreit verstrickt, der sich auch auf andere Adlige ausweitet. Allenthalben eifern ihnen junge Ritter, ja sogar Knappen wie Jarlak von Ehrenstein, nach und jede aufsehenerregende Tat findet vielfache Nachahmer. Häufig setzen sich die standesbewussten Jünglinge in ihrem Eifer über die Notwendigkeiten hinweg, die ein solcher Schwertzug mit sich bringt, und genügen stattdessen ihrer persönlichen Suche nach Ruhm.
- **Eherne Prinzipien.** Häufig sind es gerade Prinzipien und Glaubensfragen, die sich als Hindernis erweisen. So steht die Rondrakirche Strategie und Taktik zwar nicht grundsätzlich ablehnend gegenüber. Doch die Anforderungen an Kriegslisten, die mit den Aspekten von Ehre und offen geführtem Kampf vereinbar sein sollen, sind hoch und die Beratungen in diesem Kontext zeitraubend. Auch andere Kirchen mischen sich ein und fordern eine Beachtung ihrer Prinzipien, sei es die Traviakirche, für die der Schutz des Heimes an oberster Stelle steht, sei es die Praioskirche, die auf die Tilgung aller dämonischer Spuren pocht, oder auch die Perainepriester, für die das Wohl ihrer Patienten an oberster Stelle steht und derlei mehr.

Alte und neue Feindschaften

Wo und wann immer Menschen, Elfen, Zwerge (…) über längere Zeit miteinander reisen, brechen früher oder später Konflikte auf. Seien dies alte, nur mühsam überdeckte Feindschaften, seien es neue, die sich im Angesicht großer Anstrengungen und in extremen Situationen wie von selbst bilden. Im Krieg leiden zuerst Anstand, Zivilisation und die feine Grenze zwischen Vergeben und Vergessen. Alte Vorurteile werden ebenso großzügig unters Volk gebracht und genährt, wie neue gebildet werden. Nicht zu vergessen ist das Pflegen lieb gewonnener Abneigungen, deren Ursache nicht selten lange zurück liegt. Quelle solcher Konflikte sind in der Regel historische Ereignisse, überlieferte regional gepflegte Ressentiments oder solche, die dem persönlichen Glauben entspringen. Nachfolgende Aufzählung ist nicht abschließend zu betrachten:

- Vor über hundert Jahren krönte sich der **tobrische** Herzog Kunibrand von Ehrenstein zum Kaiser des Mittelreiches. Auf seinem Weg zur Macht verheerte er das angrenzende Darpatien, was vielen Adligen – nunmehr aus der **Rommilyser Mark** – noch sehr gewahr ist und immer wieder Anlass für hitzige Diskussionen gibt.
- Ähnlich verhält es sich mit **Weiden** und den **Nordmarken**. Die Weidener haben den Nordmärkern nicht vergessen, dass diese ihre Heimat nach den Zweiten Weidener Unruhen nur äußerst zögerlich verlassen wollten. Auch die Freundschaft Herzog Hagrobalds und Prinz Arlans ändert daran nur wenig.
- Allseits noch recht frisch im Gedächtnis ist der Krieg zwischen **Albernia** und den **Nordmarken** – kein Friedensschluss ist in der Lage, alle Wunden aus dieser Zeit zu heilen.
- Kaisertreuen aller Provinzen mag es schwer fallen, den **Almadanern** ihren Verrat an Kaiserin Rohaja zu vergeben und ihr Misstrauen zu verbergen.
- Nicht jede **Wiedervereinigung von Familien** steht unter einem guten Stern. Mancher Freisasse wird seinem Bruder die Flucht verübeln, ihm zumindest Mitschuld an den entbehrungsreichen Jahren und grausamen Verlusten geben. Im Gegenzug müssen Rückkehrer erleben, dass geliebte Verwandte sich in ihrem Drang zu überleben von allem abgewandt haben, was gemeinhin als gut und richtig gilt. Vor allem aber wurden leere Stellen besetzt, und einige der Zurückgebliebenen sind alles andere als erfreut, werden sie mit einem zurückgekehrten, rechtmäßigen Erben konfrontiert.
- Hinzu kommen **spirituelle Spannungen**, allen voran der wohl endlos schwelende Konflikt zwischen **Rondrianern** und **Praioranern**. Erstere können und wollen die blutige

Geschichte der Priesterkaiserzeit nicht vergessen, Letztere sind darauf bedacht, die Rondrakirche stets auf dem ihr gebührenden zweiten Platz zu halten. Auf ähnlicher Motivation gründen die Spannungen zwischen **Kor-** und **Rondrakirche**. Derweil ereifern **Travianer** sich gerne über die vermeintliche Sittenlosigkeit im Tross, die für die **Rahjanis** ein notwendiger sinnlicher Ausgleich zu Krieg, Blut und Tod ist.

Entscheidungen haben Folgen

Auf dem Weg nach Mendena sind eine Menge Entscheidungen zu treffen. Die Rolle Ihrer Helden in dieser Kampagne wird in der Regel die einer rundherum kompetenten Geheimwaffe sein. Ihre Gruppe wird aus Spezialisten verschiedener Fachgebieten bestehen, deren großer Erfahrungsschatz sie für die Kaiserlichen wertvoll und für den Feind schwer einzuschätzen macht. Der Einfluss der Spielerfiguren ist somit beträchtlich, sie werden vermutlich an allen maßgeblichen Entscheidungen beteiligt sein, sei es durch ihren Ratschlag, ihr Handeln oder eben durch ihr Nichthandeln.

Berücksichtigen Sie also, dass die Entscheidungen der Helden und damit auch der Spieler Folgen haben und den Verlauf Ihrer Kampagne beeinflussen:

- Entscheiden die Spieler, eine bestimmte Queste nicht selbst zu lösen, sondern Stellvertretern im Heer zu überlassen, kann dies eine Verzögerung zur Folge haben.
- Möglicherweise wählen die Spieler auch ungeeignete Stellvertreter, die mit einer Aufgabe überfordert sind oder lieber ihrer eigenen Agenda folgen.
- Die das Heer begleitenden Meisterpersonen sind keine inkompetenten Pfuscher. Einige brennen darauf, sich zu beweisen, und haben durchaus das Zeug dazu, ihren Helden hin und wieder den Rang abzulaufen.
- Delegieren die Helden an sie herangetragene Aufgaben zu häufig, laufen sie Gefahr, ihren Status zu verlieren und werden in der Folgezeit bei wichtigen Entscheidungen übergangen.
- Gerade durch ihre Rolle als Berater der Mächtigen haben die Helden auch Anteil an folgenschweren Fehlentscheidungen, was ihre Reputation beschädigen kann.
- Spielen Sie mit einem gewissen Konkurrenzdruck und führen Sie den Helden immer wieder vor Augen, dass sie wertvoll, aber eben nicht unersetzlich sind. Gerade dies mag sie dann zu neuen Höchstleistungen anspornen.

Sand im Getriebe – Beispielszenen

Das Heer wird vermutlich zu einer Heimat auf Zeit für Ihre Helden. Es ist der ‚Ort', an dem sie ihre waghalsigen Questen beginnen, und auch jener, an den sie immer wieder zurückkehren. Dabei spielt es meist nur eine untergeordnete Rolle, dass dieses Heer wandert und sein Lager beinahe jede Nacht an einem anderen Ort aufschlägt. Nutzen Sie diese Konstante, um darin kleine Geschichten anzusiedeln, die den Heerzug für Ihre Helden noch lebendiger machen. Folgende Anregungen sollen Sie dabei unterstützen.

- **Schwurlast:** Die junge tobrische Ritterin *Dirgisia von Gellach* (*1018 BF, groß, burschikos aber unsicher, sensibel, braune, kinnlange Haare, führt die Familienkriegsaxt *Gellachen*, ansonsten bescheiden ausgerüstet) folgte nicht nur dem Ruf ihres Herzogs. Sie hat auch geschworen, die beiden letzten Wünsche ihres Vaters zu erfüllen: seine Asche in heimatlicher Erde beizusetzen und den alten tobrischen Turm der Familie wieder zu deren Heim zu machen. Die Aufgabe lastet schwer auf Dirgisia und sie versucht sich mit den Helden anzufreunden. Denn wenn es jemandem gelingt, ihr bei der Erfüllung ihres Vasallen- *und* ihres Tochterschwurs zu helfen, dann diesen!
- **Ritterreigen:** Einige Nordmärker Ritter können es nicht unterlassen, eine Gruppe reisender albernischer Ritter immer wieder zu provozieren, indem sie sich lauthals über deren ärmliche Ausrüstung lustig machen. Die Albernier stehen nicht zurück und beleidigen die Nordmärker im Gegenzug als „Mordmärker", was trotz des strikten Verbots zu hitzigen Duellen führt. Der fürstlich albernische Bannerherr *Cuanu ui Morfais* prangert das Verhalten der Nordmärker immer wieder beim Hofmarschall als unritterlich an, was ihm den Spott des Nordmärker Herzogs Hagrobald vom Großen Fluss einbringt, der des Bannerherrn „weinerliche Tiraden" als das eigentliche Vergehen an der Ritterschaft verunglimpft. Beide Parteien versuchen die Helden auf ihre Seite zu ziehen und hoffen, dass die Gunst, die die Kaiserin diesen gewährt, so auch auf sie abfärbt. Schließlich fordert just diese die Helden auf, die Sache ein für alle Mal und im Einklang mit den Geboten Rondras zu klären.
- **Bäckerunglück:** Gleich zu Beginn des Heerzugs machen die Helden die Bekanntschaft des Bäckerlehrlings *Willo Haspel* (*1027 BF, fettige blonde Haare, lispelt, nervös, talentierter Bäcker). Geschäftstüchtig wie er ist, versucht der Knabe gleich zu Beginn einen Kundenstamm aufzubauen, den seine Meisterin *Lindula Dussbach* (*1010 BF, hübsch, klein und sehnig, wortkarg, Brandnarben, ehrbare Bäckerin, Pechvogel) und er täglich beliefern wollen. Doch je weiter das Heer in die Schattenlande dringt, desto schwieriger wird es für die beiden, ihren Verpflichtungen nachzukommen. Ihr Getreide geht schneller zur Neige, als Lindula berechnet, hat und wird schließlich von Schädlingen befallen, obgleich die Mehltruhe stets sorgfältig gesichert war. Lindulas Traum, sich nach dem Heereslob in einem Dorf in den Schattenlanden niederzulassen, droht zu scheitern. Es sei denn die Helden decken die Umtriebe des schurkischen Krämers *Andril Benbruck* (*993 BF, gut aussehend, eitel, rostrote Haare, graue Augen, reizbar) auf. Er hat einen seiner Knechte, einen findigen Dieb, auf Lindulas Getreide angesetzt, nachdem diese ihm nicht nur untersagt hat, ihr weiterhin schöne Augen zu machen, sondern es ebenso abgelehnt hat, ihr Brot über ihn zu vertreiben und Andril dabei eine gehörige Gewinnspanne einzuräumen.
- **Geschwisterstreit:** Immer wieder geraten *Santiago Blutschimmer* (Seite 48) und *Ivrenn Gwaemegil von Menzheim*, Seite 29) aneinander. Beide folgen ihrer Gottheit voller Eifer und haben wenig Verständnis für die Ansichten und vor allem die Herangehensweise des jeweils anderen. Santiago wirft seiner Schwester in Rondra realitätsferne und arrogante Ignoranz vor, sie ihm seinen, nahe an der Ketzerei wandelnden, bequemen Pragmatismus, mit dem er sich schweren Gewissensentscheidungen entzieht.

Dabei sind die Ansichten der beiden gar nicht so unvereinbar, wie es den Anschein hat. Beide folgen Fingerzeigen ihrer Götter und beiden ist darin aufgegeben, den „Guten Kampf"

zu suchen. Es ist an den Helden, Santiago aufzuzeigen, dass damit auch gemeint ist, die Regeln des Krieges angesichts der in den Schattenlanden begangenen Gräuel wieder strenger an den zwölfgöttlichen – und damit auch den rondrianischen – Kodex zu binden. Derweil muss Ivrenn einsehen, dass sich die Entwicklungen der letzten Jahre nicht rückgängig machen lassen und nicht alle Diener Kors ehrlose Gesellen sind, die im Krieg nur ein profitables Geschäft sehen, sondern durchaus auch gläubige Menschen, die sich von der Rondrakirche an den Rand und darüber hinaus gedrängt statt unterstützt sehen. Doch bis die beiden Priester es über sich bringen, hitzig, aber durchaus auch vernünftig miteinander zu reden, müssen die Helden harte Überzeugungsarbeit leisten.

Zirkusspiel: Mit dem Heer reist die Gauklertruppe der *Buntländer Spielleut'* und gibt allabendlich beliebte Vorstellungen auf ihrer fahrenden Bühne. Dass während der Auftritte des Scharlatans *Gran Grangorio* (*1005 BF, bunt geschminkt, aufgesetztes Horathi, außerhalb der Rolle schlecht gelaunter Greifenfurter, erfahrener Scharlatan) eifrig gestohlen wird, akzeptiert man achselzuckend. Dass sich in die Gruppe ein Infiltrator (Werte eines Infiltrator-Veterans auf Seite 184) Haffax' geschlichen hat, ist hingegen eine ernste Angelegenheit. Er gibt sich als sympathischer Seiltänzer *Adob von Brickelstein* aus (*1012 BF, tiefe Lachfalten, humorvoll, wagemutig, meisterlicher Akrobat) und freundet sich womöglich auch mit den Helden. Er mag einem Heerführer gar für eine Privatvorführung empfohlen werden. Schließlich wird er aber beim Übermitteln von Nachrichten an den Feind erwischt: Truppenbewegungen und -stärken sowie eine Liste mit Zielen für Mordanschläge – darauf auch die Namen der Helden. Wie wird mit ihm verfahren? Er behauptet, seine Schwester in Mendena werde getötet, wenn er nicht liefere, doch er ist ein meisterlicher Lügner.

Kunstliebhaber: Zwei ungewöhnliche Mitreisende im Tross sind die junge Hesindegeweihte *Clarissa von Gareth* (*1016 BF, noble Blässe, hohe Wangenknochen, begeistert und voller Ideale, meisterliche Kunstkennerin) aus dem Pentagontempel zu Gareth und ihr Begleiter, der alte Rahjageweihte *Erkenfried Garlson* (*964 BF, weißhaarig, kurzsichtig, greiser, freundlicher Mann, kompetenter Geweihter). Ihr gemeinsames Anliegen ist es, Kunstwerke zu schützen und wiederzubeschaffen. Clarissa, weil sie Kunst als Wirken der Götter durch Menschenhand begreift, Erkenfried, weil er deren Bewahrung als späte Berufung für sich erkannt und deshalb seinen Tempel in Havena für eine letzte Reise verlassen hat.

Ungeachtet der florierenden Gerüchte über eine mögliche Liebesbeziehung der beiden, werben sie um Unterstützer ihrer Sache und sprechen auch die Helden an. Sie bitten die Heeresführung, dafür zu sorgen, dass Sappeure Tempel und Gebäude nicht mutwillig zerstören, und dass erbeutete Kunststücke in ihre Obhut übergeben werden. Darüber hinaus regen sie Missionen an, in denen Freiwillige Kunstgegenstände, die der abziehende Feind mitgenommen hat, wiederbeschaffen sollen. Allerdings ernten sie ebenso wenig Verständnis wie Bereitschaft, dieser Sache Soldatenleben zu opfern oder Taktiken daran anzupassen. Womöglich wird aber ein Adliger bei seiner Ruhmsucht gepackt oder der Nutzen der Geweihten beim Erkennen dämonischer Machwerke erkannt. Erkenfried ist todesmutig genug, in eroberten Städten oder anderen als gefährlich bekannten Flecken alleine nach geschändeter Tempelkunst zu suchen. Er wird beim Schutz eines solchen sein Ende finden.

