

HELDENWERK



Bis ins Mark

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor

Julian Härtl

Lektorat

Nikolai Hoch

Korrektorat

Zoe Adamietz

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tia Rambaran

Satz, Layout & Gestaltung

Matthias Lück

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Baumgärtner, Carin Wittrin,
Sebastian Watzlawek, Elif Siebenpfeiffer,
Wiebke Scholz, Lars Weiler, Steffen Brand,
Isabeau Backhaus

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Ausblick.....	3
Ein Herz aus Gold	6
Herzrasen	8
Ein Herz aus Stahl	12



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

 **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

 **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. •○.....

 **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

 **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE008}.

AKO – Aventurisches Kompendium



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte 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.

Mit Dank an den Briefspielkanzler der Rommilyser Mark David Lukaßen, die tapferen Testspieler Bernd Müller, Sabine Müller, Anne Wagner, Christian Wagner und Marie Wittek sowie an Kirill Faust und Johannes Kaub.

BIS INS MARK



»Am Ende schreiben die Sieger die Geschichte. Könnt Ihr Euch damit zufriedengeben? Ich nicht. Den Ehrlosen trennt nichts vom Straßenköter. Aber lasst uns keine Worte mehr verschwenden. Ihr wollt mich aufhalten – und das verstehe ich. Doch Ihr versteht sicherlich ebenso, dass ich nicht einfach aufgeben werde. Stellt Ihr Euch mir in den Weg, werden wir die Klingen kreuzen. Bringen wir es hinter uns.«

—Ludeger von Erlenfang, zu einigen reisenden Helden, neuzeitlich

Stichworte zum Abenteuer: Mittelreichische Idylle und ritterliche Ehrenhändel

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: Heldenmut und Sinn für Gerechtigkeit

Ort: Markgrafschaft Rommilyser Mark, Wehrheimer Land, Baronie Königsweber

Zeit: zwischen 1042 und 1044 BF, Frühling

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund und Ausblick

Die Geschichte der Mark

Als Borbarad und seine Jünger im Jahr 1019 BF über die kaiserliche Ostprovinz Tobrien und Darpatien herfiel (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 226), fand sich das damalige Fürstentum Darpatien urplötzlich an der Front eines schrecklichen Überlebenskampfes wieder. Als der Dämonenmeister fiel, nahmen seine Erben dessen Platz ein und machten Darpatien erneut zum Schauplatz eines furchtbaren Krieges. In Folge des *Jahrs des Feuers* (siehe **Aventurische Almanach** ab Seite 227), in welchem große Teile der heutigen Markgrafschaft verheert und die Festungsstadt Wehrheim sogar nahezu vollständig vernichtet wurde, wandelten sich Teile des Fürstentums in ein gesetzloses Land, die *Wildermark*. Unzählige Parteien, darunter alte und neue Adelshäuser, Kirchen und Söldnerführer, stritten untereinander um Einfluss und Macht über das Land. Erst mit der *Märkischen Schlacht* im Jahr 1035 BF konnte ein Heer unter der Führung der Kaiserin ♀ *Rohaja von Gareth* und des Marschalls ♀ *Alrik vom Blautann und vom Berg* die Kriegsfürsten endgültig bezwingen und so das Land befrieden. Seitdem arbeiten die Bewohner der neuen Markgrafschaft unter ihrer Markgräfin ♀ *Swantje von Rabenmund* tapfer am Wiederaufbau der Provinz.

Die Markgrafschaft Rommilyser Mark

Bevölkerung: ca. 200.000 Menschen, 1000 Zwerge

Wichtige Städte: Rommilys (10.000), Zwerch (1.600), Rankaraliretena (1.100), Gallys (850), Wehrheim (800)

Regierungsform: Feudalherrschaft als Provinz des Mittelreichs

Herrschaft: Markgräfin Swantje von Rabenmund

Götterverehrung: Zwölfgötter (vor allem Travia), erstarkter Korglaube und Gigantenverehrung

Handelswaren: Eisen, Getreide, Fisch, Kupfer, Silber, Vieh

Atmosphäre: Aufbruchstimmung, Kriegsmüdigkeit, Hoffnung, Wiederaufbau

Weitere Details zur Rommilyser Mark findest du im **Aventurischen Almanach** ab Seite 31.





Die Stahlherzen

Der Bund der Ritter vom stählernen Herzen, dessen Mitglieder auch *Stahlherzen* genannt werden, steht im Mittelpunkt dieser Geschichte. Jener tapfere Bund wurde von altdarpatischen Adligen aus dem Wehrheimer Land gegründet, um die damaligen Umtriebe in der Wildermark zu bekämpfen und sich gegenseitig vor der Herrschaft der

Kriegsfürsten von eigenen Gnaden zu beschützen. Ihr Wappen zeigte einen blauen Turm auf einem silbernen Schild, über welchen ein schwarzer Schrägbalken mit fünf silbernen Herzen liegt. Doch nicht alle Stahlherzen waren edle Ritter, welche die rondragefällige Ehre im Sinn hatten oder für die praiosgewollte Ordnung stritten. Einige von ihnen, von ihren Bundesbrüdern strafend *Rostige Ritter* genannt, machten sich die neue Macht zu Nutze, um sich selbst und ihr Lehen zu bereichern. Als der Krieg in der Wildermark endete, wurden die verbliebenen *Rostigen Ritter* von der Markgräfin begnadigt, um sie als treue Lehnsmänner für die Rommilyser Mark zu sichern. Noch heute gilt es als Ehre, den Stahlherzen anzugehören, die sich mittlerweile meist dem Wiederaufbau der Provinz widmen. Für das Abenteuer sind vor allem zwei Ritter der Stahlherzen wichtig: ♀ *Gurnhild von Hartheide* und ♂ *Ludeger von Erlenfang*. Gurnhild war zur Zeit der Wildermark eine Opportunistin für das Volk, die sich zwar als *Rostige Ritterin* dem Raubrittertum hingab, dies jedoch stets zum Schutze ihres eigenen Rittergutes tat. Auch sie wurde von Swantje von Rabenmund von ihren Verbrechen freigesprochen, tat für ihre Sünden sogar mit einer traviagefälligen Pilgerschaft Buße und sorgt nun noch immer so gut sie kann für die wenigen Bewohner ihres Lehens. Ludeger hingegen trat kurz vor der *Märkischen Schlacht* in die Reihen der *Stahlherzen* ein. Erfüllt von übersteigertem Ehrgefühl, Tapferkeit und ritterlichen Idealen entwickelte er sich schnell zu einem flammenden Feind der *Rostigen Ritter*. Als diesen nach dem Ende der Wildermark Gnade erwiesen wurde, verstörte dies Ludeger zutiefst. Über mehrere Jahre hinweg brodelte der Drang nach Vergeltung im Herzen des jungen Ritters, bis er schließlich, wenige Wochen vor dem Abenteuer, beschloss, treue Soldaten und Waffengefährten um sich zu scharen. Er und seine Anhänger haben nur ein Ziel: Gerechtigkeit. Um jeden Preis.

Dramaturgie

Ein besonderes Merkmal der Stimmung dieses Abenteuers ist der harte Bruch der Idylle durch den Angriff Ludegers und seiner Getreuen. Die Helden wandeln zunächst in der friedlichen Idylle des Dorfes Althof und sollen sich geborgen fühlen, bevor sie sich jäh in einem blutigen Gemetzel wiederfinden.



Typische Namen der Rommilyser Mark

Weiblich: Darpatia, Friedegunde, Gänsegard, Herzlinde, Lindegard, Treuleude, Waltraute

Männlich: Answin, Egilmar, Friedebrecht, Herfried, Redenhardt, Trautmann, Travidan

Familiennamen: Daubenmacher, Hufener, Ochsenherder, Silbergießer, Tannhaus, Zwerchinger

Von Land und Leuten

Zwischen den mittelländischen Mischwäldern der Mark liegen altertümliche Burgen und kleine Dörfer neben Kornfeldern und Weidegründen, sowie desolate Straßen und Wege, die noch immer die Spuren der vergangenen Kriege zeigen. Die Menschen sind von Optimismus be-seelt, während sie sich all das zurückholen, was ihnen in den letzten Jahren genommen wurde. Neben Adligen, welche vor allem die Gebote Praios, Rondras und Travias hochhalten, leben hier heimgekehrte Flüchtlinge Seite an Seite mit traumatisierten Daheimgebliebenen. Auch sesshaft gewordenes Soldvolk und pragmatische Siedler mischten sich in der jüngeren Vergangenheit unter die Bewohner, sodass nur selten Nachbarschaften ohne Konflikte bestehen. Insgesamt dominiert jedoch die Kriegsmüdigkeit unter den in der Markgrafschaft lebenden Menschen, welche den Frieden nach langen Zeiten des Leids nutzen, um sich ihre Wunden zu lecken.