Tragödie: Ein Mitglied des Heeres (die hübsche Soldatin *Alwine Baltentor* (*1010 BF, blond, trinkfest, gute Bogenschützin) oder der attraktive Edle *Gernot von Kallerau* (*1003 BF, Vollbart, dunkle Haare, erzählt gern und viel)) bandelt mit einem Helden oder einer Heldin an. Doch das Glück währt nur kurz, denn in einem Scharmützel wird der Freund schwer verwundet. Falls sich unter den Helden ein Heiler befindet, bittet er um dessen Hilfe. Um sein Leben zu retten, muss ein Arm (oder ein Bein) amputiert werden. Der ins Mark getroffene Freund kommt nicht darüber hinweg, dass er nun ein „nutzloses Krüppel" ist. In seiner Verzweiflung macht er die Helden dafür verantwortlich und meidet sie fortan, spricht vielleicht schlecht über sie. Doch im Innersten sehnt er sich nach der Freundschaft der Helden und wird sich, falls diese ihn ignorieren, kurze Zeit später das Leben nehmen – oder von Trauer zerfressen zum Feind überlaufen.

Magietheorie: Ein Magier unter den Helden wird vom talentierten Adeptus minor *Valdorian Hüttmeister* (*1014 BF, schlaksig, braune Haare, blinzelt ständig, Spezialgebiet Hellsicht und Analyse – Ausbildungsstätte Ihrer Wahl) aufgesucht und um Rat gefragt. Falls sich der Held darauf einlässt, sucht Valdorian ihn fortan häufiger auf und diskutiert über Hesinde und die Welt. Er bittet den Helden, ihn bei einer typischen Heldenmission begleiten zu dürfen. Dabei stellt sich heraus, dass Valdorian ein echter Stubenhocker ist, der die Welt außerhalb von Büchern kaum kennt. Er gerät bei der Mission in Gefahr und muss von den Helden gerettet werden.



Kurzregeln für Scharmützel

Im Folgenden wollen wir Ihnen leicht zugängliche und übersichtliche Regeln präsentieren, mit denen Sie Scharmützel zwischen Heerhaufen verschiedenster Größe schnell und mit wenigen Würfelwürfen abhandeln können. Sie können auf diese Alternative zurückgreifen, wenn Sie eine Schlacht nicht ausführlich ausspielen wollen und dem Ausgang einer Konfrontation im Rahmen der militärischen Stärke der Konfliktparteien einen gewissen Zufallsspielraum geben wollen oder weil Sie den Verlauf einer Schlacht als erzählerische Stütze nutzen wollen, wenn Ihre Helden sich als Protagonisten durch den Nebel des Krieges kämpfen.
Die hier präsentierten Regeln erheben keinen Anspruch darauf, sämtliche taktischen Finessen der aventurischen Kriegsführung zu berücksichtigen oder die möglichst genaue Simulation einer Schlacht zu ermöglichen; hierfür wäre ein Strategie- oder Konfliktsimulationsspiel besser geeignet. Ausführliche Regeln zur Abhandlung von Scharmützeln und Schlachten, die auch eine Verwendung von Bodenplänen oder Geländebauteilen einschließen, finden Sie im **AvAr 135ff.**

Wenn Heere aufeinander treffen

Wenn zwei Heere sich in einem Scharmützel gegenüberstehen, werden für jede der beteiligten Parteien drei Werte bestimmt: die **Truppenstärke**, die **Moral** und die **Professionalität**. Des Weiteren müssen einige Faktoren bezüglich des Schlachtfeldes, wie das Gelände, das Wetter, aber auch Verteidigungsanlagen berücksichtigt werden. Alle diese Werte können Einfluss auf die *Kriegskunst*-Proben haben, die die Feldherren der beiden Heere ablegen, um den Ausgang des Scharmützels zu bestimmen.

Truppenstärke

Die Truppenstärke beschreibt die Gesamtzahl der Kämpfenden eines Heeres, dabei ist es zunächst unwichtig, zu welchen Waffengattungen die Truppen gehören und wie hoch ihre Moral und Professionalität sind.

Beispiel:
Ein Heer, das aus 2 Bannern Plänklern (100 Kämpfer, leichtes Fußvolk), 1 Banner Pikeniere (50 Kämpfer, schweres Fußvolk) und 1 Schwadron Kürassiere (50 Reiter, leichte Reiterei) besteht, hat eine Truppenstärke von 200 (100+50+50).

Die Truppenstärke der beiden Gegner wird zueinander in Relation gesetzt, um die Vor- und Nachteile von zahlenmäßiger Über- und Unterlegenheit abzubilden. Über- oder Unterzahl wird in Prozent (%) angegeben und für beide Konfliktparteien ermittelt. Die Ausgangsbasis der Berechnung stellen hier stets die Truppen des zahlenmäßig überlegenen Heeres, und aus Gründen der Überschaubarkeit wird Über- und Unterzahl stets gleichgesetzt: Eine 50%ige Unterzahl führt im Sinne der Regeln also automatisch zu einer 50%igen Überzahl des gegnerischen Heeres. Eine grobe prozentuale Angabe ist dazu vollkommen ausreichend (siehe **Tabelle IV**).

Beispiel:
In einem Scharmützel stehen 4 Banner schweres Fußvolk (200 Kämpfende) einer kleinen Schar von 50 Kürassieren gegenüber, die von zwei Bannern Landwehr begleitet werden (insgesamt eine Truppenstärke von 150 Kämpfenden, 75% von 200). Die Kürassiere und Landwehrsoldaten befinden sich also in einer 25%igen Unterzahl, während für das schwere Fußvolk eine 25%igen Überzahl gilt.

Moral

Die Moral eines Heeres können Sie, sofern sie nicht ohnehin bei den Beschreibungen der Einheiten angegeben sind, anhand von **Tabelle I** bestimmen. Besteht ein Heer aus Truppenteilen mit unterschiedlichen Moralwerten, so gilt der durchschnittliche Moralwert, gewichtet nach Truppenstärke, wobei echt gerundet wird.

Die Scharmützelregeln als erzählerische Stütze

Wenn Sie einen erzählerischen Spielstil pflegen oder sich lieber auf die Aktionen der Helden ihrer Runde konzentrieren, anstatt ganze Schlachten auszuspielen, können Ihnen die Scharmützelregeln dennoch als Hilfe dienen. Sie können die hier präsentierten Regeln benutzen, um zu ermitteln, wie eine Schlacht ausgehen würde, wenn die Helden nicht eingreifen würden. Das Ergebnis der *Kriegskunst*-Proben kann Ihnen in dem Fall als Orientierung dienen, welche Herausforderungen die Helden auf dem Schlachtfeld erwarten. Entsprechend einfach (im Falle eines klaren Sieges) oder schwierig (im Falle einer Niederlage) wird es dann für die Helden, Einfluss auf den Verlauf und den Ausgang der Schlacht zu nehmen und einen Sieg zu erringen.
Sie können die Scharmützelregeln auch verwenden, um den Einfluss der Heldentaten Ihrer Spieler auf dem Schlachtfeld auf ein Scharmützels zu bestimmen. Dazu können Sie ein Scharmützel von Anfang an in mehrere *Kriegskunst*-Proben aufteilen und diese anhand der Erfolge der Helden gemäß den vorgeschlagenen Modifikatoren in **Tabelle IV** erleichtern. Wenn Sie sich für diese Variante entscheiden, sollten die Verluste entsprechend angepasst werden, indem die ermittelten Verluste durch die Anzahl der *Kriegskunst*-Proben geteilt werden. So erhalten Sie ein etwas feineres Ergebnis im Vergleich zu den Standardregeln.

Tabelle I: Die Moral

Kampfeinstellung	Moral
Desinteressiert, Hoffnungslos	1
Kaum motiviert	2
Zweifelnd	3
Durchschnittlich	4
Motiviert	5
Tapfer, ganz bei der Sache	6
Fanatisch, voller Tatendrang, sehr folgsam	7

Beispiel:
*Ein Banner zweifelnder Söldner (Truppenstärke 50, Moral 3) und 2 Banner motivierter Soldaten (Truppenstärke 100, Moral 5) unterstützen eine Schwadron tapferer Gardereiter (Truppenstärke 50, Moral 6). Die durchschnittliche Moral beträgt 4,75 (=(50*3+100*5+50*6)/200), was zu 5 aufgerundet wird.*

Professionalität

Die Professionalität ist ebenso wie die Moral in sieben Stufen unterteilt, welche Sie **Tabelle II** entnehmen können. Wenn Sie einer Einheit eine Professionalitätsstufe zuweisen wollen, können Sie sich an den angegebenen Werten für übliche Waffen-TaW der Hauptwaffe orientieren, Bewaffnung und Ausrüstung sollten aber bei einer Einordnung ebenfalls eine Rolle spielen. Sehr gut ausgebildete Plänkler können also durchaus dieselbe Professionalität aufweisen wie schlechter ausgebildete, aber besser ausgestattete Hellebardiere. Wie bei der Moral wird bei unterschiedlichen Professionalitätsstufen innerhalb eines Heeres der echt gerundete Mittelwert verwendet, wobei nach der Truppenstärke gewichtet und echt gerundet wird.

Tabelle II: Die Professionalität

Professionalität	Wert	üblicher Waffen-TaW (Hauptwaffe)	Beispiel
Unerfahren	1	3	frisch ausgehobene Landwehr
Erfahren	2	5	geübte Landwehr
Durchschnittlich	3	7	Spießbürger, Söldnerhaufen
Kompetent	4	10	erfahrene Söldner (Waisenmacher)
Meisterlich	5	12	Balihoer Ritterbann
Brillant	6	15	Goldene Lanze
Vollendet	7	18	Panthergarde

Beispiel:
*Ein Heer, bestehend aus 4 Bannern mittelreichischer Landwehr (200 Kämpfer, Professionalität 2) und 1 Banner der Söldnereinheit Waisenmacher (50 Kämpfer, Professionalität 4), zieht mit einer Professionalität von 2 ((200*2+50*4)/250 = 2,4, echt gerundet zu 2) in ein Scharmützel.*

Das Scharmützel: Duell der Heerführer

Wenn sich die Heere auf dem Schlachtfeld begegnen, legen die jeweiligen Heerführer eine Probe auf das Talent *Kriegskunst* ab, die entsprechend der **Tabelle IV** modifiziert ist. Talentspezialisierungen auf *Kriegskunst (Strategie)* oder *Kriegskunst (Taktik)* können dabei angerechnet werden. Die TaP* der Heerführer geben Aufschluss über den Ausgang des Scharmützels.

Optional: Waffengattungen und Gelände

Wenn Sie ein Scharmützel zügig und unkompliziert abwickeln wollen, dann können Sie die Modifikatoren für ein Gemischtes Heer in **Tabelle IV** benutzen. Wenn Sie es ein wenig komplexer mögen und der unterschiedlichen Truppenzusammensetzung der sich bekämpfenden Heere Rechnung tragen wollen, können Sie auf **Tabelle V** zurückgreifen. **Tabelle V** berücksichtigt die jeweiligen Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Truppenarten und Waffengattungen (leichtes Fußvolk, schwere Reiterei, Schützen etc.) in unterschiedlichen Geländetypen. Reitereinheiten können ihre Stärken beispielsweise in einer offenen Feldschlacht am besten Ausspielen, während sie in schwierigem oder sehr schwierigem Gelände nicht nur weniger Vor-, sondern auch Nachteile mit sich bringen. Sie können sich an der in der Tabelle angegebenen vorherrschenden Waffengattung orientieren oder auch die Werte für die einzelnen Einheiten eines Heeres heranziehen. Bestimmen Sie dazu den mit der jeweiligen Truppenstärke gewichteten Mittelwert der beteiligten Einheiten. Wenn Sie die Modifikatoren aus **Tabelle V** benutzen, können Sie alle Modifikatoren bzgl. Schützen, Reiterei, Gelände und Befestigungen in **Tabelle IV** ignorieren. Die Modifikatoren für ein Gemischtes Heer in **Tabelle V** entsprechen den allgemeinen Werten in **Tabelle IV**.

Spitzel und Kundschafter

Informationen über die Zusammensetzung und Taktiken eines gegnerischen Heeres ermöglichen es einem Feldherren, seine eigene Taktik entsprechend auszurichten, und erleichtern die *Kriegskunst*-Probe um 1 bis 6 Punkte. Dabei dienen die Informationsqualität sowie die Informationskategorien in **Tabelle III** als Orientierung. Informationen dieser Art zu erlangen, ist eine typische Aufgabe für Helden. Die verschiedenen Kategorien können in diesem Fall als grober Maßstab des Erfolges für den Ausgang eines Szenarios dienen.

Tabelle III: Spitzel und Kundschafter
Es gilt jeweils immer nur der höchste Modifikator, jede Kategorie beinhaltet immer alle Informationen der zuvor genannten Kategorien.

Erleichterung	Informationsqualität	Informationskategorien
1	grobe	Informationen über Größe und Zusammensetzung des feindlichen Heeres; Informationen über das Vorhandensein von Verteidigungsanlagen
	genaue	–
2	grobe	Informationen über den Aufbau von Verteidigungsanlagen;
	genaue	Informationen über Größe und Zusammensetzung des feindlichen Heeres
3	grobe	Informationen über Aufstellung und Taktik des feindlichen Heeres; Informationen über Aufbau und Schwachstellen von Verteidigungsanlagen
	genaue	–
4	grobe	–
	genaue	Informationen über Aufstellung und Taktik des feindlichen Heeres; Informationen über Aufbau und Schwachstellen von Verteidigungsanlagen
5	grobe	Informationen über Befehls- und Informationsketten des feindlichen Heeres
	genaue	–
6	grobe	–
	genaue	Informationen über Größe, Zusammenstellung, Aufstellung, Taktiken und Befehls- und Informationsketten des feindlichen Heeres sowie die Möglichkeit, diese gezielt zu stören; Informationen über Aufbau und Schwachstellen von Verteidigungsanlagen sowie die Möglichkeit zu gezielter Sabotage und Zugang zu Fluchttunneln und/oder Geheimgängen

Befestigte Stellungen

Palisaden, Mauern, Burggräben und Festungstürme können einen entscheidenden Einfluss auf den Ausgang eines Scharmützels haben. Befestigte Stellungen werden grob in die drei Kategorien *leicht*, *mittel* und *stark* unterteilt und modifizieren die *Kriegskunst*-Proben für Angreifer und Verteidiger gemäß **Tabelle IV** (bzw. **Tabelle V**, wenn die Optionalregeln zu unterschiedlichen Waffengattungen zur Anwendung kommen):

- *leicht*: Wehrturm, Siedlung mit Palisade oder Mauer, kleine Fluchtburg, Jagd-/Lustschloss
- *mittel*: Siedlung oder Stadt mit befestigter Mauer, Festung
- *stark*: Befestigte Stadtmauern mit mehreren Türmen und Gräben, Trutz- oder Höhenburg