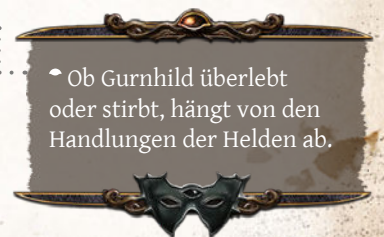
Die Baronie Königsweber

Die Baronie Königsweber, beherrscht von Baron ♀ *Lechdan von Bregelsaum* (37 Jahre, ambitionslos, frommes Mitglied im Orden vom Bannstrahl) liegt im Wehrheimer Land, einem Landstrich, der wie keine andere Region der Mark von den Wirren der zurückliegenden Jahre gezeichnet ist. Hier ist der Ritterbund der Stahlherzen, gerade durch die Nähe zur Ruinenstadt Wehrheim, die sich zwar im Wiederaufbau befindet, jedoch nach wie vor von allerlei Gefahren heimgesucht wird, noch immer sehr aktiv. In der Baronie liegt auch das Rittergut Althof, der Schauplatz dieses Abenteuers.

Was geschehen wird

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der Helden auf dem friedlichen Rittergut Althof, wo sie den Alltag in der Rommilyser Mark erleben können. Dort lernen sie die Herrin des Gutes, Gurnhild von Hartheide, kennen und werden von dieser zu einem fröhlichen Abendessen im Kreise ihrer Familie eingeladen. Nachdem die Helden mehr über Gurnhild erfahren haben, werden sie für die Nacht von ihr in einem Bauernhaus einquartiert. Der Frieden währt jedoch nicht lange: Kurz vor dem Morgengrauen greift Ludeger von Erlenfang mit seinen Getreuen das Rittergut an, lässt jeden erschlagen, der sich ihnen in den Weg stellt und versucht, Gurnhild zu töten. So schnell, wie die metzelnden Soldaten kamen, sind sie jedoch auch wieder fort. Zurück lassen sie schockierte

• Ob Gurnhild überlebt oder stirbt, hängt von den Handlungen der Helden ab.



Bauern und eine wahrscheinlich sterbende Ritterin, welche die Helden mit ihren letzten Atemzügen darum bittet, Ludeger aufzuhalten. Verfolgen sie die Marodeure, steht den Helden eine Reise durch die Rommilyser Mark bevor, die sie zum Gutshof einer weiteren Ritterin der Stahlherzen führt. Je nachdem, wie schnell die Helden dort ankommen, können sie das Stahlherz entweder vor den Häschern Ludegers retten oder finden nur noch Trümmer vor. In beiden Fällen können sie dort weitere Hinweise entdecken, mit welchen sie Ludeger weiter hinterherjagen können, bis sie ihn schließlich in den Ruinen eines zur Zeit der Wildermark zerstörten Dorfes stellen können.



1 Ludeger von Erlenfang

Kurzcharakteristik: 28, meisterlicher Ritter, charismatisch, kurzes, hellbraunes Haar, gepflegter Dreitagebart

Funktion: Antagonist

Hintergrund: Ludeger wurde Anfang 1034 BF zum Ritter geschlagen und trat kurz darauf den Stahlherzen bei. Er stritt mit Feuereifer für die Sache des Ritterbundes, wollte seinen Teil zum Wohle des Landes tun und vertrat dabei das absolute Idealbild des Rittertums: Großmut, Ehre, Tapferkeit. Als er sah, dass unter der glänzenden Oberfläche des Ritterbundes die *Rostigen Ritter* wie ein Geschwür wucherten, zerriss es ihm fast sein junges, naives Herz. All seine idealistischen Weltanschauungen, die aus Rondragefälligkeit und ritterlichem Pathos bestanden, wurden zunichte gemacht. Noch schlimmer traf ihn die Begnadigung der Übeltäter durch die Markgräfin: Eine für Ludeger unvorstellbare Ungerechtigkeit, die Ludeger nicht akzeptieren wollte. Er trug sie lange in sich, sie fraß ihn auf und verbitterte ihn. Schließlich ertrug er es nicht mehr, beschloss, das Nötige zu tun und sammelte Gleichgesinnte um sich, um die ihm bekannten *Rostigen Ritter* zur Strecke zu bringen.

Motivation: Ludeger wird von einem Verlangen nach Gerechtigkeit angetrieben, welches deutliche Züge von gnadenloser Rache trägt. Dabei ist seine eigene Ehre

ebenso wie sein Leben nebensächlich. Er ist sich bewusst, dass seine Handlungen verwerflich und nicht göttergefällig sind und wird jede Strafe akzeptieren, wenn die Schuld der *Rostigen Ritter* erst gesühnt ist.

Darstellung: Sitze aufrecht und sieh deinem Gegenüber fest in die Augen, wenn du sprichst. Du kennst keine Furcht, bist erfüllt von der Gewissheit, das Richtige zu tun. Bleibe bei deinen Aussagen nüchtern, jedoch stets selbstbewusst.

Wichtige Werte: siehe Seite 14.

1 Gurnhild von Hartheide

Kurzcharakteristik: 42, meisterliche Ritterin, gut gealterte Schönheit, blonde Flechtfrisur, stets freundlich, kriegsmüde, aber aufbaufreudig

Funktion:

Auftraggeberin

Hintergrund:

Gurnhild ist eine Ritterin, die ihr Leben, das Rittergut

Althof, durch schwere Zeiten gebracht hat. Um dieses Ziel zu erreichen, schreckte sie auch nicht davor zurück, sich die Hände schmutzig zu machen – selbst vor Gräueltaten nicht. Dieses Raubrittertum bereut sie mittlerweile sehr. Nach der Begnadigung durch die Markgräfin trat sie den Pilgerweg zum Traviakloster *Wolfskopf* in den Trollzacken an und verbrachte dort mehrere Monate, bevor sie geläutert zu ihren Untertanen zurückkehrte. Heute lebt sie zufrieden mit ihrer Familie in Althof. Dem Ritterbund der *Stahlherzen* gehört sie nicht mehr an.

Motivation: Gurnhild will ihre Familie und die Bewohner Althofs vor Unheil bewahren.

Darstellung: Lächle ehrlich, sei geradeheraus und bitte lieber um Entschuldigung als um Erlaubnis. Nimm oft den Namen Travias in den Mund.

Wichtige Werte: Einschüchtern 6 (16/12/13), Etikette 10 (13/12/13), Menschenkenntnis 7 (13/12/13), Überreden 5 (16/12/13), Willenskraft 11 (16/12/13), SK 2

Wahl der Helden

Geeignet sind grundsätzlich alle Helden der Erfahrungsstufen *kompetent* bis *meisterlich*, die den Heldenmut besitzen, sich auch ohne das Versprechen eines Lohnes gegen einen Übeltäter zu stellen. Helden, die sich in einer eher bodenständigen Atmosphäre wohlfühlen, werden ebenso auf ihre Kosten kommen wie solche mit kämpferischen Professionen.

Ein Herz aus Gold

Althof für den eiligen Leser

Einwohner: ca. 40

Herrschaft/Politik: Ritterin Gurnhild von Hartheide

Garnisonen: 1 Ritterin, 2 Waffenknechte, 8 wehrfähige Bauern

Tempel: Traviaschrein

Gasthäuser: -

Handel und Gewerbe: Landwirtschaft, vor allem Korn und Rinder

Eine mannshohe Bruchsteinmauer umgibt das Dorf, welches aus einem Dutzend Bauernhäusern, mehreren Ställen und Scheunen, sowie dem steinernen Gutshaus besteht. Auf dem einzigen Platz im Ort ist ein der Göttin Travia gewidmeter Schrein zu finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Blick schweift über das majestätische Herz des Reiches. Die Sonne steht hoch über den dichten Wäldern, die immer wieder von alten Burgen, kleinen Dörfern, goldenen Feldern und saftigen Weiden mit den berühmten Darpatrindern durchzogen sind. Das ist sie also, die Rommilyser Mark. Ihr atmet tief die frische Luft ein und schreitet, begleitet von dem Zwitschern einiger Spatzen, voran.

Wege ins Abenteuer

Die Helden können über verschiedene Wege zum Rittergut Althof gelangen und damit in das Abenteuer stolpern:

- Ein Held hat einen Verwandten in Althof, der seinen Tsatag feiert.
- Eine Heldin ist bereits mit Gurnhild von Hartheide befreundet und wurde eingeladen.
- Ein freundlicher, reisender Althofer lädt die Helden nach einer hilfreichen Tat zum Mittagessen ein.
- Die Helden passieren Althof auf der Durchreise und können dort Proviant aufstocken.

Die Althofer

Hier findest du zur Inspiration einige beispielhafte Bewohner Althofs:

- Answin (27, Viehbauer, gutaussehend, versucht mit dem/der hübschesten Helden/in anzubändeln)
- Ayla (43, Kornbäuerin, Hasenzähne, hat das Bauernleben satt und würde lieber in ein Abenteuer ziehen)
- Haldana (57, Wildhüterin, Hexensträhne im Haar, wittert in Reisenden nur Unruhestifter)

- Lechdan (32, Kürschner, lebt außerhalb des Dorfes, riecht unangenehm)
- Roderick (38, Waffenknecht Gurnhilds, Pockennarben, verbrüdet sich gerne mit Kämpfern unter den Helden)
- Trivialina (24, Viehbäuerin, lispelt, verbittert, ist am Noviziat der Traviakirche gescheitert)

Das bunte Treiben Althofs

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der Helden in Althof, dem Rittergut der Ritterin von Hartheide.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch das hölzerne Tor die Bruchsteinmauer des Ritterguts passiert, eröffnet sich euch der Blick auf ein gemütliches, kleines Dörfchen. Zwischen einfachen Bauernhäusern, deren Dächer mit Stroh gedeckt sind, führen Bauern einige Rinder vorbei an einem Schrein der Herdgöttin Travia in eine nahe Scheune. Ein paar Hühner gackern frech, als sie euren Weg kreuzen, während vorbeikommende Bewohner des Gutes euch mit einem freundlichen »Traviagesegneten Tag!« begrüßen. Das Gutshaus in der Mitte des Ortes wirkt wehrhaft, aber friedlich, laufen davor doch einige Kinder vor einem weiteren davon, dem die Augen mit einem Tuch verbunden wurden und das mit dem Ruf »Blinder Ochse, blinder Ochse!« in verschiedene Richtungen gelockt wird.

Die Helden haben nun die Gelegenheit, sich auf dem Rittergut umzusehen und dessen Bewohner besser kennenzulernen.

Ein Wunder der Tsa!

Der Bäuerin ♀ Herda Schnatterstett (22, rostrotes Haar, stechend blaue Augen) und ihrem Mann ♂ Treubert (21, dunkelbraunes Haar, rehbrowne Augen) wird ein Kind geboren, doch das viel zu früh: Die zur Geburt als Hebamme bestellte Perainegeweihte soll erst in einer Woche in Althof ankommen. Zwar ist eine Geburt eine machbare Aufgabe für die Althofer, allerdings können die Helden sich dennoch nützlich machen und helfen, indem einer von ihnen eine Probe auf Heilkunde Wunden ablegt. Gelingt diese, ist das Ehepaar äußerst dankbar und benennt sogar das neugeborene Mädchen nach dem helfenden Helden. • ○

Misslingt die Probe, so greifen andere Altdorfer helfend ein und der Held hat sich einen Ruf als unfähiger Quacksalber und Aufschneider eingehandelt.

• Bei einem männlichen Helden wählt sie die weibliche Form, so wird aus Korwin beispielsweise Korwine und aus Alrik eine Alrike.

Der Zorn der Götter!

Der Veteran **Brin Tannsteiner** (62, schütteres graues Haar, schlecht rasiert, stark traumatisiert) ist ein Held vieler Kriege, darunter die *Ogerschlacht*, die *Dritte Dämonenschlacht*, die *Schlacht der drei Kaiser* und die *Märkische Schlacht*. Tagsüber ist er meist betrunken und wird von seiner Enkelin **Friedlind** (17, blond, hochgewachsen, am Ende mit den Nerven) betreut. Über deren erfolglosen Beruhigungsversuche hinweg zetert er über die Sünden der Menschen in der Vergangenheit (womit er die zuvor genannten Schlachten meint) und predigt, dass die Götter sie nun dafür auslöschen werden, indem sie die Sterne vom Firmament fallen lassen. Beschäftigen sich die Helden mit dem Veteranen und gelingt einem von ihnen anschließend eine Probe auf *Heilkunde Seele* -2, kann er beruhigt werden. Aus Dankbarkeit für die Aufmerksamkeit schenkt er dem Helden daraufhin seinen alten Glücksbringer, einen an einem Lederband befestigten fingergroßen Holzsplitter, der seiner Aussage nach ein Bruchstück des *Ogerlöffels* ist. Der Ogerlöffel war ein gewaltiges Katapult, welches in der Ogerschlacht von den Feinden des Reiches eingesetzt wurde. Es wurde bei der Schlacht zerstört, jedoch später im Museum für Reichsgeschichte in Gareth wiederaufgebaut.

Das wird man doch noch sagen dürfen!

Auch in Althof herrscht oftmals Uneinigkeit zwischen alteingesessenen und neu zugezogenen Bewohnern der Rommilyser Mark. Als einige Althofer sich über aktuelle

Althofer

MU 12 KL 10 IN 12 CH 11

FF 12 GE 11 KO 13 KK 11

LeP 32 AsP - KaP - INI 12+1W6

AW 6 SK 0 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Knüppel: AT 13 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Mistgabel (2H, i): AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0 (Normale Kleidung)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Knüppel, Mistgabel)

Vorteile/Nachteile: häufig Vertrauenerweckend / häufig Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Verpflichtungen II (Gurnhild von Hartheide)

Talente: Einschüchtern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 5, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Bewohner von Althof versuchen Kämpfe zu vermeiden. Sie greifen nur von sich aus in den Kampf ein, um sich gegenseitig oder ihr eigenes Heim zu schützen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder *Furcht* Stufe 2

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Politik unterhalten, kommt es zu einem handfesten Streit zwischen den beiden Parteien. Gelingt es den Helden nicht, mit einer gelungenen Probe auf *Überzeugen (Öffentliche Rede)* -2 einzuschreiten, kommt es zu einer deftigen Dorfschlägerei, welche erst nach 8 KR durch die herbeieilende Ritterin von Hartheide unterbunden werden kann. Mögliche politische Themen können sein:

• **Rohaja von Gareth:** Die Kaiserin wird immer älter, ist jedoch noch immer kinderlos. Markgräfin *Swantje* hat, ebenso wie der junge Herzog der Nordmarken, bereits Nachwuchs. Wo soll das hinführen? In einen neuen Krieg um die Krone? Andererseits ist sie doch eine von den Guten, hat sie doch geholfen, das Land zu befreien.

• **Die Rabenmark:** Jetzt, da sie befriedet ist, können die Menschen der Rabenmark, die in die Rommilyser Mark geflohen sind und auf Kosten der Rommilyser leben, ruhig wieder heimkehren. Andererseits haben die Geflüchteten auch geholfen, das Land wieder aufzubauen und sind mittlerweile ein Teil der Gesellschaft geworden.

• **Swantje von Rabenmund:** Die Markgräfin hat bisher viele gute Entscheidungen als Herrscherin der Rommilyser Mark getroffen. Manche aber glauben, dass in Wirklichkeit nicht sie, sondern ihr Gatte **Geldor von Bregelsaum** die

• Die östliche Nachbarprovinz, in der bis vor kurzem ebenfalls Krieg herrschte

Fäden zieht. Dass die beiden Adelshäuser schon immer Rivalen waren, weiß man doch. Das käme dem Haus *Bregelsaum* doch nur gerade recht!

Die Ritterin von Hartheide

Wenn du das Gefühl hast, dass deine Helden Althof bereits zur Genüge erkundet haben, können sie die Ritterin Gurnhild von Hartheide (Beschreibung siehe Seite 5) kennenlernen. Sie wird entweder durch deren Anwesenheit selbst oder durch vorangegangene Hilfeleistungen im Ort auf die Helden aufmerksam. Gurnhild ist sehr gesellig, stellt sich höflich vor und erkundigt sich, wer ihr Rittergut bereist. Gerne unterhält sie sich ein wenig mit den Helden, möchte mehr über sie wissen und lädt sie anschließend sogar, ganz auf die traviagefällige Gastfreundschaft bedacht, zum Abendessen im Gutshaus ein. Sie erlaubt sich außerdem, die Helden für die Nacht in einem der Bauernhäuser einzuquartieren (dessen Bewohner bei hohem Besuch der Ritterin gerne auf den Heuboden ausweichen). Sollten sich Adlige unter den Helden befinden, werden diese in einfachen Gäste-kammern im Gutshaus untergebracht.