Tabelle IV: Modifikatoren der *Kriegskunst*-Proben der Heerführer

Umstand	Modifikator
Überzahl (75%+)	–12
Überzahl (66%)	–9
Überzahl (50%)	–7
Überzahl (33%)	–3
Überzahl (25%)	0
Überzahl (10%)	+3
Gleiche Heeresgröße	+5
Unterzahl (10%)	+7
Unterzahl (25%)	+9
Unterzahl (33%)	+10
Unterzahl (50%)	+12
Unterzahl (66%)	+15
Unterzahl (75%+)	+18
Gegner hat eine deutliche Übermacht an Schützen	+3
Gegner hat eine deutliche Übermacht an Reiterei	+3
Offenes Gelände	–1
Wald	+1
schwieriges Gelände (Hügel, Auen)	+2
sehr Schwieriges Gelände (Sumpf, Gebirge)	+3
städtische Umgebung	–1
leicht befestigte Stellung (Verteidiger)	–3
mittel befestigte Stellung (Verteidiger)	–5
stark befestigte Stellung (Verteidiger)	–7
leicht befestigte Stellung (Angreifer)	+3
mittel befestigte Stellung (Angreifer)	+5
stark befestigte Stellung (Angreifer)	+7
Differenz Moral / Punkt (nur die Partei mit dem höheren Wert)	–2
Differenz Professionalität / Punkt (nur die Partei mit dem höheren Wert)	–3
SF Geländekunde	–3
SF Ortskenntnis	–3
schlechtes Wetter	+3
sehr schlechtes Wetter	+5
Hinterhalt / Überraschung	–TaP*/3 einer vorbereitenden Kriegskunstprobe
Spitzel und Kundschafter	–1 bis –6
Belagerungsgerät	–Ressourcenstufe x2 (Einsatz nach Maßgabe des Spielleiters)
magische Unterstützung	–Ressourcenstufe x2
karmale Unterstützung	–Ressourcenstufe x2
besondere Einheiten	–Ressourcenstufe x2 (Einsatz nach Maßgabe des Spielleiters)
besondere Heldentaten	+6 bis –6 (nach Maßgabe des Spielleiters)

Wenn die prozentuale Über- oder Unterlegenheit in der Truppenstärke von den Prozentschritten in ***Tabelle IV*** *abweichen sollte, dann orientieren Sie sich an den angegebenen Werten. Der Spielleiter hat dabei das letzte Wort.*

Tabelle V: Waffengattungen, Gelände und Verteidigungsanlagen

Vorherrschende Waffengattung	Geländetyp / Verteidigungsanlagen											
	offenes Gelände	Wald	schwieriges Gelände (Hügel, Auen)	sehr schwieriges Gelände (Sumpf, Gebirge)	städtische Umgebung	befestigte Stellung (Verteidiger)			befestigte Stellung (Angreifer)		
						leicht	mittel	stark	leicht	mittel	stark
Gemischtes Heer	–1	+1	+2	+3	–1	–3	–5	–7	+3	+5	+7
Leichtes Fußvolk	0	0	+1	+3	–2	–3	–5	–7	+3	+5	+7
Schwere Fußvolk	–3	+1	+3	+5	–3	–3	–5	–7	+2	+4	+6
Schützen	–5	+3	–3	–2	0	–4	–4	–4	+3	+4	+5
Leichte Reiterei	–5	+1	+2	+5	+3	0	0	0	+5	+7	+9
Schwere Reiterei	–7	+3	+5	+7	+5	0	0	0	+5	+7	+9
Sappeure	0	–2	–1	–2	–5	–5	–7	–9	+2	+3	+4

Optional: Mehrere Befehlshaber

Wenn in einem Heer mehrere Heerführer zusammenarbeiten und sich gegenseitig beraten, kommen die Regeln zu Kooperation (**WdS 15**) zum Einsatz, wobei ein Heerführer als Oberbefehlshaber agiert. Das ist vor allem bei Heldengruppen, die gemeinsam ein Heer befehligen, aber auch bei größeren Heerhaufen mit einem ganzen militärischen Stab der Fall. Da während einer Schlacht Absprachen und Kommunikation nur eingeschränkt möglich sind und Fehlentscheidungen sehr schnell fatale Auswirkungen haben können, kommen zusätzlich noch einige besondere Zusatzregeln zum Einsatz:

- Alle *Kriegskunst*-Proben sind um die dreifache Anzahl der Unterbefehlshaber erschwert und es können maximal zwei weitere Personen dem Oberbefehlshaber zuarbeiten.
- Misslungene *Kriegskunst*-Proben der Unterstützer führen zu einem Abzug von 1W6 Punkten bei den Gesamt-TaP*, ein *Patzer* führt zu einem Abzug von 7 Punkten.

Magische und karmale Hilfe

Die *Kriegskunst*-Proben im Rahmen der hier präsentierten Kurzregeln stehen stellvertretend für eine ganze Reihe aufeinander aufbauender Proben aller Art, die anfallen würden, wenn ein Scharmützel mit den normalen Talent- und Kampfregeln von **Das Schwarze Auge** abgewickelt werden würde. Die *Kriegskunst*-Proben können daher nicht von kurzzeitigen Bonuspunkten aus einem Talentschub, Zauber (wie z.B. ATTRIBUTO), Mirakel oder einem Meisterhandwerk (welches für das Wissenstalent *Kriegskunst* in der Regel nicht erlaubt ist) profitieren.

Magier und Geweihte können durch ihre besonderen Fähigkeiten dennoch einen entscheidenden Einfluss auf den Ausgang einer Schlacht haben. Im Verbund eines größeren Heeres können Sie die entsprechende Ressourcenstufe als Erleichterung auf die *Kriegskunst*-Probe anrechnen (siehe **Tabelle IV**).

Des Weiteren kann ein Segen des Heiligen Hlûthar (**WdG 262**, **LL 281**) den Moralwert des gesegneten Heeres um 1 Punkt, auch über das eigentliche Maximum von 7, anheben. Eine Segnung der Schlacht (**WdG 262**, **LL 284**) senkt die Verluste auf beiden Seiten um 1/3. Bei den speziellen Auswirkungen von weiteren Liturgien hat der Spielleiter das letzte Wort.

Besondere Einheiten

Kriegsmaschinen, Golems und Dämonen, aber auch einzelne Helden oder Tiere im Rudel sind im Rahmen von Optionalregeln mit einem starken Abstraktionsgrad nur schwer zu integrieren. Die folgenden Richtlinien stellen deshalb lediglich eine Orientierung dar, anhand derer Sie individuell entscheiden können:

- Kriegsmaschinen wie Belagerungsgeräte erleichtern die *Kriegskunst*-Probe um ihre doppelte Ressourcenstufe, sofern sie sinnvoll eingesetzt werden können, darunter können auch Equitanier fallen (siehe **Tabelle IV**).
- Golems und Dämonen können sowohl als magische Unterstützung (Ressourcenstufe x2 als Erleichterung auf die *Kriegskunst*-Probe, siehe **Tabelle IV**) wie auch als separate Einheiten gewertet werden. Letzteres insbesondere, wenn sie in großer Anzahl an einer Schlacht teilnehmen. Die Größe einer Einheit muss dabei ausdrücklich nicht unbedingt einer

gleichen Anzahl Soldaten in einer Einheit entsprechen. Gerade Dämonen mit ihrer eingeschränkten Verletzbarkeit durch profane Waffen sollten schon in niedriger Anzahl als komplettes Banner gelten. Als groben Richtwert schlagen wir eine Umrechnung von 1:10 vor.

- Die Beteiligung von Helden in einer Schlacht sollte in entsprechenden Einzelszenen gewürdigt und nicht zu Zählern in einem Heer degradiert werden. Wenn Sie Heldenaktionen in einem größeren Heeresverband dennoch integrieren wollen, so eignen sie sich wohl am besten als Heerführer, Anführer oder zumindest Vorbilder in der Schlachtordnung. Als grobe Orientierung können Sie die Moral oder die Professionalität einer Einheit, mit der ein Held in die Schlacht zieht, pro 5.000 AP um jeweils 1 Punkt bis zu einem Maximum von 7 anheben.
- Tiere im Rudel, insbesondere wenn sie magisch beherrscht werden, können entsprechend ihrer Größe und Anzahl eine eigene Einheit bilden. Die Moral entspricht dabei ihrer LO/3, die Professionalität einem Drittel des GW.

Optional: Besondere Heldentaten

Wenn Sie die hier präsentierten Scharmützelregeln als erzählerische Stütze benutzen wollen, um eine Schlacht auszuspielen, bei der Sie immer wieder einzelne Szenen Ihrer Helden anspielen, dann können Sie auf die auf Seite 172 genannte Möglichkeit zurückgreifen und ein Scharmützel mit mehr als nur einer Probe auf das Talent *Kriegskunst* abhandeln. Entscheidende Szenen, in denen die Helden die Protagonisten stellen, können dann als Wendepunkte einer Schlacht angesehen werden, die jeweils eine weitere Probe erforderlich machen. Diese Proben können Sie dann anhand des Erfolgs oder auch Misserfolgs der Helden weiter modifizieren. Beispiele für derartige Szenen sind:

- die Eroberung eines wichtigen Banners des Feindes oder der Verlust eines eigenen
- das Halten einer Stellung gegen eine schier unüberwindbare Übermacht oder deren Verlust
- der Sieg über einen wichtigen Anführer des feindlichen Heeres oder eine Niederlage gegen ihn
- die Zerstörung eines wichtigen Artefaktes oder das Stören eines magischen Rituals oder ein Misserfolg dabei

Ausgang eines Scharmützels

Das Ergebnis der *Kriegskunst*-Proben beider Feldherren dient zur Ermittlung des Ausgangs des Scharmützels. Eine gelungene Probe bedeutet aber nicht automatisch, dass das Scharmützel gewonnen wurde, denn die Probe des Gegners kann ebenso geglückt sein. Um den Ausgang eines Scharmützels zu bestimmen, werden die Verluste auf beiden Seiten ermittelt. Dazu werden jeweils die TaP* des gegnerischen Feldherren von den eigenen TaP* in der *Kriegskunst*-Probe abgezogen. Der resultierende Wert wird mit den Angaben in **Tabelle VI** verglichen, die die prozentualen Verluste des jeweils eigenen Heeres auflistet. Um die Verluste in Truppenstärke umzurechnen, wird immer echt gerundet.

Tabelle VI: Prozentuale Verluste der Truppenstärke

Eigene TaP*–TaP* des Gegners	ab –13	bis –12	bis –7	bis –3	0
Verluste auf der eigenen Seite	94%	87%	76%	61%	46%
Eigene TaP*–TaP* des Gegners	3+	7+	12+	15+	
Verluste auf der eigenen Seite	32%	21%	13%	7%	

Beispiel:
Feldherr A erzielt mit seinem Heer (Truppenstärke 200 Mann) 7 TaP bei seiner* Kriegskunst*-Probe. Feldherr B hingegen kommt mit seinem Heer (Truppenstärke 300 Mann) auf 10 TaP*. Für das Heer von Feldherrn A fallen Verluste von 61% an (7TaP* - 10TaP* = –3). Die Truppenstärke seines Heeres sinkt somit um 61% oder 122 Mann auf 78 einsatzbereite Soldaten. Das Heer von Feldherrn B erleidet Verluste in Höhe von 32% (10TaP*–7TaP* = 3). Die Truppenstärke seines Heeres sinkt somit um 32% oder 94 Mann auf 206 einsatzbereite Soldaten.*

Die Verluste sind dabei nicht gleichbedeutend mit Gefallenen, also Toten, sondern stellen allgemein alle Ausfälle in der Truppenstärke dar. Diese Verluste stehen für den Fortgang des Scharmützels nicht weiter zur Verfügung. Ein Drittel der Verluste (echt gerundet) beziffert die Zahl der tatsächlich Gefallenen, der schwer Verwundeten, die das Schlachtfeld nicht mehr verlassen werden, und Deserteure. Für zukünftige Scharmützel muss die Truppenstärke also permanent um ein Drittel der Verluste korrigiert werden. Die restlichen Verluste können bis zum nächsten Scharmützel zu einem Teil wieder ausgeglichen werden, siehe unten (Heilung der Verwundeten).

Die Verluste werden gleichmäßig auf die beteiligten Einheiten verteilt, der Spielleiter hat dabei jedoch das letzte Wort. Wenn der Verlauf einer Schlacht höhere Verluste bei der Reiterei und beim Fußvolk als bei den Schützen oder Sappeuren realistisch erscheinen lässt (was normalerweise der Fall sein sollte), dann legen wir diese Entscheidung vertrauensvoll in Ihre Hände.

Die Höhe der Verluste auf beiden Seiten kann neben der Reduktion der Truppenstärke auch noch weitere Auswirkungen auf die Kampfkraft eines Heeres haben. Nach der Anrechnung der Verluste auf die Truppenstärke wird die Moral aller am Scharmützel beteiligten Einheiten um die prozentualen Verluste der eignen Seite geteilt durch 30 gesenkt, wobei echt gerundet wird. Sollte die Moral einer Einheit dabei auf 0 sinken, so wird sie in diesem Scharmützel an keinen weiteren Kämpfen mehr teilnehmen.

Moralverlust = prozentuale Verluste der eigene Seite /30

Dämonen, Golems und Verluste

Wenn Sie die Scharmützelregeln mit Einheiten aus Dämonen, Golems usw. benutzen wollen, dann kommt bei der Bestimmung der Verluste eine Sonderregel zur Anwendung. Dämonen und Golems führen die Befehle ihrer Beschwörer in der Regel bis zu ihrer Vernichtung aus. Sie desertieren nicht und es spielt für sie keine Rolle, wie schwer sie verletzt oder bereits zerstört sind. Die allgemeinen Ausfälle, also die prozentualen Verluste, wie sie anhand von **Tabelle VI** bestimmt werden, werden deshalb geviertelt, dies stellt die Zahl der tatsächlich zerstörten Wesen dar. Andere Verluste werden ignoriert.

Wenn die Neuberechnung der Truppenstärke und der Moral abgeschlossen ist, können sich die Heerführer entscheiden, ob sie sich zurückziehen und dem gegnerischen Heer das Feld überlassen oder den Kampf mit den verbliebenen Einheiten fortführen wollen. Bedenken Sie, dass sich bei einer ungleichmäßigen Verteilung der Verluste auf verschiedene Einheiten auch die Moral sowie die Professionalität des gesamten Heeres verändern können. Wenn das Scharmützel fortgesetzt wird, können Sie anhand der aktualisierten Werte in Truppenstärke, Moral und Professionalität die Modifikatoren für die nächste *Kriegskunst*-Probe der Heerführer bestimmen und das Scharmützel fortsetzen.

Die einzelnen Schritte für die Durchführung eines Scharmützels in der Übersicht:

- **1.** Bestimmung von **Truppenstärke**, **Moral** und **Professionalität** der beteiligten Heere
- **2.** Bestimmung der **Modifikatoren der *Kriegskunst*-Proben** der beteiligten Heerführer anhand von **Tabelle IV** (und **V)**
- **3.** Ablegen der ***Kriegskunst*-Proben** der beiden Heerführer
- **4. Feststellen der Verluste** auf beiden Seiten anhand der TaP* der *Kriegskunst*-Proben
- **5. Anrechnen der Verluste** und Neuberechnung von Truppenstärke, Moral und Professionalität
- **6.** Wenn beide Heerführer das Scharmützel fortsetzen wollen, beginnen Sie wieder bei 1.

Dauer eines Scharmützels

Der Abstraktionsgrad der Regeln lässt eine Festlegung der Dauer einer bewaffneten Auseinandersetzung zweier Heerhaufen nicht zu. Ein kleines Scharmützel mit einem eindeutigen Ausgang kann schon nach wenigen Wimpernschlägen vorbei sein, während eine Begegnung zwischen brillanten Heerführern oder eine Belagerung auch mehrere Tage dauern kann. Eine *Kriegskunst*-Probe kann dem Zeitraum entsprechen, der mit der Aufstellung der Heere auf dem Schlachtfeld beginnt und mit der Niederlage einer der Parteien endet. Sie kann aber ebenso gut einen Zeitraum darstellen, der lediglich einem Teil einer Schlacht entspricht, wenn eine der beiden Seiten sich aus taktischen Gründen zurückzieht um seine Kräfte neu zu formieren und zu einem Konter auszuholen. Letzteres würde sich gut über eine zweite *Kriegskunst*-Probe der Heerführer nach der Ermittlung der vorläufigen Verluste abbilden lassen, wenn beide sich zu einer Fortführung des Scharmützels entscheiden.
Sollte sich an der Aufstellung der Heere etwas Grundlegendes ändern, wenn z.B. Verstärkung für einen der beteiligten Feldherren das Schlachtfeld erreicht, sollte anhand der bisherigen Proben ein Zwischenstand ermittelt werden und nach Neuberechnung von Truppenstärke, Moral und Professionalität eine weitere *Kriegskunst*-Probe erfolgen, um den Fortgang der Auseinandersetzung abzubilden. Letztendlich sollten Sie in so einem Fall mit gesundem Menschenverstand und gemäß der Gepflogenheiten ihrer Spielrunde entscheiden.