Das Festmahl

Am Abend kommt es schließlich in der schön eingerichteten Stube des Gutshauses bei Wildbret und Wein zu einem feuchtfröhlichen Abendessen mit Gurnhild und ihrer Familie. Ihr Gatte **♣ Rondwig von Hartheide** (36, schwarzes Haar, Schnurrbart, gutmütig und still, stammt aus dem Kosch) fragt die Helden gerne darüber aus, was es Neues in der Welt gibt, während die Kinder **♣ Travian** (14, blond, vorlaut) und **♣ Swantje** (5, blond, schüchtern) nach dem Essen sogar mit Laute und Flöte musizieren, während die Erwachsenen etwas trinken. Hier können die Helden Gurnhild näher kennenlernen und viele Informationen über die Region, deren Geschichte und die *Stahlherzen* erhalten. An der Wand über dem Kamin hängt noch immer ein ritterlicher Schild, der das Wappen des Ritterbundes zeigt und so zum Gespräch darüber anregen kann. Dabei verschweigt Gurnhild jedoch die Existenz der rostigen Ritter, um sich ein unangenehmes Tischgespräch zu ersparen. Kurz vor Mitternacht verabschiedet man sich schließlich wein-trunken ins Bett.

Herzrasen

Blut, Schlamm und Tränen

In den frühen Morgenstunden durchbricht Ludeger mit einigen berittenen Soldaten das Tor und stürmt die Siedlung. Dabei attackieren sie lediglich Althofer, die sich aktiv gegen die Angreifer stellen, wehrlose Bauern lassen sie unbehelligt. Das Ziel der Soldaten ist nur eine Person: Gurnhild von Hartheide. Von dem entstehenden Lärm werden die Helden schließlich geweckt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Des Nachts hatte es begonnen, zu regnen. Wie kleine, nasse Kiesel prasselte der Regen auf die strohgedeckten Dächer Althofs. Ein beruhigendes Geräusch, das eure Träume begleitet hat. Dann aber wird dieses Geräusch auf einmal lauter. Hagelt es? Nein, das ist kein Hagel. Das sind Hufe! Durch den donnernden Galopp hört ihr das Bersten von Holz, dann den wütenden Ruf eines Mannes, gefolgt von dem angsterfüllten Schrei einer Frau.



Stürmen die Helden aus dem Bauernhaus, erblicken sie ein wildes Durcheinander. Auch die Bewohner Althofs sind aus ihren Betten gesprungen und erblicken schockiert die schwere Reiterei, die durch das Dorf prescht. Wer sich ihnen in den Weg stellt, und sei er nur mit einer Mistgabel bewaffnet, wird sofort niedergemacht. Mit einem Mal herrscht Krieg in Althof. Durch das unkontrollierte Chaos gehen Gegenstände

zu Bruch, Vieh dreht durch und umfallen- de Lichtquellen stecken Häuser in Brand. Ludeger gelingt es kurz darauf, Gurnhild tödlich zu verwunden und mit den meisten seiner Soldaten aus Althof zu entkommen.



Kors Werk

Ludeger wird von (Anzahl der Helden +4) Soldaten begleitet (Werte siehe Seite 15), die, wie er selbst, allesamt beritten kämpfen (Regeln zum **Reiterkampf** findest du im **Regelwerk** ab Seite 239). Ihr Hauptziel ist es, Ludeger zu beschützen, sei es vor bewaffneten Bauern oder den Helden. Die Helden können maximal (Anzahl der Helden) Soldaten in Althof konfrontieren, der Rest wird Ludeger decken und mit ihm, sobald dieser sein Schwert durch Gurnhilds Leib bohren konnte, das Rittergut wieder verlassen.

Rondras Werk

Im Chaos des überraschenden Überfalls Ludegers auf Althof gilt es, einige Heldentaten zu bestreiten:

- Die junge Mutter *Herda* (siehe Seite 6) taumelt schreiend vor ihrem brennenden Haus, in dem sich noch ihr Mann *Treubert* und das Kind siehe Seite 6 befinden. Ein Held kann mit einer Sammelprobe auf *Körperbeherrschung* -1 (7 Versuche, je 1 KR) versuchen, durch das in Flammen stehende Gebäude zu manövrieren. Bei einer fehlgeschlagenen Probe innerhalb der Sammelprobe erhält er den Status *Brennend* auf kleiner Fläche (siehe **Regelwerk** auf

Seite 341). Misslingt die Sammelprobe, sterben Vater und Kind in den Flammen.

Der Kriegsveteran *Brin* (siehe Seite 7) liegt neben einer brennenden Scheune unter einem schweren, herabgefallenen Holzbalken begraben und ächzt um Hilfe. Mit einer (Gruppen-)Sammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* -2 (7 Versuche, je 1 KR) kann der Balken rechtzeitig entfernt werden. Misslingt die Sammelprobe in der vorgegebenen Zeit, geschieht ein Unglück. Ein weiterer Balken stürzt herab und erschlägt den Kriegshelden.

Einige jugendliche Althofer Burschen und Mädchen stellen sich mit nichts als Mut und Feldwerkzeugen bewaffnet den Soldaten entgegen (mögliche Namen findest du auf Seite 4). Falls die Helden nicht rechtzeitig eingreifen, werden die Jugendlichen von den Reitern niedergemacht.

Borons Werk

Stoßen die Helden bis zum Gutshaus vor, können sie dort die in ihrem eigenen Blut liegende Gurnhild finden, ihr Schwert nur noch kraftlos in den Händen haltend. Ein mächtiger Heilzauber, eine passende Liturgie oder ein kompetenter Arzt können sie noch vor dem Tod bewahren. Regeltechnisch liegt Gurnhilds Lebensenergie bei -12, ihre Konstitution beträgt 14, siehe **Letzte Rettung und Tod** im **Regelwerk** auf Seite 340. Gurnhilds Ehemann Rondwig wurde bei den Kämpfen ebenfalls schwer verletzt, er schwebt aber nicht in Lebensgefahr.

Wenn du den Helden Gurnhilds Rettung erschweren möchtest, kannst du von der Zeit, die zu ihrer Rettung zur Verfügung steht (14 KR), noch 1W6+2 KR abziehen.

Mit ihren letzten Atemzügen jedoch wird Gurnhild den Helden noch einige Worte zuflüstern:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Leib der stolzen Ritterin liegt geschunden in einer Lache aus tiefrotem Blut, das sich aus der Schwertwunde in ihrer Brust ergießt und ihre Kleidung tränkt. Die Flammen brennender Strohdächer werfen ein grausiges Schattenspiel in das blasse Gesicht der Adligen. Als ihr näher kommt, seht ihr, dass ihre Lippen sich bewegen. Kaum hörbar, nicht mehr als das schwache Flüstern einer sterbenden Frau, dringen ihre Worte an eure Ohren: »Ludeger ... Er wird nicht aufhören ... zu morden ... Ihr müsst ... ihn aufhalten ...« Dann sinkt ihr Kopfkraftlos zu Boden und ihr Blick fällt gebrochen in den von Rauchschwaden verhangenen Nachthimmel. Gurnhild regt sich nicht mehr.

Gurnhild ist nun entweder tot oder steht, selbst, wenn sie von der Schwelle des Todes gerettet und sogar auf ihre vollen LeP geheilt wurde, unter Schock. Erst am folgenden Tag wird sie wieder in der Lage sein, einen klaren Gedanken zu fassen, definitiv zu spät, um den Helden noch weitere Informationen zu vermitteln, wenn diese Ludeger noch rechtzeitig aufhalten wollen.

Zum Baron!

Es ist plausibel, dass einige Helden auf die Idee kommen, den örtlichen Baron zu alarmieren, statt selbst Ludeger hinterher zu jagen. Das ist zwar möglich, führt aber, da der Sitz des Barons eine Tagesreise in entgegengesetzter Richtung von Althof entfernt ist, dazu, dass Ludeger seinen Rachefeldzug ungehindert durchführen kann. In diesem Fall stellt Ludeger sich nach getanem Werk der Gerichtsbarkeit, wie in **Ende 2: Letzte Herzschräge** auf Seite 15 beschrieben.

Wenn die Helden Ludeger hinterherjagen, kann Rondwig dafür sorgen, dass einige Bewohner Althofs zum Baron entsandt werden, um diesen über die Tat Ludegers zu informieren.

Verfolgung durch die Mark

Wollen die Helden im Morgengrauen die Verfolgung aufnehmen, um Ludeger und seine Schergen zur Strecke zu bringen, können sie direkt aufbrechen. Den nötigen Proviant kann Rondwig von Hartheide bereitstellen. Die Verfolgung wird durch eine Sammelprobe auf *Fährten suchen (tierische Spuren)* (5 Versuche, je 1 Stunde) dargestellt, die von einem einzelnen Helden abgelegt werden muss und welche die Geschwindigkeit der Helden festlegt. Gelingt die Sammelprobe, können die Helden an der Seite der Ritterin von *Ochsenbruch* gegen Ludegers Getreue kämpfen (siehe **Option 1: Kampf um Leben und Tod** auf Seite 11). Misslingt sie hingegen, müssen sie feststellen, dass sie zu spät kommen, um das Leben der Ritterin von *Ochsenbruch* noch zu retten (siehe **Option 2: Trümmer und Tote** auf Seite 11). Zwischen den einzelnen Intervallen der Sammelprobe können die Helden eine oder mehrere der nachfolgenden Wegbegegnungen erleben.

Über Wald und Wiesen

Die Gegend, durch welche die Helden reisen, um Ludeger zu verfolgen, ist von weitläufigen Mischwäldern geprägt, die ab und zu von saftigem Weideland und golden in der Sonne leuchtenden Kornfeldern durchbrochen werden. Die Gegend wirkt urtümlich und verwildert, aber friedlich. Das Zwitschern von Vögeln, das Plätschern von Bächen und die Geräusche von Kleinvild sind allgegenwärtig.

Der Kiepenkerl

Entlang des Weges können die Helden dem Kiepenkerl **Phexlieb Alkriksöder** (33, gepflegter brauner Kaiser-Alrik-Schnauzer, einfache Kleidung und Strohhut, freundlich und humorvoll) begegnen, der ihnen die Waren aus seinem Rückenkorb feilbietet. Für die Auswahl seiner Waren kannst du dich am Wildnispaket im **Regelwerk** auf Seite 365 orientieren. Du kannst Phexlieb von allem Waren anpreisen lassen, die den Helden im späteren Abenteuerverlauf noch nützlich sein werden, wie etwa Seile oder Wurfhaken. Phexlieb kann von Ludeger und seinen Getreuen berichten und sie auch beschreiben, da sie ihn vor kurzem passiert haben. Kaufen die Helden ihm etwas ab, warnt er sie außerdem vor der **Nachtigall** und ihren Banditen, die ihm bereits Wegzoll abgeluchst haben. Kaufen sie nichts, wird er schnell patzig, weil die Helden seine kostbare Zeit verschwenden, und zieht von dannen.

Sturer Ochsel

An einer engen Klamm, welche die Helden durchwandern müssen, grast friedlich ein vor Wochen von einem Hof entfloherener Darpatbulle. Das große, stämmige Tier ist kein ungewöhnlicher Anblick in der Mark, wird an diesem Engpass jedoch zu einem wortwörtlichen Hindernis. Mit einer bestandenen Probe auf **Tierkunde** –1 wählen sie die richtigen Gesten, um den Bullen dazu zu bewegen, den Pfad freizugeben. Gelingt ihnen dies nicht, können sie auch einen Umweg suchen (Probe auf **Orientierung** –2, bei einem Fehlschlag sinkt die Anzahl der erlaubten Versuche für die Sammelprobe bei der **Verfolgung durch die Mark** um 1 Intervall). •○

• Natürlich sind dies nur zwei Beispiele für die vielseitigen Möglichkeiten, die hier zum Erfolg führen können.

Die Nachtigall

In einem kleinen, dichten Waldstück versucht eine Bande von (Anzahl der Helden +2) Banditen unter der Leitung ihrer Anführerin, der **Nachtigall** (26, jade-grüne Augen, rehbraunes Haar, trägt eine vogelschnabelförmige Halbmaske aus

Leder, ist die verstoßene Bastardtochter eines lokalen Adligen) den Helden aufzulauern (alle Werte wie **Gesetzlose**). Dazu haben sie den Weg mit einem gefällten Baumstamm blockiert. Um die Aufmerksamkeit der Helden auf sich zu ziehen, sitzt auf dem Baumstamm – den Helden den Rücken zugewandt und in einen Umhang gehüllt – die Nachtigall. Der Rest der Bande versteckt sich derweil im umliegenden Unterholz und wartet darauf, die Falle zuschnappen zu lassen. Misslingt den Helden eine Vergleichsprobe auf **Sinnesschärfe** (*Hinterhalt entdecken*) (–2, falls sie nicht von Phexlieb gewarnt wurden) gegen das **Verbergen** (*sich Verstecken*) der Banditen, erhalten sie in der kommenden Auseinandersetzung den Status **Überrascht**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr näher tretet, erklingt die glockenhelle Frauenstimme der Gestalt, die auf dem Baumstamm sitzt. »Passieren darf nur, wer das Rätsel beantworten kann. Wer hat die Taschen voller Silber, ist umzingelt und geht nirgendwo hin?« Da wirbelt die Frau herum, ihr halbes Gesicht von einer ledernen Vogelmaske bedeckt, den Pfeil bereits auf der Sehne ihres Kurzbogens. Sie funkelt euch mit einem siegessicheren Grinsen über die Pfeilspitze hinweg an. »Erlaubt uns, euch zu erleichtern, damit der euch bevorstehende Weg euch nicht so sehr erschöpfen möge.«

Die Nachtigall und ihre Räuber sind eigentlich gutmütig, jedoch wurden ihre Leben durch die Schicksalsschläge der letzten Jahrzehnte gezeichnet. Sie sind Ausgestoßene und Flüchtlinge, die sich gemeinsam durchschlagen, etwas Geld ergaunern wollen und alles, was sie entbehren können, mit den Armen teilen. Mit einigen Silberthalern Wegzoll sind sie einfach abzuspeisen, scheuen jedoch nicht davor zurück, die Helden zu attackieren. Geschieht dies, kommt es zum Kampf, in dem sie die Helden jedoch lediglich kampfunfähig machen wollen und sich dabei vor allem auf den Vorteil durch ihren Hinterhalt und den Einsatz ihrer Bögen verlassen. Falls

Gesetzlose

MU 12 KL 10 IN 13 CH 10

FF 13 GE 10 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 1 ZK 1 GS 9

Waffenlos: AT 13 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Knüppel: AT 14 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Dolch: AT 13 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Kurzbogen: FK 14 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 1/0 (Schwere Kleidung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Präziser Schuss I (Kurzbogen), Schnellladen (Bögen), Schnellziehen, Wuchtschlag I (Waffenlos, Knüppel)

Vorteile/Nachteile: Flink, Hohe Lebenskraft III / Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Überreden 4, Verbergen 10, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Die Gesetzlosen kämpfen mit allen Mitteln, flüchten aber lieber oder winseln auf Knien um Gnade, bevor sie ihr Leben opfern würden.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder **Furcht** Stufe 2

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



die Helden auf die Idee kommen, die Banditen als Mitstreiter auf der Jagd nach Ludeger zu rekrutieren, kann ihnen dies mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Öffentliche Rede)* –3 gegen die *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* +1 der Anführerin gelingen. Eine Belohnung in Höhe von mindestens 25 Dukaten senkt die Erschwernis auf –2, eine Belohnung von mindestens 50 Dukaten sogar auf –1. Finden die Verhandlungen ein zufriedenstellendes Ergebnis, stehen die Banditen den Helden bis zum Finale bei.

Rittersnot

Schließlich erreichen die Helden den Gutshof der Stahlherzen-Ritterin **Alwene von Ochsenbruch** (62, kurzes, graues Haar, rüstig, harsch, hat in der Zeit der Wildermark das Lehen ihrer Schwester überfallen, um sie zu ermorden, bereut nichts), welcher von einer hüft hohen Bruchsteinmauer umgeben ist und aus einem gepflegten Haupthaus, einem Gesindehaus und einem Pferdestall besteht. Obwohl das Gut direkt neben einer Straße liegt, wirkt es durch die es umgebenden Baumreihen abgeschieden und heimelig. Erreichen die Helden den Ort zu spät, können sie bereits Rauchfahnen über den Baumwipfeln erkennen, da der Hof von Ludegers Getreuen in Brand gesteckt wurde.