Heilung der Verwundeten

Wenn ein Heer Verluste hinnehmen musste, so bleiben Truppenstärke und Moral nicht permanent auf dem gesenkten Wert. Alle 3 Tage genesen 5% der Verwundeten (echt gerundet) von ihren Verletzungen und sind danach wieder einsatzbereit. Wenn Sie der Ansicht sind, dass eine größere Anzahl Heilkundiger, magisch begabter Heiler oder Geweihter der Peraine und der Tsa mit dem Heer reisen, dann können Sie den Wert auf bis zu 15% erhöhen. Wenn es um die Wiederherstellung der Sollstärke verschiedener Einheiten geht, ob z.B. die schwere Reiterei schneller wieder auf Sollstärke ist oder das leichte Fußvolk, hat der Spielleiter das letzte Wort. Ein eventueller Moralverlust regeneriert sich alle 3 Tage um einen Punkt. Der Sieger eines Scharmützels erhält sofort einen Punkt Moral zurück, jedoch nicht über den ursprünglichen Wert seiner Einheiten hinaus.

Beispiel:
Auf dem Zug der Herzöge nach Mendena kommt es zu einem Scharmützel zwischen einem kleinen Aufgebot der Kaiserlichen und den Truppen von Haffax. Auf der Seite der Kaiserlichen steht ein Held (TaW Kriegskunst *13,* Geländekunde*) als Heerführer von 3 Bannern leichtem Fußvolk (150 Mann, Moral 4, Professionalität 3) bereit. Die 4 Banner der Fürstkomturei werden von einem Offizier der Karmothgarde geführt (*Kriegskunst *7, 200 Mann, Moral 5, Professionalität 4). Die Kaiserlichen haben das unbefestigte feindliche Lager ausgespäht und greifen überraschend an. Nachdem Truppenstärke, Moral und Professionalität feststehen, wird nun die zahlenmäßige Über- und Unterlegenheit ermittelt. Die 200 Mann der Karmothgarde dienen hier als zahlenmäßig überlegene Partei als Berechnungsgrundlage (100%), die Truppenstärke der Kaiserlichen beträgt 3/4 davon, also sind sie in einer 25%igen Unterzahl, während die Karmothgardisten sich in einer 25%igen Überzahl befinden.*
Das Scharmützel findet im Tobrischen Hügelland (schwieriges Gelände, Probe +2) statt. Die Modifikatoren der Kriegskunst*-Proben der beiden Heerführer werden nun anhand von Tabelle IV ermittelt:*



Für die Kaiserlichen gilt:
+9 (Unterzahl 25%)
+2 Schwieriges Gelände
–3 SF Geländekunde
–3 Überraschungsangriff (9 TaP bei einer vorbereitenden* Kriegskunst-*Probe)*
–2 Die Kaiserlichen verfügen über genaue Informationen über Größe und Aufstellung des gegnerischen Heeres.

= +3

Für die Karmothgarde gilt:
+0 (Überzahl 25%)
+2 Schwieriges Gelände
–2 höhere Moral (1 Punkt)
–3 höhere Professionalität (1 Punkt)

= –3

Das Scharmützel beginnt und beide Heerführer würfeln ihre Kriegskunst-*Proben. Der Anführer der Kaiserlichen kommt trotz der Probe +3 auf 8 TaP*. Der Offizier der Karmothgarde hat weniger Glück kommt mit der Erleichterung von –3 nur auf 5 TaP*. Als Nächstes werden anhand der TaP* der* Kriegskunst-*Proben die Verluste auf beiden Seiten ermittelt. Für die Kaiserlichen gilt 8 TaP*–5 TaP* =3, was Verlusten von 32% oder 48 Mann (32% von 150 Mann) entspricht, wovon allerdings nur 16 wirklich gefallen oder desertiert sind. Der Rest wurde lediglich verwundet und wird schon wieder auf die Beine kommen. Für die Karmothgarde geht der Überraschungsangriff weniger glimpflich aus: für die Soldaten von Haffax gilt 5 TaP*–8 TaP* = –3, was Verlusten von 61% oder 122 Mann (61% von 200 Mann) entspricht, unter denen 41 Tote und Deserteure sind. Die Verluste auf beiden Seiten würden zu einem Moralverlust von 1 Punkt aufseiten der Kaiserlichen und 2 Punkten aufseiten der Karmothgarde führen. Anhand der Verluste können nun die neuen Werte für Truppenstärke und Moral berechnet werden (102 Kämpfer bei den Kaiserlichen mit einer Moral und Professionalität von 3; 88 Kämpfer der Karmothgarde mit einer Moral von 3 und einer Professionalität von 4). Sollte das Scharmützel fortgesetzt werden, wären nun die Kaiserlichen in der Überzahl.*

Einheitenliste

Nachfolgend finden Sie die bekanntesten und wichtigsten Einheiten dieses Bandes mit ihrem anfänglichen Moralwert sowie ihrer Professionalität aufgelistet. Für weitere Einheiten können Sie sich an folgenden Richtlinien orientieren:

- Unausgebildete *Waffentreue*, die sich aus Gemeinen rekrutieren, steigen nur in Ausnahmefällen über die Erfahrungsklasse *erfahren* (Professionalität 2) und eine *motivierte* Kampfeinstellung (Moral 5) hinaus.
- *Söldner* sind keinerlei Beschränkungen unterworfen – und mitunter meisterliche Blender, was ihre tatsächliche Erfahrung angeht.
- Ausgebildete *Soldaten* und *Waffenknechte* bringen mindestens eine *durchschnittliche* Kampfkraft (Professionalität 3) mit.
- Erfahrenes Kriegsvolk, Ritter und bekannte Einheiten sind mindestens *durchschnittlich* und in der Regel sogar *kompetent* (Professionalität 3 bis 4).

Name der Einheit	Waffengattung	Moral	Professionalität
Balihoer Ritterbann	SR	7	5
Garether Maulwürfe	SAP	6	5
Greifengarde	LF/SF	6	5
Karmothgarde	LF	5	4
Mittelreichische Landwehr	LF	4	2
Löwengarde	SF	7	6
Ma'hay'tam Knechte	LF	7	3 (5 in einem Reticulum)
Panzerschreiter Golems	SF	7	4 (7 in einem Reticulum)
Reiterregiment Mendena	LR	5	4
Rote Legion	LF	4	3
Schildträger Golems	LF	7	3 (5 in einem Reticulum)
Schwarze Reiter	SR	5	6
Tobrische Äxte	SF	7	5
Waisenmacher	LF/SF	5	4
Waldlöwen	LF/SF	5	6
Zantim	LF	7	6

Gesammelte Kampfwerte

Die Kaiserlichen

Das Herr der Kaiserin besteht vor allem aus den im Folgenden vorgestellten Einheiten, die als reguläre Soldaten dienen. Sie verfügt auch über einige wenige Söldnereinheiten wie den *Söldlingshaufen der Almadaner Grafen* (erfahren), die *Söldner-Kompagnie „Marschall Geldor"* (erfahren) sowie die *Nimmerjocher Sternensöldner* (erfahren). Ziehen Sie für diese die Werte von Söldner heran (Seite 183).

Soldaten (Schweres Fußvolk)

Soldaten bilden das Rückgrat der Armee und stehen fest im Sold der Kaiserin oder von Provinzherren. Ihre Fähigkeiten und Moral sind schwankend und meist weniger sattelfest als bei Rittern und Elitekämpfern. Doch erfahrene Gardetruppen sind oftmals starke und tapfere Kämpfer.

Beispiele: Landwehrregimenter wie das Kaisermärker, Hartsteener, Waldsteiner und Greifenfurter (Piken/Hellebardiere, *unerfahren-Veteranen*), Schlunder Schlägelschwinger, Elenviner Garderegiment, Gratenfelser Pikeniere, Koscher Hellebardiere und Bergköniglich Eisenwalder Garderegiment, Perricumer Löwengarde, Almadaner Hakenspieße, Regiment Prinz Arlan, Weidener Grünröcke und Rommilyser Friedensgarde (*erfahren*), Greifengarde (Hellebardiere) und Sturmbanner (*erfahren-Veteranen*), Rotröcke, Panthergarde (Zweihänder und Hellebarden), Schweres Fußvolk der Havener sowie Nordmärker Flussgarde (*Veteranen*)

Soldat (unerfahren/erfahren/Veteran)
Schwert:
INI 8/10/16 +1W6 **AT** 12/14/17 **PA** 10/12/16
TP 1W6+4/+4/+5 **DK** N
Hellebarde:
INI 8/10/16 +1W6 **AT** 13/15/18 **PA** 9/11/15
TP 1W6+5/+5/+6 **DK** S
Streitaxt:
INI 8/10/16 +1W6 **AT** 13/15/18 **PA** 9/11/15
TP 1W6+4/+4/+5 **DK** N
Pike:
INI 6/8/14 +1W6 **AT** 12/14/17 **PA** 8/10/14 **TP** 1W6+5 **DK** P
Zweihänder:
INI 7/9/15+1W6 **AT** 11/13/15 **PA** 7/9/13
TP 2W6+4/+4/+5 **DK** NS
LeP 30/34/41 **AuP** 31/35/42 **WS** 7/7/8 **MR** 2/4/6 **GS** 5/6
RS/BE 5/4 (Lederrüstung, -helm und -zeug)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5/9/14
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand / Rüstungsgewöhnung I, Formation, Meisterparade, Wuchtschlag / Ausfall, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Scharfschütze, Sturmangriff
Verhalten im Kampf: Die kaiserlichen Soldaten kämpfen, je nach Moral, mit mehr oder weniger hoher Disziplin und Effizienz. Rondrianische Werte stehen weniger im Vordergrund. Sie bevorzugen In der Regel der *Formationskampf* und pflegen allgemein eine gute Kameradschaft zu anderen Soldaten. Erfahrene Soldaten sind anderen oft durch ihren Mut ein Vorbild.

Spießbürger und Landwehr (Leichtes Fußvolk)

Gerade die Garether stellen große Einheiten von Spießbürgern, die das Heer unterstützen. Aber auch andere Provinzherren steuern Landwehr bei, die taktisch ähnliche Funktion hat. Landwehr steht zwar in regelmäßigem Waffentraining, jedoch sind sie keine kriegserprobten Soldaten. Einzelne Veteranen konnten aber während der vergangenen, harten Jahre auch durchaus Kampferfahrung sammeln.

Beispiele: Garether und Puniner Spießbürger, Landwehrregimenter aus Eslamsgrund, Rommilys und Greifenfurt, Heerhaufen der Alberner, Almadaner, Nordmärker und Koscher Grafen (*unerfahren-erfahren*), Sichelgarde, Dergelgarde, Eliteregiment Perricum, Tobrische Landwehr (*erfahren*), Wolfengarde (*erfahren-Veteranen*)

Spießbürger, Landwehrsoldat (unerfahren/erfahren/Veteran)
Hakenspieß:
INI 9/13/13 +1W6 **AT** 11/13/16 **PA** 11/13/15 **TP** 1W6+3 **DK** S
Partisane:
INI 10/14/14 +1W6 **AT** 12/14/17 **PA** 10/12/14 **TP** 1W6+7 **DK** S
LeP 28/31/33 **AuP** 29/32/35 **WS** 6/6/7 **MR** 3/4/5 **GS** 7
RS/BE 2/1 (Gambeson)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 3/7/10, Sinnenschärfe 4/8/12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock) / Kampfreflexe, Wuchtschlag / Meisterparade, Niederwerfen, Schnellziehen
Verhalten im Kampf: Spießbürger versuchen ihre Gegner auf Distanz zu halten und nutzen insbesondere die eingeübte *Formation*, erfahrenere auch den *Wuchtschlag* (bis max. +2). Im Gefecht fliehen sie oft bereits beim Verlust der halben LeP. Bei höherer Moral und Erfahrungsgrad halten die Tapfersten auch bis zum Tode stand.

Plänkler und Schützen (Leichtes Fußvolk)

Leichtes Fußvolk bildet sich aus Spähern, schnellen Plänklern, Bogen- und Armbrustschützen oder auch schlecht gerüsteten Freiwilligen. Zudem werden sie als Boten und Kundschafter eingesetzt.

Beispiele: Aranisches Heer der Gerechten und Exiltobrisches Freiwilligenbanner (Plänkler), Schützenkompanien und Plänkler des Reichsforsts (*unerfahren-erfahren*), Gratenfelser Garderegiment (Schwertkämpfer als Plänkler), Hartsteener Orbetreuer Schwingen (teilweise leichte Reiterei sowie Fernkämpfer), Waldsteiner Wölfe (teilweise Schützen), Schlunder und Koscher Armbrustschützen (Armbrüste, Gebirgskundig), Ritter des Ordens vom Bannstrahl (*erfahren*), Bergköniglich Eisenwalder Garderegiment (*erfahrene* Bogenschützen, Zwergische Armbrustschützen *Veteranen*), Armbruster der Nordmärker Flussgarde, Regiment „Wolfsfährte" (*Veteranen*)

Plänkler, Schütze (unerfahren/erfahren/Veteran)
Kurzschwert:
INI 10/12/18 +1W6 **AT** 10/12/16 **PA** 8/10/13
TP 1W6+2/+2/+3 **DK** HN
Schwert:
INI 10/12/18 +1W6 **AT** 10/12/16 **PA** 8/10/14
TP 1W6+4/+4/+5 **DK** N
Streitaxt:
INI 10/12/18 +1W6 **AT** 10/12/16 **PA** 7/9/13
TP 1W6+4/+5/+6 **DK** N
Kurzbogen/Kriegsbogen:
INI 9/11/17 +1W6 **FK** 15/19/23 **TP** 1W6+4*/1W6+5*
Leichte Armbrust:
INI 9/11/17 +1W6 **FK** 13/17/19 **TP** 1W6+6*
Schleuder:
INI 9/11/17 +1W6 **FK** 15/218/20 **TP** 1W6+2
LeP 29/33/38 **AuP** 34/38/46 **WS** 7/7/8 **MR** 2/4/6 **GS** 6/6/7
RS/BE 2/2 (Brustplatte und Lederzeug)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 4/6/8/11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I / Waldkundig, Gebirgskundig, Meisterparade, Schnellladen / Sumpfkundig, Höhlenkundig, Ausfall, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterschütze, Scharfschütze, Sturmangriff, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: Plänkler kämpfen schnell und nicht in Formation. Ihre Aufgabe ist es, sich möglichst schnell zu bewegen und flexibel einsetzbar zu sein. Sie schlagen schnell zu und ziehen sich dann wieder zurück. Viele von ihnen sind auch als Schützen ausgebildet, die Pfeil- oder Bolzenhagel auf die Gegner regnen lassen können.