Option 1: Kampf um Leben und Tod

Waren die Helden schnell genug, können sie die Soldaten (Werte siehe Seite 15) gerade während des Scharmützels überraschen. Ludeger ist bereits siegessicher weitergezogen, während er (Anzahl der Helden +2) seiner Soldaten zurückließ, um die alternde Ritterin zu erschlagen. Die Helden haben also tatsächlich noch die Möglichkeit, die von ihrem Waffenknecht (Werte wie **Ludegers Getreue**, siehe Seite 14) und ihrem Gesinde (3 Personen, Werte wie **Althofer**, siehe Seite 77) beschützte Ritterin (Werte wie **Ludeger**, nur noch 50% der LeP, siehe Seite 14) zu retten. Gelingt ihnen dies, kann Alwene ihnen ausführliche Auskunft über Ludeger geben, den sie persönlich kennt. Nehmen die Helden einen der Getreuen Ludegers gefangen, können sie ihn mit einer Probe auf *Einschüchtern (Verhör)* gegen die *Willenskraft* des Soldaten verhören, um Informationen über Ludegers Motive und Ziele zu erhalten.

Option 2: Trümmer und Tote

Ist die Sammelprobe auf *Fähr tensuchen* für die **Verfolgung durch die Mark** und damit die rechtzeitige Ankunft der Helden am Gutshof fehlgeschlagen, finden sie nur noch Trümmer und Tote vor, denn an diesem Ort hat das gesamte Gesinde und ein Waffenknecht treu bis in den Tod die ebenfalls gefallene Herrin des Hauses verteidigt. Ein paar Plünderer (Werte wie **Gesetzlose**, siehe Seite 10) aus der Umgebung sind bereits auf das Scharmützel aufmerksam geworden und suchen nach Kostbarkeiten. Die Helden können sie nach einem kurzen Kampf stellen und ihnen anschließend mit einer Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* gegen deren *Willenskraft* Informationen entlocken, da diese die vorbeziehenden Soldaten und den Ritter gesehen haben.

Den Häschern auf den Fersen

Nachdem die Helden entweder durch die gerettete Ritterin von Ochsenbruch, durch einen verhörten Getreuen Ludegers oder durch die Beobachtung der Plünderer eine grobe Richtung erhalten haben, in welche der mordbrennende Ritter davongeritten ist, wollen sie sicherlich erneut die Verfolgung aufnehmen. Der Weg führt sie tiefer in die Wildnis der Rommilyser Mark. Dafür muss einer der Helden eine Sammelprobe auf *Fähr tensuchen (tierische Spuren)*, 5 Versuche, je 1 Stunde ablegen. Misslingt diese, finden die Helden zwar die Zuflucht (siehe Seite 12), kommen dort jedoch erst nach einer sehr langen Suche erschöpft an und erleiden eine Stufe *Betäubung*. Zwischen den einzelnen Versuchen kannst du nach Belieben die folgenden Szenen einbauen:

Über Stock und Stein

Ab dieser Stelle werden die Pfade, welche die Helden bereisen, deutlich unwegsamer. Die kaum vorhandenen Waldwege, auf welchen man Pferde nur führen kann, sind schlecht gepflegt und teilweise hat die Natur sie sich bereits wieder einverleibt. Die Gegend wirkt verwahrlost und verwildert, dafür aber auf eine gewisse Art und Weise unberührt und friedlich.



Spuren der Vergangenheit

Gelingt einem der Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1, können sie abseits des Weges in einer Bodenkuhle auf einer Waldeslichtung die Überreste zweier, bereits mit Moos bewachsener, alter Pferdekarren entdecken. Es handelt sich dabei um die Überreste eines Flüchtlingszuges aus der Zeit der Wildermark. Die Räder sind gebrochen, das Holz stark verwittert. Auch die Überbleibsel einiger Pfeile stecken in den Wägen, die von einem schrecklichen Schicksal zeugen. Auf den Ladeflächen befinden sich nur noch ein paar vermoderte Wolldecken, jedoch können gründlich suchende Helden mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –3 in einer Ritze zwischen zwei Bodenbrettern eines Wagens ein kleines Schmuckstück finden: Ein silbernes, stark angelaufenes Amulett, in welchem sich das Portraitbild eines wunderschönen, jungen Mädchens mit Praiossprossen, Stupsnase und dunklem Haar befindet. Auf die Unterseite des Amuletts wurde der Name *Tannstein* eingraviert. •○•••••

Kinder des Krieges

Am Wegesrand treffen die Helden auf ein kleines Lager, bestehend aus zwei einfachen Zelten und einem prasselnden Lagerfeuer, an welchem die Söldner **Blutbrecht** (42, vernarbte Glatze, Veteran des Tobrienkriegs, raucht ständig

• Dieses Schmuckstück kannst du als Aufhänger für weitere Abenteuer verwenden. **Avesandra Tannstein** ist heute 23 Gotterläufe alt und lebt in Rommily.



Pfeife, heißt eigentlich Alrik, findet aber, dass Blutbrecht gefährlicher klingt), **✚ Korhilde** (29, schwarze Locken, tief korgläubig, spuckt beim Reden immer wieder auf den Boden) und **✚ Wenzel** (34, brauner Haarkranz, war früher Koch in Rommilys, geht seit Jahren diesem Beruf nur nach, weil er in Korhilde verliebt ist) sitzen und gerade ein erlegtes Kaninchen über den Flammen braten. Die mit abgenutzten Kettenhemden gerüsteten Söldlinge geben sich freundlich und bitten die Helden sogar zu sich ans Feuer. Kommen sie ins Gespräch, können sie von Ludeger und seinen vorbeiziehenden Soldaten berichten und auch eine grobe Richtung benennen. Der Ritter hatte angeboten, sie anzuheuern – als er jedoch nur Gerechtigkeit als Lohn versprach, statt gutem Silber, haben die drei Söldner abgelehnt. Die Helden können das Trio für ihren Kampf gegen Ludeger anwerben. Dafür verlangen sie pro Kopf und Tag 6 Silbertaler, die sich einer vergleichenden Probe auf *Handel (Feilschen)* um 10% pro Netto-QS senken (oder erhöhen, falls die Söldner eine höhere QS erzielen) lassen, falls die Helden um den Lohn feilschen möchten. Die Werte der Söldner entsprechen den Werten von **Ludegers Getreuen** (siehe Seite 15).

Der dunkle Abgrund

Kurz bevor die Helden die Zuflucht von Ludeger erreichen, stoßen sie auf eine knapp vier Schritt breite und sieben Schritt tiefe, finstere Felsspalte, die ihnen den Weg verwehrt. Auf der anderen Seite der Kluft ist eine dicke, 1 Schritt breite, zusammengezimmerte Holzplanke zu sehen, mit der Ludeger und seine Leute den Spalt überquert haben müssen – jedoch haben diese sie vorsorglich eingezogen und abgelegt, um Verfolger aufzuhalten. Die Helden müssen entweder kreativ werden und einen Weg über den Abgrund finden, mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* –1 auf die andere Seite gelangen (bei Misslingen entsteht Sturzschaden aus entsprechender Höhe, zusätzlich leben in der Felsspalte einige Höhlenspinnen, die über einen abgestürzten Helden herfallen, siehe unten), oder

Ein Kampf an der Wand

Während des Kampfes an der Felswand sind nur einhändig geführte Waffen einsetzbar. Außerdem sind alle Proben auf Attacke, Parade und Fernkampf um 4 erschwert, wobei ein Patzer den sofortigen Absturz bedeutet. Sobald ein Held Schaden erleidet, muss ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erschwert um die erlittenen SP/3 gelingen, um nicht abzustürzen. Um während des Kampfes weiter abzustiegen, können die Helden pro KR eine Aktion für eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* aufwenden. Gelingt die Probe, konnte der Held QS/2 Schritt Höhe überwinden. Verliert ein Held den Halt, erleidet er Sturzschaden (siehe **Regelwerk** auf Seite 340).