Sappeure

Zum Bedienen schwerer Waffen und von Belagerungsgerät dienen Sappeure, die darauf spezialisiert sind, Festungen und Städte zu belagern und zu verteidigen. Auch das Anlegen von Tunneln, der Bau von Belagerungstürmen und ähnliche Aufgaben fallen unter die Aufgaben dieser handwerklich und technisch versierten Soldaten, die sich oft aus dem Volk der Zwerge rekrutieren.
Beispiele: Garether Maulwürfe (*erfahren*), Wehrheimer Trümmergarde, Bergköniglich Eisenwalder (ausschließlich Zwerge) und Bombardenregiment Trollpforte (*erfahren-Veteranen*)

Sappeur (erfahren/Veteran)
Spitzhacke:
INI 7/9+1W6 **AT** 10/13 **PA** 7/10 **TP** 1W6+6/+7 **DK** N
Zwergenschlägel:
INI 9/11+1W6 **AT** 12/14 **PA** 9/11 **TP** 1W6+5/+6 **DK** N
Granatäpfel:
INI 10/12 +1W6 **FK** 14/17 **TP** 4W6
Balläster:
INI 10/12 +1W6 **FK** 17/20 **TP** 1W6+4
LeP 32/35 **AuP** 34/38 **WS** 7/7 **MR** 5/6 **GS** 5
RS/BE 4/4 (Kettenhemd und Tellerhelm)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung x/ x, Holzbearbeitung x/ x
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Schnellladen / Meister der Improvisation, Improvisierte Waffen, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I
Verhalten im Kampf: Sappeure stehen nicht im ständigen Kampf an der Front, sondern agieren meist hinter dem Heer. Zwar sind sie ausgebildet und wehren sich mit

Leichte Reiterei (Leichte Reiterei)

Besonders aus dem Süden, aber auch den Grenzgebieten der Mitte und des Nordens des Kontinents kennt man Einheiten leichter Reiterei. Die Reiter sind sehr schnell, wagemutig und teilweise als berittene Schützen mit Fernwaffen ausgerüstet. Sie werden auch gerne als Späher und Boten eingesetzt.
Beispiele: Balihoer Auenreiter, Regimenter aus der Kaisermark, Almada, Abilacht, Eslamsgrund, Perricum und dem Reichsforst (*unerfahren-erfahren*), Zweiflinger Grenzwächter (waldkundig, teilweise berittene Schützen), Nebachotische, Aranische und Tulamidische Reiter (*erfahren*), Ardariten (ein Drittel geweiht, *erfahren-Veteranen*), Reiterei der Flussgarde und Gallyser Grenzreiter (*Veteranen*)

Leichter Reiter (unerfahren/erfahren/Veteran)
Säbel:
INI 12/15/18+1W6 **AT** 11/13/16 **PA** 10/12/14
TP 1W6+3/+3/+4 **DK** N
Brabakbengel:
INI 10/14/17+1W6 **AT** 11/13/16 **PA** 9/11/13
TP 1W6+5/+6/+6 **DK** N
Dschadra (Lanzenangriff):
INI 10/14/17+1W6 **Lanzenreiten** 14/16/19 **TP** 1W6+5**
Kurzbogen:
INI 10/14/17+1W6 **FK** 16/18/21 **TP** 1W6+4*
Dschadra (Fern):
INI 10/14/17+1W6 **FK** 15/17/20 **TP** 1W6+4
LeP 28/33/40 **AuP** 30/34/42 **WS** 7/7/8 **MR** 3/5/6 **GS** 6
RS/BE 4/3 (Kürass und Lederzeug)
**: ab 6 Schritt Anlauf 2W6+5, ab 16 Schritt 3W6+5
Wichtige Talente: Reiten 7/12/16, Selbstbeherrschung 7/9/11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Berittener Schütze, Finte, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung II / Ausfall, Kampfgespür, Niederwerfen
Verhalten im Kampf: Leichte Reiterei gilt als wagemutig, manchmal auch etwas leichtsinnig. Einige Reiter haben rondrianische Ideale, andere ähneln in ihrem Verhalten Soldaten oder Söldnern. Oft gilt es ihnen aber als wichtig, sich zu beweisen. Sie greifen schnell zu und versuchen Kämpfer am Boden im Vorbereiten anzugreifen. Mehr dazu siehe Kampf zu Pferd **WdS 100**.

Ritter und Panzerreiter (Schwere Reiterei)

In den Reihen der Kaiserin haben sich zahlreiche adlige Ritter gesammelt, die darauf aus sind, sich im Krieg zu beweisen und im Namen Rondras zu fechten. Sie stellen die mächtigsten Kämpfer des Heeres und sind oft in führenden Positionen zu finden. Zudem gibt es viele Einheiten Schwerer Reiterei, die ebenfalls gerüstet auf dem Pferde kämpft.
Beispiele: Ritter und Schwere Reiterei aus der Kaisermark, Albenhus, Ragath, Schlund, Eslamsgrund, dem Kosch und dem Reichsforst, Hartsteener Ritter (*unerfahren-erfahren*),

Leibregiment der albernischen Krone, Donnerorden, Ochsengarde (*erfahren*), Waldsteiner Ritter (teilweise waldkundig), Ferdoker Garde und garethische Goldene Lanze, Ritter und Panzerreiter Weidens, Bornische Ritter und Geflügelte (*erfahren-Veteranen*), Schwere Reiterei der Flussgarde, Greifenfurter Langschwerter und Grenzreiter (*Veteranen*)

Ritter, Panzerreiter (unerfahren/erfahren/Veteran)
Schwert:
INI 9/13/16 +1W6 **AT** 11/14/18 **PA** 10/12/16
TP 1W6+4/+5/+5 **DK** N
Schwert und Schild:
INI 8/12/15 +1W6 **AT** 10/13/17 **PA** 14/14/18
TP 1W6+4/+5/+5 **DK** N
Morgenstern:
INI 9/13/16 +1W6 **AT** 11/14/18 **PA** 8/10/14
TP 1W6+5/+5/+6 **DK** N
Morgenstern und Schild:
INI 8/12/15 +1W6 **AT** 10/13/17 **PA** 14/14/17
TP 1W6+5/+5/+6 **DK** N
Kriegslanze:
INI 9/13/16+1W6 **Lanzenreiten** 18/20/24 **TP** 1W6+6**
LeP 29/35/43 **AuP** 31/35/44 **WS** 7/8/8 **MR** 3/5/6 **GS** 4
RS/BE 8/6 (Garether Platte und Topfhelm)
**: ab 6 Schritt Anlauf 2W6+8, ab 16 Schritt 3W6+10
Wichtige Talente: Reiten 8/14/17, Selbstbeherrschung 7/12/16
Sonderfertigkeiten: Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Schildkampf II, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II / Ausfall, Kampfgespür, Schildspalter
Verhalten im Kampf: Ritter haben hohe, rondrianische Ideale und kämpfen entsprechend ritterlich. Feigheit und Hinterlist sind ihnen fremd, sie würden notfalls eher sterben. Schwere Reiterei prescht auf ihre Ziele zu und nutzt Lanzenangriffe, um diese zu töten. Mehr dazu siehe Kampf zu Pferd **WdS 100**.

Arngrimms Heer

Arngrimm verfügt über eine Reihe von Regimentern mit Werten vergleichbar denen Kaiserlicher Einheiten; beispielsweise *Gorbanors Spreißel* (Soldaten, Söldner), die *Sokramorier* (Plänkler; leichtes Fußvolk mit Äxten), das *Regiment Kaiser Kunibrand* (Schützen mit Schleudern; *unerfahren-erfahren*), die *Vollstrecker von Vallusa* (Söldner; *unerfahren-Veteranen*), die *Pechblender* (Söldner, einige Xarfai-Paktierer, *erfahren-Veteranen*) sowie die ungeliebten und stetig verheizten *Todesdiener der Taubrimora* (Panzerreiter; Schwere Reiterei, *erfahren-Veteranen*). Weiterhin gehören die im Folgenden beschriebenen Einheiten zu seiner Armee.

Schwarze Reiter (Schwere Reiterei)

Ehemals bildeten zu Borbarad übergelaufene answinistische Ritter die Grundlage für dieses Eliteregiment. Heute dienen darin neben den verbliebenen, ehemaligen Answinisten zuerst auch Söldner und immer öfter auch auf Arngrimm eingeschworene Edelleute Transysiliens. Sie rüsten sich wie Ritter in Platte und sind in der Kriegsreiterei geschult, rondrianische Ehre ist jedoch oftmals einem bizarren Ehrenkodex aus grausamer Rache für scheinbares Unrecht gewichen; kein Wunder, verehren sie doch den Erzdämonen Blakharaz. Ihr Kodex sorgt auch für ein häufiges gegenseitiges Duellieren bis zum Tod, um die Hackordnung innerhalb der Einheit festzulegen.
Sie werden gefürchtet und geachtet und haben als verlängerter Arm des Herzogs das Privileg, im dessen Namen zu handeln. Einige Offiziere sind als „Schwarze Richter" Blakharaz-Paktierer bekannt, andere gehen als Werwölfe den „Weg des Wolfes".

Schwarzer Ritter (erfahren/Veteran)
Schwert:
INI 10/11+1W6 **AT** 12/15 **PA** 11/13 **TP** 1W6+5 **DK** N
Schwert und Schild:
INI 9/10+1W6 **AT** 11/14 **PA** 16/17 **TP** 1W6+5 **DK** N
Anderthalbhänder:
INI 11/12+1W6 **AT** 12/15 **PA** 11/13 **TP** 1W6+5/+6 **DK** NS
Streitaxt:
INI 10/11+1W6 **AT** 13/16 **PA** 11/13 **TP** 1W6+4/+5 **DK** N
Streitaxt und Schild:
INI 9/10+1W6 **AT** 12/15 **PA** 16/17 **TP** 1W6+4/+5 **DK** N
Kriegshammer:
INI 8/9+1W6 **AT** 14/17 **PA** 9/11 **TP** 2W6+3/+4 **DK** N
LeP 36/40 **AuP** 38/46 **WS** 7/8 **MR** 5/6 **GS** 4
RS/BE 6/4 (Dreiviertelplatte und wolfsköpfiger Kübelhelm)
Wichtige Talente: Reiten 7/10, Selbstbeherrschung 7/10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Turnierreiterei, Wuchtschlag / Ausfall, Befreiungsschlag, Schildspalter
Besonderheiten: Einige Schwarze Ritter sind Werwölfe, andere Paktierer mit Blakharaz
Typische Schwarze Gaben (Blakharaz-Pakt): Dämonische Waffe, Schutz vor göttlichem Wirken, Hand des Folterers, Lodernder Blick, Wahrheitssinn
Verhalten im Kampf: So unterschiedlich wie der individuelle Hintergrund des Einzelnen ist auch sein Verhalten im Kampf. Während ehemalige Söldner effektiv und brutal vorgehen können (*Niederwerfen, Wuchtschlag*, Angriff in der Überzahl und offensives Umwandeln), gibt es unter den Adligen durchaus einige, die sich in einem Kampf ritterlich verhalten und nicht in der Überzahl angreifen und zu Boden gegangene Gegner verschonen.

Wulfengarde (Schweres Fußvolk)

Die Wulfengarde (der Name soll bewusst an die 'Wolfengarde' Bernfrieds erinnern) besteht aus Arngrimms handverlesener Elite und bildet dessen Leibgarderegiment. Die adligen und niederen Mitglieder der Garde tragen Umhänge aus Wolfsfell über Schuppenpanzern und einem Wappenrock mit dem doppelköpfigen Wolf.

Wulfengardist (erfahren/Veteran)
Schwert:
INI 6/13+1W6 **AT** 14/17 **PA** 12/15 **TP** 1W6+5 **DK** N
Streitaxt:
INI 6/13+1W6 **AT** 15/18 **PA** 11/14 **TP** 1W6+5 **DK** N
Zweihänder:
INI 5/12+1W6 **AT** 14/17 **PA** 12/14 **TP** 2W6+6/+7 **DK** NS
Warunker Hammer:
INI 5/12+1W6 **AT** 15/18 **PA** 11/14 **TP** 1W6+6/+7 **DK** NS
Ogerschelle und Schild:
INI 3/10+1W6 **AT** 14/16 **PA** 16/17 **TP** 2W6+4/+5 **DK** N
LeP 38/42 **AuP** 40/48 **WS** 7/8 **MR** 5/6 **GS** 3/4
RS/BE 7/5/7/4 (Schuppenpanzer,Wolfsfellumhang, Plattenzeug und Helm)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8/12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Wuchtschlag / Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter
Besonderheiten: Die meisten von ihnen besitzen verbesserte oder persönliche Waffen. Unter diesen Elitekämpfern finden sich einige Werwölfe. *Erfahrene* Wulfengardisten können aufgrund ihrer schweren Rüstung (BE 5) einige Kampfmanöver nicht ausführen (z.B. *Ausfall*, *Finte*) und sie profitieren nicht von der SF *Kampfreflexe*.
Verhalten im Kampf: Die Wulfengarde besteht aus individuellen Kämpfern, die jeder für sich ihre Stärken und Schwächen aufweisen, sich dieser bewusst sind und sich in einem Kampf entsprechend verhalten.

Arngrimms Werwölfe
Innerhalb der Schwarzen Ritter und der Wulfengarde gibt es einige Werwölfe.
In Werwolfgestalt gelten folgende Modifikationen der bestehenden Werte:
MU, IN, GE, KO, KK je +5, **KL, CH, FF** je –7
Waffenlos
INI +4 **AT** +9 **PA** +9 **TP** 1W6+5
Andere Waffen
INI +4 **AT** +3 **PA** +3
LeP +0 **AuP** unendlich **WS** +3 **MR** +12 **GS** +2
RS/BE: +2/+0
Wichtige Talente: Raufen, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe je +7
Sonderfertigkeiten: *Regeneration I* (1W6/KR, nur bei Wunden;Wunden, die nicht schwer-heilend, also durch verletzende Waffen zugefügt, sind, heilen mit einer Rate von 1/SR, wenn der Schaden vollständig geheilt ist), *Resistenz* gegen profane und magische Waffen sowie Schadensmagie, *Verwundbarkeit* durch Waffen aus Silber, Mondsilber, Zwergensilber und magischen Metallen (doppelter Schaden)
Weitere Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragende Sinne (Sicht, Geruch, Gehör), Natürliche Waffen (Biss 1W+5, Prankenhieb 1W+3), Natürlicher Rüstungsschutz (2, s.o.), Blutrausch (**INI**, **MU**, **AT** und **TP** um je +5, Paraden sind ebenso wie das Umwandeln von Aktionen nicht möglich)
Besonderheiten: Infizierte haben keine Obergrenze bei der Steigerung körperlicher Eigenschaften oder ihrer Lebensenergie.

Sokramors Hetzer (Leichtes Fußvolk)

Hervorgegangen aus den Karmanthi von Sokramor, einer leichten Reitereieinheit, haben sich die Hetzer zu einer Einheit von Spähern und Jägern entwickelt, die sich bei Bedarf in kleine Jagdmeuten aufteilt aber bis auf eine Anführerin keine weitere Hierarchie außer dem Recht des Stärkeren hat. Diese finden und weisen Arngrimms Männern den Weg, werden als Kundschafter ausgeschickt und besorgen, was immer der Herzog begehrt.
Die Hetzer kleiden sich ähnlich Waldläufern in helle Felle und Pelze, aber mit schützenden und dämonenfratzenverzierten Lederrüstungen darunter.

Hetzer (unerfahren/erfahren/Veteran)
Jagdmesser:
INI 10/11/16+1W6 **AT** 11/13/15 **PA** 7/9/12 **TP** 1W6+2 **DK** H
Säbel:
INI 12/13/18+1W6 **AT** 12/14/16 **PA** 8/10/13 **TP** 1W6+3 **DK** N
Kurzbogen:
INI 11/12/17+1W6 **FK** 14/16/20 **TP** 1W6+4*
Wurfspeer:
INI 11/12/17+1W6 **FK** 15/17/21 **TP** 1W6+4*
LeP 31/35/40 **AuP** 38/42/49 **WS** 7/8/8 **MR** 4/5/7 **GS** 6/6/7
RS/BE 4/3 (Krötenhaut und Fellkleidung)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 4/6/10, Sinnenschärfe 7/9/12
Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag / Gebirgskundig, Höhlenkundig, Ausfall, Finte, Schnellladen, Sturmangriff / Sumpfkundig, Steppenkundig, Meisterparade, Scharfschütze
Besonderheiten: Jeder Hetzer hat einen tierhaften Begleiter, oft einen Daimoniden mit der Herkunft von einem Karmanath, oder gar einen Weißen Hetzer (Seite 188), teilweise auch bissige, wieselartige Kleintiere. Einige Hetzer sind Nagrach-Paktierer.
Typische Schwarze Gaben (Nagrach-Pakt): - / Schutz vor göttlichem Wirken (I), Beutesinn / Schutz vor göttlichem Wirken (II), ca. 20 Freipfeile
Verhalten im Kampf: Die Disziplin der Einheit ist gering, so dass im Kampf und bei einer eventuellen Flucht jeder auf sich allein gestellt ist. Ihre Wildheit hingegen ist gefürchtet: Sie leiten den Kampf durch *Sturmangriffe* oder einen Hinterhalt ein, werfen sich dann möglichst zu mehreren auf ein Ziel, verteilen gnadenlose *Wuchtschläge* und bevorzugen kämpfen eher wie ein Tier als ein Mensch. Flüchtende verfolgen und hetzen sie mit Freude bis zum Tod, manchmal lassen sie genau zu diesem Zweck bewusst Opfer entkommen.



Haffax' Armee

Auch wenn Haffax' Armee zum größten Teil aus einem (stehenden) Söldnerheer besteht, dienen ihm auch feste Einheiten, für die Sie die Werte von entsprechenden kaiserlichen Einheiten heranziehen können. Neben den im Folgenden beschriebenen Eliteeinheiten sind dies die *Tobrischen Äxte* (Soldaten; schweres Fußvolk, bewaffnet mit Streitäxten; unerfahren-Veteranen), diverse Stadt- und Landwehreinheiten (Spießbürger und Soldaten; unerfahren-erfahren) sowie das *Regiment Mendena* (Leichte Reiterei; unerfahren-erfahren).

Söldner (Schweres Fußvolk)

Das Rückgrat von Haffax' Herr bilden die Söldnereinheiten. Sie stammen zu einem guten Teil aus Tobrien und dienen Haffax als stehendes Söldnerheer, doch ist auch viel bunt gemischtes Volk aus verschiedenen Ländern und Provinzen unter ihnen: Bornländer und svelltländische Mietschwerter aus dem Norden, aranische Säbelschwinger und Tulamiden aus dem Süden, ebenso einige Maraskaner aus dem Osten. Wer lange als Söldner gedient und sich bewiesen hat, macht oft den Schritt in die prestigeträchtige Rote Legion oder die Karmothgarde und wird damit fester Bestandteil von Haffax' Heer.

Söldner (unerfahren/erfahren/Veteran)
Säbel:
INI 8/10/16 +1W6 **AT** 12/14/17 **PA** 11/13/17
TP 1W6+3 **DK** N
Schwert:
INI 7/9/15 +1W6 **AT** 12/14/17 **PA** 10/12/16
TP 1W6+4/+4/+5 **DK** N
Andergaster:
INI 6/8/14 +1W6 **AT** 13/16/18 **PA** 10/12/16
TP 3W6+3 **DK** S
Hakenspieß:
INI 8/10/16 +1W6 **AT** 13/15/18 **PA** 9/11/15 **TP** 1W6+3 **DK** S
Warunker Hammer:
INI 7/9/15 +1W6 **AT** 13/15/18 **PA** 9/11/15 **TP** 1W6+6 **DK** NS
Kurzbogen/Kriegsbogen:
INI 8/10/16 +1W6 **FK** 15/17/22 **TP** 1W6+4*/1W6+5*
Leichte Armbrust:
INI 8/10/16 +1W6 **FK** 14/16/20 **TP** 1W6+6
LeP 31/35/40 **AuP** 31/37/42 **WS** 7/7/8 **MR** 2/3/6 **GS** 5/5/6
RS/BE 5/4 (Lederrüstung, -helm und -zeug)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5/8/15
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Ausfall, Schildspalter / Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze, Sturmangriff
Verhalten im Kampf: Söldner sind oft skrupelloser als Soldaten oder gar Ritter. Einige pflegen elegante Kampfstile (*Finten, Ausfälle*), andere wuchtige (*Wuchtschlag* und Varianten). Statt bis zum Tod kämpfen sie meist nur soweit, bis eine Schlacht als verloren anzusehen ist, denn sie kämpfen nur für Gold, nicht für ein höheres Ideal.

Rote Legion (Leichtes Fußvolk)

Die aus ehemaligen Söldnern zusammengestellte Eliteeinheit wird von Haffax in Schlachten zunächst als Schützeneinheit eingesetzt und dann meist in der Hinterhalt behalten, um sie gezielt in seine Strategie einzubauen und um mobil die Flanken zu verstärken oder den Feind an einem Schwachpunkt zu treffen.

Rote Legionäre (unerfahren/erfahren/Veteran)
Schnitter:
INI 7/11/14+1W6 **AT** 12/14/17 **PA** 11/13/15 **TP** 1W6+5 **DK** NS
Leichte Armbrust:
INI 7/11/14+1W6 **FK** 16/18/21 **TP** 1W6+6*
LeP 31/33/36 **AuP** 34/36/40 **WS** 7/7/8 **MR** 4/4/5 **GS** 5
RS/BE 4/3 (Lederrüstung und Helm)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5/6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Ausweichen I (8), Defensiver Kampfstil, Halbschwert, Kampfreflexe, Meisterparade, Sturmangriff / Ausweichen II (11), Kampfgespür
Verhalten im Kampf: Die Rote Garde ist auf Haffax eingeschworen und dient ihm treu bis zum Sieg oder zur Niederlage. Sie vereint hohe Beweglichkeit mit der Fähigkeit, in *Formation* und aufeinander abgestimmt zu agieren. Ihr Vorgehen ist gnadenlos effektiv und äußerst schnell. Die Einheit kann schnell vorstoßen und sich wieder zurückziehen. Auch das Zusammenspiel von Schützen und Nahkämpfern ist vorbildlich effektiv.

Karmothgarde (Leichtes Fußvolk)

Diese vor allem auf Maraskan aus Freiwilligen und ehemaligen Söldner rekrutierte Garde besteht aus leichtem Fußvolk und gilt als Eliteeinheit des Haffax. Er setzt die Kämpfer als Plänkler und Schützen ein und verstärkt sein Heer mit ihnen, wo ihre Anwesenheit gebraucht wird.

Karmothgardist (erfahren/Veteran)
Nachtwind:
INI 11/15+1W6 **AT** 13/16 **PA** 12/14 **TP** 1W6+4/+5 **DK** N
Kurzbogen:
INI 9/13+1W6 **FK** 18/20 **TP** 1W6+4*
LeP 32/35 **AuP** 35/37 **WS** 6/7 **MR** 4/5 **GS** 5/6
RS/BE 4/3 (Iryanrüstung und Lederzeug)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6/9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag / Ausfall, Befreiungsschlag, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Scharfschütze, Sturmangriff
Verhalten im Kampf: Ähnlich wie die Rote Legion führt die bewegliche Karmothgarde ihre Befehle schnell und ohne Skrupel aus. Als Elite-Plänkler sind sie auf Schlachtfeldern überall dort zu finden, wo Verstärkung gebraucht wird. Sie können durch ihre Beweglichkeit das Zünglein an der Waage bei Schlachtenglück sein.

Mactaleänata (Leichtes Fußvolk)

Die auch *Schwarzamazonen* genannten Kämpferinnen gelten als dunkle Schwestern der Amazonen. Sie kämpfen brutal und oft dem Wahnsinn nah. Ihnen eilt ein einschüchternder Ruf über ihre Grausamkeit voraus, der viele Soldaten in Angst und Schrecken versetzt. Einige Veteraninnen sind zudem *Zantreiterinnen*, andere besonders gnadenlose Schwarzamazonen haben sich als *Berserkerinnen* hervorgetan.

Mactaleänata (erfahren/Veteranin/Berserkerin)
Streitaxt:
INI 14/15/16 **AT** 17/19/20 **PA** 13/15/15
TP 1W+5/1W+6/1W+6 **DK** N
Kriegshammer:
INI 14/15/16 **AT** 17/20/20 **PA** 10/12/12
TP 2W6+4/2W6+4/2W6+4 **DK** N
Armbrust:
INI 14/15/16 **FK** 16/24/18 **TP** 1W6+6*
LeP 34/38/42 **AuP** 34/40/42 **WS** 8/8/8 **MR** 4/5/5 **GS** 6
RS/BE 5/2 (stachelbewehrte Amazonenrüstung)
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8/11/11, Raufen 9/12/14, Reiten 8/13/8, Selbstbeherrschung 8/12/15, Sinnenschärfe 5/8/6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf I, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade / Reiterkampf (nur Zantreiterinnen), Rüstungsgewöhnung I, Waffenspezialisierung, Wuchtschlag / Ausweichen I (PA 10), Beidhändiger Kampf II, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten, Hammerschlag, Waffenloser Stil: Mercenario
Besonderheiten: Viele Schwarzamazonen sind Belhalhar-Paktiererinnen (bei ihnen bekannt unter dem Namen *Schwarze Göttin*) im I.-IV. Kreis der Verdammnis. Pferde weigern sich, sie zu tragen, einige reiten jedoch auf Zantim (Seite 190).
Typische Schwarze Gaben (Belhalhar-Pakt): Schutz vor göttlichem Wirken (I), Lähmende Furcht / Schutz vor göttlichem Wirken (II), Befehlsstimme, Wundschmerz / Schutz vor göttlichem Wirken (IV), Dämonische Waffe
Verhalten im Kampf: Ihnen ist jedes Mittel im Kampf recht und Angriffe des *Wuchtschlag*-Baums sind bevorzugt.

Xarfai-Paktierer

In den Reihen der Gegner kämpfen auch immer wieder Paktierer mit der blutigen Erzdämonin, doch auch manch kaiserlicher kann ihren Verlockungen verfallen. Paktierer sind meist ehemalige Kämpfer aller Art, die durch die schrecklichen Erlebnisse des Krieges oder um ihre Haut zu retten in einen Pakt geraten sind. Belhalhar schenkt ihnen enorme Kampfstärke, zeichnet sie aber mit Paktmalen wie niemals heilenden Wunden und ähnlichen auf den Krieg bezogenen Stigmata.



Xarfai-Paktierer (erfahren/Veteran)
Streitaxt:
INI 13/17+1W6 **AT** 16/19 **PA** 11/14 **TP** 1W6+4/+5 **DK** N
Zweihänder:
INI 12/16+1W6 **AT** 15/18 **PA** 10/13 **TP** 2W6+4/+5 **DK** NS
Kriegshammer:
INI 13/17+1W6 **AT** 16/19 **PA** 10/12 **TP** 2W6+4/+5 **DK** N
Kriegsbogen:
INI 13/17+1W6 **FK** 18/23 **TP** 1W6+6*
LeP 38/45 **AuP** 42/48 **WS** 9/10 **MR** 5/6 **GS** 5
RS/BE 4/4 (Langes Kettenhemd)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8/12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I / Hammerschlag, Kampfgespür, Sturmangriff
Typische Schwarze Gaben (Belhalhar-Pakt): Schutz vor göttlichem Wirken (II), Lähmende Furcht, Befehlsstimme, Wundschmerz / Schutz vor göttlichem Wirken (IV), Dämonische Waffe, Bluttrinker, Karmoth-Hieb
Verhalten im Kampf: Der Pakt mit Belhalhar macht Kämpfer sehr bald zu blutrünstigen, brutalen Schlächtern. Gnade ist ihnen fremd, sie kämpfen voller Gewalt und bevorzugt mit Manövern aus dem *Wuchtschlag*-Baum. Lachend kämpfen sie bis zum Tod und verfallen in Bedrohungen eher in tiefere Kreise der Verdammnis als aufzugeben.

Infiltratoren

Haffax greift auf eine Reihe geheim agierender Männer zurück, die sich ins kaiserliche Lager einschleichen oder sogar unter das Heer oder den Tross mischen. Er betraut sie mit Aufgaben wie Sabotage von Kriegswerkzeug, Waffen und Vorräten, mit dem Töten bestimmter Schlüsselpersonen, mit Diebstahl und Informationsbeschaffung.

Infiltrator (erfahren/Veteran)
Dolch:
INI 10/14 +1W6 **AT** 13/15 **PA** 8/10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kurzschwert:
INI 10/14+1W6 **AT** 12/14 **PA** 11/13 **TP** 1W6+2/+3 **DK** HN
Nachtwind:
INI 12/16+1W6 **AT** 12/14 **PA** 12/14 **TP** 1W6+4/+5 **DK** N
Kurzbogen:
INI 10/14+1W6 **FK** 19/21 **TP** 1W6+4*
LeP 30/33 **AuP** 36/38 **WS** 6/6 **MR** 5/6 **GS** 7
RS/BE 3/2 (Fünflagenharnisch)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 7/10, Sich Verstecken 9/12, Sinnenschärfe 8/10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag / Waldkundig, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Kampfreflexe, Meisterparade, Todesstoß
Verhalten im Kampf: Der Infiltrator versucht Kämpfe zu umgehen oder schnell zu beenden, um nicht entdeckt zu werden. *Gezielte Stiche* oder *Todesstöße* zum schnellen Töten sind bevorzugt. Bei Entdeckung nutzt er jede sich ihm bietende Möglichkeit zur Flucht.

Mendener Magier

Das Rückgrat der Zauberer von Helme Haffax stellen die Abgänger der *Akademie für die Beschwörung und gemeinschaftliche Magie im Heer zu Mendena* (SoG 66) dar. Die Akademie, gemeinhin *Vorhalle des Sieges* genannt, legt den Fokus auf Militärtaktik und setzt dabei natürlich auch Dämonen ein. Die Vorhalle des Sieges bildet ihre Zöglinge in vier verschiedenen Ausrichtungen aus:

Mendener Inspirator

Der *Mendener Inspirator* wird als überlegener Heerführer angesehen und erhält eine grundlegende militärtaktische Ausbildung, die er durch seine Zauberfertigkeiten ergänzen soll. Inspiratoren lenken ganze Regimenter oder werden in wichtigen Missionen weltlichen Heerführern zur Seite gestellt.

Mendener Inspirator (erfahren)
Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 9, Neugier 8
MU 15 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 11
Zauberstab:
INI 11+1W6 **AT** 9 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 30 **AuP** 34 **AsP** 45 **WS** 7 **MR** 10 (+7) **GS** 8
RS / BE 0/ 0 (Magierrobe)
Wichtige Talente: Kriegskunst (Strategie, Taktik) 15 (17), Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 7, Überzeugen 8
Wichtige Zauber: Attributo 12, Blick in die Gedanken 11, Cryptographo 12, Imperavi 10, Memorans 14, Psychostabilis 13, Respondami 15, Xenographus 12
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I+II, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Verhalten im Kampf: Inspiratoren leiten Heere oder stehen Heerführern zur Seite. Sie sind meist von einer Leibwache umgeben, die sie schützen soll und vertrauen auf die ihr loyalen Streiter. Werden sie zum Kampf gedrängt, versuchen sie Gegner mittels IMPERAVI auf ihre Seite zu ziehen und kämpfen ansonsten defensiv, bis Verstärkung eintrifft.

Mendener Instrukteur

Zu den *Mendener Instrukteuren* gehören die meisten Abgänger der Vorhalle des Sieges. Sie werden ausgebildet um kleine Gruppen von Kämpfern zu kommandieren und diese mit ihren magischen Fähigkeiten im Einsatz zu stärken.

Mendener Instrukteur (erfahren)
Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 7, Neugier 9
MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 11 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 11
Zauberstab:
INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 31 **AuP** 35 **AsP** 45 **WS** 7 **MR** 9 (+3) **GS** 8
RS / BE 0/ 0 (Magierrobe)
Wichtige Talente: Heraldik 10, Kriegskunst (Taktik) 12, Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 11, Überzeugen 7
Wichtige Zauber: Armatrutz 16, Attributo 17, Balsam 10, Invocatio Minor 11, Gardianum 10, Gedankenbilder 13, Memorans 12, Salander 14, Silentium 11, Vocolimbo 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Regeneration I+II, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Verhalten im Kampf: Instrukteure leiten kleine Kommandoeinheiten und statten die besten Kämpfer mit ARMATRUTZ (mit modifizierter Wirkungsdauer nicht aufrechterhaltend) oder ATTRIBUTO KÖRPERKRAFT aus. Gegen feindliche Magier wirken sie schnell einen GARDIANUM. Während des Kampfes können sie einen *Zant* (**WdZ 225**) mittels INVOCATIO MINOR herbeirufen.

Mendener Initiator

Ein *Mendener Initiator* reist häufig allein, denn er wird für das Überleben im Einzeleinsatz ausgebildet. Für diese Magier gibt es keinen regulären Ausbildungsplan, sondern ihre Zeit in der Akademie verläuft sehr individuell. Dementsprechend selten sind Initiatoren anzutreffen. Sie können als Einzelgegner durchaus auf eine Heldengruppe angesetzt werden.

Mendener Initiator (erfahren)
Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 9, Neugier 8
MU 16 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 11 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12
Zauberstab:
INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** NS
Schwert:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 32 **AuP** 35 **AsP** 43 **WS** 7 **MR** 9 (+3) **GS** 8
RS / BE 2/ 2 (Wattierter Waffenrock)
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 9, Kriegskunst 10, Magiekunde 9, Selbstbeherrschung 12
Wichtige Zauber: Armatrutz 14, Attributo 13, Gardianum 10, Ignifaxius 11, Panik überkomme euch +13, Visibili 14
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Finte, Wuchtschlag; Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Verhalten im Kampf: Initiatoren sind Spezialisten für Einzeleinsätze und wissen sich daher auch ohne Zauberei leidlich gut zu wehren. Sie schützen sich mittels ARMATRUTZ und GARDIANUM und greifen mit einem PANIK oder IGNIFAXIUS an.
Besonderheiten: Initiatoren sind individuell ausgebildet. Würfeln Sie zusätzlich zu den Standard-Zaubern zwei zusätzliche „Spezialzauber" auf Wert 12-14 aus: (1) Adlerschwinge, (2) Exposami, (3) Hartes schmelze, (4) Ignisphaero, (5) Invercano, (6) Transversalis

Mendener Invocator

Der *Mendener Invocator* hält sich aus Einsätzen heraus und hat als Einziger lediglich eine militärtaktische Grundausbildung genossen. Seine Aufgabe ist das Beschwören von Dämonen oder Erschaffen von Golems. Auch Invocatoren sind eher selten.

Mendener Invocator (erfahren)
Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 9, Neugier 8
MU 16 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 15 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 10
Zauberstab:
INI 11+1W6 **AT** 7 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 29 **AuP** 33 **AsP** 46 **WS** 6 **MR** 9 (+7) **GS** 8
RS / BE 0/ 0 (Magierrobe)
Wichtige Talente: Magiekunde 16, Malen/Zeichnen 10, Selbstbeherrschung 8, Sternkunde 10
Wichtige Zauber: Analys 10, Invocatio Minor 15, Invocatio Maior 12, Kulminatio 10, Pentagramma 14, Stein Wandle 15, Unitatio 11
Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreis gegen niedere sowie gehörnte Dämonen, Eiserner Wille I, Invocatio Integra, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Verhalten im Kampf: Invocatoren schaffen Golems und rufen Dämonen herbei, weswegen sie meist von solcherlei Kreaturen umgeben sind. Im Kampf rufen sie mittels INVOCATIO MINOR einen *Zant* (Seite 190) herbei oder sorgen dafür, dass gegnerische Dämonen mittels PENTAGRAMMA unschädlich gemacht werden. Gegen einzelne Gegner kommt der KULMINATIO zum Einsatz.
Besonderheiten: Invocatoren haben Kenntnis von Wahren Namen verschiedener Dämonen in hoher Qualität nach Wahl des Meisters.

Golems

Die Armee des Haffax setzt, gerade auch mangels großer Zahl, auf Golems als Soldaten, die niemals fliehen, ohne Angst kämpfen, nicht versorgt werden müssen und Befehle strikt befolgen, den Gegner aber gehörig einschüchtern. Zahlreiche solcher Golems wurden in Yol-Ghurmak in Auftrag gegeben und geliefert (z.B. die Panzerschreiter und Schildgolems), einige auch in Mendena entworfen und gebaut (z.B. die Ma'hay'tam-Knechte).

Panzerschreiter (mittelgroße Metallgolems)

Diese metallenen, etwa 2 Schritt großen und breitschultrigen Golems, die in den Höllenschmieden Yol-Ghurmaks gegossen werden, gleichen einer schreitenden, massiven und xarfaiesken Rüstung voller Kanten, Klingenbrecher und scharfer Rüstungen. Ein Arm läuft in eine Klinge aus, der andere in eine mächtige Pranke, in der die Golems selbst Zweihandwaffen einhändig führen können. Zwar sind sie langsam, eine Schlachtreihe aus ihnen jedoch nahezu unaufhaltsam.

Panzerschreiter (normal/im Reticulum)
Armklinge:
INI 4/8+1W6 **AT** 5/8 **PA** 1/4 **TP** 2W6+9 **DK** HN
Großer Stoßspeer:
INI 4/8+1W6 **AT** 7/10 **PA** 2/5 **TP** 3W6+11 **DK** NSP
LeP 120 **AuP** 400 **WS** 12 **MR** 20/25 **GS** 1/3 **RS** 7
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag / Aufmerksamkeit, Festnageln, Formation, Gezielter Stich, Umreißen
Besondere Kampfregeln: Immunität (Feuer, Stich)/Verbindung zu Beschwörer
Verhalten im Kampf: Die Panzerschreiter bewegen sich langsam, aber unaufhaltsam auf die Ziele zu, die sie angreifen sollen. Sie weichen bis zu ihrer Zerstörung unter keinen Umständen von diesem Ziel ab und schlagen alle Feinde auf dem Weg dorthin nieder. Sie werden eingesetzt, um taktisch wichtige Punkte zu halten, zu bewachen oder anrückende Fußtruppen anzugreifen/Die Zusammenarbeit ist verbessert und neben dem *Formationskampf* können ihre taktischen Ziele komplexer sein. Sie erkennen selbstständig Lücken in ihren Reihen und schließen diese, helfen einander durch Angriffe auf die Gegner bedrängter Kameraden und sind obendrein schneller und gewandter im Kampf.

Schildgolems (kleine Lehmgolems)

Diese kleinen, etwas kugelförmigen Golems wirken kompakt und sind erstaunlich wendig. Aus dem Kugelleib ragt ein Kopf ohne Hals und kurze Arme und Beine. Der Lehm-Torso ist mit Metall verstärkt. Wenn sie sich bewegen, besonders unter dem Reticulum, so springen und bewegen sie sich gewandt um den Magier herum, den sie zu schützen beauftragt wurden, stets in der taktisch sinnvollsten Position, um ihn zu verteidigen. Seine Arkanium-Augen verlieren den Magier dabei niemals aus dem Blickfeld.

Schildgolem (normal/im Reticulum)
Klinge und Schild:
INI 6/10+1W6 **AT** 4/7 **PA** 13/16 **TP** 1W6+3 **DK** HN
LeP 60 **AuP** 300 **WS** 8 **MR** 15/20 **GS** 7/9 **RS** 3
Sonderfertigkeiten: Gegenhalten, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf II / Aufmerksamkeit, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Waffe zerbrechen, Klingenwand
Besondere Kampfregeln: kleiner Gegner, Immunität (Feuer, Stich)/ Verbindung zu Beschwörer (erweitert das Blickfeld eines kommandierenden Magiers - auch für Zauber - um das eigene); der Golem kann seine PA ohne Abzüge gegen einen Angriff auf den geschützten Magier einsetzen; er kann den Schaden durch Zauber mit den Merkmalen Schaden *und* Elementar, die auf den Magier gerichtet sind, auf sich ziehen
Verhalten im Kampf: Der Golem schützt seinen Magier und bleibt bei ihm, außer er erhält andere Befehle. Er wirft sich schützend vor ihn oder greift dessen Feinde an. Wie alle Golems flieht er nie./Der Golem wird nicht nur weitaus agiler und besser in der Verteidigung seines Meisters, er wird zudem gerne als Erweiterung von dessen Blickfeld über Schlachtfelder oder durch Gebäude geschickt.

Formulae (mittelgroße Lehmgolems)

Diese zwei Schritt hohen Lehmgolems dienen Haffax als Infiltratoren und Auftragsmörder. Sie haben eine hagere, dürre Lehmgestalt und sind in Lumpen gekleidet. Sie können im Dunkeln auf den ersten Blick wie ein armer, alter, aber beunruhigend großer Bettler mit viel zu langen Fingern wirken. Ihre dürren Lehmkörper sind so stark formbar, dass sie Türspalten durchdringen, sich langziehen und Mauern übersteigen sowie sich an Wänden und in Spalten verstecken können. Sie kämpfen mit einer Klinge, in die einer ihrer Arme mündet.

Formulae (normal/im Reticulum)
Handklinge:
INI 5/9+1W6 **AT** 6/9 **PA** 2/5 **TP** 2W6+2 **DK** HN
LeP 85 **AuP** 300 **WS** 10 **MR** 15/20 **GS** 7/9 **RS** 3
Wichtige Talente: Sich Verstecken 4/10
Sonderfertigkeiten: - / Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Besondere Kampfregeln: Immunität (Feuer, Stich), Formlosigkeit I/ Verbindung zum Beschwörer

Verhalten im Kampf: Die einzeln auftretenden Golems verfolgen den ihnen gegebenen Auftrag bis zum Ende./Die Fähigkeit zur Formlosigkeit kann vom Golem bewusst zum Verstecken, Entgehen und Tarnen eingesetzt werden. Er verbiegt sich eigenständig, um nicht entdeckt zu werden und passt sich dabei der Situation an.

Equitanier-Kriegsmaschine (große Steingolems)

Nur wenige Einheiten dieser mächtigen Golems wurden vor Beginn des Feldzuges fertiggestellt. Haffax und seine Generäle haben in diesen pferdeköpfigen Belagerungsmaschinen ihr Wissen um modernes Kriegsgerät und ihre Erfahrungen aus zahllosen Belagerungen einfließen lassen. Die gehärteten Fäuste und Pferdeschädel können Tore und sogar Mauern zertrümmern, sie sind in der Lage, Steinbrocken wie Katapulte zu verschleudern und können durch ihre kompakte, an Felsbrocken erinnernde Form (oft halb in der Erde eingebuddelt) nur schwer erspäht, als Gefahr erkannt und ausgeschaltet werden. Zudem bieten sie den Truppen Deckung und bewegen sich dank ihrer vier Beine trotz ihrer gewaltigen Masse erstaunlich schnell voran.

Equitanier-Kriegsmaschine (normal/im Reticulum)
Rammfaust:
INI 6/10+1W6 **AT** 7/10 **PA** 2/5 **TP** 3W6+5 **DK** HN
Rammbock-Pferdeschädel:
INI 6/10+1W6 **AT** 6/9 **PA** 1/4 **TP** 3W6+2* **DK** HN
Steinbrocken:
INI 6 /10+1W6 **FK** 10/18 **TP** 6W6+8*
LeP 120 **AuP** 300 **WS** 11 **MR** 15/20 **GS** 4/7 **RS** 6
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag/Scharfschütze, Schnellladen (10 KR)
Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Immunität (Feuer, Stich)/ Verbindung zum Beschwörer (Zielgenauigkeit und Abstimmung des Feuers optimiert)
Verhalten im Kampf: Die Kriegsmaschinen unterstützen die Truppen flexibel entweder wie eine Artillerie oder als Belagerungswaffe. Sie bieten Deckung und werden gegen Festungen oder als Artillerie gegen Fuß- und Reitertruppen eingesetzt. / Sie können beim Vorrücken Truppen ausgezeichnete Deckung geben, außerdem steigt ihre Zielgenauigkeit stark an und sie koordinieren untereinander ihr Feuer so, dass es sich hervorragend ergänzt und Schlachtfelder optimal abdeckt.

Rindenwächter (mittelgroße Holzgolems)

Aus hartem, maraskanischem Eisenholz werden diese robusten Golems erstellt und bilden damit schwer zu beschädigende Holzkonstrukte, die in Wäldern auch für Hinterhalte eingesetzt werden können.

Rindenwächter (normal/im Reticulum)
Faust: INI 8/12+1W6 **AT** 8/11 **PA** 4/7 **TP** 2W6+1 **DK** HN
Keule: INI 8/12+1W6 **AT** 9/12 **PA** 4/7 **TP** 3W6+2 **DK** NSP
LeP 70 **AuP** 200 **WS** 9 **MR** 10/15 **GS** 3/5 **RS** 5
Sonderfertigkeiten: Gelände (Wald, Sumpf), Wuchtschlag/Niederwerfen
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Regeneration I, Verwundbarkeit (Feuer)/Verbindung zum Beschwörer (Belauschen der Umgebung)
Verhalten im Kampf: Die Golems greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt im Wald an. Sie sind für den Kampf gebaut und kämpfen mit einem wuchtigen, brutalen Kampfstil. Sie fliehen niemals. Über die Reticulum-Verbindung können sie – getarnt als Bäume im Wald – Späher ausfindig machen und eigenständig vernichten.

Ma'hay'tam Knechte (mittelgroße Holzgolems)

Für den Krieg ließ Haffax die Thesis des Rindenwächters weiterentwickeln. Seine Mendener Magier forschten gezielt nach den Eigenschaften des Holzes gestrandeter Dämonenarchen und konnten schließlich die Ma'hay'tam-Knechte entwickeln, die zwar weniger widerstandsfähig sind, dafür eine Affinität zum Kampf im Wasser aufweisen. Sie haben eine krabbenartige Form und entsprechend mehrere Beine, die sie weit schneller als andere Golems werden lassen. Das Wasser um sich herum wird durch das unheilige Holz in eine giftige Brühe verwandelt.

Ma'hay'tam Knecht (normal/im Reticulum)
Faust: INI 8/12+1W6 **AT** 8/11 **PA** 4/7 **TP** 2W6+1 **DK** HN
Dreizack: INI 8/12+1W6 **AT** 9/12 **PA** 4/7 **TP** 3W6+2 **DK** NSP
LeP 60 **AuP** 200 **WS** 8 **MR** 10/15 **GS** 8/11 **RS** 4
Sonderfertigkeiten: Gelände (Sumpf, Wasser), Kampf im Wasser, Unterwasserkampf / Festnageln, Finte, Formation, Gezielter Stich, Todesstoß, Umreißen
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (10), Regeneration I, Verwundbarkeit (Feuer) / Verbindung zum Beschwörer, Ersäufen, Folgeschaden (Giftwasser)
Verhalten im Kampf: Diese Golems greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an, wobei sie sich im Wasser verstecken und vorbeiziehenden Gegnern in die Flanke oder den Rücken fallen. Sie fliehen niemals./Die Golems ziehen Opfer nun bevorzugt ins Wasser, das um sie herum giftig ist, oder kämpfen in *Formation*. Sie können dabei intelligent und kombiniert vorgehen.

Monströse

Verschiedene Monstren und Bestien durchstreifen die Wildnis der Schattenlande und können zumindest für kleine Einheiten wie die Helden eine schwere Bedrohung sein.

Hummerier

Entlang der Flüsse und an den Küsten kann es zu Begegnungen mit diesen daimoniden Wasserwesen kommen, die teilweise im Dienste von Heptarchen standen. Auch Haffax hat wenige Einheiten dieser kriegerischen Meeresrasse in seinen Reihen, die wie sehr große aufrecht gehende Schalentiere anmuten. Neben ihren Scheren als natürlicher Waffe verfügen sie über ein Paar starker Arme.

Hummerier (erfahren/Veteran)
Scheren:
INI 8/9/10 +1W6 **AT** 12/14 **PA** 8/9 **TP** 2W6+2 **DK** HN
Hummerier-Stangenwaffe:
INI 8/9/10 +1W6 **AT** 14/17 **PA** 10/12 **TP** 3W6+4 **DK** SP
LeP 39/43 **AuP** 27/32 **WS** 8/9 **MR** 6 **GS** 3 (Land), 6 (Wasser)
RS 5/6
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten / Hammerschlag, Schildspalter
Besondere Kampfregeln: 2 Aktionen pro KR (je eine für Schere und Waffe); ihre Angriffe können nur mit schweren und langen Waffen oder Schilden pariert werden (zweihändige Infanteriewaffen und Speere, Kriegsflegel, Zweihand-Hiebwaffen, Zweihandschwerter); keine Abzüge beim Kampf im und unter Wasser; außerhalb von Wasser erleiden sie 1 SP pro Stunde und regenerieren keine LeP
Verhalten im Kampf: Hummerier kämpfen schnell, aggressiv und wuchtig gleichermaßen. Sie bedienen sich ihrer *Wuchtschläge* und dem *Niederwerfen* sowie *Doppelangriffen* mit ihren Waffen und Scheren. Sie ziehen sich bei großen Verlusten möglichst ins Wasser zurück.

Weißer Hetzer

Mit einer Schulterhöhe von einem Schritt, zwei Wolfsköpfen und einem stachelbewerten Schwanz handelt es sich beim Weißen Hetzer um ein alptraumhaftes Monstrum, dem die Helden in den Wäldern der Schwarzen Lande begegnen können. Er ist eine Kreuzung aus einem Silberwolf und einem Tuur-Amash.

Weißer Hetzer (Agrimoth-Daimonid)
Beschwörung: +46 **Beherrschung:** +9
Biss: **INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** H
LeP 25 **AuP** 100 **WS** 7 **MR** 7 **GS** 11 **RS** 3
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion) Anspringen (6), Verbeißen

Oger

Die tobrischen Oger leben meist in kleinen Familien von drei bis sieben Ogern in Höhlen, Wäldern und verlassenen Dörfern und Gehöften, die sie durch simples Werkzeug mit Holz und Stein verstärken und durch gegerbte Tier- und Menschenhäute ‚verzieren'. Sie gehen von dort oft auf tagelange Streifzüge, wobei meist ein Oger zur Wache zurückbleibt.
Selten trifft man auch auf kriegerisch ausgebildete Streitoger, die von wechselnden Heptarchen und Kriegsfürsten ausgerüstet und als Kämpfer ausgebildet wurden, was auf Dauer nie funktionierte.

Oger (unerfahren/erfahren/Streitoger)
Faust: **INI** 12/12/15 +1W6 **AT** 12/16/20 **PA** 7/14/14
TP(A) 2W6+5 **DK** HN
Keule:
INI 12/12/15 +1W6 **AT** 12/14/20 **PA** 4/11/11 **TP** 3W6+4 **DK** N
Streitkolben:
INI 10/10/13 +1W6 **AT** 12/14/20 **PA** 7/14/14 **TP** 3W6+6 **DK** NS
LeP 45/47/51 **AuP** 40/42/46 **WS** 8/10/12 **MR** 1/8/8 **GS** 10
RS 2/2/5 (Lederrüstung)
Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen / - / Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Kampfreflexe
Besondere Kampfregeln: großer Gegner
Verhalten im Kampf: Oger sind meist von Fressluft getrieben und darin äußerst aggressiv. Sie kämpfen mutig, kampfeslustig, aber mit grober und plumper Gewalt, wobei sie bevorzugt *Wuchtschläge* einsetzen. Flucht ist für die tumben Geschöpfe selten eine Option. Einige Oger versuchen, ihre Opfer nur durch waffenlosen Kampf mit *Geraden* und *Schmetterschlägen* zu betäuben. Diese Unglücklichen wachen dann meist erst fest verschnürt am Spieß über einem Feuer hängend oder in einem kochenden Kochtopf auf.

Untote

Auch wenn In Haffax' Reihen wenige Nekromanten zu finden sind, so kann es in den Schattenlanden dennoch zu Begegnungen mit Untoten kommen. Gerade auf Schlachtfeldern können sie sich eventuell gar spontan erheben. Eine Auswahl finden Sie im folgenden.

Gefallener Krieger (Untoter)
Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +3
Hände: **INI** 10+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** H
Säbel: **INI** 12+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** N
Schwert: **INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N
Bastardschwert: **INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **DK** N
Morgenstern: **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6+5 **DK** N
Kriegshammer: **INI** 9+1W6 **AT** 13 **PA** 6 **TP** 2W6+3 **DK** N
LeP 35 **AuP** - **WS** 7 **MR** 6 **GS** 5 **RS** 4 (Kettenhemd)
Besondere Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag

Skelett/Knochengarde (Untoter)
Beschwörung: +4/+6 **Beherrschung:** +5
Hände: **INI** 10/11+1W6 **AT** 10/14 **PA** 6/9 **TP** 1W6+2 **DK** H
Schwert/und Schild:
INI 10/9 +1W6 **AT** 10/12 **PA** 6/17 **TP** 1W6+4 **DK** N
Morgenstern: **INI** 9/10+1W6 **AT** 9/13 **PA** 7/7 **TP** 1W6+5 **DK** N
Kriegshammer: **INI** 8/9+1W6 **AT** 9/13 **PA** 3/6 **TP** 2W6+3 **DK** S
Zweihänder: **INI** 9/10+1W6 **AT** 10/14 **PA** 5/8 **TP** 2W6+4 **DK** NS
Kurzbogen: **INI** 10+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+4*
LeP 25/30 **AuP** - **WS** 5/8 **MR** 6 **GS** 5/6
RS 4 (Kettenhemd)/6 (Plattenharnisch)
Besondere Kampfregeln und -manöver: - / Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Gegenhalten
Besondere Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen) / Nebel

Zombie (Untoter)
Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +4
Hände: **INI** 6+1W6 **AT** 7 **PA** 2 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 25 **AuP** - **WS** - **MR** 8 **GS** 4 **RS** 1

Alhanische Wachsmumie (Untoter)
Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +7
Hände: INI 14+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** HN
Streitkolben: INI 14+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+8 **DK** N
LeP 45 **AuP** - **WS** 8 **MR** 15 **GS** 7 **RS** 1
Besondere Kampfregeln und -manöver: Mumie (Gezielter Angriff/Niederwerfen (2), jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver)
Besondere Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (1)), Folgeschaden (Gift); *Nicht* Lichtscheu

Dämonen

Auch Dämonen sind in Haffax' Reihen etwas verrufener als unter der Herrschaft anderer Heptarchen, dennoch nutzen seine Magier zumindest einige durchaus gezielt im Krieg. Zu große ist der Nutzen, dass sie darauf verzichten würden. Eine Auswahl finden Sie hier.

Gotongi

Haffax' Magier setzen diese blitzschnellen, unsichtbaren Dämonen als Spione ein, um feindliche Marschrichtungen und –geschwindigkeiten, Heeresformationen und ähnliches zu erfahren. Sie leisten bei der Aufklärung ausgezeichnete Arbeit. Selten werden sie sichtbar. Falls aber doch, so sehen sie aus wie ein kindskopfgroßes, blutunterlaufenes Auge mit langen, ledrigen Fledermausflügeln. Helden mit hoher *Gefahreninstinkt*-Gabe spüren, dass sie beobachtet werden. Spiegel, kleine Kinder und Alraunenrauch können sie nicht ertragen.

Gotongi (Amazeroth-Dämon)
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +3
Zwicken: INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 18 **TP** 1 SP **DK** HNS
LeP 12 **AsP** 60 **WS** - **MR** 12 **GS** 25 **RS** 0
Besondere Kampfregeln und -manöver: Sehr kleiner Gegner, fliegendes Wesen (AT +4, PA +8)
Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit II, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (Zauberei)
Talente: Spionage 15
Zauber: GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht), GROSSE GIER (jeweils mit 3W6 ZfP* – jeden Einsatz neu auswürfeln)

Karakilim

Seit Borbarad nutzen finstere Magier diese Wesen als geflügelte Reittiere, um Schlachtfelder zu überblicken. Auch einige Strategen aus Mendena greifen auf sie zurück. Die schlangenartigen, 5 Schritt langen Dämonen mit ihren Fledermausflügeln machen sich durch durchdringende, schrille Schreie bemerkbar.

Karakil (Lolgramoth-Dämon)
Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +6
Biss: INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 3 **TP** 3W6+3 **DK** SP
LeP 110 **AuP** - **WS** - **MR** 14 **GS** 18/1 **RS** 5
Besondere Kampfregeln und -manöver: Sturzflugangriff (mit AT 17); großer, fliegender Gegner
Besondere Eigenschaften: Regeneration I (nur wenn manifestiert), Ausgedehnte Aura
(Besondere Eigenschaften wie Ausweichen in den Limbus kann der Karakil auf seinen Reiter ausdehnen)

Karunga

Karungas sind grün leuchtende, schwebende Lichtkugeln, die Haffax' Magier zum Überbringen von Botschaften nutzen. Sie können aber auch zum Verwirren von Gegnern eingesetzt werden.

Karunga (Amazeroth-Dämon)
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +1
INI 18+1W6 **PA** 18
LeP 15 **AuP** - **WS** - **MR** 5 **GS** 60 **RS** 1
Besondere Eigenschaften: Immunität (Merkmal Schaden), Formlosigkeit II
Zauber: Verwirrungszauber (Karunga umschwirrt sein Opfer in DK S und erschwert so alle Angriffs oder Abwehraktionen um 5 Punkte, ZfW 13. Dies kostet ihn keinerlei AsP und erfordert 1 Aktion/KR)

Heshthotim

Eine wallende, schwarze Kutte, unter der nichts als Finsternis zu erkennen ist (von den rot glühenden, stets einen dünnen roten Nebel absondernden Augen und den gelben, schleimtropfenden Krallenhänden einmal abgesehen). Er trägt zwei Waffen, meist Krummschwert und Peitsche.

Heshthot (Blakharaz-Dämon)
Beschwörung: +11 **Beherrschung:** +2
Peitsche: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6 **DK** SP
Schwert: INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** NS
LeP 20 **AsP** 15 **AuP** - **WS** - **MR** 4 **GS** 8 **RS** 2
Besondere Kampfregeln und -manöver: kann beliebig umwandeln. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht
den BF der parierenden Waffe um 1.
Zauber: Dunkelheit (20)

Zantim

Eine drei Schritt hohe, geifernde und aufrecht stehende und raubkatzengleiche Kampfmaschine mit Krallenpranken, messerscharfen Säbelzähnen und hart verhorntem Schwanz. Ihr Fell ist mit gelber Säure überzogen und an vielen Stellen aufgerissen. Darunter tritt blanke, ekelhaft-violette Haut hervor. Der Zant kennt nichts anderes als kämpfen, töten und zerfetzen.

Zant (Belhalhar-Dämon)
Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3
Pranke: INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **DK** N
Biss: INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 2W6+2 **DK** HN
Schwanz: INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **DK** N
LeP 30 **AuP** - **WS** - **MR** 12 **GS** 8 **RS** 3
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederwerfen (4), Anspringen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Biss oder im Handgemenge), Raserei, Regeneration 1 (wenn manifestiert), Schreckgestalt 1

Shruufya

Wie der Zant lebt auch der viergehörnte Shruuf nur um zu töten. Er erscheint als feister, warzenbedeckter Körperklumpen, der von fetten, eitriggelben Beinen mit nach innen gebogenen Vogelkrallen getragen wird. Fünf mannsdicke, schuppige Tentakel und ein stets kreischendes, messerscharfes Krakenmaul trachten ständig danach, ihre Gegner zu packen und wild in Stücke zu zerreißen.

Shruuf (Belhalhar-Dämon)
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Tentakel: INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 6 **TP** 2W6+2 **DK** NSP
Schnabel: INI 9+1W6 **AT** 18 **PA** 6 **TP** 3W6+3 **DK** HN
LeP 50 **AuP** - **WS** - **MR** 9 **GS** 6 **RS** 5
Besondere Kampfregeln und -manöver: 5 Aktionen pro KR (maximal eine Handlung pro Gliedmaße, je nach Wahl Attacke oder Parade), Gezielter Angriff (Tentakel)/Umschlingen, Verbeißen (Schnabel und erst eine KR nach gelungenem Umschlingen möglich), Umreißen (Tentakel, 8), ein umschlungenes Opfer kann sich selbst sich nur durch eine KK-Probe +8 befreien oder es kann befreit werden, indem das Tentakel durchtrennt wird, wozu 15 SP auf das Tentakel notwendig sind. Großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Regeneration 1 (wenn manifestiert), Resistenz gegen magische Angriffe, Unsichtbarkeit 1



AVENTURIEN



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 211

SPIELER
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister / Spieler)
hoch/hoch

ERFAHRUNG
(Helden)
Erfahren – Experte

ANFORDERUNGEN
(Helden)
Interaktion, Kampffertigkeiten, Hintergrundkenntnis, Talenteinsatz, Zauberei

ORT UND ZEIT
Rommilyser Mark, Warunkei und die tobrischen Schattenlande, im Sommer 1039 BF

Die verlorenen Lande

Redaktion: Michael Masberg, Katja Reinwald und Daniel Simon Richter

SPLITTERDÄMMERUNG

Endlich zieht das Mittelreich gegen den großen Feind, gegen den Fürstkomtur Helme Haffax, der den schwärenden Stachel in der Ordnung des Raulschen Reiches darstellt.
Beinahe 20 Jahre sind seit dem Verrat des ehemaligen Reichserzmarschalls vergangen. Nun endlich will die Kaiserin den Heptarchen bestrafen und zur Rechenschaft ziehen. Es gilt, das geschundene Herzogtum Tobrien zu befreien und die letzten Erben des Dämonenmeisters wieder in die See zu treiben, von der aus sie im Jahre 1019 BF anlandeten und die Invasion Tobriens begannen.
Lange haben die Mittelreicher auf diese Chance gewartet, und in den letzten Jahren haben alle Provinzen ihr Bestes gegeben, um diesen finalen Schwertzug gegen die Schattenlande vorzubereiten.
Die verlorenen Lande begleitet diesen kaiserlichen Schwertzug gen Mendena und endet mit einer Überraschung, als die Heere schließlich den Sturm auf die alte Grafenstadt eröffnen.
Die verlorenen Lande ist der erste Band der zweiteiligen Kampagne um den ehemaligen Reichserzmarschall, Fürstkomtur Helme Haffax. Hier werden viele Weichen für die Zukunft des Mittelreichs gelegt, und die Helden können einem Heerzug alle Unterstützung bieten, um Tobrien den Klauen der schwarzen Schergen endgültig zu entreißen. Die Geschehnisse des Bandes werden ihren Abschluss im Folgeband Der Schattenmarschall finden.



Dieses Abenteuer ist Teil des *Splitterdämmerungs-Zyklus'*, der das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkrone behandelt. Der Band kann losgelöst vom Zyklus gespielt werden, bildet aber mit dem Band *Der Schattenmarschall* eine Einheit.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei** und **Wege der Götter**. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen **Schild des Reiches** und **Schattenlande** und des **Aventurischen Jahrbuchs 1035 BF** hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

13221PDF