Die Höhe der Wand kann von sieben auf fünf Schritt reduziert werden, um die Szene weniger gefährlich zu machen.

einmal hinunter und dann wieder hinaufklettern. Entscheiden sie sich für den Abstieg, werden sie dort mit (Anzahl der Helden –1) Höhlenspinnen (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 159) konfrontiert, die sie noch während des Abstiegs angreifen und verfolgen, bis die Helden auf der anderen Seite wieder mindestens eine Höhe von 3 Schritt über dem Boden des Abgrunds erreicht haben. Haben die Helden während dieser Szene bereits die Wegelagerer oder die Söldner für ihren Zug gegen Ludeger rekrutiert, warten diese am Rande des Felsspalts darauf, die Holzplanke benutzen zu können, versuchen die Helden aber dennoch nach Kräften bei einem Angriff zu unterstützen.

Jenseits der Felsspalte können die Helden ihren Weg und die Verfolgung von Ludeger und seinen Getreuen durch den Wald fortsetzen.

Ein Herz aus Stahl

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr ein weiteres Waldstück hinter euch gebracht, da erblickt ihr die heruntergekommenen Ruinen eines Dorfes auf einem Hügel in der Ferne. Mauerreste und vom Ruß schwarz gefärbtes Holzgebälk künden von einer einst stolzen und idyllischen Siedlung, die den Preis des Krieges zahlen musste. Doch die Ruinen scheinen nicht unbewohnt zu sein! Wieder und wieder seht ihr Männer und Frauen zwischen den heruntergekommenen Gemäuern, gekleidet in schlammfarbene Wappenröcke und gerüstet mit im Lichte glänzenden Tellerhelmen. Das muss das Lager der Schergen des mordenden Ritters sein!



Die Zuflucht

Bei der Zuflucht Ludegers handelt es sich um die Ruinen eines Dorfes aus der Zeit der Wildermark. Nur noch eine kaum intakte Bruchsteinmauer, die Ruine eines Traviatempels sowie die brüchigen und verkohlten Grundmauern einiger Bauernhäuser sind noch erhalten. Der Ritter Ludeger von Erlenfang selbst bewohnt den Traviatempel, dessen Dach wohl einem Brand zum Opfer gefallen ist. Die verkohlten Reste des Dachstuhls ragen anklagend in den Himmel, darunter haben Ludeger und seine Getreuen eine notdürftig zusammengezimmerte Zwischendecke eingezogen, um das Tempelinnere vor Wind und Wetter zu schützen. Die Anhänger Ludegers haben in den Ruinen einige Zelte aufgeschlagen, wodurch militärische Lagerstimmung herrscht. Zwischen den Zelten

finden sich oftmals kleine Feuerstellen, an denen die Recken ihre Speisen zubereiten oder gemeinsam bei einer Geschichte oder einem Würfelspiel ihre Freizeit verbringen. Die Pferde der Soldaten sind in den Ruinen der Bauernhäuser untergebracht. Neben Ludeger befinden sich insgesamt (Anzahl der Helden x 2) Getreue Ludegers in der Zuflucht, unabhängig davon, wie viele von ihnen in vorherigen Szenen von den Helden besiegt wurden.



Es können sich auch (Anzahl der Helden x 3) Kämpfer in der Zuflucht aufhalten.



Verhalten der Anhänger

Während der Rest der Gruppe sich ausruht, speist oder sich mit den Kameraden die Freizeit vertreibt, halten stets zwei Patrouillen, bestehend aus je zwei bis drei der Getreuen, Ausschau nach Angreifern oder ungewöhnlichen Vorkommnissen. Dazu bewegen sie sich in einem Kreis jeweils entgegengesetzt um die Zuflucht herum. Bemerkt eine der Gruppen das Fehlen der anderen, versetzt jene sofort das gesamte Lager in Alarmbereitschaft.

Ihr und welche Armee?

Es ist durchaus denkbar, dass die Helden sowohl die Banditen als auch die Söldner auf ihrer Reise angeheuert haben, um gemeinsam gegen die Getreuen Ludegers vorzugehen. In diesem Fall nähert sich eine Gruppe der Zuflucht, die zu groß ist, um nicht sofort entdeckt zu werden. Ludegers Anhänger schlagen Alarm und machen sich kampfbereit, während der Ritter selbst sich in den Traviatempel zurückzieht. Sollten nun doch noch diplomatische Pfade eingeschlagen werden, sind alle folgenden Proben auf Gesellschaftstalenten (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um -2 erschwert. Sollten die Helden mit ihrem Gefolge den Angriff wagen, entsteht ein Scharmützel in den Ruinen der Zuflucht, in dem sie sich bis zum Traviatempel durchschlagen müssen. Das Gefolge macht die Bekämpfung Ludegers und seiner Getreuen jedoch einfacher: Je 2 Banditen oder 1 Söldner neutralisieren 1 Getreuen Ludegers.

Die Rächer von Königsweber

Es gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten, wie die Helden Ludeger konfrontieren können. Ein paar der wahrscheinlichsten Handlungsoptionen und deren Folgen findest du hier:

Option 1: Hauen und Stechen

Begegnen die Helden Ludeger und seinen Männern mit Gewalt, antworten diese konsequent mit Gegengewalt. Sie wehren sich verbissen, denn sie kämpfen für eine Ideologie. Solange Ludeger lebt, wird keiner der Soldaten klein begeben. Ludeger selbst zieht sich auf das improvisierte Dach des Traviatempels zurück, dort kommt es voraussichtlich zum finalen Kampf.

Ein Kampf auf morschen Dielen

Durch die vielen kräftigen Schritte im Kampfgetümmel drohen bei einer größeren Auseinandersetzung Teile des dabei knackenden und knarrenden Daches einzustürzen. Bei jeder ausgeführten Nahkampf-AT, sei es eine der Helden oder eine der Gegner, muss der ausführende Kämpfer eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance* oder *Kampfmänöver*) ablegen. Misslingt die Probe, bricht der Kämpfer mit dem Fuß durch den morschen Holzboden, wodurch er 1W3-1 SP erleidet. Geschieht dies insgesamt (nicht nur bei einer Person) fünfmal, stürzt der gesamte Dachboden ein und befördert alle oben befindlichen Kämpfer 3 Schritt hinab in das Erdgeschoss des Tempels, wodurch möglicherweise Sturzschaden entsteht (siehe *Regelwerk* auf Seite 340).





Option 2: Worte der Vernunft

Mit guten Argumenten und einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* –2 gegen Ludegers *Willenskraft* +2, würde sich der Ritter sogar überzeugen lassen, seinen Rachefeldzug an dieser Stelle zu beenden. Mögliche Ansatzpunkte sind z. B.:

- ☛ Dass er den Kampf bereits verloren hat und nur noch die Leben seiner Getreuen opfern würde.
- ☛ Dass Ungerechtigkeit niemals Gerechtigkeit hervorbringen kann.
- ☛ Dass er sich über die Götter stellt, denn *Gurnhild von Hartheide* hat Buße getan und eine schwere Pilgerreise auf sich genommen.

Gelingt dies, können die Helden Ludeger entweder laufen lassen oder gefangen nehmen. In beiden Fällen jedoch empfinden (Anzahl der Helden +1) Soldaten Ludegers Einlenken als Verrat an der gerechten Sache und attackieren sowohl den Ritter als auch die Helden. Auf ein Göttinnenurteil würde Ludeger sich nicht einlassen. Sollte er dazu aufgefordert werden, entgegnet er, dass er dazu, wie es sich für einen Ritter gehört, zu einem anderen Zeitpunkt sicher bereit wäre – nur ist die höhere Gerechtigkeit seiner eigenen Ehre übergeordnet.

Option 3: Lauf, Ludeger! Lauf!

Möglicherweise gelingt es Ludeger auch, die Helden von seiner Aufrichtigkeit und der Gerechtigkeit seiner Sache zu überzeugen und sie lassen ihn laufen. Sollten sie sich friedlich dem Lager nähern und um ein Gespräch bitten, lässt Ludeger sich dankbar auf diese Gelegenheit ein und erklärt ihnen ausführlich, was ihn antreibt. Er wird ihnen über die ihm bekannten Gräueltaten der

Ludeger von Erlenfang

MU 14 KL 11 IN 13 CH 14

FF 13 GE 15 KO 15 KK 16

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 1 ZK 3 GS 7

Waffenlos: AT 17 PA 9 TP 1W6+2

RW kurz

Dolch: AT 17 PA 9 TP 1W6+2 RW kurz

Leuentreu: AT 19 PA 10 TP 1W6+8 RW mittel

RS/BE 6/1 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen (Waffenlos, Leuentreu), Finte I-II (Waffenlos, Dolch, Leuentreu), Kampfreflexe I, Rundumschlag I (Leuentreu), Schnellziehen, Sturmangriff (Leuentreu), Vorstoß (Waffenlos, Dolch, Leuentreu), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Leuentreu)

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft V, Vertrauen-erweckend, Zäher Hund / Gerechtigkeitswahn, Prinzipientreue III (Ideale der Stahlherzen)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Kriegskunst 12, Menschenkenntnis 7, Reiten 13, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 6, Überreden 7, Überzeugen 10, Willenskraft 11

Kampfverhalten: Ludeger nutzt Rundumschläge in Kombination mit Wuchtschlägen, sobald mehrere Gegner ihn umgeben. Sollte sich ihm ein deutlich unterlegener Gegner stellen, versucht er diesen zu entwaffnen, um den Kampf friedlich zu beenden. Er hält sich an die Regeln des ehrenhaften Kampfes, solange sein Gegner es auch tut.

Flucht: Ludeger flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Leuentreu: Leuentreu ist ein verbesserter Anderthalbhänder mit +1 AT und +1 PA.^{AK0099}



rostigen Ritter berichten, um sie seinerseits von der Richtigkeit seines Handelns zu überzeugen. Nachdem die Helden ihn ziehen gelassen haben, führt Ludeger seinen Kampf gegen die Ungerechtigkeit weiter.

Ludegers Getreue

Die Frauen und Männer, die Ludeger von Erlenfang folgen, sind ehemalige Soldaten, Söldner und Waffenknechte, die schon viel vom Krieg der letzten Jahrzehnte gesehen haben. Sie alle glauben an die gerechte Sache Ludegers und lieben ihn als ihren Anführer, sind sie doch alle von der in ihren Augen schwachen Entscheidungsgewalt der Markgräfin enttäuscht, während sie selbst für das Land geblutet haben. Sie tragen schlammbraune Wappenröcke ohne Wappen, Gambesons, Kettenhemden, Tellerhelme, Streitkolben, Dolche und Kurzbögen.

Ludegers Getreue

MU 12 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 13 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6+1

RW kurz

Dolch: AT 15 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Streitkolben: AT 17 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

Kurzbogen: FK 15 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beritterner Kampf, Finte I (Waffenlos, Dolch, Streitkolben), Präziser Schuss I (Kurzbogen), Schnellladen (Bögen), Schnellziehen, Sturmangriff (Streitkolben), Vorstoß (Waffenlos, Dolch, Streitkolben), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Streitkolben)

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft V, Zäher Hund / Prinzipientreue II (Ideale der Stahlherzen), Verpflichtungen II (Ludeger von Erlenfang)

Talente: Einschüchtern 6, Handel 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Menschenkenntnis 5, Reiten 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Überreden 4, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Ludegers Getreue gehen als erfahrene Kämpfer strategisch vor, decken sich gegenseitig und versuchen, ihre Kameraden zu beschützen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP oder Furcht Stufe 3, sollte Ludeger in Gefahr sein und die Getreuen haben sich bisher nicht gegen ihn gewandt, fliehen sie nicht.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Ludegers Getreue können statt Kettenrüstungen nur Gambesons tragen, wodurch sich ihr RS von 4 auf 2 reduziert. Außerdem sinkt die BE auf 0 und AT, PA, AW, GS und INI steigen deshalb um 1.

Ausklang

Das Ende des Abenteuers ist nicht festgelegt, die Geschichte um Ludeger und die Rostigen Ritter kann für deine Helden ganz unterschiedlich ausgehen. Ein paar mögliche Enden, sowie deren Folgen, findest du hier. Natürlich ist auch ein gänzlich anderes Ende möglich, dabei kannst du dich an den unten angegebenen Möglichkeiten orientieren.

Ende 1: Herzblut vergießen

Sollten die Helden Ludeger stellen und töten, konnten sie das Stahlherz auf Abwegen aufhalten und verhindern damit den Tod von zwei weiteren rostigen Rittern.

Ende 2: Letzte Herzschräge

Lassen die Helden Ludeger entkommen, führt dieser seine Fehde gegen die rostigen Ritter fort. Er tötet zwei weitere von ihnen, den Ritter **▲ Gneissmuth von Harbing** (52, schwarzer Bürstenschnitt, Kaiser-Reto-Bart, überfiel bis zur *Märkischen Schlacht* insgesamt zwölf Handelszüge) und die Ritterin **▲ Beergard von Sturmfels** (45, haselnussbraunes Haar, gutaussehend, stahl in der Zeit der Wildermark aus den Minen der benachbarten Baronien), bevor er von der Ordnungsmacht der Markgrafschaft gestellt und der Gerichtsbarkeit in Rommilys übergeben wird. Dort wird er wegen Mordes verurteilt und anschließend standesgemäß enthauptet.

Ende 3: Sich ein Herz fassen

Nehmen die Helden Ludeger gefangen, ohne ihn überzeugt zu haben, wird er versuchen, zu fliehen und in der Not auch sein Leben für die Flucht geben. Kann er den Helden entkommen, tritt **Ende 2** ein. Konnten sie ihn hingegen überzeugen, mit ihnen zu kommen, stellt er sich widerstandslos der Gerichtsbarkeit in Rommilys, wird für seine Verbrechen verurteilt und schließlich hingerichtet, ohne sein Ziel erreicht zu haben.

Das Schicksal rostiger Ritter

Zwar weiß Ludeger nicht von allen rostigen Rittern, jedoch kennt er zwei weitere (siehe **Ende 2: Letzte Herzschräge**), die er zur Strecke bringen will. Sollten die Helden diese Namen von ihm in Erfahrung bringen, könnten sie auf die Idee kommen, die beiden – oder auch die Ritterinnen von Ochsenbruch oder von Hartheide, falls diese überlebt haben – bei der Obrigkeit anzuprangern. Dieses Vorhaben wird jedoch nicht von Erfolg gekrönt sein, wurden doch alle vier bereits von der Markgräfin der Rommilyser Mark begnadigt, womit sie auf der sicheren Seite des Gesetzes stehen.

Lohn der Mühen

Die Helden erhalten für das Bestreiten des Abenteuers **10-12 Abenteuerpunkte**, sowie eventuelle Belohnungen, falls sie Ludeger zur Strecke gebracht haben. In diesem Fall erhalten sie von der Ritterin von Hartheide, falls diese noch lebt, 50 Silbertaler pro Person, um ihre Dankbarkeit auszudrücken. Sie wird versuchen, den Helden zu erklären, dass die Zeiten damals nicht einfach waren, und Reue zeigen. Auch die Ritterin von Ochsenbruch belohnt die Helden, so sie noch am Leben ist. Von ihr erhalten die Helden von Ochsenbruchs eigenes, ausgebildetes Streitross (siehe **Regelwerk** auf Seite 381) als Dank für die Rettung ihres Lebens.



Bis ins Mark

von Julian Härtil

Die Rommilyser Mark, eine junge Provinz stolzer Ritter und mächtiger Festungen im Herzen des Raulschen Reiches, litt jahrelang unter den Schandtaten des Dämonenmeisters Borbarad und dessen Erben. Während dieser bewegten Zeiten verlor das Kaiserreich die Kontrolle über das Land, in dem Kriegsfürsten von eigenen Gnaden regierten. Diese Jahre sind jedoch vorbei und auch, wenn die Markgrafschaft noch immer von rauen Tönen geprägt ist, herrscht heute Frieden.

Doch obwohl ihre Bewohner den optimistischen Geist des Umbruchs atmen und eifrig am Wiederaufbau der Mark arbeiten, sind noch lange nicht alle Schrecken der Vergangenheit abgelegt. Es brodeln unter der Oberfläche der Provinz, in der alte Fehden zwischen Adelshäusern längst nicht beigelegt sind und den Menschen das Misstrauen gegenüber Fremden in die Wiege gelegt wurde. So wundert es kaum, dass die Helden an diesem Ort in eine Geschichte stolpern, welche sie bis ins Mark erschüttern wird.



Stichworte zum Abenteuer: Mittelreichische Idylle und ritterliche Ehrenhandel
Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: Heldenmut und Sinn für Gerechtigkeit

Ort: Markgrafschaft Rommilyser Mark, Wehrheimer Land, Baronie Königsweber

Zeit: zwischen 1042 und 1044 BF, Frühling

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW026