

Das Schwarze Auge

DER GRÜNE ZUG
THEATERRITTER IV



NORBURG

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 01 Festumer Tor | G01 Gasthaus 'Am Badehaus' |
| 02 Westtor | G02 Hotel 'Am Markt' |
| 03 Nordwalser Tor | G03 Kneipe 'Ogerfaust' |
| 04 Öffentliches Badehaus | G04 Herberge 'Schwamm und Seife' |
| 05 Schuldturm | G05 Haus 'Wolfsruh' |
| 06 Kontor Surjeloff | G06 Schänke 'Albin von Hollerow' |
| 07 Nordlandbank | G07 Gasthaus 'Zum Karen' |
| 08 Halle des Lebens | T01 Rondratempel |
| 09 Weiße Rondra | T02 Hesindetempel |
| 10 Haus der Marbiden | T03 Ifirntempel |
| 11 Die Norburg | T04 Perainetempel |
| 12 Stadthaus derer von Ilmenstein | T05 Praiostempel |

F
100 Schritt

Theaterritter 4: Der grüne Zug



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr, Markus Plötz

Autoren

Daniel Heßler, Niklas Forreiter

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Marco Findeisen, Thorsten Most, Timo Roth, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Luisa Preißler, Klaus Scherwinski

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Steffen Brand, Regina Kallasch, Djamila Knopf, Nathaniel Park, Luisa Preißler, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Klaus Scherwinski, Wiebke Scholz, Patrick Soeder, Fabrice Weiss

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, 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.

Mit Dank an Maria Ivicic und Hannes Krützkamp.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Auftakt des Abenteuers	7
Der grüne Zug	24
Der Grauzahn unter Beschuss	46



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.

• **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem – (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigungswerte, 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^{ABE 8}.

^{ABE} – Aventurisches Bestiarium



Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz, und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Währungsrechner

Außerhalb allgemeiner Wertekästen sind Geldbeträge in Landeswährung angegeben. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen des Bornlands akzeptiert.

Bornland	Mittelreich	Wert in Silbertalern
Batzen	1 Dukaten	10
Groschen	1 Silber	1
Deut	1 Heller	0,1

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels Das Schwarze Auge in Händen.



Der grüne Zug ist das vierte von sechs Abenteuern der Theaterritter-Kampagne.

Alle Abenteuer bauen aufeinander auf und sollten in der vorgesehenen Reihenfolge gespielt werden. Es ist jedoch möglich, jedes einzelne eigenständig zu spielen. Zur besseren Übersicht werden Elemente, die ausschließlich für die Kampagne gelten, oder die für die Umsetzung als Einzelabenteuer verändert werden müssen, durch dieses Symbol gekennzeichnet.

Viele Elemente werden wiederholt auftauchen und es lohnt sich festzuhalten, welche Entscheidungen deine Helden jeweils getroffen haben. Der Moment, in dem solche Entscheidungen Konsequenzen für den Spielverlauf haben, wird von deinen Spielern als besonderer Erfolg empfunden werden, denn sie haben den Ausgang der Geschichte maßgeblich beeinflusst.

Mit der Rondrageweihten Leudara, dem Adepten Olko und Mitgliedern der Familie Jantareff erhältst du im Laufe der Kampagne wiederkehrende Figuren an die Hand, was die Zusammengehörigkeit der Handlung noch verstärkt. Neben den Hinterlassenschaften der Theaterritter beschäftigt sich die Kampagne mit dem Erwachen des Bornlandes: Flüsse und Wälder nehmen sich mit urtümlicher Kraft zurück, was der Mensch ihnen abtrotzte, Tiere sind ungewöhnlich aggressiv, Bauern finden gespenstische Zeugen vergangener Schlachten auf ihren Feldern und vieles mehr.



Dieses Symbol kennzeichnet Szenen, die das Erwachen des Bornlandes zum Thema haben.

EINLEITUNG

Der grüne Zug

Im vierten Teil der Theateritter-Kampagne beteiligen sich die Helden an einem Heerzug gegen Notmark, um den Korsmal-Bund auf dem Schlachtfeld herauszufordern. Zunächst aber besuchen sie das Aventurische Barmentreffen in Norburg. Dort werden sie Zeuge eines Attentats auf den Grafen von Ask und den Orden der Jagd. Sie werden beauftragt, die Schuldigen zu finden. Es stellt sich nicht nur heraus, dass der Graf ein geheimes Bündnis mit dem Korsmal-Bund eingegangen ist, sondern auch, dass er von eben diesem beseitigt wurde, weil er dessen Führung beanspruchte. Agenten des Bundes waren Woltan von Ilmenstein und Ischtan von Quelldunkel, der offiziell als Gefolgsmann von Graf Alderich von Notmark gilt, sich insgeheim aber dem Korsmal-Bund angeschlossen hat. Die Adelsmarschallin Nadjescha von Leufurten ruft die verbliebenen Ritter Seweriers auf, mit ihr nach Notmark zu ziehen und Alderich und seine Verbündeten zu stellen. Der Adel Seweriers ist noch aus Zeiten des Bürgerkriegs vor zwanzig Jahren gespalten, und zudem befinden sich viele Bronnjaren auf einem anderen Feldzug in Tobrien. Nadjeschas „Grüner Zug“ hat mit Problemen zu kämpfen, doch mithilfe der norbardischen Jantareff-Sippe können die Helden in den Drauhager Höhen die Schwerter des Nordens finden, ein Symbol für Hoffnung in der Stunde der Bewährung. In Notmark angekommen, erkennen die Helden, dass der Korsmal-Bund selbst die Feste Grauzahn belagert. Während der Heerzug den Angriff vorbereitet, dringen die Helden in die Katakomben von Notmark vor und finden dort die legendäre Goblinpauke. Im Kampf um das Artefakt wird die Pauke geschlagen und löst einen Vulkanausbruch aus, den die Helden knapp überleben und der den Angriff auf Notmark einleitet. Gemeinsam mit Graf Alderich besiegen

Zusatzmaterial zum Download

Auf www.ulisses-spiele.de findest du unter Downloads Dateien mit Hintergrundwissen für Helden zum Bornland sowie ein Glossar mit bornischen Begriffen, das im Laufe der Theateritter-Kampagne erweitert wird.



die Helden die Truppen des Korsmal-Bundes, der hier erstmals sein wahres Antlitz enthüllt.

Geeignete Helden

Im ersten Teil des Abenteuers und beim Erreichen und Untersuchen der Katakomben von Notmark sind städtische Orientierung sowie gesellschaftliche und heimliche Fähigkeiten von großem Nutzen. Auf dem Zug durch Sewerien spielen militärische und diplomatische Kenntnisse eine wichtige Rolle, eine adlige Herkunft schadet unter Bronnjaren auch nicht. Ritter, Krieger und Anhänger von Rondra oder Kor werden hier und im Finale ihre Fähigkeiten gut zur Geltung bringen können. Für Helden aus bornischen Adelshäusern empfiehlt sich eine Verknüpfung der eigenen Familiengeschichte mit Uriels Zug (siehe Seite 6).

Wildniskundige können ihre Fähigkeiten nur begrenzt einsetzen, für historisch und magietheoretisch gebildete Helden hingegen gibt es einige Geheimnisse zu entdecken. Gläubige Helden dürften dem Notmärker Ingra-Tempel, der Goblinpauke und den Schwertern des Nordens eine große Bedeutung beimessen, Letztere halten auch für Norbarden eine Überraschung bereit.

Ungeeignet sind Feinde des Adels und Helden, denen Ehre, Loyalität oder die Menschen des Bornlands egal sind. Für Pazifisten wird es eine Herausforderung sein, ihre Teilnahme an einem Kriegszug zu rechtfertigen. Zumindest einige Helden sollten respektabel genug sein, um von der Adelsmarschallin angeworben oder von einem der drei Auftraggeber empfohlen zu werden.

Einführung, Hintergrund, Vorbemerkungen

Der Korsmal-Bund

Der Korsmal-Bund ist ein Kult traditionsverhafteter Adliger, die sich als wahre Erben der Theateritter verstehen und einem blutrünstigen Kor-Glauben anhängen. Die seit ihrem Entstehen vor Jahrhunderten immer weiter geschrumpfte Gruppe von Fanatikern wurde jüngst durch den Einfluss von auf Drachen reitenden Mystikern aus den Walbergen mit dem Alveraniar Graqualos bekannt gemacht. Vorgeblich ist dieser ein Diener Kors, tatsächlich aber ein Dämon des Namenlosen. Mit ihrer Hilfe hat der Bund in den letzten Monden seine Macht ausgebaut und versucht seither, Adlige auf seine Seite zu ziehen. Da Linjan von Elenau mit dem bornischen Aufgebot das Heer des Mittelreichs in Tobrien verstärkt, sind die rondra-treuesten Bronnjaren, insbesondere jene aus Sewerien, in diesem Sommer nicht auf den heimischen Gütern anzutreffen. Auch weil die Helden im Abenteuer Der Schwarze Forst eine wichtige Stahllieferung der Kultisten abgefangen haben, drängt für die Schurken nun die Zeit.

Die Kultisten versuchten auch, die wichtigsten sewerischen Adelsgeschlechter von Ilmenstein, von Notmark und von Ask auf ihre Seite zu ziehen. Sie versprachen die ersehnte Rückkehr zu bornischen Traditionen, die sie vom Freibund, einem mächtigen Handelskonsortium, bedroht sehen. Nur wenige der Zurückgebliebenen, wie Alderich von Notmark, widerstehen den Versprechungen des Bundes und erahnen das Übel, das hinter seinen korgefälligen Bekenntnissen steckt: eine Versuchung des Namenlosen.

Graf Wahnfried von Ask

Der charismatische Graf von Ask verfolgt vor diesem Hintergrund zwei Ziele: In den Tunneln unter der Ruine der Jarlaksfeste, die seiner Familie gehört, hat er einen Schild gefunden, der das Wappen derer von Riedemer trägt. Diesen Schild führte vermutlich sogar die Heilige Rondragabund selbst. Rätselhafte Scharthen bedecken den Schild, deren Bedeutung bisher niemand enthüllen konnte. Durch diese Entdeckung scheint ein

Wiederfinden der legendären Schwerter des Nordens, die Rondragabund einst vor den Priesterkaisern in den Drauhager Höhen verbarg, in greifbare Nähe gerückt. Mit dem Schild will Wahnfried den Korsmal-Bund ködern und überlisten. Er weiß um die Macht des Bundes und glaubt, sie durch ein politisches Manöver für sich und zum Wohle Seweriens vereinnahmen zu können. Er bietet den Kultisten den Schild und damit das Geheimnis der Schwerter des Nordens an. Im Gegenzug will er zum alleinigen Befehlshaber ihrer Truppen ernannt werden. Dafür spricht nicht nur die lange und ehrenreiche Familientradition der Asker, sondern auch das hohe Prestige, das ihm nicht zuletzt der Orden der Jagd verschaffte. Wahnfrieds guter Ruf soll den Bund weiter legitimieren, sodass dieser leichter die Herrschaft über das Bornland erlangen kann. Die Komture des Korsmal-Bundes haben diesem Vorschlag einige Wochen vor Beginn des Abenteuers nach zähen Verhandlungen zugestimmt. Geblendet von seinem eigenen Charisma, durchschaute Wahnfried aber nicht, dass die Komture niemals vorhatten, ihre Macht abzugeben. Sie interessieren sich nur für die Schwerter des Nordens, Legitimation wollen sie sich durch Gewalt verschaffen und die rondratreuen Mitglieder des Ordens der Jagd könnten ihren Plänen gefährlich werden.

Der Schlachtplan des Korsmal-Bundes

Der Korsmal-Bund beginnt seine Offensive an zwei Orten. Erstens führt er seine versammelten Truppen gegen Burg Grauzahn in Notmark, die bisher noch nie eingenommen wurde. Sie musste allerdings auch noch nie einer Armee standhalten, die mehrere Drachenreiter in ihren Reihen hatte. Durch einen Sieg an dieser Stelle wollen die Kultisten alle Zweifler widerlegen, sich Zugang zu den Katakomben unter der Stadt verschaffen und die legendäre Goblinpauke erobern. Deren Lage sie vor Kurzem von Ischtan von Quelldunkel erfahren haben, der aus seiner Zeit in Diensten Alderich von Notmarks weiß, dass sich dieses Artefakt irgendwo in diesen Höhlen befindet. Legenden besagen, dass die Pauke Schlachten entscheidet, wenn sie geschlagen wird. Allerdings kennt Ischtan nur einen Weg in die Katakomben: durch den Grauzahn, den man hierfür einnehmen muss. Dass es einen zweiten Zugang durch den Notmärker Ingra-Tempel gibt, weiß er jedoch nicht. Zweitens begeben sich einige Agenten des Bundes, angeführt von Woltan von Ilmenstein, nach Norburg. Sie wissen, dass Wahnfried von Ask Rondragabunds Schild beim Bardenfest tragen wird und vorhat, eine Drachentöterin in den Orden der Jagd aufzunehmen. Woltan soll ein Attentat auf Wahnfried verüben und den Schild an sich bringen. Ischtan soll im Anschluss mit dem Schild die Schwerter des Nordens bergen und dem Korsmal-Bund übergeben. Auf Woltans Befehl mischt sich ein zwergischer Trommler namens Bertosch unter die Feiernden, dessen Trommel mit Menschenhaut bespannt und mit dem Ritual Orvai Kurims Kriegstrommel belegt wurde. Dieses Goblinritual hat der Korsmal-Bund in vergangenen Teilen der Kampagne an sich gebracht. Das Ritual versetzt in dieser Variante alle Menschen, die den Trommelschlag hören, in einen Bluttausch. So sollen Wahnfried von Ask und im günstigsten Fall auch die Adelsmarschallin beseitigt werden, indem sich die anwesenden Bronnjaren

gegenseitig abschlachten. Im entstehenden Chaos soll auch der Schild gestohlen werden.

Zwar rechnet der Korsmal-Bund mit einer Vergeltungsaktion des westsewerischen Adels, seine Komture sehen dieser aber gelassen entgegen. Im besten Fall können die Kultisten sogar die Feste Grauzahn und die Goblinpauke für sich nutzen. Dies soll der Auftakt zu einer langen Siegesserie sein, in der sie von Notmark über Ouvenmas, Rodebrannt und Firunen nach Festum marschieren und das Neue Bornland ausrufen wollen. Doch sie unterschätzen die politischen Fähigkeiten Nadjeschas und das Engagement der Helden.

Leudara und Olko

In **Der Schwarze Forst** haben die Helden am Ende möglicherweise Leudara von Firunen auf ihre Seite gezogen und aus den Klauen des Korsmal-Bundes befreit. Sie hat erkannt, dass der Bund nicht an einem neuen und besseren Bornland interessiert ist, sondern nur an der eigenen Macht und daran, diese durch Gewalt zu erringen. Zwar kennt sie nicht alle Geheimnisse des Bundes, doch Leudara ist mittlerweile überzeugt davon, dass er die wahre Lehre Kors nicht achtet und sie in seinen Reihen daher keinen Platz hat. Du kannst Leudara während des Abenteuers flexibel einsetzen. Sie hält sich zu Beginn in Norburg auf, wird sich dem Grünen Zug anschließen und schließlich in Notmark kämpfen. Dabei kann sie die Helden jederzeit begleiten und die Kampfkraft der Gruppe erhöhen, oder sie bewegt sich eigenständig im Umfeld der Helden, ohne dass sie in jeder Situation beteiligt sein muss. Der Adept Olko Knaack ist derweil in der Gefangenschaft der Kultisten verblieben, die ihn immer weiter auf ihre Seite ziehen konnten. Beim nächsten Zusammentreffen mit den Helden wird er sich, nicht zuletzt aus Verbitterung und Enttäuschung, gegen sie stellen.

Optional: Steht Leudara noch immer an der Seite der Korsmal-Jünger, haben die Helden am Ende von **Der Schwarze Forst** den Adepten Olko aus deren Gefangenschaft befreit. In diesem Fall begleitet er die Helden nach Norburg, um der Adelsmarschallin von seiner Gefangenschaft und den Kultisten zu berichten. Du kannst ihn wie Leudara verwenden, als ständigen Begleiter mit nützlichen, magischen Fähigkeiten, oder als Verbündeten, der zu Rate gezogen werden kann.

Das Abenteuer geht grundsätzlich davon aus, dass es den Helden in **Der Schwarze Forst** gelungen ist, Leudara auf ihre Seite zu ziehen. Auf Situationen, die sich bei Olko als Begleiter unterscheiden würden, wird an den jeweiligen Stellen eingegangen.

Kriegsverbrecher

Im Winter 1020 BF kam es während der borbaradianischen Invasion zu einer Spaltung des bornischen Adels. Viele, vor allem ostsewerische Bronnjaren, schlossen sich Uriel von Notmark an. Als „Uriels Zug“ siegten sie in der *Schlacht von Ochs und Eiche* 1020 BF gegen ein Heer der Grafen von Ask und Ilmenstein und zogen plündernd und brandschatzend den Walsach hinab. Erst in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* 1021 BF konnten sie aufgehalten werden. Viele Rechnungen zwischen den Adelshäusern sind aus dieser Zeit offengeblieben, ganz zu schweigen vom Rachedurst der Landbewohner, die ebenfalls unter Uriels Zug zu leiden hatten.

AUFTAKT DES ABENTEUERS

»Aus dem Osten kam noch nie was Gutes, sag ich dir. Früher die Goblins, jetzt der Notmärker. Und die eisigen Wasser des verfluchten Nagrach. Der Herr Ingerimm hat das Eherne Schwert nicht umsonst geschmiedet, das beschützt uns sicher vor viel schlimmeren Feinden. Die untreue Birna aus Einweiler hat mir auch kein Glück gebracht – die kam auch von Osten.«
—Joost Krumbiegsen, Waffenknecht im westsewerischen Heer, kurz vor der Schlacht von Ochs und Eiche, 1020 BF

Die Anwerbung

Wird dieses Abenteuer nicht als Teil der Kampagne gespielt, reisen die Helden ohne besondere Mission Anfang Peraine nach Norburg. Das Aventurische Bardentreffen dürfte allein schon für viele Gruppen ein lohnendes Ziel darstellen. Es bietet sich auch an, die Helden von einem ihnen bekannten Gönner einladen zu lassen (z. B. einem der drei beschriebenen Auftraggeber), oder sie als Bedeckung für reisende Barden oder Besucher anzustellen. Wenn ein solcher Auftraggeber selbst eine Verbindung zur Adelsmarschallin herstellen kann, sei es durch ein politisches Anliegen oder durch Familienbande, umso besser. Darüber hinaus bietet Norburg mit der Halle des Lebens (Magierakademie) und der berühmten Statue der Weißen Ronda weitere Anknüpfungspunkte für reisende Helden. Der eigentliche Auftrag wird dann im Abschnitt **Spurensuche** auf Seite 19 erteilt.



Am Ende von **Der Schwarze Forst** gab es mehrere Hinweise für die Helden, denen sie in Norburg nachgehen können. Die Hexe Bisminka von Jassula wollte an der Halle des Lebens Nachforschungen über Kors Samen anstellen, und die Archive des bedeutenden Rondratempels von Norburg könnten Informationen über den Korsmal-Bund enthalten. Nicht zuletzt wird die Adelsmarschallin zum Bardentreffen in Norburg sein und einen Bericht aus erster Hand sicher zu schätzen wissen.

Schließlich könnten auch aus vorigen Teilen der Kampagne bekannte Auftraggeber, wie Jucho von Elkinen, Umerike Surjeloff oder Alwin K. Wippflügler, die Helden nach Norburg eingeladen haben. Mit ihnen können sie vergangene Ereignisse reflektieren, weitere Schritte planen und auch leichter Zutritt zu den anwesenden Honoratioren erhalten.

■ Jucho von Elkinen zu Widdernstoß-Blutfurten

Erscheinung: 45, Haare blond und lang mit grauen Strähnen, Grübchen am Kinn, einfaches Kettenhemd, darüber ein mittelprächtiger Mantel mit Elchfellbesatz, schartiger Zweihänder, kräftige Stimme

Hintergrund: Jucho ist ein prinzipientreuer Glückspilz mit jugendlichem Charme, tolerant und mit dem



Pathos hoher Ritterideale ausgestattet. Als bornischer Landesvogt reist er viel und gerät immer wieder in merkwürdige Situationen. Beim Bardentreffen zählt er zum Gefolge der Adelsmarschallin.



Werte: Handel 8 (14/13/15), Menschenkenntnis 10 (14/13/15), Willenskraft 4 (15/13/15), SK 2

Kontakt: Jucho hat auf der Norburg Quartier bezogen, ist während des Bardentreffens aber viel in der Stadt unterwegs. Er wird sich mit den Helden bei Vorführungen oder im Haus Wolfsruh treffen und beraten. Er eignet sich vor allem als Ansprechpartner für hochrangige und ehrenhafte Helden. Im Zusammenhang mit seiner abenteuerlichen Vergangenheit können auch Waldläufer, Leibeigene, Piraten, Halborks und andere Exoten Zugang zu ihm erhalten.

Umerike Surjeloff

Erscheinung: 54, zierlich; unaufdringliche, teure Kleidung; ausrasierter Scheitel, streng geflochtener schwarzer Zopf, grau meliert; etwas bleich, mit rätselhaft unbeweglicher Stirnpartie; stets höflich und sachlich



Hintergrund: Als stilles Oberhaupt des norbardenischen Handelshauses Surjeloff ist Umerike vor allem am Wohl der Norbarden und der Macht des bornischen Freibundes interessiert. Für beides stellt der Korsmal-Bund eine massive Bedrohung dar. Umerike nutzt das Bardentreffen, um sich mit einigen sewerischen Handelspartnern zu treffen, die zu dieser Zeit besonders zugänglich sind.

Werte: Handel 14 (16/14/14), Menschenkenntnis 10 (16/14/14), Willenskraft 8 (13/14/14), SK 2

Kontakt: Umerike sendet den Helden einen Burschen mit schriftlicher Einladung in das Norburger Kontor

der Surjeloffs. Hier empfängt sie sie in einem großzügig eingerichteten Büro, bewacht von ihren glatzköpfigen, muskelbepackten Leibwachen mit prächtigen Schnurrbärten. Sie eignet sich vor allem als Auftraggeberin für norbardenische Helden, Handwerker und Händler, hat aber auch einige Kontakte zur Unterwelt.

Alwin K. Wippflügler

Erscheinung: 80, weißes

Haar und Bart, hochwertige, klassisch geschnittene Magierrobe, stets mit stinkender Pfeife anzutreffen; dünne Stimme, redselig, sympathisch



Hintergrund: Der emeritierte Artefaktmagier liebt die schönen Künste und hat panische Angst vor Insekten. Er verpasst kein Bardentreffen in Norburg und bevorzugt die Vorstellungen im Hesindetempel.

Werte: Handel 6 (17/14/15), Menschenkenntnis 6 (17/14/15), Willenskraft 7 (14/14/15), SK 3

Kontakt: Wippflügler gehört zwar der Grauen und nicht, wie die Halle des Lebens, der Weißen Gilde an, doch ist er ein gern gesehener Gast. Er trifft sich mit den Helden dort oder im Hesindetempel, möglicherweise gemeinsam mit der Hexe Bisminka von Jassula. Als Auftraggeber eignet er sich vor allem für magisch begabte und gelehrte Helden.

Nadjescha von Leufurten als Auftraggeberin



Allen drei Auftraggebern ist gemein, dass sie die Helden zur Adelsmarschallin lotsen. Ihr sollen sie Bericht erstatten, über den Korsmal-Bund, die Drachenreiter, das Massaker von Hinterbruch, das blutige Ritual im Korsforst und den unterwanderten Rondratempel in Firunen. Wenn die Helden wollen, können sie auch vom Versuch der bornischen Hexen erzählen, Milzenis von seinem Fluch zu befreien. Zu diesem Treffen findest du alles Nötige im Abschnitt **Am Feuer der Adelsmarschallin** auf Seite 13. Nach dem Attentat wird sie die Helden erneut zu sich rufen, diesmal um sie anzuheuern, die Schuldigen zu finden.

Das Aventurische Bardentreffen

Norburg im Peraine 1039 BF. Im Zuge des Bardentreffens, das im Wechsel mit den Städten Bethana, Honingen und Zorgan alle vier Jahre Musiker und Sänger aus ganz Aventurien anzieht, gelangen auch die Helden in diese Stadt unweit des Sitzes derer von Ask. Vom 7.-12. Peraine ist die Stadt erfüllt von Reisenden aus dem ganzen Bornland und darüber hinaus. Während die Nivesen ihre Winterlager bei Norburg bereits verlassen haben, brechen viele Norbardensippen traditionell erst nach

dem Bardenfest zu ihren Handelsrouten auf. In diesem Abschnitt sollen die Helden Folgendes erreichen:

- Sie hören die Legende der Heiligen Rondragabund und das Liedchen von der Goblinpauke.
- Sie erfahren von der Wirkung von Kors Samen (vorzugsweise durch Leudara oder Olko).
- Sie berichten der Adelsmarschallin, was sie über den Korsmal-Bund wissen.

Norburg, Händlerstadt des Nordens

Die hohen, spitzen Giebel ihrer Holzhäuser sind mit geschnitzten Pflanzenornamenten, Rosetten und Ranken verziert, ergänzt um zwölfgöttliche und auch norbardische Symbole. Zusammen mit den häufig bunten Anstrichen der Fassaden und unterschiedlichen Schindeln der Dächer ergibt sich fast überall ein lebendiges und freundliches Straßenbild. An dieser Stelle werden zunächst die Stadt und einige Barden, die Bühnen und einige dargebotenen Stücke beschrieben, um den Besuch des Bardenfestes zu illustrieren. Im Anschluss werden mögliche Ereignisse sowie das Treffen mit der Adelsmarschallin dargestellt.

Einen **Stadtplan von Norburg** findest du im vorderen Umschlag dieses Buches.

Norburg

Einwohner: 3.000

Herrschaft: Freie Stadt unter Bürgermeisterin Natascha Petrilowska; Graf Tsadan von Norburg herrscht über das Umland

Tempel: Ifirn, Hesinde, Peraine, Praios, Rondra

Handel & Gewerbe: Fernhandel mit ganz Nordaventurien; Pelze, Häute, Pferdezucht

Gasthäuser: Hotel Am Markt (Q5/P5/S23), Haus Wolfsruh (Q4/P4/S30), Am Badehaus (Q3/P3/S20), Albin von Hollerow (Q3/P3/S16), Ogerfaust (Q1/P2/S10), Zum Karen (Q2/P2/S22), Schwamm und Seife (Q2/P2/S26)

Militär: 100 Stadtgardisten

Besonderheiten: alte Theaterritter-Feste Norburg, Statue der Weißen Rondra, Halle des Lebens (Magierakademie, weiß, Heilzauberer), Pferdezucht (Norburger Riesen), zahlreiche Gongs, deren Klang die Tageszeiten, Feiertage und andere Ereignisse verkünden, was aber meist nur Einheimische richtig zuordnen können; strenge Feuerschutzregelungen, da Norburg größtenteils aus Holzbauten besteht

Stimmung: Das geschäftige Treiben in der Stadt verstärkt sich dieses Jahr Anfang Peraine zusätzlich, gemischt mit einer für Sewerien ungewohnten Heiterkeit. Die Bürger lieben das Bardentreffen, gerade weil sie es ansonsten lieber ruhig und bescheiden mögen.



Wissen über Norburg und Sewerien

Probe auf Geographie (Bornland) +1 oder Rechtskunde (Bornland) +1

1 QS – Norburg ist die größte Stadt Sewerians, gefolgt von Ouvenmas, Notmark und Rodebrannt. Es gilt als letzte Stadt vor den Weiten des Nordens und als bedeutendes Handelszentrum. Stets sind auch Norbarden, Nivesen und Händler aus dem Norden anzutreffen, bisweilen sogar Elfen.

2 QS – Norburg ist eine Freie Stadt, Rodebrannt die Hauptstadt Sewerians. Der Sitz der Familie von Ask liegt einige Meilen außerhalb der Stadt. Die Norburger werfen ihren Unrat auf die Straße, wo er festgestampft wird und winters einfriert. Dass nur der Frühjahrsregen ihn zu den Stadttoren hinausspült, führte zu der Redewendung „stinken wie ein Norburger im Efferd“.

3 QS – Die wichtigsten Straßen sind die *Bornstraße* bis Rodebrannt, die *Landstraße* nach Notmark zweigt bei Torsin ab. Wer sich hier „nach Art des Landes“ frisieren lässt, erhält einen norbardischen Haarschnitt, also eine Glatze.

Probe auf Geschichtswissen (Bornland) +1 oder Sagen & Legenden (Bornland) +0

1 QS – Die Ordensfeste Norburg wurde 298 BF von den Theaterrittern errichtet. Mehrere große Brände haben die größtenteils hölzerne Siedlung in der Vergangenheit heimgesucht. Der Ifirn-Tempel war bis vor einigen Jahren ein Tempel Firuns, wurde aber nach dem Erscheinen der heiligen Eisrose von Jarlak umgewidmet.

2 QS – Der größte Stadtbrand im Jahre 468 BF ist als *Praios' Rache* bekannt. Herausragende Gongs sind der klagende, geschwärzte Rabengong (Boron), der Hlúthargong (Rondra) und der große silberne Bärengong (Firun), der alljährlich den Tag der Jagd eröffnet und alle Gläser in der Stadt zerspringen lassen soll.

3 QS – Ursprünglich wurde Norburg um 25 v.BF von Norbarden und Nivesen unter dem Namen Starpnika, die Stadt aus Holz, gegründet. Seit 755 BF ist es eine Freie Stadt. Die Jarlaksfeste, etwa eine Tagesreise entfernt, wird gelegentlich von Abenteurern aufgesucht, die dort Schätze der Theaterritter vermuten. Auch Graf Wahnfried, Herr über Jarlak, soll gelegentlich in die Geheimgänge hinabsteigen.

Ein kurzer Rundgang durch die Stadt

Aus dem Bornland kommend erreicht man Norburg durch das südöstlich gelegene **Festumer Tor (01)**. Von hier führt eine der beiden befestigten Straßen zum **Stadttor im Westen (02)**. Die andere führt vom Marktplatz nach Norden, an der Norburg vorbei zum **Nordwalser Tor (03)**. Alle anderen Straßen und Gassen bestehen aus festgestampftem Lehm und sind in dieser Jahreszeit relativ sauber, weich und morastig.

Direkt hinter dem Festumer Tor liegt das Öffentliche **Badehaus (04)** sowie das solide **Gasthaus ‚Am Badehaus‘ (G01)**. Die Straße führt zum großen und gepflasterten Marktplatz, wo neben den Ständen der Händler derzeit auch zwei Bühnen aufgestellt wurden. Angrenzend stehen die Kontore mehrerer bornischer Handeshäuser sowie das luxuriöse **Hotel ‚Am Markt‘ (G02)** und das **Haus Wolfsruh (G05)**, das für seine Küche gerühmt wird. Südlich vom Markt sind die Gassen enger und die Bewohner ärmer, hier liegen die üble, vor allem von Söldnern besuchte **Kneipe ‚Ogerfaust‘ (G03)** und die billige **Herberge ‚Schwamm und Seife‘ (G04)**.

Folgt man der breit ausgebauten Straße nach Norden, erreicht man hinter der **Nordlandbank (07)** und dem **Kontor Surjeloff (06)** die ansässige Magierakademie der

Weißer Gilde, die **Halle des Lebens (08)**, berühmt für magische und profane Heilkunst. Ein Stück weiter liegt der trutzige **Rondratempel (T01)**, auf dessen Tempelvorplatz die **Weißer Ronda (09)** steht, eine vier Schritt hohe Statue der Göttin als entschlossene menschliche Kämpferin aus weißem Marmor.

Weiter im Osten sind der **Ifirntempel (T03)** und der **Perainetempel (T04)** zu finden. Am Ifirntempel steht auch das **Stadthaus derer von Ilmenstein (12)**.

Im **Hesindetempel (T02)**, einem sechseckigen Kuppelbau mit polierten Außenwänden aus Koschbasalt zu Füßen der Norburg, wird die Allweise mit starkem norbardischen Einfluss verehrt. Hier liegt auch das **Haus der Marbiden (10)**, eines Ordens der Boronkirche, der sich um die Todgeweihten kümmert.

Die **Norburg (11)**, die mehrmals umgebaute Festung des Theaterordens, dient sowohl dem Rat der Stadtoberen als Sitz als auch dem Grafen als Residenz. Etwas entfernt vom Nordwalser Tor schließlich liegt die **Schänke ‚Albin von Hollerow‘ (G06)**, außerhalb der Stadt das **Gasthaus ‚Zum Karen‘ (G07)**.

Im Nordwesten der Stadt befindet sich eine Ansammlung von **Brandruinen**, die nach dem letzten großen Stadtbrand 971 BF nicht wiedererrichtet wurden und derzeit den Ärmsten der Stadt als Behausung dienen.

Barden und Musikanten

Alle vier Jahre nehmen die Barden des Bornlandes, aber auch Spielleute und Sangeskünstler aus ganz Aventurien, den weiten Weg auf sich, um am Bardentreffen teilzunehmen.

Balladen und Volkslieder, Vagantenlyrik, Minne- und Bänkelsang sind in diesen Tagen auf den Bühnen und in den Gasthäusern Norburgs zu hören.

Die zahlreichen bornischen Barden erfreuen ihr Publikum mit volkstümlichen Weisen, in weichen Tonarten schwermütig und getragen, aber ebenso mit lustigen Melodien und anzüglichen Texten. Das Bardentreffen ist zudem der einzige Anlass für bornische Schausteller, so weit nach Norden zu reisen. In der Freien Stadt spielen sie Schwänke und Possen vom schlauen Bäuerlein, das den tumben Bronnjaren an der Nase herumführt.

Neben einigen Künstlern aus dem Horasreich sind auch Musiker aus anderen fernen Landen vertreten: Aus dem Mittelreich sind mehrere Barden

der höfischen Sangeskunst nach Aldifreid, dem Garethher Meistersänger, nach Norburg gekommen und begeistern Adlige, Händler und einfache Leute gleichermaßen. Zwei Troveras der Bardenschule Torbenia aus Almada singen ihre spöttischen Lieder nicht nur über die Barden der Aldifreid-Schule, sondern auch über die horasischen Musiker und die Obrigkeit. Selbst einige thorswalsche Skalden und nivesische Sänger sind zu sehen.

Hier einige Beispiele:

■ **Der Rollende Donner** ist eine aventurienweit bekannte Gruppe, die nur aus Trommlern besteht. Die neun Mitglieder treten kahlgeschoren, eingeölt und nur in Lendentücher gekleidet auf. Sie bringen eine ganz besondere Exotik nach Norburg, bestehen sie doch aus drei Zwergen, zwei Weidenern, zwei Tulamiden, einem Halbelfen und einem Waldmenschen. Sie treten jeden Abend auf dem Marktplatz auf.

■ **Hannik von Hundehufen** (61, etwas aufgedunsen, charmant, patriotisch, liebt das Bornland, hasst Politik, braucht eine Mission; Sagen & Legenden 12 (13/13/14), Willenskraft 10 (13/14/15), SK 2), Komponist der Ode an die Heimat, hat einen exklusiven Vertrag mit dem Hotel *Am Markt* abgeschlossen und tritt dort zweimal am Tag auf. Er steht in losem Kontakt mit dem Korsmal-Bund.

■ **Filyina Calleano** (54, scheinbar alterslos, grazil, weißhaarig, eisäugig, liebt ihre Musik, hasst soziale Interaktion, braucht neue Saiten aus dem Schweif eines Einhorns; Musizieren 14 (15/15/12), Singen 11 (13/15/12), Willenskraft 6 (13/13/15), SK 3), eine halbelfische Zauberscharfnerin, spielt einige Male im Rittersaal der Norburg und im Hesindetempel.

■ **Milljane von Flöten** (26, blond, dünn, leichter Überbiss, liebt Pfeifenrauch, hasst Regeln, braucht Geld; Musizieren 11 (13/14/13), Singen 11 (13/13/13), Willenskraft 4 (12/13/13), SK 2) weiß mit derben wie melancholischen Liedern zu begeistern. Sie tingelt durch fast alle Gasthäuser Norburgs und ist Vergnügungen gegenüber aufgeschlossen.

■ **Ullick Jessoff aus Blütenfeld** (48, hochgewachsen, gutaussehend, laut, liebt Bootsfahrten, hasst Einsamkeit, braucht echte Freunde; Musizieren 13 (15/13/13), Singen 10 (12/15/13), Willenskraft 4 (13/13/15), SK 2) ist ein Meister der Klamfa und spielt selbst im *Schwamm und Seife*. Als Besucher ist er auch im Hesindetempel anzutreffen.

■ **Esquiro Tyrael ya Trequona** (35, Magie- und Musiktheoretiker aus Methumis, jugendliche Erscheinung, liebt Dispute, hasst die wilde Natur, braucht mehr Kontakte zu Elfen; Magiekunde 12 (15/15/14), Musizieren 10 (13/13/12), Singen 8 (15/13/12), Willenskraft 8 (13/14/13), SK 3) ist mit einem kleinen Ensemble ange-reist und trägt seinen beeindruckenden, aber quälend langen, elfisch inspirierten Antaraleon-Zyklus mehrmals im Hesindetempel vor.

■ **Reijkad Stellmacher** (44, dicklich, schmale Nase, knallrote Weste, Monokel; liebt Chorgesang, hasst Streit, braucht musikalische Unterstützung für seinen Goblin-Chor in Festum; Musizieren 12 (14/14/14), Singen 12 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/14/14), SK 2) unterhält mit geschickt



arrangierten Liedern, die er den Anwesenden schnell beizubringen versteht.



Sein Chor wird im 6. Teil der Kampagne eine wichtige Rolle spielen.

Die Sippenmitglieder der norbardischen *Garkinens* reisen als Artisten, Sänger und Schausteller durchs Land. Tagsüber sind sie gemeinsam auf dem Marktplatz, gegen Abend verteilen sie sich auf die Gasthäuser.

Erlinde Lutisana von Weihenfels zu Hohentann und Sichelstein (37, stattliche Erscheinung, dicker Zopf, strenger Blick; liebt Käse, hasst Söldner, braucht Abenteuer; Musizieren 16 (16/16/14), Singen 15 (13/16/14), Willenskraft 10 (14/14/16), SK 2) sticht besonders aus einer Gruppe von Minnerittern aus Weiden und ihrem Gefolge hervor. Die Meisterin der Hohen Minne tritt bevorzugt im Schatten der Weißen Ronda auf, ist aber auch im Rittersaal der Norburg zu hören.

Bühnen

Abends wird es auch im Peraine noch recht kühl in Norburg, sodass sich die Darbietungen in die Gasthäuser verlagern, zumal offenes Feuer in der Stadt streng verboten ist. Zur besseren Orientierung sind hier die bespielten Bühnen kurz versammelt.

Der **Marktplatz** von Norburg ist während des Bardentreffens rund um die Uhr mit Menschen gefüllt. Hier sind zwei städtische Bühnen aufgebaut, und auch zwischen den Auftritten finden sich Grüppchen von aufspielenden Musikanten neben den Gauklern, Jahrmarktszauberern und Händlern, die Spezereien wie Fettkrapfen, Pilzspießchen und Soleier feilbieten.

Im **Hotel „Am Markt“ (G02)** tritt exklusiv Hannik von Hundehufen auf, was zu dem erhofften Andrang führt. Ischtan von Quelldunkel, Woltan von Ilmenstein und auch Jucho von Elkinen sind hier hin und wieder anzutreffen. Im **Haus Wolfsruh (G05)** sind ein Großteil der horasischen Barden und die Söldner der Goldenen Legion abgestiegen. Im Hof wurde eine kleine Bühne errichtet, zu der die einfache Bevölkerung nicht vorgelassen wird. Hier sind viele Kaufleute zu Gast, darunter auch Umerike Surjeloff und **Vito Siveling**, genannt „der Schänkenkönig“ (52, hiesiger Vertreter des Freibunds, trinkfest, verschlagen; Handel 12 (14/15/15), Willenskraft 11 (14/15/15), SK 3).

Konzerte im **Hesindetempel (T02)** finden nicht durchgängig statt, aber in der Regel mit großem Publikum. Die Gebildeten und jene, die sich dafür halten, sind dann anwesend, darunter auch Bisminka von Jassula und Alwin K. Wippflügler.

Die Darbietungen im Rittersaal der **Norburg (11)** sind den Stadtoberen, dem Adel und deren jeweiligen Gästen vorbehalten.

Die Besucher der **Kneipe „Ogerfaust“ (G03)** sind derweil vor allem an derben Liedern und freizügigen Darbietungen interessiert.

Die anderen **Gasthäuser der Stadt** bieten den Barden und Musikanten ebenfalls Gelegenheiten für Auftritte, und so sind auch die Gasthäuser **Am Badehaus**, **Albin von Holerow** sowie **Schwamm und Seife** abends gut gefüllt.

Lieder

Einige der Lieder kannst du benutzen, um den Helden zusätzliche Hintergründe zu vermitteln. Andere greifen Themen und Motive des Bornlands und der Kampagne auf, dienen aber vor allem der Untermalung des Bardentreffens. Die ersten drei sollten die Helden zumindest zur Kenntnis nehmen.

Ende der Welt ist ein Spottlied auf Notmark. Der Refrain »So zieh ich durchs Land, ganz wie's mir gefällt, doch ich bleib fern von Notmark, dem Ende der Welt« entwickelt sich schnell zum Gassenhauer.

eine heroische **Ballade über Rondragabund von Riedemer**, die in Lumpen gehüllt mit einem Karren und ihrem norbardischen Diener Festum verlässt und durchs Land irrt, verfolgt von den Häschern der Prierkaiser (siehe hierzu die Legende auf Seite 11)

Kriegslieder über die Schlachten der Theateritter gegen die Goblins erklingen allorts. Beliebt sind die lauten und gruseligen Passagen über die Goblinpauke, die Schlachten entscheidet, und deren dunkler Magie die Ritter dennoch zu trotzen vermochten. Der Legende nach wurde sie von der Goblinkönigin Kunga Suula geschaffen und mit Menschenhaut bespannt. Die Version, nach der die Theateritter sie mit Goblinhaut bespannten, erzählt man nur hinter vorgehaltener Hand (siehe auch Seite 12 und 58).

Traurige **Weisen vom Bürgerkrieg**, in dem sich Bruder und Schwester in der Schlacht gegenüberstanden und viel Leid über Land, Familien und Bevölkerung gekommen war. Mit Rondras Hilfe wurde Uriel von Notmark besiegt, doch aller Heldenmut beruht auf Verlust und Unglück.

Das **Lied von den Silberschwänen** Aidari, Lidari, Nidari und Yidari besingt die Kinder Ifirns und ihre Tugenden. Manche Barden singen auch eine fünfte Strophe, die beschreibt, wie Kor Ifirn gewaltsam nahm, das Kind sich aus Neid und Hass dem Namenlosen zuwandte und zur „Kalten Braut“ wurde.

Lustige Weisen künden vom tapferen Ritter Rondramir von Jekdisit, etwa wie er einst das Haus einer holden Maid versehentlich mit ihrem Hexenbesen fegte, der just mit ihm abhob und mit ihm eine Hexennacht besuchte.

Heldenballaden über die Geflügelten besingen die legendäre Schwere Reiterei des Bornlandes, die in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden einen großen Sieg errang. Sie tragen Rüstungen mit Flügeln daran, die magische Kräfte entfalten, wenn alle 99 Geflügelten zusammen reiten. Ihre drei Anführer, die Gebietiger, stammen traditionell aus den Familien von Ask (Drachenflügel), von Ilmenstein (Adlerflügel) und von Notmark (Schwanenflügel). Da das Notmärker Flügelpaar aber von Dämonen zerstört wurde, mischt sich auch in dieses Lied die typisch bornische Schwermut.

Klassische Trinklieder: Es säuft der Adel, was er kann, O Schnappes, du mein einz'ger Freund



Die Legende von der Heiligen Rondragabund

»Als drauf die Praioten Anno 337 durch Verrat am Drachenspalte siegreich gewesen und den Anshag vom Glodenhof mit seinen Mannen und Weibern niedergestreckt, schwante den Rückgebliebenen ihr Untergang. So auch Rondragabund von Riedemer, welche dunnemals kommandierend zu Festum und item von der ganzen lebend Ordenei im höchsten Range war. Doch weil Anshag nur mit jenen in die Schlacht gezogen, welche ihm mit Haut und Haaren treu ergeben, ward Rondragabund als letzte Gute unter schimpflich Feigen und Verrätern, welche Festum wegzuschachern sich bereits die Hände rieben.

»Weh, das Kleinod in der Löwin Tempel fest«, rief Rondragabund, »dies wird das Sonnenpack nun aufzubringen suchen, alldieweil es unser Städtchen schlimm zuschanden prügelt. Denn jene viermal hundert Schwerter, welche Rondra selbst beseelte, dass zu Leufurt wir einst siegten, sind der größte aller Schätze. Gar vortrefflich scharf und wohlgeformt und beseelt von Rondras Willen, dass auch ein kleines Heer sie siegreich machen können. Wohlan, es ist mein Schicksal, sie in Sicherheit zu frachten.«

Doch umgeben von Falschheit ward guter Rat so teuer, dass sich Rondragabund an einen Händler wenden musst, einen strammen Nurbard von Geblüt; weil dieser kannt noch Ehre, und er wusste auch um alle Schliche, die für ein heimlich Unterfangen nötig waren. Also luden sie der Löwin Schwerter auf des Mannes Wagen, um nächstens dann, gar schnurrbärtig verlarvt, sich aus der Stadt und übers Land zu stehlen.

Dero Gefahren gab es mannigfach an dem Wegesrand. [...] In den Höhn bei Drauhag offenbarte dann die Göttin gnädig sich Rondragabunden. Als Waldeslöwin wunderbar, die lehrte ihre Brut das Jagen, wies Rondra sie im Traume auf den roten Bergesgrund, und Rondragabund verstand. So barg die besten Klingen Aventuriens sie in der Höhen Tiefe; und war ihr Wappenschild, auf dem sie sich den Weg dann gar verworren eingeschnitzt; und niemand weiß bis heute von dem Orte, wo die Schwerter des Nordens nun ihrer Bestimmung harren.«

—aus *Theaterritterlicher Sagenschatz: Zeugnisse Bornischen Heldentums*, kirchlich autorisierte Fassung mit einem Vorwort des Sennenmeisters«, neuzeitlich

Das Liedchen von der Goblinpauke

Die Kunga schlägt die Pauke,
dass sich der Goblin traut,
sein' Spieß und Schrei zu heben.
Es dröhnt die Pauke laut.

Die Kunga schlägt die Pauke
auf's magisch laute Fell.
Sie wird die Schlacht entscheiden,
sie hämmert wild und schnell.

Die Kunga schlägt die Pauke
ihr Ton ist satt und voll.
Sie reizt die Elemente,
der Goblin kämpft wie toll.

❖ **Anzügliche Werke:** Levthans Weibchen, Ich kannte einen Jüngling in Hamkeln

❖ **Weitere Beiträge** können sich mit den **Taten der Helden** beschäftigen: Ereignisse um das Erwachen des Landes, die traurige Geschichte der Goblins Jääni und Bruutsch, der Drachenkampf von Pilkamm, das Blutbad von Hinterbruch, die (gegebenenfalls neu erwachte) Zerstörungswut des Riesen Milzenis oder der Verrat im Firunener Rondratempel. Auch Legenden um die Biestinger des Überwals oder den Flusspiraten Mjesko Einhand kannst du hier vorwegnehmen.

Gerüchte

Neben Liedern und Gaukelspiel werden auch allerlei Neuigkeiten und Gerüchte ausgetauscht, die du nach Belieben einstreuen kannst.

Norburg

»Wahnfried von Ask hat den Schild der Heiligen Rondragabund von Riedemer gefunden (+). Norbarden hatten ihn versteckt gehalten (-). Bald wird er auch die Schwerter des Nordens finden, der Schild wird ihm den Weg weisen.« (+/-, es wird nicht Wahnfried sein)

»Das Feuerverbot in Norburg ist streng. Einem reisenden Magier wurde nach einem Feuerzauber die rechte Hand abgeschlagen, noch bevor der Gildenobere aus Festum eingetroffen war.« (+)

»Nidaria Schwanenflug ist von Ifirn gesegnet. Sie entfloh aus Gloranas Gewalt und weihte neue Tempel der sanften Wintergöttin in Norburg und Bjaldorn. Unermüdlich kämpft sie gegen das Böse.« (+)

»Die Theaterritter haben sich damals in Norburg nivesischen Wolfskulten zugewandt, daher stammen die Legenden über den Wolf von Norburg. Die Seelen dieser Kultisten gehen noch heute auf der Burg um.« (+/-)

Korsmal-Bund

Spielst du das Abenteuer nicht als Teil der Kampagne, werden diese Gerüchte vor allem nach dem Attentat relevant. Vorher sind sie nur Gemunkel über einen seltsamen Kriegerbund, der seit einiger Zeit im Bornland aktiv ist.

»Sie haben Macht über Tiere und Drachen, deswegen gibt es so viele Zwischenfälle mit Wölfen und Ranzen in letzter Zeit.« (+/-, der Kult ist mit Perldrachen verbündet)

»Das sind die wahren Diener Kors, der sich schon vor langer Zeit mit Dämonen verbündet hat. Rondra helfe uns!« (-)

»Seine Truppen sammeln sich in der Stadt der Toten (-) / in Ouvenmas (-) / in Notmark (+) / in Firunen.« (-)



Sollte im Abenteuer **Der Schwarze Forst** Milzenis' Fluch gebrochen worden sein: »Die haben den Riesen Milzenis befreit, damit er unsere Städte und Dörfer in Schutt und Asche legt.« (-)

Sewerien und Notmark

»Das Land ist wild, doch die Bronnjaren sind mächtig. Jenseits von Sewerien gibt es nur Berge, ewiges Eis und Ungeheuer.« (+/-)

»Richtung Osten wird es immer schlimmer, bis nach Notmark. Graf Alderich ist auch nicht besser als sein Vater, der Dämonenbündler Uriel. So nah am verfluchten Ehernen Schwert kann es nichts Gutes geben!« (-).

Erwachen

»Auf der Reise wurden wir von Wölfen / Ranzen / einem Elch attackiert! Mitten auf der Straße, sowas habe ich noch nicht erlebt.« (+)

»Am Zusammenfluss von Linkem Born und Rechtem Born ist ein Liebespaar ertrunken. Wer sie dort in der Nacht erblickt, dessen Liebste(r) ist des Todes.« (-)

»In Dotzen hat die Bäckerin drei Schweine abgestochen. Und danach sich selbst.« (+)

Notwendige Ereignisse

Die folgenden Szenen sollten während des Bardentreffens stattfinden. Durch sie erhalten die Helden Informationen, die ihnen später bei der Spurensuche helfen.

Schnapsleiche

Publikumsliebling Ullick Jessoff wird ohnmächtig aufgefunden, er kann sich an die vergangenen sechs Stunden nicht erinnern. Zeugen sind nicht zu finden, doch Ullick hat einen Weinschlauch bei sich, der nicht ihm gehört. Die Reste aus diesem Schlauch können in der Halle des Lebens analysiert werden (siehe nächstes Ereignis).



Helden, die bereits Kors Samen kennen, können die Flüssigkeiten mit *Alchimie* (profane *Alchimie*) als eben jene Substanz, vermischt mit Met, identifizieren.

Giftmischer

Entweder aufgrund der Ereignisse der Kampagne oder aufgrund des Fundes bei Ullick wenden sich die Helden an die Halle des Lebens und wollen mehr über die seltsame Flüssigkeit (Kors Samen) erfahren.

 *Magistra Bisminka von Jassula* (73, untersetzt, feuerrote Strähne; *Alchimie* 7 (14/16/12), *Magiekunde* 14 (16/16/15), *Willenskraft* 8 (15/15/17), SK 3), eine angesehene Schlangenhexe, nimmt sich der Sache an und ist den Helden eventuell schon aus **Der Schwarze Forst** bekannt. Die magische Analyse ergibt nichts, die alchemistische jedoch, dass es sich um ein starkes Betäubungsmittel handelt (Stufe 4, Art: Einnahmegift, alchimistisch, Widerstand: Seelenkraft, Wirkung: 3 Stufen *Betäubung* / 2 Stufen *Betäubung*, Beginn: 5 KR, Dauer: 6 h / 3 h). Kombiniert mit sympathetischen Zutaten wie Blut eines Raubtieres, Stahlspänen und Asche eines Kirschbaumes, dient es offenbar der Einstimmung auf korgefällige oder andere auf Kampf bezogene Rituale (Proben auf *Willenskraft* dies abzuwenden, zusätzlich -3).

Sowohl Leudara als auch Olko mussten in der Vergangenheit von Kors Samen trinken und berichten den Helden von einer seltsamen Leere, die sich im Zuge der folgenden Rituale mit Aggressivität, Blutdurst und Freude am eigenen Schmerz füllte. Bis heute verspüren sie gelegentlich die Folgen des Trunks – als würde etwas nach ihrem Willen greifen. Es ist aber nicht sicher, ob die hier

beschriebene Rezeptur die einzig mögliche ist, und welche Folgen eine liturgische Aufladung von Kors Samen haben könnte.

Die Jantareffs



Die Angehörigen dieser Norbarden-Sippe treten zu einem späteren Zeitpunkt im Abenteuer auf. Helden, die mit ihnen aus vorherigen Abenteuern der Theateritter-Kampagne bereits bekannt sind, können sie schon während des Bardenfestes treffen und mit ihnen plaudern und trinken.

Weitere Zwischenfälle

An dieser Stelle werden einige kleine Episoden vorgestellt, um das Bardentreffen noch lebendiger zu machen.

Totschläger



Bei großen Festen kommt es häufig zu Streitereien zwischen Angetrunkenen. Die meisten sind harmlose Raufereien, doch einige Zusammenstöße enden blutig. Die Betroffenen berichten von einem seltsamen blutroten Schleier vor ihren Augen und von Alpträumen voller Wut und Gewalt.

Langfinger

Beim Bardentreffen sind die Diebe der Stadt besonders fleißig. Beteiligen sich die Helden daran, einen ertappten Dieb zu fangen, kannst du eine kleine Verfolgungsjagd inszenieren (siehe **Regelwerk** Seite 396, GS 8, Vorsprung zwischen 5 und 15 Schritt), welche die Helden zu den Brandruinen oder zur Kneipe Ogerfaust führt. So können sie bereits eine Ahnung von den zwielichtigen Gegenden der Stadt bekommen (Probe auf *Gassenwissen* (*Ortseinschätzung*) +1). Eingeholte Diebe ergeben sich und können der Stadtgarde übergeben werden.

Faulpelze

Die Perainegeweihte  *Tanile Walroder* (22, blond, streng, aber für Scherze empfänglich; liebt Pflanzenkunde, hasst Alkohol, braucht Ruhe; Heilkunde Gift 8 (13/13/13), Heilkunde Wunden 13 (13/13/13), SK 2) zieht durch die Stadt und ermahnt die Feiernden, das mehrere Tage dauernde Bardentreffen sei unverdientes Vergnügen und halte die Menschen von der Arbeit ab. Sie agiert freundlich, aber bestimmt und empfängt Reuige mit offenen Armen.

Am Feuer der Adelsmarschallin



Die Helden werden am zweiten Abend des Bardentreffens, gegebenenfalls vermittelt durch einen der Auftraggeber, von der Adelsmarschallin auf die Norburg eingeladen, um von ihren bisherigen Erlebnissen mit dem Korsmal-Bund zu berichten.

 *Nadjescha von Leufurten* (siehe Seite 27) hört den Helden aufmerksam zu, stellt einige Fragen und dankt ihnen für ihren Mut und Einsatz gegen diesen unheimlichen Feind. Sie belohnt die Helden mit je einem Bärenfellmantel. Nichtadlige Helden erhalten gleichzeitig das Recht verliehen, einen solchen Bärenfellmantel

zu tragen. Zudem erhält jeder Held einen hervorragend gearbeiteten Dolch (+1 TP).

Mitten in das Beisammensein platzt **Graf Wahnfried** von Ask (62, weithin bekannter Krieger und Liebhaber, großspurig, tiefgründig, Willenskraft 13 (16/15/16), SK 3). Er begrüßt die Helden höflich und charmant, ignoriert aber die laufende Unterhaltung und wendet sich direkt an die Adelsmarschallin. Unter müheloser Einhaltung der Etikette plaudert er unbefangen über seine jüngsten Taten und lädt die Helden schließlich zur morgigen Zeremonie des Ordens der Jagd ein. Die folgenden Informationen sollen im Laufe der Unterhaltung deutlich werden:

- Der Orden der Jagd versammelt tapfere Kämpfer gegen Drachen und Ungeheuer. Wahnfried ist Ordensgründer und Großmeister. Morgen soll auf dem Marktplatz ein neues Mitglied feierlich in seine Reihen aufgenommen werden.

• Wahnfrieds Plan, Rondragabunds Schild an den Korsmal-Bund zu übergeben, soll den Helden hier verborgen bleiben. Gib ihnen also möglichst keinen Anlass zum Misstrauen, sondern beeindrucke sie mit Informationen über die verdienstvolle Vergangenheit Wahnfrieds und des ruhmreichen Ordens der Jagd.

- Wahnfried hat in den letzten Jahren vermehrt die Rechtmäßigkeit der Freien Städte im Bornland angezweifelt und sich so den Unwillen der Stadtoberen zugezogen. Dennoch will er die Zeremonie in Norburg und nicht im kleinen Ask abhalten – ein großes Publikum ist ihm wichtig.

- Vor Kurzem hat Wahnfried in der Jarlaksfeste einen Wappenschild geborgen, der das Wappen derer von Riedemer zeigt. Er vermutet, dass der Schild der Rondraheiligen Rondragabund von Riedemer persönlich gehörte.

- Dieser Schild könnte helfen, die sagenumwobenen Schwerter des Nordens zu finden, die Waffen der Theaterritter, die in der Schlacht von Kungutzka von Rondra persönlich geweiht wurden. Dies soll Wahnfrieds nächste Großtat werden.

- Der Schild trägt einige rätselhafte Scharten, auf die sich bisher niemand einen Reim machen konnte. Eine Analyse in der Halle des Lebens förderte nichts zutage – dem Schild wohnt keine Magie inne.

- Die Helden können gegebenenfalls vom Rondrakamm aus Milzenis' Höhle berichten, den sie in **Der Schwarze Forst** gesehen oder sogar geborgen haben.



Ein anderer Zugang

Im Einzelabenteuer kannst du die hier zu erlangenden Informationen zu einem späteren Zeitpunkt einfließen lassen. So könnte ein Held aus bornischem Adel der Adelsmarschallin seine Aufwartung machen, oder du nutzt einen der drei beschriebenen Auftraggeber, der die Helden als seine Gäste zu einem Treffen mit Nadjescha einlädt. Vordergründig geht es dann um langweilige Landesverwaltung (Jucho von Elkinen), die Analyse eines nichtmagischen, silbernen Plattenhandschuhs (Alwin K. Wippflügler) oder um die Details eines Handelsabschlusses (Umerike Surjeloff). Einige der oben erwähnten Informationen können den Helden auch durch Gerüchte auf dem Bardentreffen zugetragen werden.

Das Attentat

Das folgende Ereignis setzt die Handlung dieses Abenteuers in Gang: Am dritten Tag des Bardentreffens (9. Peraine) findet auf dem Vorplatz des Rondratempels, im Schatten der Weißen Rondra, eine Zeremonie des Ordens der Jagd zu Ask statt. Darin wird die Drachenkämpferin **Gudanja Tippsjen** (26, blond, athletisch, gackern-des Lachen) aus Birkholt von Ordensmeister Wahnfried von Ask als neues Mitglied aufgenommen.

Der Korsmal-Bund verübt einen folgenreichen Anschlag, der Wahnfried von Ask gilt und Erfolg haben

wird: Woltan von Ilmenstein (siehe Seite 21) hat einen seiner Söldner aus der Ilmengarde, den Zwerg Bertosch, beauftragt, das Attentat durchzuführen. Er soll eine mit Menschenhaut bezogene und mit dem Ritual ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL belegte Trommel während der Zeremonie schlagen und anschließend Rondragabunds Schild stehlen. Das Ritual versetzt die anwesenden Menschen, insbesondere die Mitglieder des Ordens, aber auch viele weitere Gäste und Zuschauer, in einen Bluttausch. Die Helden befinden sich jedoch außerhalb

der Reichweite des Zaubers und können in das Geschehen eingreifen.

Mit dem Schild will sich anschließend Ischtan von Quelledunkel in die Drauhager Höhen aufmachen, um für den Korsmal-Bund die Schwerter des Nordens zu bergen.

Für die weitere Handlung sind die folgenden Aspekte von Bedeutung:

- Die Helden erleben den Anschlag des Korsmal-Bundes und retten die Adelsmarschallin.
- Die Helden retten optional auch Gudanja und weitere Personen. Mehrere Großjäger des Ordens der Jagd lassen jedoch ihr Leben.
- Wahnfried von Ask stirbt, die legendären Drachenflügel der Asker werden zerstört.
- Die Helden spüren den Attentäter Bertosch auf und erfahren, dass er durch Woltan von Ilmenstein und Ischtan von Quelledunkel beauftragt wurde.
- Sie erfahren, dass Wahnfried von Ask sich mit dem Korsmal-Bund verbündet hatte, aber von diesem hintergangen wurde.
- Sie haben die Möglichkeit, Rondragabunds Schild in Sicherheit zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Soeben hat der Rondrageweihte seine Ansprache beendet, als Graf Wahnfried von Ask vortritt. Er trägt den Holzschild der Heiligen Rondragabund, und in seiner versilberten Plattenrüstung mit dem legendären Drachenflügelpaar auf dem Rücken umgibt den gereiften Helden eine Aura von Macht und Abenteuer. Die umstehenden Frauen fächeln sich frische Luft zu, die Männer ächzen leise.

Wahnfried stellt den Wappenschild derer von Riedemer feierlich an den Sockel der Weißen Ronda, dann ruft er die neue Jagdritterin auf. Immer wieder vom Raunen der Menge unterbrochen, zählt er ihre Heldentaten auf, sieben an der Zahl, gekrönt von der Tötung eines echten Drachen. Die Kriegerin senkt das Haupt, als die Zeremonie zu ihrem Höhepunkt kommt.

„Gudanja Tippsjen“, verkündet Wahnfried feierlich, „Eure Ehre und Euer Heldenmut seien fortan Vorbild für alle wahren Ritter immerdar. Seid willkommen im Orden zur Jagd.“

Das Volk jubelt, die neue Jagdritterin winkt in die Menge. Wahnfried schaut zufrieden über die Jubelnden, die Musikanten stimmen die Hymne ‚Von Ask bis an den Walsach‘ an, unterstützt von rhythmischem Trommeln.

Doch plötzlich ballt sich die winkende Hand zur Faust. Der Blick des Grafen ist vor Zorn verzerrt. Er und seine Großjäger, umstehende Gardisten und Adlige reißen ihre Schwerter heraus, greifen sich Speere und Kolben. Rasend beginnen sie um sich zu schlagen, schon fallen die ersten Umstehenden blutend zu Boden.

Der Zauber wirkt in einem Radius von 16 Metern um die Trommel herum, die Bertosch nach erfolgreichem Auslösen der Wirkung fallen lässt, um sich seinem Auftrag gemäß den Schild Rondragabunds zu schnappen und damit

zu fliehen. Wahnfried von Ask und einige Großjäger des Ordens haben vor der Zeremonie noch mit Woltan von Ilmenstein angestoßen, der ihnen heimlich Kors Samen in den Schnaps gemischt hat. Diese Substanz senkt ihre Widerstandskraft gegen den korgefälligen Bluttausch erheblich (siehe **Giftmischer** auf Seite 13).

In Reichweite des Zaubers befinden sich möglicherweise auch Nadjescha von Leufurten und weitere Personen, die du je nach den bisherigen Kontakten der Helden auswählen kannst. Es bieten sich etwa die Auftraggeber der Helden an, einige der vorgestellten Barden und Musiker, Norbarden der Jantareff-Sippe oder Personen aus den bisherigen Abenteuern der Theateritter-Kampagne wie Abt-Baron Jelomir von Korswandt aus **Das Blaue Buch** oder Gräfin Rilka von Irberod-Prusko aus **Der Schwarze Forst**.

Die meisten Opfer des Bluttauschs werden nur leicht oder

schwer verletzt und können durch die Heiler der Halle des Lebens schnell wieder auf die Beine gebracht werden. Doch Wahnfried sowie einige der Großjäger des Ordens zur Jagd sind tot.

Die Helden sollten sich außerhalb der Reichweite des Rituals befinden, damit sie eingreifen können, um einzelne Personen, insbesondere die Adelsmarschallin, aus dem Getümmel zu retten oder um die Kämpfenden auseinanderzutreiben. Sie können zudem versuchen, den Täter zu identifizieren und zu fangen. • ○ • • • • •

• Möglicherweise wollen die Helden die Zeremonie aus nächster Nähe erleben. In diesem Fall würden sie aber ebenfalls Opfer des Bluttauschs werden. Abhilfe kann Nadjescha schaffen, die die Helden im Vorfeld bittet, in ihrer Nähe zu bleiben. Platziere die Adelsmarschallin dann außerhalb des Wirkungsradius, sodass die Helden vor allem verhindern müssen, dass sie von anderen Festbesuchern angegriffen wird.

Orvai Kurims Kriegstrommel

Erweiterungsregel

Die Goblinzauberin malt mit Farbe aus Ocker und ihrem Blut Wildschweine und Speere auf das Fell einer Trommel.

Probe: IN/FF/KO

Wirkung: Der Klang der Trommel versetzt Angehörige der Spezies in Raserei, aus deren Haut das Trommelfell gefertigt wurde. Wenn ihnen keine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) erschwert um die QS des Rituals gelingt, erhalten alle Kulturschaffenden oder Tiere den Status Bluttausch (siehe Regelwerk Seite 35). Der Wirkungsradius beträgt 16 Schritt. Zum Schlagen der Trommel benötigt man 1 Aktion, der Bluttausch dauert für 2W20+QS KR an.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen

Zielkategorie: profane Objekte (Trommeln)

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Goblinzauberinnen

Steigerungsfaktor: C



Rettet die Adelsmarschallin!

Um eine einzelne Person aus dem Kampfgeschehen zu ziehen, braucht es mindestens drei Helden. Zwei müssen die wechselnden Angreifer abwehren: Pro KR müssen beide Helden 1W3 Angriffe abwehren (AT 17, TP 1W6+6). Der dritte Held muss die zu rettende Person drei KR lang mit der Kampfsonderfertigkeit Haltegriff fixieren, danach hat er sie weit genug aus dem Kampf gezogen, dass sie mithilfe eines weiteren Helden festgehalten werden kann, bis die Wirkung des Blutrauschs endet. Für anfallende Vergleichsproben auf *Kraftakt* (Ziehen & Zerren) ist bei Nadjescha von FW 9 (15/15/15) auszugehen, für andere zu Rettende von FW 7 (14/14/14). Alternativ kann z. B. auch der Zauber PARALYSIS mit 4 QS oder mehr das Ziel in dieser Situation praktisch unverwundbar machen.

 Nicht alle Beteiligten sind Kämpfer, AT und TP der Angreifer können entsprechend gesenkt werden. Beherrscht kein Held den Haltegriff, können auch einfache Raufen-Attacken ausreichen.

 Die Angreifer führen Wuchtschläge aus, und auch der dritte Held wird attackiert. Zudem erhalten Helden im Kampfgetümmel zusätzlich je einen Passierschlag pro KR, wenn ihnen nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) gelingt.

Treibt sie auseinander!

Die Helden können versuchen, so in den Kampf einzugreifen, dass die Kämpfenden sich verteilen und sich gegenseitig weniger Schaden zufügen können. Dazu sind grundsätzlich 10 Kämpfer nötig, die Anzahl kann

mit *Kriegskunst* (Feldschlacht) +1 um die QS reduziert werden. Durch die Probe werden strategisch günstige Punkte identifiziert, an denen die Kämpfer eingreifen. Gleichzeitig müssen umstehende Stadtgardisten, Söldner oder anderweitig wehrhafte Bürger, die von der Situation überfordert sind, zum Eingreifen motiviert werden. Mit *Einschüchtern* (Drohung) oder Überreden (Manipulieren) +1 können QS zusätzliche Kämpfer gewonnen werden. Eine solche Probe dauert 2 KR.

Der Blutrausch dauert individuell 2W20 KR, so lange müssen die Helden ihre Gegner beschäftigt halten, oder sie besiegen sie im Kampf, ohne sie zu töten. Ein schwer verletzter Wüterich ist sicherlich besser als ein unverletzter, der weitere Unschuldige verletzt oder sogar tötet.

 Die Stadtgarde greift von allein beherzt ein, und statt der 10 benötigten Kämpfer werden nur noch 8 oder 6 gebraucht.

 Es sind sogar 12 Kämpfer nötig, um die Situation zu kontrollieren.

Wer ist der Attentäter?

Zeitgleich zu Nadjeschas Rettung können die Helden den Täter entdecken. Die Situation ist allerdings enorm unübersichtlich. Achten sie auf Rondragabunds Schild und schaffen sie eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) -3, sehen sie Bertosch, wie er sich den Schild schnappt und davonläuft.

 Die gleiche Probe müssen sie ablegen, wenn sie in der Menge nach einem Trommler suchen,

der sich auffällig verhält, weil sie das Trommelritual bereits kennen.

Du kannst auch entscheiden, dass Bertosch hinter einigen Fahnen und Wimpeln verborgen ist, und auch der Schild von Rondragabund nicht direkt gesehen werden kann, sodass eine unmittelbare Verfolgung nicht möglich ist.

Haltet den Zwerg!

Im Folgenden wird dargestellt, wie eine Verfolgung von Bertosch erfolgen kann, und im Anschluss, wie die Ermittlungen in Norburg verlaufen, um den Zwerg im Nachhinein zu identifizieren und zu stellen.

Um Bertosch zu fangen, müssen die Helden sofort loslaufen. Doch zwischen ihnen und dem Zwerg schlagen sich einige Dutzend Ritter und Bürger Norburgs. Grundsätzlich gelten die Regeln zu Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** Seite 349), der Abstand zu Bertosch ermittelt sich je nach Risiko, das die Helden bei Durchqueren oder Umlaufen des Kampfes eingehen:

Mittendurch: Sich schnell und gewandt durch die Kämpfenden und Wütenden zu bewegen, ohne Schaden zu nehmen, ist äußerst schwierig. Jeder Held bekommt insgesamt 5 Passierschläge ab, allerdings kann er die Anzahl der Hiebe mit *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) –3 um QS reduzieren. Der Vorsprung Bertoschs zu Beginn beträgt in diesem Fall nur 20 Schritt.

Am Rand entlang: Seitlich vorbei, knapp in der Reichweite der Kämpfenden, gelingt es mit deutlich geringerem Risiko, den Zwerg zu verfolgen. *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) ist nicht erschwert, und es drohen nur 3 Passierschläge. Bertoschs Vorsprung beträgt 30 Schritt.

Drumherum: In sicherem Abstand drohen keine Attacken, der Vorsprung Bertoschs liegt jedoch bei 40 Schritt.



Willst du den Weg durch den Kampf schwieriger gestalten, erhöhe die Anzahl der drohenden Passierschläge. Bertosch kann zudem von Woltan ein teures Axxeleratus-Artefakt bekommen haben (siehe **Regelwerk** Seite 288), das seine GS auf 12 steigert.

Abseits des Marktplatzes bestehen die Straßen aus knöcheltiefem Morast (Schwieriges Gelände, GS/2). Bertosch flieht in Richtung Westen, schlägt Haken um Häuser und wendet sich dann nach Norden, zu den Brandruinen. Wenn die Helden die Verfolgungsjagd innerhalb von drei KR nach Verlassen des Marktes gewinnen, haben sie Bertosch mitten in einer Gasse erreicht und ihm bleibt nichts Anderes übrig, als zu kämpfen oder sich zu ergeben.

Fangen sie ihn später, kann er hinter einer Ecke in einen schiefen Schuppen huschen, sodass den Helden zunächst noch eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) +1 gegen *Verbergen* (*sich Verstecken*) gelingen muss, um ihn zu entdecken.

Bleibt Bertosch unentdeckt, kann er sich von seinem Versteck aus in den Keller des angrenzenden Hauses

herunterlassen, es durchqueren und auf der anderen Seite wieder verlassen. Wird Bertosch nicht eingeholt, kann man das Versteck später mit einer Probe auf *Fährtsensuchen* (*humanoide Spuren*) –3 entdecken.

1 Bertosch Sohn des Bagax

Kurzcharakteristik: erfahrener Söldner, 67, dunkelblonder Bart, unauffällig gekleidet

Funktion: Attentäter und Dieb von Rondragabunds Schild in Diensten von Woltan von Ilmenstein

Hintergrund: Er ist als Söldner ins Bornland gekommen und war für verschiedene Kaufleute tätig, bis er von Woltan für dessen Ilmengarde rekrutiert wurde. Sein großes Ziel ist es, in seiner Heimat in den Eisenbergen ein Wirtshaus zu eröffnen. Um das nötige Gold zu bekommen, ist ihm fast jedes Mittel recht, zumal ihm Konflikte unter Menschen egal sind.

Darstellung: Sei mürrisch, zucke gleichgültig mit den Schultern. Du kennst nur dein Geschäft, und der Umstand, dass du erwischt wurdest, kostet dich viel Gold.

Bertosch Sohn des Bagax

MU 14 KL 10 IN 11 CH 9

FF 13 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 38 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 4 AW 7 GS 6

Lindwurmschläger: AT 16 PA 9 TP 1W6+5 RW kurz

Waffenlos: AT 17 PA 10 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 4/0 (Kettenrüstung)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Haltegriff, Schmerzen unterdrücken, Schnellziehen, Wuchtschlag I+II, Wurf

Vorteile / Nachteile: Dunkelsicht I / Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Verpflichtungen I (Ilmengarde)

Talente: Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Kriegskunst 7, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Überreden 5, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Wird er gestellt, kämpft er auch gegen mehrere Helden, wenn er realistische Siegeschancen sieht. Unbewaffnete Gegner versucht er, mittels Raufen zu Boden zu bringen, um anschließend seine Flucht fortzusetzen. Sobald Waffen gezogen sind, zückt er seine Axt und versucht, schnell viel Schaden anzurichten. Sieht er keine Chance, zu siegen oder doch noch zu fliehen, ergibt er sich.

Flucht: Bertosch ist bereits auf der Flucht.

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Haben die Helden den Zwergen nicht eingeholt (oder gar nicht erst verfolgt), übergibt er den gestohlenen Schild Rondragabunds an einen Waffenknecht Ischtans und versteckt sich in einem Keller in den Brandruinen. Mittels einer Probe auf *Fährtsensuche* (*humanoide Spuren*) +1 können die Helden auch später noch zu den Brandruinen gelangen, die Spur von

Bertosch innerhalb der Ruinen ist jedoch äußerst schwer zu finden (Probe -5).

Das Verhör

Bertosch gibt an, dass er zur Ilmengarde gehört (+) und in der **Kneipe „Ogerfaust“ (G03)** von einer fremden Frau (-) angeworben wurde, während der Zeremonie die Trommel zu schlagen und den Schild zu stehlen. Als Lohn sollte er 50 Batzen bekommen (-).

• Wenn die Helden Bertosch hier bereits stellen, kürzt dies die Recherche in Norburg deutlich ab. Mach die Entscheidung darüber auch davon abhängig, wie sehr eure Gruppe Detektivszenarien schätzt.

Durchschauen können Helden seine Lüge mit einer Vergleichsprobe *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* gegen Überreden (Herausreden). Ihnen muss trotzdem noch eine Probe auf *Einschüchtern (Verhör)* -3 oder Überreden (Manipulieren) -3 gegen Bertoschs *Willenskraft* gelingen, um dem Zwerg die Wahrheit zu entlocken:

• Sein Vorgesetzter Woltan steckt hinter dem Attentat und wollte Bertosch zudem für den Korsmal-Bund rekrutieren.

- Bertosch wurde ausgewählt, weil er als Zwerg nicht vom Trommelritual mit einem Trommelfell aus Menschenhaut betroffen war.
- Als er ablehnte, bot Woltan ihm 100 Batzen, die Bertosch schließlich annahm.
- Auch die übrigen Söldner der Ilmengarde sind, soweit Bertosch weiß, keine Mitglieder im Korsmal-Bund, allerdings vertragsgemäß loyal zu Woltan.
- Woltan will wohl die Stadt verlassen, sollte Bertosch gefangen werden. Die Helden sollten sich besser sofort zum Stadthaus der Ilmensteins begeben, wollen sie ihn noch erwischen.

Weiter geht es im Stadthaus auf Seite 21.

Was sind das für Hintermänner?

Sobald die Helden von Woltan oder Ischtan hören, kannst du ihnen einige Informationen zur Verfügung stellen, die sie bereits gehört haben oder die ihnen erzählt werden, sobald sie sich umhören. Woltans Beschreibung findest du auf Seite 21, Ischtans auf Seite 37.

Wissen über Woltan von Ilmenstein

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) +0

1 QS – Die Grafen von Ilmenstein sind eines der bedeutendsten Geschlechter des Bornlandes.

2 QS – Woltan ist der einzige Sohn und Erbe von Ronjascha von Ilmenstein, einer unehelichen Tochter des ehemaligen Grafen Boromjew von Ilmenstein. Sie macht sich berechnende Hoffnungen auf die Grafenwürde, denn Amtsinhaberin Thesia von Ilmenstein ist seit Jahren verschollen und wird wohl 1041 BF offiziell für tot erklärt werden.

3 QS – Woltan hat sich mit der Ilmengarde eine persönliche Söldnertruppe geschaffen, was von anderen Bronnjaren missbilligt wird.

Wissen über Ischtan von Quelldunkel

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) +1

1 QS – Der unbedeutende, aber ehrgeizige Junker von Quelldunkel ist ein Gefolgsmann von Graf Alderich von Notmark. Er kandidierte dreimal erfolglos für das Amt des Adelsmarschalls und versäumte zweimal davon aus obskuren Gründen die Abstimmung.

2 QS – Er tritt für mehr Rechte des alten Adels gegenüber den Pfeffersäcken ein. Wegen seines geringen Bartwuchses wird er oft als Brüderchen Bartlos verspottet, seit einem unrühmlichen Auftritt beim Heiligen-gang 1035 BF auch als Väterchen Hosenlos.

3 QS – Regelmäßig beleidigte er die damalige Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein und zweifelte später sogar die rechtmäßige Abstammung Nadjescha von Leufurtens an.

Nach dem Attentat

Haben die Helden die Adelsmarschallin gerettet, ist sie ihnen sehr dankbar. Sie stellt jedem eine großzügige Belohnung in Aussicht: ein Pferd aus Norburger Zucht. Zunächst bittet sie die Helden aber darum, nach dem Täter zu suchen. Sie selbst und die Stadtgarde müssen sich darum kümmern, in der überfüllten Stadt die Ordnung aufrechtzuerhalten. Auch einige der Büttel wurden schwer verletzt und auf dem gesamten Marktplatz herrschen Panik und Verwirrung. Natürlich verbreitet sich die Kunde vom schrecklichen Attentat auf den beliebten Grafen auch wie ein Lauffeuer im Rest der Stadt. Wahnfried von Ask und einige weitere Großjäger des Ordens der Jagd wurden getötet, ebenso eine Magierin der Halle des Lebens, die den tödlich verletzten Grafen zu heilen versuchte. Andere sind gegebenenfalls durch das Eingreifen der Helden gerettet worden oder konnten zumindest von Perainegeweihten und Magiern am Leben gehalten werden.

Der Orden der Jagd zu Ask

Wenn dir der Orden der Jagd besonders am Herzen liegt, kannst du einigen Großjägern auch einen ehrenhaften Tod auf dem Schlachtfeld zukommen lassen, entweder im Finale dieses Abenteuers oder im Heerzug unter Linjan von Elenau im Mittelreich.

Zudem bleiben viele Mitglieder am Leben, wirken sie doch in ganz Aventurien. Gleichwohl ist der Orden durch den Tod seiner Führungsriege und die weiteren Ereignisse des Abenteuers so geschwächt, dass er schrittweise in der Bedeutungslosigkeit verschwinden und offiziell nicht mehr thematisiert wird. Die Vergeltung für das Attentat liegt somit ganz in den Händen der Helden und der Adelsmarschallin.

Spurensuche

Haben die Helden Bertosch nicht fangen können, übergibt er Rondragabunds Schild und versteckt sich in den Brandruinen im Nordwesten Norburgs. Ischtan von Quelldunkel verlässt Norburg durch das Festtumer Tor in Richtung Osten, in die Drauhager Höhen, um mithilfe des Schilds die Schwerter des Nordens zu suchen. Woltan von Ilmenstein wird die Situation in Norburg beobachten, sich dann Bertoschs entledigen und nach Notmark ziehen; es sei denn, die Helden halten ihn auf.

Die folgende Suche nach dem Täter ist nicht leicht, schließlich sind derzeit viele Fremde in Norburg. Schnell wird bekannt, dass der Schild Rondragabunds gestohlen wurde. Es liegt also nahe, die Augenzeugen der Zeremonie zu befragen. Die Gastgemächer von Wahnfried von Ask auf der Norburg nach Hinweisen zu untersuchen ist ebenso möglich.

Im Namen der Adelsmarschallin

Die Helden werden bei ihren Ermittlungen gelegentlich auf ihren offiziellen Auftrag verweisen wollen. Dafür kannst du Proben auf *Etikette* (auf der Norburg und unter Adligen) –3 oder Überreden (bei Städtern) –3 ablegen lassen. Sind die Helden selbst adlig, sind die Proben nicht erschwert, wenn sie von bornischem Adel sind, sind die Proben sogar um +1 erleichtert. Wenn die Helden sich ein Schreiben der Adelsmarschallin mitgeben lassen, kannst du diese Proben zusätzlich erleichtern. Bei Erfolg sind alle weiteren Proben der jeweiligen sozialen Interaktion um 1 erleichtert.

Augenzeugenberichte

Entweder haben die Helden Bertosch selbst gesehen, oder sie hören sich bei den Umstehenden um. Zwar gibt es viele Augenzeugen, doch unterscheiden sich ihre Beobachtungen erheblich:

»Das war ein Zwerg, mit Axt und Schild. So dunkelblond, mit Kapuze.« (+)

»Ein Goblin war's, mit angeklebtem Bart (-), und eine Trommel hatte er dabei.« (+)

»Das war bestimmt der Notmärker, so grausam ist sonst niemand!« (-)

»Rondragabunds Schild ist auch gestohlen (+), die Gabe der Heiligen an Graf Wahnfried, damit er die Schwerter des Nordens findet und unser Land zu neuer Blüte führt.« (+/-)

»Wahnfried war ein großer Held (+), der Letzte, der uns noch geblieben war. Nun ist er fort, was sollen wir nur tun?«

»Der Orden zur Jagd wird seinen Meister schon rächen! (-) Was? Die Großjäger sind auch tot? Was wird denn jetzt aus dem Orden?«

»Ein Magier hat die Trommel sichergestellt. Sie war mit Menschenhaut bespannt und mit einem finsternen Ritual belegt, das die Leute in Blutrausch versetzte. Menschenhaut! Könnt Ihr Euch das vorstellen?!« (+)



Diese blutige, dunkle Magie riecht doch förmlich nach dem Kersmal-Bund, den Ketzern aus dem Festenland.« (+)

Eine Spur!

Nach einiger Zeit kristallisiert sich eine einigermaßen zuverlässige Beschreibung heraus: Der Trommler, der nach Ausbruch der Schlägerei mit einem Schild weglief, war ein Zwerg mit dunkelblondem Bart und grauem Kopftuch, unauffällig in Wolle und Leder gekleidet. Er lief nach Westen.

Zwerge gibt es in Norburg nicht allzu viele, allerdings sind derzeit mit den Söldnern, den Barden und den Besuchern einige mehr in der Stadt. Die Helden können sich umhören, und pro QS aus *Gassenwissen* (*Informationssuche*) kannst du ihnen einen Hinweis aus der folgenden Liste geben. Die Probe kann mehrmals abgelegt werden, und abhängig von den Kreisen, in denen sich die Helden umhören, kannst du bestimmte Hinweise auch abweichend von der Reihenfolge geben. Mietlinge kennen zum Beispiel eher die aufgeführten Söldner, haben von dem Zimmermanns-Gesellen aber noch nie gehört. Im Folgenden ist es nicht weiter schwer, herauszufinden, wo die jeweiligen Söldner oder Barden abgestiegen sind. Der Aufenthaltsort und die Szene, mit der es im Abenteuer weitergeht, sind jeweils in Klammern angegeben:

- Beim *Rollenden Donner* machen drei Zwerge mit, die Beschreibung des Gesuchten passt jedoch auf keinen der drei, wie zahlreiche Zuschauer bezeugen können.
- In der Kneipe *Ogerfaust* treibt sich ein zwergischer Söldner herum. (Schänke 'Ogerfaust', **Ogerfaust**, Seite 20)
- Bei der *Goldenen Legion* sind Zwerge. (Haus Wolfsruh, **Goldene Zwerge**, Seite 20)
- Bei Hannik von Hundehufen spielt ein Zwerg die Schelle. (Hotel Am Markt, **Der Schellenspieler**, Seite 20)
- In der *Ilmengarde* gibt es einen Zwerg. (Ilmensteiner Stadthaus, **Die Ilmengarde**, Seite 21)



Die Glücksritterin

Unverhofft bietet den Helden im Verlauf der Ermittlungen ♣ *Raffaela Cavallo* (31, unauffälliger Kittel über brokatiertem Wams, Florett, redet schnell und lächelt viel; liebt Geheimnisse, hasst Adlige, braucht Anhänger; Überreden 8 (15/14/14), Willenskraft 4 (15/14/14), SK 2) ihre Hilfe an. Überwiegend geht sie den Helden dabei auf die Nerven, indem sie von einer Verschwörung der Zwerge fabuliert, die verhindern wollten, dass die Schwerter des Nordens gefunden würden, die allesamt bessere Waffen als diejenigen aus Zwergenschmieden seien. Zudem hätten sie den Freibund schon längst mit ihrem Zwergengold übernommen. Wahnfried musste demnach sterben, weil er Rondragabunds Schild gefunden hatte. Wahlweise verlagert sie sich auf eine ebenso obskure Verschwörung der Rondra-Kirche, die vertuschen will, dass die Schwerter nie existierten.

Du kannst Raffaela benutzen, um den Helden in Gefasel versteckte Hinweise zu geben, unter anderem auch auf die Brandruinen im Nordwesten der Stadt, wo sich wohl manchmal Schurken verstecken. Wenn deine Spieler geschwätzige Meisterfiguren nicht schätzen, können auch Leudara oder Olko solche Impulse geben, und zwar etwas ernsthafter.

Rekrutierung: ♣ Raffaela wird später auf Nachfrage den Grünen Zug gerne begleiten.

Ogerfaust

Die heruntergekommene Schänke bietet billigen Schnaps und derbe Unterhaltung. Nicht alle Gäste sind Schurken, doch neugieriges Herumfragen oder gar offizielle Ermittlungen schätzt man hier gar nicht. Der Schankraum ist verwinkelt und verfügt über einige Separees.

Die Wirtin ♣ *Danja* (52, Augenklappe, tiefer Ausschnitt, schlechte Zähne, Willenskraft 4 (15/13/11), SK 2) kann mit Überreden, *Einschüchtern* oder einigen Groschen dazu gebracht werden, den gerade anwesenden ♣ *Gandresch Holzfuß* (107, humpelt, abgenutzter Schuppenpanzer; liebt Raufereien, hasst Norbarden, braucht Geld; Handel 6 (12/13/11), Überreden 5 (15/13/11), Willenskraft 13 (15/13/11), SK 3) herbeizurufen. Alternativ kann unter

den Gästen herumgefragt und mit *Gassenwissen* (*Informationssuche*) herausgefunden werden, dass der Zwerg anwesend ist.

Aufgrund seines verkrüppelten Beines fällt er als Verdächtiger jedoch aus, denn der Attentäter war gut zu Fuß. Gandresch erkundigt sich genauer nach den Ermittlungen der Helden

• Der Abschnitt Rekrutierung wird später relevant, wenn Nadjescha den Grünen Zug aushebt. Sympathien, die die Helden bereits bei den ersten Begegnungen aufbauen konnten, erleichtern dann das Anwerben.

und versichert ihnen nach Zahlung einiger Groschen wahrheitsgemäß, dass es auch sonst niemand aus dem Umfeld der Ogerfaust gewesen ist. Du kannst ihn auch einen Hinweis auf die Brandruinen als gern genutztes Versteck für Diebe geben lassen.

Rekrutierung: Wollen die Helden später auch im Ogerkreuz einige Söldlinge anwerben, kann Gandresch als Ansprechpartner und Soldmeister verwendet werden, da er in diesen Kreisen weithin geachtet wird.

Goldene Zwerge

Die horasischen Söldner tragen auch im Haus Wolfsruh stets ihre goldverbräunten, weißen Wappenröcke mit dem Glevenrad sowie Rapier oder Anderthalbhänder. Ihre Soldmeisterin ♣ *Amaryllis Flarngau* (40, gedrun-gen, auffällige Zahnücke; liebt Musik, hasst Südländer, braucht ein paar freie Tage; Handel 12 (13/13/12), Überreden 7 (14/13/12), Willenskraft 7 (14/13/12), SK 1) verweist darauf, dass sie nur ihrem Dienstherrn Auskunft schuldet.

Dies ist der Komponist ♣ *Tyrael ya Trequona* (Seite 20), mit dem die Helden vor Ort sprechen können. Er möchte beeindruckt werden und verwickelt sie zunächst in eine gelehrte Konversation. Lassen sie sich darauf ein und schneiden in einer Vergleichsprobe in *Magiekunde* oder *Musizieren* besser als Tyrael ab, haben sie ihr Ziel erreicht. Andernfalls können sie es auch mit Höflichkeit (mindestens 3 QS aus *Etikette* +1) oder Charme (mindestens 2 QS aus *Betören* +1 durch männliche Helden) versuchen. Ist eine der Strategien erfolgreich, lässt Tyrael nach den insgesamt drei Zwergen der Goldenen Legion rufen, die allesamt nicht der Beschreibung des Täters entsprechen. Scheitern die Helden an Tyrael, können sie auch einfach einige Stunden im Haus Wolfsruh herumlungern und bekommen dann nach und nach die Zwerge zu Gesicht.

Rekrutierung: Wollen die Helden später die Goldene Legion für den Grünen Zug abwerben, ist Tyrael dazu bereit, 5 Legionäre freizustellen. Wenn die Helden ihn zuvor beeindrucken konnten, sogar 10. Haben die Helden vor der Anwerbung noch gar nicht mit Tyrael gesprochen, kannst du die Szene auch für diesen Zweck verwenden.

Der Schellenspieler

♣ *Hannik von Hundehufen* (siehe Seite 20) residiert im **Hotel „Am Markt“**. Am Empfang gibt man sich abweisend und behauptet, Hannik sei nicht in seinem Zimmer, was mit *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) +1 leicht zu entlarven ist. Die Helden können sich nun auf eine langwierige Diskussion einlassen und sich nach fast einer Stunde wechselnder Ansprechpartner und ständiger Wiederholung ihres Anliegens zum Zimmer bringen lassen. Oder sie können am Empfang vorbeilaufen und einfach in das größte Zimmer des Hauses hineinstürmen.

Hannik ist in keinem Fall erfreut über die Störung, befindet er sich doch mitten in der umständlichen Verführung einer schönen Kaufmannstochter aus Rodebrannt.

Er ist hochempört und betont mehrfach, dass er regelmäßig Umgang mit bedeutenden Persönlichkeiten pflege. So seien auch Ischtan von Quelldunkel, Woltan von Ilmenstein sowie Jucho von Elkinen erst kürzlich bei ihm zu Gast gewesen.

Fragen die Helden genauer nach, wobei sie Hannik mit Überreden (Schmeicheln) +3, *Etikette* +1 oder *Betören* +3 etwas beruhigen sollten, berichtet er von Ischtan und Woltan in Begleitung einiger schwarz gekleideter Kämpfer, die ihn „für einen Korbund“ gewinnen wollten. Er steht dem positiv gegenüber, doch eine Reise nach Notmark, ans Ende der Welt, kam für ihn nicht in Frage. Offensichtlich hat er keine Ahnung von der Tragweite dieser Unterredung. Sie würden sich wieder an ihn wenden, wenn er zurück in Festum sei, haben sie zugesagt. Der Zwerg aus Hanniks Gefolge wird im Weiteren ohne viel Aufhebens herbeigerufen.  *Xortax Sohn des Rumbolosch* (145, beschwipst, eitel, silberweißes Haar und prächtig frasierter Bart; Willenskraft 8 (14/11/11), SK 3) verwehrt sich gegen den Vorwurf, einfache Lederkleidung getragen haben zu können.

Verzichten die Helden auf einen Besuch bei Hannik und suchen im Hotel direkt nach dem Zwerg, können sie mit *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 leisen Gesang mit einem Text auf Rogolan hören. Folgen sie der Stimme, finden sie den singenden Xorax bei einem Fass Meskinnes im Weinkeller.

Wenn die Helden sich zu einem späteren Zeitpunkt umhören, mit wem Ischtan oder Woltan in Norburg Kontakt hatten, werden sie hier fündig und können auch dann erst die entsprechende Information erhalten.

Die Ilmengarde

Im Stadthaus derer von Ilmenstein halten sich Woltan von Ilmenstein und seine zehn Söldner auf, die zuvor Reisende aus Firunen und Rodebrannt nach Norburg eskortiert haben. Sie sollen in Kürze an Woltans Seite Richtung Notmark ziehen, um sich dort den Truppen des Korsmal-Bundes anzuschließen. Da der Soldmeister  *Gilm Mooshold* (30, drahtig, Rauschbart, Höhenangst; liebt gute Geschäfte, hasst Brutalität, braucht eine eigene Einheit; Willenskraft 7 (14/12/12), SK 2) aber ein phexgefälliger Söldling ist, den die Verheißung eines neuen Bornlandes wenig interessiert, wartet Woltan mit der Enthüllung seines Planes noch, um sich mühsame Diskussionen zu ersparen.

Die Helden können das Stadthaus unter verschiedenen Voraussetzungen erreichen:

Direkt nach dem Verhör von Bertosch: Woltan und neun Söldner halten sich im Stadthaus auf. Erwartungsgemäß widersetzt sich Woltan einer Festnahme. Grundsätzlich glauben seine Söldner eher ihm und stellen sich auf seine Seite (Werte der Ilmengarde entsprechen denen für Söldner auf Seite 27). Rufen die Helden aber die Söldner auf, die Seiten zu wechseln, und berufen sich auf Bertoschs Aussage, Woltans Verstrickung mit dem Korsmal-Bund und vor allem dessen Schuld am Attentat

auf Graf Wahnfried von Ask, dann können sie mit *Einschüchtern* oder *Überreden* QS Söldner auf ihre Seite ziehen, allen voran Gilm.

Für einen Kampf mit so vielen Beteiligten in einem Stadthaus gelten die Regeln zur beengten Umgebung (siehe **Regelwerk** Seite 238). Haben die Helden Gardisten, Ritter oder Söldner auf ihren Weg zum Stadthaus mobilisiert, müssen sie sich entsprechend mit weniger Gegnern auseinandersetzen.



Gilm und, bei Bedarf, weitere Söldner wechseln auch ohne gelungene Probe auf die Seite der Helden, da Woltan sie kurz vorher mit seinen Plänen konfrontierte und sie nicht damit einverstanden sind.

Während der Ermittlungen: Vor dem Haus sehen die Helden die bekannte Bardin  *Milljane von Flöten* (siehe Seite 10), leicht zerzaust. Sprechen sie die Bardin an, erzählt sie freigiebig von ihrer Liebelei mit einem der Söldner. Einen Zwerg hat sie aber nicht gesehen. Befragen sie Milljane weiter und gelingt *Betören (Anbändeln)* +3 oder *Überreden (Schmeicheln)* +3, weiß sie zudem von einigen Treffen Woltans und Ischtans von Quelldunkel zu berichten. Ihr Liebhaber geht von großen Plänen seines Anführers aus.

Deutlich später nach der Gefangennahme von Bertosch: Wurde Bertosch gefangen, aber nicht erfolgreich verhört, hat Woltan Norburg mit seinen Leuten verlassen. Eine Befragung der Nachbarn oder von Leuten auf der Straße ergibt mit *Gassenwissen (Informationssuche)* +1, dass man die bekannte Milljane von Flöten dort gesehen hat. Sie kann dann später wie beschrieben befragt werden. Woltan sollte den Helden im Fall einer frühen Abreise an anderer Stelle als Gegner gegenüberstehen (siehe Seite 37 oder 59).

Rekrutierung: Wenn die Gardisten unter Gilm auf die Seite der Helden gezogen werden konnten, werden sie später auch bereit sein, sich dem Grünen Zug anzuschließen.

Woltan von Ilmenstein

Kurzcharakteristik: erfahrener Ritter und Söldnerhauptmann, 41, breitschultrig, Schnauzbart, Genussmensch mit herrischem Gestus

Funktion: Woltan ist der Bösewicht des ersten Kapitels und kann hier oder später besiegt werden.

Hintergrund: Als Sohn von Ronjascha von Ilmenstein, die voraussichtlich die Grafenwürde von Ilmenstein erben wird, bereitet Woltan sich darauf vor, diesen Herrschaftsanspruch im Zweifel auch durchzusetzen. Zudem hat er sich eine ansehnliche Söldnerschar aufgebaut. Mit dem Korsmal-Bund teilt er nicht nur die Einstellungen, auch strategisch nutzt man sich gegenseitig.

Feindbilder: Schwäche, Faulheit, Ungehorsam

Darstellung: Sei zunächst freundlich und großzügig, mache ausladende Gesten, lobe die Helden. Sobald du verdächtigt oder entlarvt wirst, sei abweisend und siegesgewiss.



Woltan von Ilmenstein

MU 13 KL 13 IN 11 CH 12

FF 11 GE 15 KO 13 KK 14

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 8 GS 7

Raufen: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Langschwerter: AT 15 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

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

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf I+II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Finte I+II, Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I

Vorteile / Nachteile: Adel II, Beidhändig / Schlechte Angewohnheit (Erster)

Talente: Einschüchtern 8, Handel 9, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Kriegskunst 10, Menschenkenntnis 9, Reiten 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Zunächst versucht Woltan seine Gegner einzuschüchtern, indem er sie entwaffnet und sie ihre Waffe wieder aufheben lässt – aus Arroganz, nicht aus Rondratreue. In der Folge attackiert er mit beiden Schwertern und setzt bei seinen Angriffen Finten oder Wuchtschläge ein.

Flucht: Er muss ab *Schmerz II* für jede neue Verletzung eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Schmerzen ignorieren*) bestehen, um nicht zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

verdächtigen, diesen beschatten, was sie ebenfalls zu den Ruinen führt.

Woltan geht in Richtung Rondratempel und trifft sich dort mit drei Kriegern des Korsmal-Bundes, die unauffällige Umhänge tragen. Von hier aus begeben sie sich zu den Brandruinen und dort zu Bertoschs Versteck. Dieser soll nun als Mitwisser beseitigt werden.

Das Versteck ist der alte Lagerkeller eines abgebrannten Wirtshauses, der durch eine gut getarnte Bodenklappe inmitten der Ruinen zu erreichen ist. Stellen die Helden Woltan und die Korjünger frühzeitig, kämpft Bertosch an der Seite der Kultisten (Werte siehe Seite 62; du kannst wählen, ob es sich um Ritter oder Knappen handelt). Lassen sie sich Zeit, ist er bereits ermordet oder lässt sich aus seiner Notlage heraus auf Seiten der Helden ziehen.

Können die Helden Woltan oder einen Korsmal-Jünger nach dem Kampf verhören (gelungene Vergleichsprobe *Einschüchtern* (*Verhör*) gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) notwendig), berichtet er von Ischtan von Quelledunkel und dessen Plan, die Schwerter des Nordens zu finden.

Ihre persönliche Niederlage reden die Kultisten klein, denn der Mord an Wahnfried war erfolgreich und der Korsmal-Bund hat sich längst in Notmark gesammelt, um von dort das ganze Bornland zu unterwerfen. Da Ischtan stets den Eindruck erweckt hat, mit dem Wissen Alderich von Notmarks zu handeln, gehen die Befragten davon aus, dass jener sich ebenfalls dem Korsmal-Bund angeschlossen hat.

Wahnfrieds Gemächer

Der Graf von Ask hatte ein Gästequartier in der Norburg bezogen, das die Helden in Augenschein nehmen können, wenn sie die Torwache überzeugen können, dass ihnen Einlass gebührt. Es handelt sich um zwei Räume, einer mit einem großen Bett ausgestattet, ein zweiter mit Schreibtisch und Schrank, wo sich auch das standesgemäße Reisegepäck des Grafen befindet.

Das Versteck in den Brandruinen

Durch Bertoschs Flucht und verschiedene Hinweise von ortskundigen und zwielichtigen Gestalten sollen die Helden auf die Brandruinen aufmerksam werden. Sie können zu einem gegebenen Zeitpunkt also die Brandruinen überwachen oder, wenn sie Woltan bereits

- Das Gepäck ist recht umfangreich, was auf große Eitelkeit oder eine längere Reise schließen lässt, da Ask nur wenige Meilen nordwestlich von Norburg liegt.
- Auf dem Schreibtisch liegen einige Briefe und andere Schriften des Grafen. Die Helden finden nicht nur die verschriftliche Rede, die der Graf während der Zeremonie hielt, sondern auch den Entwurf einer Rede an seine Truppen als neuer Fürstkomtur des Korsmal-Bundes.
- Mehrere Briefe sind an Großjäger des Ordens zur Jagd gerichtet. Diesen wird mitgeteilt, dass ihre Zeit jetzt gekommen sei und aus großen Helden und Jägern nun Komture des neuen Theaterordens und neue Hüter seiner Traditionen würden.
- Wahnfried hat bereits eine offizielle Auflösungs-urkunde des Ordens der Jagd ausgefertigt und gesiegelt, in welcher der Übergang des Ordens in den Korsmal-Bund geregelt ist. Datiert ist sie auf den 11. Peraine 1039 BF, also direkt nach dem Ende des Bardentreffens.

Wollen die Helden nach Ask reisen, um weitere Ermittlungen durchzuführen, ist das im Prinzip möglich, doch werden sie dort keine weiteren Erkenntnisse sammeln können.

Die Spur führt nach Notmark

Am Ende der Ermittlungen sollen die Helden nicht nur die Schuldigen gefunden, sondern noch weitere Erkenntnisse gewonnen haben, die im weiteren Verlauf von Bedeutung sein werden:

- Woltan von Ilmenstein steckt hinter dem Attentat. Bertosch, ein Zwergensöldner aus Woltans Ilmengarde, war der Täter.
- Woltan und Ischtan von Quelldunkel stecken mit dem Korsmal-Bund unter einer Decke, vermutlich auch Alderich von Notmark, dem Ischtan stets ein treuer Diener war.

- Ischtan hat kurz nach dem Attentat Norburg Richtung Osten verlassen, wahrscheinlich gen Notmark.
- Auch Wahnfried war mit dem Korsmal-Bund verbündet, musste aber vermutlich aufgrund seiner Führungsansprüche sterben.
- Auch Rondragabunds Schild kann ein Grund für das Attentat gewesen sein. Mit ihm können angeblich die legendären Schwerter des Nordens gefunden werden.
- Der Korsmal-Bund zieht seine Truppen in Notmark zusammen und will vermutlich noch in diesem Sommer nach der Macht im Bornland greifen. Sie rechnen wohl nur mit wenig Gegenwehr, da viele Ritter und Waffenknechte mit Linjan von Elenau an der Seite der Mittelreicher gegen den Heptarchen Helme Haffax gezogen sind.

Hinzu kommen zahlreiche Gerüchte, die nach dem Attentat die Runde machen und den Helden weitere Informationen über die Hintergründe der Ereignisse und die Geschichte Seweriens bieten (siehe auch Seite 47):

»Alderich von Notmark will Rache für die Niederlage seines Vaters im Bürgerkrieg.« (-)

»Die Notmärker haben vor zwanzig Jahren schon versucht, das Bornland zu unterwerfen. Und jetzt haben sie mit den Korsjüngern einen mächtigen Verbündeten.« (-)

»Gegen Uriels Grausamkeiten vor 20 Jahren ist das Attentat gar nichts. Hütet euch vor den Notmärkern!« (+/-)

»Alderich hat unter seiner verfluchten Burg dunkle Geheimnisse der Theateritter verborgen, die er jetzt dem Korsmal-Bund übergeben hat. Er ist ihr wahrer Anführer.« (-)

»Der Korsmal-Bund wird mit Rondragabunds Schild die Schwerter des Nordens finden. Mit Rondra auf ihrer Seite können sie niemals besiegt werden.« (-)

»Nur wer fest im Glauben an die Sturmherrin ist, erhält die heiligen Schwerter, die hinterhältigen Mordbuben vom Korsmal-Bund sind unwürdig.« (+/-)



DER GRÜNE ZUG



»Was in der Vergangenheit geschehen ist, kann nicht zurückgenommen werden! Schuld kann niemandem genommen werden! Doch wir können Gnade gewähren und unseren Brüdern und Schwestern verzeihen! Im Namen Peraines, der Gütigen, rufe ich zu einem Heerzug auf! Lasst uns zusammenstehen und Seite an Seite gen Notmark ziehen. Lasst uns vereint die Wunden der Vergangenheit heilen; lasst uns vereint marschieren und unsere toten Helden rächen; und lasst uns dem elenden Notmärker beweisen, wer die wahren Ritter sind!«

—Nadjescha von Leufurten, an der Weißen Rondra von Norburg, vor versammelten Bronnjaren, Söldnern und Bürgern Norburgs, 1039 BF

Auf in die Schlacht

Adelsmarschallin Nadjescha will den Anschlag nicht ungesühnt lassen, sieht sich aber einem mächtigen Feind gegenüber. Der westsewerische Adel ist ohnehin geschwächt, denn viele Bronnjaren sind mit Linjan von Elenau in den Süden gezogen, und die Loyalität der verbliebenen Bronnjaren ist ungewiss. Gleichzeitig steht Nadjescha politisch unter großem Druck. Unter ihren Augen wurde einer der einflussreichsten Bronnjaren ermordet, sie muss also handeln. Die überlebenden Adligen wollen einen Schuldigen, und die Spur weist nach Notmark.

Sie greift zu einem mutigen, aber auch verzweifelten Manöver. Im Namen Peraines ruft die Adelsmarschallin einen Heerzug aus, der „die geschlagenen Wunden heilen und dem Land seinen Frieden zurückgeben“ soll. Dadurch hofft sie, auch jene Adlige auf ihre Seite zu ziehen, die ihre Familien vom Makel befreien wollen, im Bürgerkrieg auf Seiten Uriels und der Dämonenanbeter gefochten zu haben. Ob seiner großen, grünen Banner wird dieser Zug schnell allerorten „Der grüne Zug“ genannt.

Ihre militärische Unterlegenheit versucht Nadjescha durch das Anwerben von Söldnern wettzumachen, wofür das Handelshaus Surjeloff und der Freibund Kredite bereitstellen. Unter vielen Bronnjaren ein Unding, waren im Bürgerkrieg solche Mietlinge doch vor allem in den Reihen des Verräters Uriel zu finden. Nicht zuletzt dies macht deutlich, dass der Zug ein wagemutiges, wenn nicht gar halsbrecherisches Unternehmen ist. Nadjescha möchte die Helden aufgrund ihrer Verdienste zu ihrer persönlichen Unterstützung anwerben. Als Lohn stellt sie bis zu zwei Batzen pro Tag sowie eine Prämie von jeweils 40 Batzen in Aussicht. Dazu oder stattdessen kannst du symbolische, aber nicht weniger kostbare Belohnungen anbieten, die für deine Helden besonders gut passen: teure Plattenrüstungen, herausragend gefertigte Waffen, ein im Namen der Helden



gestiftetes Kloster, aber auch Zugang zu Lehrmeistern oder Jagdprivilegien. Sehr ehrenhafte Helden, insbesondere bornische Adlige, werden vielleicht auch auf das schöne Gold verzichten wollen.

Das Blaue Buch



Während des kommenden Feldzugs können die Helden im Blauen Buch nach nützlichem Wissen forschen. Hier ein paar hilfreiche Textstellen:

Aus den Aufzeichnungen der alhanischen Zauberinnen, die wir mit Starpnika eroberten, wurde klar, dass sie ohne die Macht des Landes keine Gefahr sein würden. So wurde ihnen das Land für immer genommen. Und wir haben ihre magischen Pendel, mit denen wir uns die Kraft einverleiben werden.

–GB über die Eroberung Norburgs, damals noch unter dem Namen Starpnika, und das Siedlungsverbot für die Norbarden

Im Norden zwischen uns und den Hügelländern lag ein verfluchtes Sumpfgebiet. Die Späher Vietja und Leifhold berichteten von wandelnden Toten und schwarzfaulen, riesigen Maden. Selbst die Hauptfrau hatte ein Einsehen und wir zogen nach Süden.

[Als Kondra mit der Toten Sichel als Waffe die letzte Kreatur zerschlug, spritzten ihr Blut und Seifer über das Land und verdarben ganze Landschaften. Eine davon ist der Sumpf, etwa eine Woche Weg nördlich der Totaugenämpfe. Dort kann nichts Lebendiges sein, und einer Mitte entspringen stets aufs Neue Bosheit und Tod.]

–AaS über eine Kundschafter-Mission, Ergänzung von TvB

Die Heiligen Schwerter von Leuhagen wurden nach Festum gebracht, so erzählt man sich im Lager. Ihre einstige Macht verging, als Kondra sich von uns abwandte, doch Nor unsere Gebete erhörte. Mögen sie den Festumer Tempel schmücken, Blut vergießen werden wir mit anderen Waffen.

–AaS vor der Schlacht von Wjassuula

Der Ort südlich des Brograch-Zuflusses ist hervorragend geeignet. Die Kraft ist stark und die Rituale gehen leicht von der Hand. Hier werden wir eine unbezwingbare feste errichten, und Grauzahn soll sie herrschen. Unser Glaube soll hier in allen Formen gedeihen, ungestört von den elenden

[Rest teilweise durchgestrichen, teilweise abgeschabt.]

[Ingra, der alte Gott, wurde zum Schutzgott der Stadt bestimmt, mögen sein Feuer und sein Licht sie reinigen.]

–GB vor der Gründung von Notmark, Kommentar von EvD

Die dunklen Zaubereien der Goblins konnten die kondratreuen Streiter nicht aufhalten. Tiergeister und Baummänner setzten den tapferen Rittern zu, doch mit Schwert und Schild hielten sie Stand und drangen weiter vor. Allein die unheilige Kriegstrommel, die Goblinpauke genannt wird, war von größerer Kraft, als schlug sie dem Leben und dem Tod selbst den Takt. Denn fürwahr, in jenem Schlagwerk steckt die Macht des Landes, die eine jede Schlacht entscheidet.

–EvD

Bronnjaren, Söldner, Waffenknechte

Die Reise des Heerzuges durch Sewerien ist modular aufgebaut. Zunächst werden zwei zentrale Ressourcen erläutert, die die Helden auf dem Weg nach Notmark beeinflussen können, und die maßgeblich über die Schlacht entscheiden werden: Truppen und Moral (Seite 26).

Anschließend stellen wir die Teilnehmer am Grünen Zug vor (Seite 27). Nach allgemeinen Szenen, die du frei während des Zuges einsetzen kannst (siehe **Streitereien** auf Seite 31), werden der Reiseroute folgend Szenen dargestellt, die der jeweiligen Örtlichkeit Rechnung tragen (siehe Seiten 34 und 43). Dazu werden

Handlungsoptionen zur Verfügung gestellt, an denen du dich für das Vorgehen der Helden orientieren kannst. Der Feldzug ist von Beginn an mit vielen Schwierigkeiten und internen Konflikten belastet. Die kurze Zeit der Vorbereitung, die Notwendigkeit, Söldner anzuwerben, die Unerfahrenheit der in Sewerien gebliebenen Bronnjaren und der übermächtig scheinende Gegner, der über dunkle Magie und Drachen verfügt, machen ihn zu einem riskanten Manöver. Bevor die Schwerter des Nordens gefunden werden (Seite 42), sollten seine geringen Chancen das Abenteuer beherrschen, erst danach sollte ein Sieg möglich scheinen.

Truppen und Moral

Auf dem Weg nach Notmark passiert der grüne Zug mehrere Städte und Ortschaften, in denen zusätzliche Truppen akquiriert werden können. Je nachdem, wie dabei vorgegangen wird, und auch aufgrund weiterer Ereignisse, wird dabei die Moral der Truppen beeinflusst. Die anfängliche Aufbruchsstimmung verflegt nach kurzer Zeit. Somit haben die Helden im Auftrag Nadjeschas alle Hände voll zu tun, die Armee zu vergrößern und die Moral hoch zu halten.

Die Anzahl der **Truppen** gibt an, wie viele Kämpfer sich dem Zug anschließen und am Ende tatsächlich auf dem Schlachtfeld stehen werden. Ein Truppen-Wert von 5 entspricht also 5 Kämpfern. Dabei wird der Einfachheit halber kein Unterschied zwischen einem Norburger Bogenschützen und einem sewerischen Panzerreiter gemacht. Die **Moral** spiegelt die Stimmung, den Kampfeswillen und die Geschlossenheit des Grünen Zuges wider. Unpopuläre Entscheidungen der Adelsmarschallin, der Helden, Streitereien innerhalb des Zuges und unerfreuliche Ereignisse auf dem Weg können sie senken. Geschickte Verhandlung, Heldentaten und der Fund der Schwerter des Nordens wirken sich hingegen positiv aus. Auch die Moral wird entscheidenden Einfluss auf die Schlacht in Notmark haben. Nutze diese beiden Ressourcen flexibel. Zwar sind für die unterschiedlichen Ereignisse und Entscheidungen genaue Modifikatoren angegeben, aber wenn die Helden gute Ideen haben oder filmreife Ansprachen halten, haben sie sich Bonuspunkte verdient. Schöne sie umgekehrt nicht, wenn sie es sich mit allen Teilnehmern verscherzen, sondern senke die Moral oder lass einen Teil der Truppen verärgert abziehen.

Obergrenzen für Modifikatoren und Probenanzahl legt der Spielleiter fest. So sollte z. B. eine Ansprache nicht mehr als ein- oder zweimal am Tag relevant sein.



Aufgrund schwieriger Entscheidungen und Würfelpech kann die Moral schnell sinken. Du kannst daher regelmäßig Nadjescha aktiv werden lassen, auch auf den Wunsch der Helden hin, und sie motivierende Ansprachen an die Truppen halten lassen. Sie kann auch verprellte Bronnjaren oder benachteiligte Soldmeister zum persönlichen Gespräch bitten, um die Wogen zu glätten. Die Moral steigt dann um die QS aus Nadjeschas Probe auf *Bekehren & Überzeugen*. Weitere Wege, die Moral zu heben, sind Auftritte von Barden oder Erzählern (+1), mitreißende Ansprachen und Predigten (+1 bis +3) und natürlich Heldentaten (+1 bis +5).

In Norburg startet der Zug mit **100 Truppen**. Dazu zählen die Ritter, ihre Knappen und Waffenknechte, natürlich die Söldner sowie Freie aus Norburg. Die Zahl erhöht sich um so viele Kämpfer, wie die Helden in Norburg zusätzlich **anwerben** konnten. Im besten Fall erreicht der grüne Zug eine Truppenstärke von etwa 220, im schlimmsten nur etwa 120.

Die **Moral liegt bei 12**. Die Kriegskasse für diesen Zug wird von der Adelsmarschallin verwaltet und wurde von den teilnehmenden Adligen gefüllt, für die Anwerbung von Söldnern wurde sie zusätzlich vom Freibund aufgestockt. Geld ist also im Prinzip ausreichend vorhanden, seine Herkunft aber Gegenstand von Konflikten.



Bronnjar / Ritter

MU 14 KL 11 IN 12 CH 11

FF 10 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 38 AsP – KaP – INI 13 + 1W6

SK 1 ZK 3 AW 6 GS 7

Langschwert: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Langschwert und Schild: AT 13 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

Zweihänder: AT 11 PA 3 TP 2W6+5 RW mittel

Lanzenangriff: AT 12 PA – TP 2W6+6 RW –

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

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Berrittener Kampf, Fertigkeitsspezialisierung Reiten (Kampfmanöver), Finte I, Lanzenangriff, Wuchtschlag I+II

Vorteile/Nachteile: Adel I, Zäher Hund / Prinzipientreue II (Ritter-Kodex)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Kriegskunst 6, Menschenkenntnis 5, Reiten (Kampfmanöver) 11 (13), Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die Ritter kämpfen entschlossen und rondrianisch. Sie setzen auf ihre Überlegenheit zu Pferd und ihre schweren Rüstungen.

Flucht: Je nach Gegner fliehen die Ritter unter 10 LeP oder geben sich geschlagen.

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Söldner, Freie und Waffenknechte

MU 13 KL 11 IN 11 CH 12

FF 12 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13 +1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Streitaxt: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Streitaxt und Holzschild: AT 13 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Anderthalbhänder (Goldene Legion): AT 13 PA 7 TP 1W6+6 RW mittel

Hellebarde: AT 13 PA 6 TP 1W6+6 RW lang

Leichte Armbrust: FK 13 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

Kurzbogen (Norbürger Schützen): FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft I

Talente: Einschüchtern 5, Fahrzeuge 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Kämpft möglichst geordnet.

Flucht: Flieht bei 10 LeP.

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



Gestalt des Grünen Zuges

Vornweg reitet die Adelsmarschallin, begleitet von einigen Bannerträgern. Ihr folgen die Bronnjarer und ihr Gefolge, auch hier tragen einige Waffenknechte große grüne Banner. Es folgen die Söldnereinheiten mit grünen Wimpeln an den Standarten, und schließlich der Tross mit den Kaleschkas der Jantareffs und weiteren Wagen, darunter verschiedene Handwerker, Magier und das Lazarett.

Das Feldlager besteht aus den Zelten der Ritter im Zentrum, bewacht von ihren Knappen und Waffenknechten, rundherum gruppieren sich die Lager der Söldnereinheiten, die Wagenburg der Jantareffs sowie die restlichen Wagen. Sowohl am Rande des Lagers, als auch um die Zelte der Adligen werden Wachen aufgestellt.

Werden zum Abend Ortschaften erreicht oder stehen Gasthäuser am Wegesrand zur Verfügung, werden diese von der Adelsmarschallin, ihrem Gefolge und anderen angesehenen Bronnjarern in Beschlag genommen.

Beispielhafte Kämpfer

Du kannst diese durchschnittlichen Werte je nach Beschreibung der Ritter und Söldner auch individuell anpassen. Die Willenskraft ist häufig bei der Kurzbeschreibung einer Person bereits angegeben.



Bronnjarer tragen Plattenrüstungen, wenn die Helden in **Der Schwarze Forst** die Stahllieferung sicher überbringen konnten. Ansonsten tragen einige unvollständige Rüstungen mit den Werten eines Schuppenpanzers oder gar nur einer Kettenrüstung.

Zentrale Figuren

Die folgenden Meisterpersonen spielen im Grünen Zug eine wichtige Rolle und können den Helden als Ansprechpartner dienen. Du musst nicht alle prominent auftreten lassen, sondern kannst die für deine Gruppe am besten passenden auswählen. Du kannst auch die Auftraggeber mit auf den Zug schicken: Jucho von Elkinen bietet sich als Landesvogt ohnehin an, könnte aber auch für das Aufrechterhalten der Ordnung in Norburg zurückgelassen werden. Umerike Surjeloff kann Vito Seveling ersetzen und Alwin K. Wippflügler kann anstelle von Bisminka von Jassula die Magier betreuen.

1 Nadjescha von Leufurten, Adelsmarschallin

Kurzcharakteristik: kompetente Ritterin, begabte und mittlerweile erfahrene Politikerin, 29, kurze, dunkle Haare, aufrecht und idealistisch

Motivation: Trotz widersprüchlicher Überlieferungen hält sie die ritterlichen Tugenden für das bestimmende Erbe des Theaterordens und vertritt diese entschieden und ohne Einschränkungen.

Agenda: Nadjescha will einen starken bornischen Adel. Da sie aber nicht nur dessen Rechte, sondern auch



seine Pflichten betont, stoßen ihre Ansichten nicht nur auf Zustimmung. Sie betrachtet sich in ihrem Amt als Dienerin des Landes und seiner Herrschaft, die bereit sein muss, mit harter Hand zu lenken, wenn die Zeiten es erfordern.

Funktion: Auftraggeberin und Anführerin, die in vielen Belangen Unterstützung brauchen kann, aber nie verzagt

Hintergrund: Obwohl ihr Bruder ohne ihr Wissen ihren Vorgänger Ugo von Eschenfurt während der Adelsmarschallwahl 1035 BF ermordete, wurde sie dennoch gewählt. Beim Amtsantritt noch jung, hat sie seitdem viel dazugelernt. Mit Graf Linjan von Elenau, dem Sieger des von ihr ausgerufenen Heiligengangs, verbindet sie angeblich mehr als die gemeinsame Frömmigkeit und Liebe zu den bornischen Traditionen.

Darstellung im Spiel: Sei offen, fordere die Helden auf, ihre Meinung zu sagen. Nicke ihnen zu. Triff Entscheidungen bestimmt und endgültig, mit geradem Rücken. Sei optimistisch.

Schicksal: Nadjescha wird überleben und auch bei der nächsten Adelsmarschallwahl 1040 BF wieder antreten.

»Dann haben wir einen Plan. Wenn jeder seinen Teil beiträgt, sollten wir erfolgreich sein. Also ans Werk!«

Graf Tsadan von Norburg

Tsadan (30, dunkles Haar und Teint, kräftig, freiheitsliebend, aber diszipliniert; liebt Ausritte, hasst Etikette, braucht große Ziele; Willenskraft 7 (14/13/13), Kampfwerte wie Ritter) ist eine umstrittene Gestalt unter den Bronnjaren Seweriens. Sein Vater gilt als Verräter, hat

Nadjescha von Leufurten

MU 16 KL 14 IN 13 CH 15

FF 10 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14 + 1W6

SK 2 ZK 2 AW 6 GS 7

Schip 3

Raufen: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Schwert: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Schwert und Rundschild: AT 16 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel
RS/BE 4/1 (Kettenhemd) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Lanzenangriff, Ortskenntnis (Firunen), Schmerzen unterdrücken, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I

Sprachen: Garethi III, Alaani I, Bosparano I, Nujuka I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Adel II, Gutaussehend, Wohlklang

Nachteile: Prinzipientreue II (Ritterlicher Ehrenkodex), Verpflichtungen III (Adelsmarschallin)

Kampftechniken: Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 15

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Einschüchtern 6, Etikette 11, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 6, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 9, Kriegskunst 9, Menschenkenntnis 10, Orientierung 5, Rechtskunde 8, Reiten 14, Sagen & Legenden 8, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Tierkunde 7, Überreden 6, Verbergen 4, Wildnisleben 6, Willenskraft 7, Zechen 1

Kampfverhalten: Nadjescha kämpft entschlossen und offensiv, sie beginnt mit wuchtigen Angriffen und verlagert sich dann auf Finten. Typischerweise wird sie von 4 Rittern (oder den Helden) geschützt.

Flucht: Um ein größeres Gut zu schützen, wird Nadjescha in aussichtslosen Situationen auch einen geordneten Rückzug erwägen.

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

er sich doch während der Borbarad-Krise der Sache Uriels angeschlossen. Seine norbardische Mutter sowie seine Jugend in einem Tsakloster machen ihn nicht beliebter. Um sich gegenüber den übrigen Bronnjaren zu beweisen und seine Familienehre wiederherzustellen, vertritt er deren Positionen entschieden und hält wenig von Söldnern, Kor-Glauben und dem Freibund.

Funktion: Tsadan kann als Vertreter der Bronnjaren eingesetzt werden, ist aber im Zweifel auch für andere Sichtweisen zugänglich.

Vito Siveling, der Schänkenkönig

Der Kaufmann aus Norburg (52, Vertreter des Freibunds, trinkfest, verschlagen; liebt seine Sammlung kostbarer Schmuckdolche, hasst magere Küche, braucht mehr Meskinnes; Willenskraft 7 (12/13/15), Zechen 15 (14/11/11), SK 2, zahlt im Falle eines Duells für einen Stellvertreter bis zu 25 Batzen) sorgt dafür, dass der grüne Zug seine Ausgaben für Versorgung und Anwerbung

zusätzlicher Truppen decken kann. Wer ihn im Zechen besiegt, dem schuldet er einen Gefallen.

Funktion: Vito ist der Repräsentant der Pfeffersäcke. Ohne seinen Geldbeutel beziehungsweise die Mittel des Freibundes stünden praktisch keine Söldner zur Verfügung. Die Bronnjaren hasssen diese Abhängigkeit von einem nichtadligen Säuer.

■ Vanjescha Nach'Rassandra von Sirmgalvis, Rondrageweihte

Die Tempelvorsteherin von Sirmgalvis (51, muskulös und fett zugleich, rotgesichtig, gleichmütig; liebt Lagerfeuer, hasst Verschlagenheit, braucht einen Sieg über die Korjünger, die ihren Tempel missbrauchten; Bekehren & Überzeugen 8 (15/12/15), Willenskraft 10 (15/15/15), Kampfwerte wie Ritter mit einigen Rondra-Liturgien) zeigte sich in der Vergangenheit (etwa in **Das Blaue Buch**) dem Korglauben gegenüber aufgeschlossen und betrachtet die Verbrechen des Korsmal-Bundes als persönliche Beleidigung. Nun lässt Vanjescha keine Gelegenheit ungenutzt, den ehrenhaften Kampf zu propagieren und die Schützen und Söldner ausdauernd zu kritisieren. Dies hindert sie jedoch nicht daran, am abendlichen Feuer mit ihnen anzustoßen und Leudara (als Begleiterin) herauszufordern.

Funktion: Vanjescha ist äußerst konfliktfreudig, sie legt sich mit den Söldnern, den Norbarden oder Vito jederzeit gerne an. Davon abgesehen steht sie aber auch mit spirituellem Rat für rondragläubige Helden zur Verfügung.

■ Mirhiban saba al'Kashbah, Rahjageweihte

Die Tulamidin ist die ehemalige Baronin von Pervin und amtierende Vorsteherin im Rahjatemple von Pervin (50, exotische Schönheit, tiefe dunkle Augen; liebt Freigeister, hasst Borniertheit, braucht Ilmenblatt, um über ihre große Liebe Thesia von Ilmenstein hinwegzukommen; Willenskraft 5 (14/14/18), SK 4). Sie organisiert zu Beginn des Zuges den Tross jenseits der Versorgung, die durch die Jantareffs erledigt wird.

Funktion: Mirhiban unterstützt die Adelsmarschallin und die Helden. Sie kann eingesetzt werden, um alle zwei Tage mit ihren Tempeldienern die Stimmung durch Tanz und Göttinnendienste zu heben (Moral +1). Sie verlässt den Grünen Zug jedoch nach kurzer Zeit, um sich um ihren Tempel zu kümmern. Bis dahin kann sie auch als Kontaktperson für Helden aus der Fremde dienen.

■ Fetanka Jantareff, Zibilja

Die Norbarden der Jantareff-Sippe begleiten den Zug als Marketender. Sie sind den Helden eventuell schon aus den Abenteuern **Das Blaue Buch** oder **Der Schwarze Forst** bekannt. Ihre Zibilja Fetanka (35, hager, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, dunkle Augenringe, tätowierte Biene auf der Stirnglatze; liebt es zu lesen, hasst krumme Geschäfte, braucht Zerstreuung; Willenskraft 9 (14/16/15), SK 2) ist das spirituelle Oberhaupt der Sippe und seit dem

Rückzug der Muhme Dascha, die aufgrund angeblicher Gichtschmerzen in Norburg geblieben ist, auch in den übrigen Belangen wichtigste Ansprechpartnerin.

Sie wird von ihrer eigensinnigen Schülerin ■ *Nadja Jantareff* (8, verträumt und störrisch, lange geflochtene Zöpfe; liebt Geschichten von Prinzessinnen, hasst alle, die ihr Vorschriften machen, braucht eine geduldigere Lehrerin) begleitet.

Funktion: Fetanka ist der Kontakt für Fragen der Versorgung, ihr profundes Wissen über die norbardische Geschichte wird aber auch bei der Suche nach den Schwertern des Nordens wichtig sein.

■ Bisminka von Jassula, Hexe

Die Magistra der Norburger Akademie und angesehene Schlangenhexe Bisminka (73, untersetzt, feuerrote Strähne im grauen Haar; liebt Austausch, hasst Rücksichtslosigkeit, braucht eine Nachfolgerin; Willenskraft 8 (14/15/17), SK 3; den Helden eventuell aus **Der Schwarze Forst** bekannt) organisiert die Magier und andere Heilkundige im Lazarett.

Funktion: Du kannst Bisminka als weise Ratgeberin in unterschiedlichsten Wissensgebieten einsetzen, sowie als Kontaktperson zu den bornischen Hexen.

Leudara oder Olko



Jeder der beiden möglichen Begleiter stand bereits in sehr engem Kontakt zum Korsmal-Bund und kennt daher viele grausige Details über das Vorgehen der Schurken. Diese Erzählungen können gut in Verhandlungen mit unentschlossenen Bronnjaren genutzt werden, um die Bedrohung durch die Kultisten zu unterstreichen. Die plastischen Schilderungen speisen sich aus düsteren Vorahnungen beider Begleiter, die sich im Finale des Abenteuers auch bestätigen werden (siehe Seite 56). Wann immer die Helden Hilfe bei einem wichtigen Problem brauchen, ist der Begleiter zur Stelle.

Leudaras Begleitermotivation: Zweimal hat es der Bund fast geschafft, die Rondrageweihte mit falschen Einflüsterungen auf seine Seite ziehen, das soll ihm kein drittes Mal gelingen. Leudara gibt sich siegessicher, doch mindestens einmal sollte auffallen, dass sie sich grübelnd zurückzieht. Einem Helden, dem sie vertraut, kann sie eröffnen, dass sie erneut Visionen hatte. Sie fühlt sich Rondra entfremdet, statt der Göttin ruft Kor mit jedem Tag lauter nach ihr. Im Verlauf des Feldzugs erhärtet sich ihre Ahnung, dass ihr „großer Zorn und noch größerer Schmerz“ bestimmt ist – und dass diese Bestimmung sie dem Korsmal-Bund näher bringen wird, als ihr lieb ist.

Olkos Begleitermotivation: Der junge Magier wurde in der Gefangenschaft beinahe gebrochen, hielt aber bis zuletzt an der Hoffnung auf das Gute fest. Trotz seiner Angst hat er sich entschlossen, wenn schon nicht für ein friedliches Zusammenleben der Völker, so doch zumindest gegen seine Peiniger zu kämpfen. In diesem Kampf geht es für Olko um alles, denn eine weitere Niederlage wird er nicht verkraften. Ihn plagen düstere Vorahnungen, die sich auch bestätigen werden:

Für ihn endet das Abenteuer in der Lava des Notmärker Vulkans, die er zwar mit knapper Not überlebt, aus der er aber als Schurke hervorgeht. Darum sollte er mindestens einmal einen Helden ins Vertrauen ziehen und mitteilen, dass ihn finstere Träume von seiner Folterung und den Ritualen des Graqualos verfolgen, denen er beiwohnen musste – um im nächsten

Moment seinen festen Entschluss zu verkünden, deren Versuchungen bis zum Ende zu widerstehen.

Funktion: Beide Begleiter kannst du als Gradmesser für die Lage im Grünen Zug, insbesondere für die Moral der Truppen einsetzen. Je besser die Moral, desto optimistischer zeigen sie sich, je niedriger, desto verzweifelter werden sie.

Weitere Teilnehmer und Verbände

Hier werden weitere teilnehmende Personen, Gruppen und Verbände vorgestellt, die du einbinden oder weglassen kannst. Einige der hier vorgestellten NSC kommen nur aufgrund der Initiative der Helden mit und zählen somit zusätzlich zu den 100 Kämpfern, mit denen der grüne Zug startet.

Bronnjaren

Neben Tsadan begleiten auch weitere Bronnjaren den Grünen Zug. Hier sollen zumindest einige von ihnen kurz namentlich aufgeführt werden. Die meisten sind aufgrund ihrer Jugend oder ihres Alters nicht nach Süden gezogen, sie haben Kampfwerte wie Ritter (alt) oder Söldner (jung).

♣ **Junker Wolfhold von Timpenbroich zu Krempelow** (52, gichtkrank, Rauschebart, pingelig; liebt Pferde, hasst Emporkömmlinge, braucht ein heißes Bad; Willenskraft 7 (13/13/12)) ist traditionell gesinnt und lehnt den Status der Freien Städte ab, was er die Norburger Schützen auch regelmäßig wissen lässt.

♣ **Karenja von Elkengrund zu Rantzig** (17, Segelohren, kräftig, ungeduldig; liebt Übungskämpfe, hasst das Pflegen der Waffen, braucht einen echten Kampf; Willenskraft 4 (15/13/11)) dient dem Junker als Knappin. Sie entstammt einer Familie, die mehrere Opfer aus dem Kampf gegen Uriel zu beklagen hat.

♣ **Klatje von Dutlindhusen** (25, Zweitgeborene, direkt und humorvoll; liebt Bärenschinken, hasst Sumpfranzen, braucht viel Schlaf; Willenskraft 5 (12/14/12)); Klatjes Tante stand zwar auf Uriels Seite, ihre Base Freija aber war mit dem verstorbenen Adelsmarschall Ugo von Eschenfurt verheiratet.

♣ Erlinde Lutisana von Weihenfels zu Hohentann und Sichelstein

Die Minneritterin aus Weiden (siehe Seite 11, Kampfwerte wie Ritter) ist auf Nachfrage der Helden unter den Weidenern bereit, sich mit ihrem Gefolge dem Heerzug anzuschließen (Truppen +5). Sie wird jedoch den Konflikt zwischen Rittern und Söldnern zusätzlich anheizen.

Birkholter Krieger

Neben Gudanja Tippsjen hielten sich drei weitere Krieger der Drachenstreiter-Akademie zu Birkholt in Norburg auf. Sie haben sich dem Grünen Zug sofort angeschlossen, nicht nur um den Anschlag auf ihre Kameradin zu vergelten, sondern auch, um gegen die Drachen des Korsmal-Bundes anzutreten.

Was ihre mangelnde Ausrüstung nicht hergibt – sie haben weder Pferde noch ordentliche Metallrüstungen –, versuchen sie mit rondrianischer Gesinnung wettzumachen. (Kampfwerte wie Ritter, allerdings kein Reiterkampf)

Söldner und deren Soldmeister

Wie erwähnt, hat Nadjescha auch Söldner angeheuert, vor allem eine größere Einheit Festumer. Weitere Verbände sind eventuell aufgrund der Aktivitäten der Helden verfügbar. Die Finanzierung übernimmt dabei die Adelsmarschallin bzw. der Freibund.

Unter dem Namen **Die Festumer** firmiert ein Söldnerbund mit Stützpunkten in Festum und Neersand. Zwei Hände der Doppelsöldner (Truppen +10) waren in Norburg verfügbar, sie führen Anderthalbhänder, Zweihandschwerter und Stangenwaffen. Ihr Soldmeister ist ♣ **Jarle Winroff** (37, Schnurrbart, gutaussehend, redegewandt; liebt Honig, hasst ritterliche Arroganz, braucht eine eigene Söldnereinheit; Willenskraft 7 (15/13/14)).

Die Söldner der **Goldenen Legion** unter **Amaryllis Flarngau** sind als Bedeckung der Musiker aus dem Horasreich angereist und können in der Szene auf Seite 20 angeworben werden, entweder während der Ermittlungen oder nachträglich (Truppen +5/+10). Sie können als Söldner, als Vertreter moderner und unehrenhafter Kriegsführung sowie als Ausländer angefeindet werden.

Die **Ogerfaust-Plänkler** können die Helden unter den zwielichtigen, aber wehrhaften Gästen der gleichnamigen Schänke rekrutieren (Truppen +10). Sie werden sich allerdings an zahlreichen Konflikten im Zug beteiligen. Wortführer ist der Zwerg Gandresch Holzfuß (Seite 20).

Die Norburger Freischützen

Neben den ausgebildeten Kämpfern haben auch ein Dutzend Norburger Bürger ihre Hakenspieße oder Langbögen gegriffen und sind dem Ruf der Adelsmarschallin gefolgt. Ihre Sprecherin ist die Kürschnerin **Elrike Gerberow** (22, sehnig, aufwändig gearbeitete Lederrüstung,

umgänglich; liebt Jarle ein bisschen, hasst Grüte, braucht Zelte für ihre Truppe; Willenskraft 10 (14/13/13), Kampfwerte wie Söldner, aber ohne Sonderfertigkeiten).

Norbardische Söldner



Die Jantareffs schließen sich dem Grünen Zug ohnehin an, doch wenn sich die Helden in den bisherigen Abenteuern als Freunde der Norbarden erwiesen haben, ist dies auch unter den Sippen in Norburg bekannt. Über Fetanka oder in direktem Kontakt können die Helden also norbardische Kämpfer anwerben (Truppen +10). Die Bronnjaren und manche bornische Söldner schätzen eine solche Entscheidung jedoch nicht.

Magier, Heiler und Geweihte

Die Magier der Halle des Lebens reagieren auf die Ausrufung des Grünen Zuges mit Zurückhaltung, sind sie doch der Gewaltlosigkeit verpflichtet. Gleichwohl würdigen sie den Bezug zu Peraine und den geäußerten Willen

zum Frieden als positive Gesten, sodass sich einige Magier als Heiler angeschlossen haben. Da der Zug binnen weniger Tage aufbricht, kommen auch keine Magier aus Festum oder Neersand in den Norden, zumal sich bereits viele Festumer den Truppen gegen Haffax angeschlossen haben und die Neersander wie die Norburger kriegerische Auseinandersetzungen prinzipiell ablehnen. Neben den Magiern haben sich auch die Perainegeweihte *Tanile Walroder* (Seite 13) und profane Heiler dem Zug angeschlossen. Die übrigen Geweihten der Stadt bleiben in ihren Tempeln, die Knappen und Ritter der Göttin Rondra sind bis auf einen greisen Schwertbruder und einige Pagen im Süden.

Über bestehende Kontakte zu Alwin K. Wippflügler als Auftraggeber oder Bisminka von Jassula aus **Der Schwarze Forst** können die Helden weitere Magier der Halle des Lebens und ein paar lokale Hexen für den Heerzug gewinnen. Neben zusätzlicher medizinischer Versorgung verbessert dies auch die Stimmung unter den Truppen (Moral +2).

Moral-Regeln

Regelmäßig kommt es zu Konflikten zwischen den Teilnehmern des Grünen Zugs. Du kannst jeden Tag mit 1W20 auf **Moral** würfeln. Bei einem Ergebnis unter oder gleich der Moral ist die Stimmung stabil, die Moral sinkt um 1. Ist das Ergebnis höher als die Moral, kommt es zu einem der vorgeschlagenen Konflikte. Prinzipiell gilt, dass du nicht alle Vorschläge durchexerzieren musst, sondern diejenigen auswählen solltest, die du besonders reizvoll findest, unter anderem, weil deine Helden darin eigene Positionen vertreten. Insbesondere bei diesen Streitereien ist es Nadjescha wichtig, dass die Helden sich darum kümmern, da jede Parteinahme der Adelsmarschallin große Auswirkung hätte.

Lösungsstrategien

Vermittlung: Gelingen den Helden Vergleichsproben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Überreden* oder *Einschüchtern (Drohung)* gegen die Willenskraft der Streitenden, ist ein Konflikt fürs Erste beigelegt. Gelingt die Probe mit mindestens 2 QS mehr als beim Gegenüber, raufen sich die Streitenden sogar zusammen (Moral +1), misslingt die Probe, bleibt die Stimmung schlecht und gereizt (Moral -3). Die Rahjageweihte Mirhiban kann die Helden, solange sie den Grünen Zug begleitet, bei der Vermittlung unterstützen, was 2 QS addiert.

Versorgung: Durch zusätzliche Rationen Fleisch oder Alkohol für die Streitenden wird die Vermittlung um 1 erleichtert. Allerdings führt dieser Luxus 1W3 Tage später zu einer Phase des Mangels (Moral -1).

Duell: Üblicherweise wählen beide Seiten einen Vertreter. Das Ergebnis eines Duells wird allgemein anerkannt, kann aber aufgrund schwerer Verletzungen zu Verlust des Unterlegenen (Truppen -1) oder gar des

Unterlegenen und seines Gefolges führen (Truppen -5), wenn etwa ein Bronnjar im Duell umkommt.

Trennung: Eine der Streitparteien wird vom Grünen Zug ausgeschlossen (pauschal Truppen -5, du kannst je nach konkretem Konflikt auch reduzieren oder aufstocken). Ein solcher Schritt kann allerdings auch Kettenreaktionen auslösen, sodass weitere Truppen den Zug verlassen.

Streitereien

Hier findest du eine Übersicht über die Konfliktlinien im Grünen Zug. Verwende sie, um Abwechslung im Alltag des Grünen Zugs herzustellen und seine innere Zerrissenheit darzustellen. Du kannst auch einen beigelegten Konflikt erneut aufflammen lassen, um deutlich zu machen, dass die unterschiedlichen Gruppen zusammenzuhalten eine große Herausforderung darstellt.

Verräter!

Vor allem Tsadan von Norburg, aber auch Klatje von Dutlindhusen wird mehrmals vorgehalten, dass Angehörige ihrer Häuser einst auf Seiten des verhassten Uriel von Notmark gekämpft haben. Hier tun sich insbesondere Wolfhold von Timpenbroich zu Krempelow und seine **Knappin Karenja** hervor, aber auch Elrike Gerberow von den Norburger Freischützen stimmt schnell in die Vorwürfe ein.

Dieser Konflikt ist besonders gut geeignet, sich über den gesamten Marsch des Grünen Zuges zu ziehen. Zunächst sind immer wieder Anspielungen zu hören, dann kommt es zu einem ersten Duell, dann zu größeren Streitereien mit mehreren Teilnehmern. In Einweiler (Seite 45), kurz vor Notmark, sollte dieser Konflikt schließlich eskalieren, sodass die Helden kurz vor dem Ziel nochmals alle Register ziehen müssen.

Gutes Gold

Einer der wichtigen Streitpunkte zwischen traditionell gesinnten Bronnjaren und Söldnern ist der Kampf gegen Bezahlung, anstatt aufgrund von Ehre oder Verpflichtungen gegenüber einem Lehnsherrn. Dieser Streit entbrennt besonders zwischen Wolfhold von Timpenbroich zu Krempelow auf der einen und den Soldmeistern auf der anderen Seite. Auch Vito Siveling ist schnell Ziel entsprechender Vorwürfe. Nimmt die Weidenerin Erlinde von Weihefels am Zug teil, verschärft sie diesen Konflikt zusätzlich (alle Proben zur Schlichtung der Streitereien -1). Liegt die Moral unter 8, laufen entsprechende Anfeindungen schnell auf eine gewalttätige Auseinandersetzung hinaus, von einer Rauferei unter Betrunknen bis hin zu gezückten Waffen.

Guter Kampf

Der Konflikt zwischen rondrianisch gesinnten und korgläubigen Kämpfern betrifft auch die Einstellung gegenüber Schlachten. Anhänger Kors betrachten sie als Ausdruck des göttlichen Willens und sehen vergossenes Blut, auch das eigene, als erstrebenswert, während die Rondrianer vollendete Schwertkunst und ehrenvolle Duelle preisen und Schlachten oft als notwendiges Übel ansehen. Dieser Konflikt verläuft zwischen praktisch allen Ritzern auf der einen und dem Großteil der Söldner auf der anderen Seite, auch wenn bei Weitem nicht alle Mietschwerter korgläubig sind und dem Herrn der Schlachten folgen. Auch hier versteht es Erlinde von Weihefels, den Streit anzuheizen (alle Proben zur Schlichtung der Streitereien -1). Liegt die Moral unter 8, wird schnell zur Waffe gegriffen.



Auch Leudara beteiligt sich an derartigen Glaubensfragen. Sie versucht, sich zwischen den oben beschriebenen Positionen, dem Kodex der Silbernen Horde und den Überlegungen Arannja von Ruckens zu verorten, wie sie in **Der Schwarze Forst** beschrieben sind. Demnach sind Schlachten weder gut noch schlecht, der Gute Kampf ist derjenige, der einem korgefälligen Vertragswerk unterworfen wurde. Dies soll ein Mindestmaß an Ordnung in den Krieg bringen und Kriegsverbrechen ächten. Da Leudara dies aber (noch) nicht überzeugend vermitteln kann, verstummt sie schnell und wirkt unsicher in ihrer Argumentation.

Norbarden

Norbarden sind im Bornland oftmals Anfeindungen ausgesetzt, sowohl von Seiten der Bronnjaren, als auch von Seiten der übrigen bornischen Bevölkerung. Neben empfundener Benachteiligung bei der Ausgabe der Rationen sind die folgenden Themen von Bedeutung:

Diebespack: Sollte es zu einem Diebstahl kommen, werden zuerst die Norbarden verdächtigt. Die Helden können neben der Vermittlung auch versuchen, den Diebstahl aufzuklären. Mit *Gassenwissen (Informationssuche)* +1 können sie den tatsächlichen Dieb entlarven (Moral +1). Natürlich kannst du eine solche Ermittlung auch weiter ausgestalten. Zudem kann der Dieb auch tatsächlich ein Norbarde sein.

Alte Verträge: Viele sewerische Adlige haben seit Jahrhunderten nützliche Handelsverträge mit norbardischen Sippen. Werden diese als ungleich oder unehrenhaft diskreditiert, wird einer der sewerischen Söldner oder ein Ilmensteiner Bastard für die Norbarden Partei ergreifen und ihre Kritiker zum Duell fordern.

Fauler Zauber: Liegt die Moral unter 8, werden Fetanka allerlei Widrigkeiten in die Schuhe geschoben. Mängel an der Ausrüstung, Erkältungen, sogar das Wetter würde sie mit geheimer Zauberei beeinflussen, um braven Leuten das Leben schwer zu machen.

Sind norbardische Söldner im Grünen Zug, verlaufen diese Konflikte etwas heftiger (alle Proben zur Schlichtung der Streitereien -1), die Ogerfaust-Plänkler heizen den Konflikt von der anderen Seite aus an (ebenfalls alle Proben -1).

Leibeigene

Unter den Kämpfern aus den freien Städten Festum und Norburg finden sich auch einige ehemalige Leibeigene, darunter Jarle Winroff, der einst seiner brutalen Bronnjarin entflohen. Ein solcher Eingriff in die göttergegebene Ordnung wird von vielen Bronnjaren nicht akzeptiert. Die Söldner hingegen verteidigen das Recht jedes Menschen, mit der Waffe in der Hand für seine Freiheit zu kämpfen; eine unerhörte Provokation. Die Ogerfaust-Plänkler, ebenfalls teilweise ehemalige Leibeigene, pflichten lauthals bei (alle Proben zur Schlichtung der Streitereien -1).

Wer sind die überhaupt?

Liegt die Moral unter 8, werden die Helden selbst Ziel von Provokationen und Streit. Haben sie bei der Beilegung eines Konfliktes eine Gruppe benachteiligt? Sind sie etwa gar keine Bornländer? Oder sind Norbarden oder (ehemalige) Leibeigene unter ihnen? Warum lässt ihnen die Adelsmarschallin überhaupt so viele wichtige Aufgaben zukommen? Warum treffen sie Entscheidungen über den Grünen Zug? All dies können Anlässe sein, die Helden direkt zu kritisieren. Zur Not wird Nadjescha ein Machtwort sprechen, das von allen akzeptiert wird, doch die Stimmung weiter in den Keller treibt (Moral -2).



Das Erwachen

Nicht zuletzt aufgrund des Erwachens fallen die Streitigkeiten zwischen den Teilnehmern am Grünen Zug so zahlreich und heftig aus. Unruhiger Schlaf und blutige Träume sind keine Seltenheit und für diese Einflüsse Empfängliche sind besonders gereizt und aggressiv. Darüber hinaus äußert sich das Erwachen auch in der Wildheit der sewerischen Natur.

Wetter: Im Peraine ist es nicht mehr besonders kalt, die Wiesen sind jedoch feucht und sumpfig. Hin und wieder kommt es zu Regengüssen, die in einem so großen Zug ertragen werden müssen, da der Versuch, sich unterzustellen, nur in Unordnung und enormen Zeitverlust endet. Du kannst besonders unangenehmen Dauerregen einstreuen (Moral -1), aber auch Stürme und Gewitter, die von vielen Kämpfern sogar als rondragefälliges Omen

betrachtet werden (Moral +1). Morgens ist es häufig neblig, und manchmal hört man ein leises Wispern hinter den Nebelschwaden.

Gewässer: Die Flüsse führen viel Wasser und treten bisweilen über ihre Ufer, insbesondere am Oberlauf des Ilum zwischen Walden und Torsin, aber auch beim Überqueren der Sewerja hinter Ebrin, der Brinna hinter Drauhag und der Ouve bei Ouveamas. Hier kann der grüne Zug von einer plötzlich auftretenden Flutwelle überrascht werden, in der einige Kämpfer verletzt werden oder Ausrüstung verloren geht (Truppen bis -3).

Wald: Die dichten Wälder Seweriens sind nur mühsam zu durchreisen. Umgestürzte Bäume und wucherndes Dickicht blockieren den Weg und behindern das Fortkommen des Zuges. Einige Unterstände sind überwuchert und unbrauchbar, das Gasthaus *Zum bunten Bären* hinter Vierwinden ist verlassen, die Mauern sind von

Efeu und Moos gesprengt, mitten im Gastraum wächst eine junge Esche. Noch im letzten Herbst wollen einige der Kämpfer hier übernachtet haben.

Steinschlag: In den Drauhager Höhen kann es zu Steinschlag oder kleinen Erdrutschen kommen, die zu Verletzten führen (bis zu 2W6 SP). Die heruntergestürzten Felsbrocken liegen in seltsam gleichmäßigen Formationen, in denen je nach Betrachter ein Gesicht, Buchstaben oder ein religiöses Symbol gesehen werden können.

Zorn: Auch die Helden können vom unterschwelligem Zorn des Erwachens betroffen sein. Wähle einen Helden mit hoher Intuition aus oder lass den Zufall entscheiden. Nach einer unruhigen Nacht mit blutigen und gewalttätigen Träumen erwacht der Held unausgeruht und übellaulig. Für den folgenden Tag hat er den Nachteil Streitsucht oder Jähzorn, was sein Geschick in Verhandlungen möglicherweise einschränkt.

Strategien

Die folgenden Strategien zur Rekrutierung weiterer Kämpfer sind allgemein gehalten, damit du sie je nach Vorgehen der Helden auf den unterschiedlichen Stationen des Zuges nutzen kannst. Die Adelsmarschallin möchte die Helden regelmäßig als Unterhändler einsetzen, da sie persönlich lieber keine zu deutlichen Aussagen treffen will, um bei schwierigen Entscheidungen noch als Mittlerin auftreten zu können.

Militärischer Druck

Der grüne Zug verfügt über ausreichend Schlagkraft, um einzelnen Adligen mittels Druck Unterstützung abnötigen zu können. Der Kampf gegen den Korsmal-Bund mag ein solches Vorgehen unter den anderen Bronnjaren zumindest akzeptabel machen. Gleichwohl schätzt der Adel seine Eigenständigkeit sehr, und ein solches Vorgehen wird der Stimmung im Zug nicht zuträglich sein. Folgende Varianten stehen zur Verfügung:

Drohung: Durch *Einschüchtern* (Drohung) -3 gegen die *Willenskraft* des jeweiligen Bronnjaren kann er zur Kooperation gezwungen werden. Die Stimmung im Zug verschlechtert sich jedoch (Moral -2).

Duell: Sowohl als Lanzengang, in der Regel aber als Kampf mit der bevorzugten Waffe oder mit dem Langschwert wird in einem Duell über die Teilnahme am Grünen Zug entschieden. Es können zwei oder auch mehrere Kämpfer gegeneinander antreten. Wer als erster eine sichtbare Wunde erleidet (mehr als 6 SP) unterliegt. Verlieren die Helden oder die ausgewählten Vertreter des Grünen Zugs, wird dies als Missbilligung Rondras betrachtet (Moral -2).

Diplomatie

Als Grundlage für Verhandlungen mit den Bronnjaren dient eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* oder *Überreden* gegen die *Willenskraft* des Bronnjaren, eventuell muss eine bestimmte QS erreicht werden.

Die Probe ist um 1 erschwert, wenn die Helden sich nicht mittels *Etikette* (Benahmen) +1 als akzeptable Verhandlungspartner erweisen. Bei vorhandenen Forderungen sind die Proben zudem um 3 erleichtert, wenn diese erfüllt werden. Sie sind nicht modifiziert, wenn ein Kompromiss gefunden wird, und um 3 erschwert, wenn eine gestellte Forderung nicht erfüllt wird. Erfolgreiche Verhandlungen heben die Moral stets um 1.

Misslingt der Versuch für eine diplomatische Lösung, werden die Helden im Zug für die Zeitverschwendung und mangelnde Entschlossenheit kritisiert (Moral -1).

Kundschaften

Helden können die Adligen, ihre Bediensteten und Leibeigenen oder ihre Güter ausspähen. Die einfachste Variante ist eine Probe auf *Gassenwissen* (Informationssuche). Aber auch andere Strategien sind denkbar:

- heimliches Vorgehen; Proben auf *Klettern* (Fassadenklettern) und *Verbergen* (Schleichen)
- unauffälliges Umhören mittels *Verkleiden* (Personen imitieren)
- zielgerichteter Einsatz der Talente *Zechen* und *Brett- & Glücksspiel*
- Umwerben möglicher Informanten, z. B. durch den Einsatz von *Betören* (Anbändeln), *Etikette* oder *Überreden* (Schmeicheln)

Gelingt das Auskundschaften, erhalten die Helden einen Vorteil, der bei den jeweiligen Ortsbeschreibungen angegeben ist. Grundsätzlich kannst du folgende Proben für Drohungen oder Diplomatie zudem um 1 erleichtern. Misslingt das Auskundschaften jedoch, wird die Gegenseite misstrauisch und alle folgenden Proben für Drohungen oder Diplomatie sind um 1 erschwert. Haben die Helden sich offensichtlich eines Verbrechens schuldig gemacht, sind die Konsequenzen natürlich schwerwiegender (Erschwernisse mindestens -2).

Der Weg des Grünen Zuges – Teil I

In diesem Abschnitt sind die Stationen auf dem Weg des Grünen Zuges beschrieben. An diesen können die zuvor vorgestellten Strategien genutzt werden, um mit den lokalen Adligen zu interagieren und den Truppen-Wert zu erhöhen. Die Entscheidungen der Helden haben auch Auswirkungen auf die Moral.

Der Weg des Grünen Zuges führt durch zahlreiche sewerische Ortschaften. Für die jeweiligen Orte gibt es eine kurze Beschreibung, Interessen des jeweiligen Adligen und mögliche Ergebnisse der Aktionen. Du musst nicht jede Situation mit deinen Helden ausspielen, wähle einfach diejenigen aus, die dir gut gefallen. Entscheide das Ergebnis für andere pauschal, oder lass Meisterpersonen in diesem Fall die Verhandlungen führen. Bedenke aber, dass die Grundstimmung des Grünen Zuges eher pessimistisch ist.

Überläufer



Wie genau sich die Truppen zusammensetzen, hängt auch von bisherigen Erfolgen der Helden ab. So stoßen an bestimmten Orten Überläufer zum Grünen Zug, die dank der berichteten Heldentaten entweder das Heerlager der Kultisten wieder verlassen oder sich ihnen gar nicht erst angeschlossen haben. Für je 10 Überläufer steigt die Moral um 1. Durch sie können die Helden besonders große Erfolgserlebnisse haben. Gib den Überläufern also Raum für ihre Auftritte, in denen sie ihre Beweggründe darlegen – und auch beschreiben, wie viele Kameraden sie überzeugen konnten, sich nicht dem Korsmal-Bund anzuschließen. Die Folgen ihres Fehlens für den Korsmal-Bund sind auf Seite 59 angegeben.

Dotzen

Im Weiler **Dotzen** (150 Ew., Grafschaft Norburg, Gasthaus Zum leeren Krug (Q3/P4/S18)) vertritt **♣ Vesaja Rondrag** *Schilfing von Dotzen* (24, blond, stolz, unerfahren; liebt die Verantwortung, hasst ihren Bruder, braucht eine eigene Plattenrüstung; Willenskraft 4 (14/13/11), Kampfwerte wie Ritter) ihre Mutter, die gegen Haffax gezogen ist. Sie verfügt über 4 Waffenknechte, mit denen sie sich dem Zug nur anschließt, wenn die verhasste Freiherrin von Illumin nicht mitziehen darf.

Ihr Bruder **♣ Vigo** (22, blond, charmantes Lächeln, aufbrausend; liebt schwarze Pferde, hasst es, der kleine Bruder zu sein, braucht einen Leibdiener; Willenskraft 4 (13/11/12), Kampfwerte wie Ritter) will in jedem Fall mitziehen, bündelt aber insgeheim mit dem Korsmal-Bund.

Militärischer Druck: Vesaja überlässt die Entscheidung Vigo, der sich mit den Waffenknechten anschließt (Truppen +5). Der Freiherr von Illumin kann sich dem Zug anschließen (siehe Seite 34). Vigo fällt dem Zug in Notmark in den Rücken (Truppen -10).

Diplomatie: Vesaja akzeptiert die Beteiligung der Freiherrin von Illumin, nimmt aber weniger Waffenknechte mit (Truppen +3), außer die Helden erzielen 2 QS mehr als Vesaja (Truppen +5).

Ein Weiler in Sewerien

Wenn du weitere Orte, Rittergüter oder Stiftskloster einbauen möchtest, etwa auch für die Familie eines deiner Helden aus sewerischem Adel, kannst du vom folgenden Grundmuster ausgehen:

Militärischer Druck: Der Bronnjar schließt sich missbilligend an (Truppen +3).

Diplomatie: Der Bronnjar schließt sich gerne an (Truppen +QS, max. 3).

Kundschaften: Ein Erfolg erleichtert die Probe für Drohungen oder Diplomatie um 1.

Kundschafter: Vigos Bündelei wird entdeckt, wodurch Vesaja bereit ist, den Zug auch ohne weitere Forderungen zu unterstützen (Truppen +5).

Schossko

In der Stadt **Schossko** (900 Ew., Grafschaft Schossko, Perraine- und Rondratempel, Hotel Grafenhof (Q4/P5/S12), Gasthof Rad und Knute (Q3/P3/S20), Schänke Tannenbräu (Q2/P2/S6)) halten sich einige Barden und Gaukler auf, die Norburg bereits verlassen haben. Doch die Hoffnung auf Unterstützung wird schnell enttäuscht, hat Schossko doch schon alles für den Zug gegen Haffax aufgeboten. Nur **♣ Graf Lumin von Schossko** (72, klapprig, bestimmt, würdig; liebt Pfeifenrauch, hasst Bootsfahrten, braucht was gegen Rückenschmerzen; Willenskraft 6 (13/12/10), Kampfwerte wie Ritter) selbst ist mit wenigen Waffenknechten zurückgeblieben, um über das Wohl der Stadt und der Grafschaft zu wachen.

Zusätzliche Vorräte: Eine gelungene Probe auf *Handel (Feilschen)* +1 bringt eine zusätzliche Gelegenheit, erhöhte Rationen zu verteilen.

Militärischer Druck: Auf Duelle lässt sich Lumin nicht ein, durch Drohung können hier bestenfalls einige Freie zwangsrekrutiert werden (Truppen +5, Moral -2).

Diplomatie: Gelingt die Verhandlung mit 3 Netto-QS, wird sich Graf Lumin schließlich bereit erklären, mitzuziehen (Truppen +5), allerdings verbreitet er mit der Sorge um das schutzlose Schossko in der Folge schlechte Stimmung (Moral -1).

Kundschafter: Es wird deutlich, dass Schossko wirklich alle verfügbaren Truppen mobilisiert hat.

Illumin

Der Weiler **Illumin** (130 Ew., Grafschaft Ilmenstein, Gasthaus Gaben des Ilum (Q3/P3/S12); Besonderheit: Sitz des Flusskönigs, des ilmensteinischen Beamten mit dem Titel Illumin) hat eine bewegte Vergangenheit. Die Schwester der **♣ Freifrau Baernja von Illumin** (62, hochgewachsen, dünnes, weißes Haar, lautes Lachen; liebt Bäder im Fluss, hasst faule Flöße, braucht einen Liebhaber; Willenskraft 10 (14/13/13), Kampfwerte wie Ritter) hatte sich einst Uriel von Notmark angeschlossen, wechselte jedoch

noch während der Borbarad-Krise wieder die Seiten. Baernja sympathisiert offen mit den Idealen Kors, hat aber nichts mit dem Korsmal-Bund zu schaffen. Die Feindschaft mit der Familie von Dotzen hält sie mit der Verbannung ihrer Schwester für erledigt.

Militärischer Druck: Baernja fordert einen Duellkampf gegen sie und ihre vier Waffenknechte. Die Helden können selbst kämpfen oder es Anderen überlassen. Gewinnen die Vertreter des Grünen Zuges, schließt Baernja sich an (Truppen +5).

Diplomatie: Durch Verhandlung lässt sich Baernja kaum erweichen. Erst ab 4 QS ist sie überzeugt (Truppen +5).

Kundschafter: Die Dörfler berichten von schwarz gekleideten Kriegern des Korsmal-Bundes, die von der Freifrau mehrfach von ihrem Land gewiesen wurden.

Torsin

Im Norden von **Torsin** (200 Ew., Grafschaft Ilmenstein, Traviatempel, Gasthaus Zur Gans (Q3/P2/S22)) liegt das Schloss Ilmenstein, im Süden Pervin. Hier residiert kein Bronnjar, der Ort ist Teil der Stammlande der Ilmensteiner. Als Mirhiban hier von Reisenden erfährt, dass es einen Überfall auf ihren Rahjatempel in Pervin mit mehreren Opfern gab, erhält sie von Nadjescha die Erlaubnis, den Zug zu verlassen. Unglücklicherweise haben aber mehrere Ritter zu Beginn des Zuges einen Eid geschworen, die schöne Mirhiban zu beschützen und wollen nun ebenfalls den Zug verlassen (Truppen -15).

Militärischer Druck: Versuche, die Ritter einzuschüchtern, bestärken sie nur im Willen, ihren Schwur einzuhalten und drücken die Stimmung (Moral -1).

Diplomatie: Gemeinsam mit Mirhiban können die Helden die Ritter vom Bleiben überzeugen. Pro QS bleiben 3 Kämpfer beim Grünen Zug.

Kundschafter: Ermittlungen ergeben nur, dass es tatsächlich einen Überfall in Pervin gab.

Überläufer: 10 Söldner aus Festum, wenn die Verhandlungen in **Der Weiße See** gewaltlos verliefen (Moral +1); zusätzlich 10 Bürger aus Festum, wenn die Helden in **Die Thorwalertrommel** umsichtig agiert und sich um Ausgleich bemüht haben (Moral +1).

Die Bastarde von Ilmenstein

Nadjescha schickt die Helden von Torsin aus zum Schloss Ilmenstein, das nur wenige Meilen nördlich liegt und die letzte verbliebene Gebietiger-Rüstung der Geflügelten verwahrt. Bis zur offiziellen Todeserklärung der Gräfin Thesia im Jahr 1041 BF verwaltet **Linjan von Hattenfurt** von Rodebrannt aus die Ilmensteiner Ländereien. Zwei ihrer Basen und ein Vetter, allesamt Bastarde des verstorbenen Grafen Boromjew von Ilmenstein, Thesias verhasstem Onkel, bewohnen das Schloss und streiten um die Erbfolge.

Das Gebäude birgt eine ansehnliche Kunst- und Waffensammlung sowie Dokumente aus der Zeit der Theateritter. Im Schlosspark steht ein Rondratempel.

Der Zug erhält hier 10 Waffenknechte (Truppen +10), strittig ist jedoch, wer die Kämpfer anführen wird. Die Helden können mehrere Bastarde mitnehmen (Truppen je Bastard



+1, Werte wie Ritter), was aber zu Streitigkeiten führen und die Stimmung im Zug belastet. Alternativ können die Helden vermitteln und helfen, einen Anführer zu bestimmen.

1 Ronjascha von Ilmenstein (69, Woltans Mutter, verwöhnt, eitel; liebt Fasanenbraten, hasst das Rittertum, braucht einen neuen Spiegel; Willenskraft 2 (14/13/13)) war nicht vollends in Woltans Plan eingeweiht. Sie hat ihn jedoch zweifellos unterstützt und will sich mit der Teilnahme reinwaschen.

1 Gewinja von Ilmenstein (67, lahmes Bein, geschäftstüchtig, gebildet; liebt Kunst, hasst die Rückständigkeit Seweriens, braucht ein Pferd; Willenskraft 7 (14/13/14)) will vor allem eine fette Prämie für sich.

1 Baerow von Ilmenstein (63, große Nase, Trinker, aufbrausend; liebt horasischen Wein, hasst frühes Aufstehen, braucht einen Zechgesellen; Willenskraft 4 (12/13/12)) versucht, die Anderen zur Teilnahme zu motivieren, um selbst das Schloss hüten zu können.

Militärischer Druck:

Durch Drohung oder Duelle können die Bastarde jeweils dazu gebracht werden, auf Schloss Ilmenstein zu bleiben.

Diplomatie: Die Einigung auf einen Anführer nach Wahl der Helden kann mit einer Probe abgehandelt werden. Pro 2 QS tritt einer der Ilmensteiner von der Teilnahme zurück.

Kundschafter: Die Helden bekommen einen

Reisestrecke

Tagesleistung ca. 25 Meilen

- – Norburg 30 Meilen
- Dotzen 25 Meilen
- Schossko 30 Meilen
- Walden 15 Meilen
- Ilumin 12 Meilen
- Torsin 20 Meilen
- Ebrin 50 Meilen
- Drauhag 45 Meilen
- Gorschnitz 40 Meilen
- Vierwinden 45 Meilen
- Ouwemas 50 Meilen
- Sjepengurken 30 Meilen
- Einweiler 25 Meilen
- Queldunkel 20 Meilen
- – Notmark



Einblick in die Motive der einzelnen Ilmensteiner (Folgeproben um 1 erleichtert). Ab 3 QS wird klar, dass die Auswahl eines einzigen Anführers die wenigsten Konflikte in den Grünen Zug trägt.

Besonderheit: Die Teilnahme der Ilmensteiner Waffenknechte unter einem der Bastarde verbessert die Stimmung im Grünen Zug (Moral +2). Mehr als ein Bastard im Zug führt jedoch zu zusätzlichen Streitereien (Moral -1 pro zusätzlichem Anführer).



Haben die Helden in **Der Schwarze Forst** ein einvernehmliches Ende mit Zelda von Ilmenstein herbeigeführt, von deren Familienzugehörigkeit die wenigsten wissen, kann diese ihre Basen und Vetter in deren Träumen besuchen, sodass am Ende nur Gewinja die Truppen der Ilmensteiner anführt (Truppen +11, Moral +2 wie oben).

Ebrin

Im Weiler **Ebrin** (250 Ew., Baronie Ebrin, Perainetempel, Gasthaus Ofenklappe (Q3/P3/S18)) herrscht gedrückte Stimmung. Die Junkerin ♀ *Elida von Ebrin-Elenau* ist gegen Haffax gezogen, der gealterte, aber rüstige Baron *Askej von*

Ebrin hat sich vor einer Woche selbst entleibt und die Freie ♀ *Natasa Stippen* (52, Müllerin, redefreudig, zwei fehlende Finger an der linken Hand; liebt Wurst, hasst Glücksritter, braucht neue Gesellen; Willenskraft 6 (13/13/13)) ist ratlos und überfordert, hält aber tapfer die Ordnung aufrecht. Sie kann den Helden nicht weiterhelfen.

Kundschafter: Die Helden finden heraus, dass der Baron vor seinem Selbstmord von einigen Rittern mit dem Zeichen der neunfingrigen Kralle aufgesucht wurde.

Drauhag

In **Drauhag** (500 Ew., Zugehörigkeit zwischen Grafschaft Ilmenstein und Baronie Eschenfurt umstritten, Rondratempel, Gasthaus Schwert und Schild (Q2/P3/S20), Gasthof Zur Birke (Q3/P3/S12), kleines Rondra-Stiftskloster) haben die Helden Gelegenheit, Truppen und Vorräte aufzustocken.

Die ♀ *Junkerin Tilda von Drauhag* (42, Pferdezüchterin, pragmatisch; liebt Füchse, hasst die Stiftsjunker, braucht Unterstützung, um Drauhag in die Eigenständigkeit zu führen; Willenskraft 6 (12/11/13), Kampfwerte wie Ritter) hat den Zug gegen Haffax bereits mit Pferden und Stahl versorgt. Gegen den Korsmal-Bund und die Notmärker schließt sie sich persönlich an (Truppen +5).

Zusätzliche Vorräte: Eine gelungene Probe auf *Handel* (*Feilschen*) bringt eine Gelegenheit, erhöhte Rationen zu verteilen.

Rekrutierung I: In Drauhag gibt es viele Abenteurer und Glücksritter, die als Plänkler angeworben werden können (Truppen +10).

Rekrutierung II: Im Orden zur Besänftigung unserer gestrengen Herrin Rondra, einem klassischen sewerischen Stift, wird adligen Tunichtguten ohne Ehrverlust ein akzeptables Auskommen gesichert. Einige der verwöhnten Stiftsjunker können angeworben werden (Truppen +5); allerdings nur gegen zusätzliche Rationen, einmal sofort und ein weiteres Mal zwischen Vierwinden und Ouveumas.

Überläufer: 10 korgläubige Söldner aus Firunen, wenn die Helden in **Der Schwarze Forst** die Verschwörung im Rondratempel öffentlich gemacht haben (Moral +1)

Optional: Wenn die Helden den Diebstahl von Rondragabunds Schild nicht vereiteln konnten, und dieser sich in Händen Ischtans von Quelldunkel befindet, können sie in Drauhag einen entscheidenden Hinweis auf seinen Verbleib bekommen (siehe **Option B** auf Seite 38).

Die Suche nach den Schwertern des Nordens

Mehr als einmal deutet die Adelsmarschallin vor den Helden (und nur vor ihnen) an, dass auch sie die Siegeschancen des Grünen Zuges als niedrig einschätzt. Botenberichte über Rekrutierungserfolge des Korsmal-Bundes und Drachenreiter in seinen Reihen lassen die Lage ein paar Meilen vor Drauhag noch verzweifelter erscheinen.

Je näher man den Drauhager Höhen kommt und je schlechter die Moral wird, umso öfter erinnert man sich an die Heilige Rondragabund und die Legende um die Schwerter des Nordens (42), die hier vergraben liegen

sollen. Sie zu finden wäre ein starkes Symbol, genau das, was alle Zweifler zum Schweigen bringen und zeigen könnte, dass man für die richtige Sache kämpft. Mit dem Schild Rondragabunds hätte man zumindest eine Chance, die heiligen Schwerter zu finden. Doch noch zögert Nadescha, die Helden auf eine Expedition zu schicken.

In diesem Abschnitt sollen die Helden Folgendes erreichen:

• **Optional:** Sie erobern den Schild Rondragabunds von Ischtan von Quelldunkel zurück, wenn sie seinen Diebstahl nicht vereiteln konnten.

- Sie ziehen mit Fetanka Jantareff in die Drauhager Höhen, um die Schwerter des Nordens zu finden.
- Mit Hilfe des Einsiedlers Kolja von Vierwinden finden sie Rondragabunds Versteck.
- Sie finden ein Mithrida-Heiligtum mit den Schwertern des Nordens darin, indem sie dank Fetankas Wissen das Rätsel um Rondragabunds Schild lüften.
-  Um Zutritt zu dem Heiligtum zu erlangen, benutzen sie einen Schleifstein aus den Felsen der Roten Sichel.
-  Bei den Schwertern finden sie eine Urkunde, die belegt, dass Rondragabund einst allen Besitz der Theaterritter an die Norbarden verkaufte, um die Schwerter zu retten.
-  Sie machen Ischtan von Quelldunkel unschädlich. Im Einzelabenteuer kann er stattdessen fliehen.
- Sie übergeben die Schwerter an die Adelsmarschallin.
- **Optional:** Sie entscheiden, wie stark sie den Grünen Zug schwächen wollen, um die Seelen rondragläubiger Schatzsucher zu retten, die hier Opfer von Morgendornsträuchern wurden.

Fetankas Fund

Die Schwerter des Nordens werden im Seffer Manich, der Sippenchronik der Jantareffs, erwähnt. Njobura, eine Ahnin Fetankas, hat eine abgewandelte Form der Legende niedergeschrieben und eine verschlüsselte Karte beigelegt, die auf die Scharten in Rondragabunds Schild passt. Ihre Fassung der Legende weist jedoch einige Unterschiede zur landläufig bekannten Version auf:

- Rondragabund reiste nicht nur verkleidet als Norbardin in einer gekauften Kaleschka, sondern gemeinsam mit einem gewissen Amrun Nevalainen. Seine Sippe existiert bis heute und ist sehr traditionsbewusst.
- Amrun half Rondragabund nicht umsonst. Im Gegenzug versprach ihm die Theaterritterin „alles, was sie besaß.“
- Die Schwerter wurden nicht vergraben, sondern in eine „Rote Höhle“ gebracht. Eine Ahnin Fetankas namens Njobura Jantareff hat die Höhle versiegelt.
- Njobura nahm eine Deutung von Rondragabunds Traum vor, die sie zur „Roten Höhle“ führte. Demnach war die erwachsene Löwin die Gigantin Mithrida, die einem roten und einem schwarzen Löwenjungen, nämlich Rondra und Kor, das Jagen beibrachte.
- Njobura bezeugte, dass Rondragabund ihr Versprechen hielt. Was genau Amrun von ihr erhielt, ist nicht überliefert, und noch Generationen später rätselten Zibiljas über „Njoburas Tausch“, bis er in Vergessenheit geriet.

Die für die nächsten Schritte wichtigsten Informationen sind jedoch die Folgenden:

- Die Scharten auf Rondragabunds Schild sind keine Schrift, sondern Markierungen.
- Sie passen zu Markierungen einer Karte der Drauhager Umgebung, die Njobura einst in den Seffer Manich zeichnete. Mit Fetankas Hilfe kann man also direkt zu der „Roten Höhle“ gelangen.

Wege zur Wahrheit

Es gibt verschiedene Arten, den Helden den entscheidenden Hinweis auf die Schwerter zu geben. Fetanka wird in jedem Fall darauf bestehen, die Helden bei der Suche zu begleiten – notfalls auch, indem sie eine entscheidende Information zurückhält, bis sie die Zusage erhält.

Spur des Nurbards: Rondragabunds norbardischer Gefährte in der offiziellen Fassung der Legende kann die Helden darauf bringen, selbst bei Fetanka anzufragen. Gemeinsam lässt sich Njoburas Fassung der Geschichte zügig finden.

Befehl der Marschallin: Auch Nadjescha selbst kann über diese Information stolpern und die Helden mit ihrer näheren Erforschung beauftragen.

Neugier der Gelehrten: Fetanka erhält kurz vor Drauhag zum ersten Mal Gelegenheit, den Schild zu betrachten. Ein Vergleich mit dem Seffer Manich versetzt sie in große Aufregung und führt sie auf die richtige Spur. Um die Rote Höhle zu finden, sind die Helden auf Ortskundige angewiesen. Mit einer Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* +1 macht man sie schnell auf den Einsiedler Kolja aufmerksam, einen Rondrageweihten, der einst selbst nach den Schwertern gesucht haben soll. Der Weg zu seiner Kate in den Bergen ist nicht schwer zu finden.

Der Feind

Zeitgleich zu den Bemühungen der Helden ist auch ihr Widersacher Ischtan von Quelldunkel auf der Suche nach den Schwertern des Nordens, ob mit oder ohne Rondragabunds Schild. Für den Verlauf dieses Abschnitts gehen wir davon aus, dass die Helden den Schild in Norburg an sich bringen konnten (**Option A**, Seite 38).

Für den Fall, dass er stattdessen in Ischtans Hände gelangt ist, findest du im Anschluss (**Option B**, Seite 38) Vorschläge, wie du den Ablauf verändern kannst. Grundsätzlich weiß Ischtan, dass sich die Schwerter irgendwo in den Drauhager Höhen befinden, und dass der Schild nötig ist, um sie zu finden. Er hat eine Handvoll Kultisten sowie einen Drachenreiter unter seinem Kommando.



Achte vor dem Aufbruch der Helden in die Berge darauf, dass sie den Schleifstein aus den Felsen der Roten Sichel mit sich führen (siehe 41). Von der Rolle des Schleifsteins weiß Ischtan jedoch nichts.

Junker Ischtan von Quelldunkel

Der heute 37jährige Adlige verfügt nur über spärlichen Bartwuchs und mit den Jahren wich auch sein Haupthaar zunehmend der Stirn. Ischtan gilt als arrogant und herrschsüchtig und verspricht sich von der Zusammenarbeit mit dem Korsmal-Bund den Ruhm und die Macht, die er schon lange anstrebt. Seine eigentliche Motivation ist Rache für die vielen Erniedrigungen, die ihm zugefügt wurden, und ein daraus entstandener, irrationaler Hass gegen die Mitglieder der Adelsversammlung. Ischtans Bruch mit Alderich von Notmark (Seite 48), der ihm bisher stets Zuflucht geboten hat, kommt für fast alle Adligen unerwartet. Mehr Informationen über Ischtan findest du auf Seite 18.

Fetanka Jantareff

MU 14 KL 16 IN 14 CH 15

FF 12 GE 11 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP 40 KaP – INI 11+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 7 Schips 2

Kampfstab: AT 12 PA 9 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE 1/0 (Lederkleidung)

Sonderfertigkeiten: Alaani III, Altes Alaani, Eigenschaft verbessern, Kusliker Zeichen, Meister der Improvisation, Tradition (Zibilja), Zahlenmystik, weitere magische Sonderfertigkeiten

Vorteile / Nachteile: Hohe Astralkraft IV, Zauberer / Artefaktgebunden (Seffer Manich), Neugier, Schlafwandler, Verpflichtungen (Sippe) II

Talente: Bekehren & Überzeugen 8, Geographie 8, Geschichtswissen 14, Götter & Kulte 8, Handel 10, Heilkunde Seele 10, andere Heilkunden 5+, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 11, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Rechnen 10, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 12, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Sternkunde 6, Tierkunde 5, Überreden 7, Verbergen 6, Willenskraft 9

Zaubertricks: Feuerfinger, Handwärmer

Rituale: zahlreiche Zibilja-Rituale, aber keine für das Abenteuer relevanten

Kampfverhalten: vermeidet Kämpfe und verteidigt sich, bis sie fliehen kann

Flucht: flieht bei Schmerz I

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Bornische Adlige dürften Ischtan vor allem als Witzfigur kennen und ihn daher unterschätzen. Gib ihm an dieser Stelle einmal die Gelegenheit, sein volles Schurkenpotenzial auszuschöpfen, bevor er endgültig scheitert. In der Kampagne kann er hier sein Ende finden oder von den Helden an die Adelsmarschallin übergeben werden, die ihn dann richtet. Im Einzelabenteuer muss er aber entkommen, um als Schurke in Notmark zu fungieren (Seite 46).



Wenn Woltan von Ilmenstein in Norburg entkommen konnte, kannst du Ischtan hier auch durch ihn ersetzen. Gerade im Einzelabenteuer kannst du Ischtan auf diese Weise noch etwas deutlicher als Hauptschurken inszenieren, den man erst am Ende erwischt.

Option A

Die Helden haben den Schild

Hier verfolgt Ischtan die Helden, beobachtet ihre Schritte und wartet auf den richtigen Moment, um zuzuschlagen. Das Zusammentreffen mit Ischtan kannst du auf unterschiedliche Arten gestalten.

Auf den Fersen: Ischtan greift die Helden in einem geeigneten Moment an, bevor sie die Schwerter finden. In diesem Kampf kannst du seine Leute schwächen und sie fliehen lassen, sodass sie später erneut zuschlagen – und die Helden gewarnt sind.

Aus Versehen: Ischtans Leute verhalten sich bei der Verfolgung ungeschickt und die Helden können ihnen

Ischtan von Quelldunkel

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11

FF 12 GE 12 KO 14 KK 15

LeP 38 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 5 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Langschwert: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

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

Sonderfertigkeiten: Alaani I, Anführer, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Eiserner Wille I, Geländekunde (Schnee- und Eiskundig), Heraldik, Kampfrelexe I, Lanzenangriff, Schmerzen unterdrücken, Verteidigungshaltung, Wuchtschlag II

Vorteile / Nachteile: Adel I, Kälteresistenz / Pechmagnet, Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegen Bronnjaren), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht), Verpflichtungen II (Korsmal-Bund)

Talente: Etikette 7, Körperbeherrschung 8, Kriegskunst 8, Reiten 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 8

Kampfverhalten: lässt vor allem Andere für sich kämpfen, greift aber ein, wenn diese Probleme bekommen; kämpft offensiv und hasserfüllt, bevorzugt Angriff vom Pferderücken

Flucht: flieht bei Schmerz II

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

auflauern. Eventuell gelingt den Kultisten und Ischtan aber die Flucht.

Aus dem Hinterhalt: Ischtan wartet, bis die Helden die Höhle betreten haben und fällt ihnen dort in den Rücken.

Auf dem Rückweg: Ischtan versucht die Schwerter auf freiem Feld zu rauben, wo der Drachenreiter die besten taktischen Möglichkeiten hat.

Option B

Ischtan hat den Schild

Wenn Ischtans Plan in Norburg geglückt ist, drehen sich die Rollen von Jägern und Gejagten um: Die Helden jagen Ischtan, während dieser versucht, alle Informationen zusammenzubringen, um die Schwerter zu finden. Dabei unternimmt er folgende Schritte, bei denen er und seine Handlanger Spuren und (bisweilen tote) Zeugen hinterlassen:

Auf ins Abenteuer: Ischtan hört sich bei den Drauhager Waldläufern und Fuhrleuten um, die ihm den Weg zum Einsiedler Kolja weisen. Ausgerechnet Fetankas eigensinnige Schülerin  Nadja Jantareff (8, verträumt und störrisch, lange geflochtene Zöpfe; liebt Geschichten von Prinzessinnen, hasst alle, die ihr Vorschriften machen, braucht eine geduldigere Lehrerin) kann hier später den entscheidenden Hinweis auf Ischtans Spur geben.

Das Mädchen hat sich in Drauhag herumgetrieben und mitbekommen, wie Ischtans Spitzel nach Ortskundigen fragte. Neugierig folgte sie ihm und konnte belauschen, wie er mit einem „Herrn von Quelldunkel“

sprach, der einen großen, abgedeckten Schild auf dem Rücken trug. Dann wurde sie bemerkt und lieferte sich mit dem Spitzel eine wilde Verfolgungsjagd durch die halbe Stadt, an deren Ende sie just den Helden über den Weg läuft.

Je nachdem, wie genau und feinfühlig die Helden nachfragen, können sie mehr über Ischtans Spitzel und die Pläne des Junkers herausfinden (siehe Seite 38). In der Auseinandersetzung mit ihm kann dieses Wissen einen wichtigen Vorsprung verschaffen.

Her mit der Karte: Vielleicht achten die Helden nicht auf Geheimhaltung oder einer von Ischtans Spitzeln erfährt von Fetankas Schülerin Nadja, dass die Zibilja weiß, wie man den Schild entziffert. Daraufhin lässt Ischtan ein Sippenmitglied der Jantareffs entführen, das den Helden am Herzen liegt. Oder Fetanka selbst wird entführt, um an ihr Wissen zu gelangen.

Rede, alter Mann: In Koljas Kate nehmen die Kultisten den Einsiedler in die Mangel, um von ihm den Standort des Heiligtums zu erfahren.

Erz, öffne dich: Nach dem mühsamen Weg durch die Morgendornsträucher versuchen die Kultisten mit den magischen Worten aus dem Seffer Manich, eventuell unterstützt durch das Blut entführter Unschuldiger, das Heiligtum zu öffnen.

Der Einsiedler*

Die Kate des Einsiedlers liegt in der Nähe eines schmalen Pfades, eine halbe Tagesreise nördlich von Drauhag. Auf dem Weg können die Helden vor allem wilden Tieren oder Goblins begegnen, sofern Ischtan sie nicht schon hinreichend beschäftigt.

Der Rondrageweihte  *Kolja von Vierwinden* (61, Holzbein und Krücken, beeindruckende Oberarme; liebt kalte Morgenluft, hasst Ungeduld, braucht einen Hinweis auf seine wahre Bestimmung) zog vor fast dreißig Jahren mit drei Gefährten, Egin, Mascha und Dragoslav, in die Drauhager Höhen. Sie hofften, dort die Schwerter des Nordens zu finden, um damit den Schergen des Dämonenmeisters Borbarad begegnen zu können. Doch wie viele andere Pilger und Schatzsucher fielen Koljas Gefährten dem Morgendornstrauch zum Opfer und wurden in Sumpfranzen verwandelt. Kolja selbst stürzte einen Abhang hinunter und verlor ein Bein, sodass er sich heute nur noch auf Krücken oder mit einem von seiner Eselin Ilka gezogenen Wagen

bewegen kann. Trotzdem ist er fest im Glauben und davon überzeugt, dass Ronda noch wichtige Pläne mit ihm hat.

Im Gespräch berichtet er wahrheitsgemäß:

Über die Suche nach den Schwertern

»Es gibt hier einen Hügel aus rotem Fels, der am Ende einer versteckten Schlucht liegt. Darin gibt es eine rote Grotte.

* Funktion dieser Begegnung ist, die Bedeutung der Schwerter des Nordens noch einmal hervorzuheben und den Helden Informationen zu geben, die sie eventuell noch benötigen. Koljas Wissen über die Umgebung, den Morgendorn und die Sumpfranzen können ebenso nützlich werden wie sein Wagen.

Etwa drei Stunden von hier fort. Allerdings ist die Schlucht voll vom Morgendorn.«

»In der Grotte haben wir eine alte Höhlenmalerei entdeckt, wahrscheinlich eine norbardische.«

»Wenn ihr zu dieser Grotte wollt, dann geht. Aber seid gewarnt: Viele waren schon dort, aber die Wenigsten kamen zurück, und gefunden hat die Schwerter niemand.«

Über Sumpfranzen

»Meine Gefährten sind dem Morgendorn zu nah gekommen, der auf dem Weg dorthin überall wächst. Ich musste mitansehen, wie sie sich in fette Sumpfranzen verwandelten.«

»Seitdem treiben sie sich dort mit anderen dieser Halbaffen herum. Es wirkt, als würden sie etwas bewachen.«

»Verschont ihre Leben, wenn ihr könnt. Sind die Ranzen einmal erschlagen, gibt es keine Hoffnung mehr, ihre Seelen zu retten, denn in welche Körper sollten sie dann zurückkehren?«

Über Koljas Einsiedelei

»Ich glaube, Ronda will, dass ich hier Wacht halte. Warum sonst sollte sie zugelassen haben, dass ich nicht den Tod gefunden habe?«

»Vielleicht ist es mir noch vergönnt, die Schwerter wenigstens zu sehen. Oder mein Schicksal hat mit dem Totenmoor im Norden zu tun, dort sollen unheilige Kreaturen umgehen.«

Wenn Kolja von Fetankas Erkenntnissen erfährt, besteht er darauf, die Helden bei ihrer Suche zu begleiten, trotz aller Beschwerlichkeit, die der Weg zum und durch den Morgendornhain für ihn bedeutet.

Der Morgendornhain

Auf dem Weg zur und durch die Schlucht sind die Helden unterschiedlichen Gefahren ausgesetzt, die weitere Szenen ermöglichen:

Seelenlose Monstren: Anhand eines abgewetzten Rüstungsteils oder einer alten Narbe erkennt Kolja einen seiner Gefährten wieder. Er besteht darauf, die Ranze nicht zu töten, weil er hofft, dass man sie einst zurückverwandeln kann. Auch Fetanka, Leudara oder Olko können solche Bedenken vorbringen, wenn sie anwesend sind.

Böse Sträucher: Jeder Fehltritt birgt die Gefahr, sich an den Dornen des Morgendorns zu stechen. Werden die Pflanzen gerodet oder verbrannt, sind die darin gefangenen Seelen verloren.

Beschuss: Eingeengt zwischen Wänden einer Schlucht und gefährlichen Sträuchern, bilden die Helden ein gutes Ziel für Schützen und Drachenreiter.

Wettlauf: Je nach Situation können auch Ischtans Leute in der Schlucht unterwegs sein und eine Konfrontation suchen oder ihr zu entfliehen versuchen.

Sinn für Tragik? Wenn ein Held etwa durch einen Patzer in einen Morgendornstrauch zu stolpern droht, wirft sich Kolja beherzt dazwischen und wird selbst von dem Strauch gestochen. In den folgenden Stunden wird er immer blasser, weil er sich zu verwandeln beginnt.

Morgendornstrauch

Diese nachtblühende, größtenteils purpurne Pflanze soll von einem finsternen Feenkönig geschaffen worden sein

Sumpfranzen, darunter Egin, Mascha und Dragoslav

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 11 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 15 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 14

LeP 32 **ASP** - **KaP** - **INI** 14 + 1W6 **VW** 8 **SK** -1 **ZK** 0 **GS** 8

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Stein: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 1W6 **RW** 5/10/20

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Präziser Schuss/Wurf I (Stein)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6+2

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, humanoid

Beute: 25 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Eine einzelne Sumpfranze greift selten menschengroße Wesen an. In einer Gruppe jedoch stacheln sich die Tiere gegenseitig an. Sie werfen zunächst mit Steinen und führen Scheinangriffe aus. Nach 1W6+1 KR greifen sie im Nahkampf an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder zwei Stufen des Zustands *Schmerz*; Sollte die Hälfte aller Sumpfranzen einer Rotte tot oder geflohen sein, flieht auch der Rest.

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

Tierkunde (Ungeheuer)

☛ **QS 1:** Eine einzelne Sumpfranze ist feige, ein Held kann versuchen, sie mit einer Vergleichsprobe

(Einschüchtern gegen Willenskraft) zu verjagen. In Gruppen sind sie weit- aus mutiger und stellen für Reisen- de eine ernstzunehmende Bedro- hung dar, ab einer Anzahl von 2 ist keine Probe gestattet.

☛ **QS 2:** Sumpfranzen führen Scheinan- griffe durch, um ihre Gegner abzulenken.

☛ **QS 3+:** Es gibt Legenden darüber, dass Sumpfran- zen verwandelte Menschen sind. Wer sich an den Dornen des Morgendornstrauchs sticht, verwandelt sich binnen kürzester Zeit in eine Sumpfranze.

Sonderregeln:

Meute: Sumpfranzen, die gemeinsam einen Gegner an- greifen, erhalten pro Sumpfranze in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Scheinangriff: Wenn Sumpfranzen Scheinangriffe durch- führen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) abgelegt werden. Gewinnen die Sumpfranzen, so er- halten die Gegner eine Stufe des Zustands *Verwirrung*, der 1W6 KR anhält. Der Meister legt für die ganze Sumpfranzenmeute eine Probe ab, jeder Held kann ein- zeln widerstehen.

Mächtiges Exemplar: Gelegentlich kommen auch grö- ßere Exemplare vor. Das mächtige Exemplar einer Sumpfranze entspricht seiner kleineren Version mit folgenden Modifikatoren: +2 KO, +2 KK, +4 LeP, +1 ZK, +1 TP, *Einschüchtern* 7, *Kraftakt* 7, *Selbstbeherr- schung* 7, *Verbergen* 4, *Willenskraft* 6, *Beute* 35 Rati- onen Fleisch (ungenießbar); Die Größe und das Gewicht erhöhen sich um 10 bis 20%.



und wird dem Namenlosen zugeordnet. Der Strauch bil- det Hecken in nordaventurischen Mooren und fängt die Seele eines jeden ein, der sich an ihm sticht. Der Körper des Opfers verwandelt sich binnen sieben Tagen in eine mächtige Sumpfranze, während seine Seele in einer der kelchförmigen Blüten gefangen bleibt und nächtens als Irrlicht weitere Opfer anlockt.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: keine (es können aber 1/2/3/4/5/6 Sträucher gefunden werden)

Wirkung: Der Morgendornstrauch ist magisch und ver- wandelt das Opfer nach dem Stich durch die Dornen binnen einer Woche in eine Sumpfranze. Wer durch den Morgendornstrauch verwandelt wurde, kann mit- tels eines BLICKS IN DIE GEDANKEN als verwandeltes Wesen erkannt werden, da noch Restspuren der Ge- dankenwelt des Opfers existieren. Ein ODEM ARCANUM mit QS 1+ zeigt zumindest auf, dass die Sumpfranze ma- gisch ist, ebenso eine erfolgreiche Magische Analyse. Die Verwandlungsmagie des Morgendornstrauchs verfügt über 4 QS. Um die Verwandlung aufzuheben, muss entsprechende Antimagie oder eine Liturgie an- gewandt werden. Allerdings darf der Strauch, der für die Verwandlung verantwortlich ist, während der Auf- hebung des Fluchs höchstens 8 Schritt entfernt sein. Eine Zerstörung des Strauchs kann nicht vollständig

erfolgen, denn egal was man mit dem Morgendorn- strauch anstellt, er wächst wieder nach. Gräbt man den Strauch aus, verliert er seine magische Wirkung und kann durch einen Stich niemanden mehr verwandeln. Um Opfer anzulocken, bedient sich der Strauch einer ru- helosen Seele, die nachts traurige, aber anziehende Kla- gelieder singt. Die ruhelose Seele verfügt über Überreden 7 (13/13/13), ein Held kann sich mit einer Vergleichspro- be auf *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) wehren. Sollte die Seele 1 Netto-QS aufweisen, wird der Held sich dem Strauch zumindest neugierig nähern, ab 2 Netto-QS wird er den Strauch berühren und gestochen werden. Die Kla- gelaute sind bis zu 32 Schritt weit zu hören.



Wenn ein Held sich durch ein Gebiet mit mehreren Sträuchern bewegt, muss ihm eine Probe auf *Körperbeherrschung* +2 gelingen, damit er sich nicht versehentlich sticht.

Preis: – (Alchimisten kaufen einen Strauch aber für 1 Silbertaler ab)

Seelenrettung Optionaler Inhalt

Magisches oder göttliches Wirken kann die Seelen der Ranzen retten. Hierzu müsste der grüne Zug aber einen Großteil seiner Magier und Priester zurücklassen, was seine Schlagkraft bei der Schlacht am Grauzahn vermindern kann (Moral –2, Truppen –10). Nadjescha lässt sich gegebenenfalls überzeugen, sodass die eigentliche Entscheidung darüber bei den Helden liegt. Die Helden selbst will sie aber weiterhin an ihrer Seite wissen.

Die Erlösung wird dank Rondras Einfluss besonders schnell gelingen, sodass erlöste Schatzsucher, Geweihte und Magier dem Grünen Zug hinterher reisen und in genau dem Augenblick eintreffen können, wenn sie am Grauzahn gebraucht werden, um das Schlachtenglück zu wenden. (Truppen +10, Moral +1).

Das Mithrida-Heiligtum

In der Grotte am Ende der Schlucht finden die Helden eine Höhlenmalerei aus rätselhaften, geschwungenen Formen. In ihrer Mitte ist ein etwa handbreiter Spalt, der das Gestein aber nicht vollends durchdringt. Um das Bild herum, gut versteckt und oft überwuchert, sind neun Runen in den Stein gemeißelt, was sich mit einer *Probe Sinnesschärfe* (Suchen) feststellen lässt. Nun heißt es Rätsellösen.

Probe auf Magiekunde (Rituale)

- 1 QS – Die Malerei ist ein sehr mächtiges Zaubersymbol.
- 2 QS – Seine Strukturen sind so tief im Gestein verankert, wie es sonst nie vorkommt.
- 3 QS – Es wurde von einer Zibilja geschaffen, um einen Zugang zu versperren. Der Spalt scheint eine wesentliche Bedeutung zu haben.
- 4 QS – Es ist viele Jahrhunderte alt und bezieht seine Kraft aus dem Element Erz, das hier außergewöhnlich aktiv ist.
- 5 QS – Bis vor Kurzem lag ein weiteres Ritual der gleichen Urheberin darüber, das den Geist von Kulturschaffenden beeinflusste.
- 6 QS – Das zweite Ritual lenkte die Aufmerksamkeit von der Malerei weg. Es ist sehr plötzlich und ohne äußeren Einfluss unwirksam geworden.

Fetankas Überlegungen

»Die Runen sind Altes Alaani, nicht einfach zu lesen, aber möglich. Die anderen Symbole ... nein, keinen Schimmer.«

»Wahrscheinlich ist das ein altes Zaubersymbol. Ein Siegel der ewigen Ruhe, wenn ihr mich fragt. Damit schützen wir unsere Toten. Aber dieses wirkt nicht mehr.«

»Wenn es wirklich 700 Jahre alt ist, müsste es schon längst abgeklungen sein. Es sei denn, jemand hat es regelmäßig erneuert – oder an diesem Ort herrscht eine besondere Macht.«

Der Rote Stein

Gegen den Uhrzeigersinn gelesen bilden die Runen die Wörter: „Gib Was Ich Bin Und Nimm Was Du Wirst“. Gemeint ist, dass ein Gegenstand eingefügt werden soll, der aus dem gleichen roten Stein gemacht ist wie der Fels – der Rote Schleifstein, den die Helden mit sich führen. • ○ • • • • •

Wird der Schleifstein in den Spalt gelegt, bricht daraufhin die Felswand in sich zusammen und gibt den Blick in eine weitere Höhle frei.

Darin finden die Helden, auf rätselhaft angeordneten Steinquadern ruhend und umgeben von sichelförmigen Bodenplatten, 50 Waffen aus glänzendem Stahl: die Schwerter des Nordens.



Den Stein können die Helden entweder in **Der Weiße See** aus dem Besitz der Goblinzauberin Trinuun oder in **Der Schwarze Forst** von den Hexen erhalten haben. Sollten sie ihn nicht mehr besitzen, kann ihn Zelda von Ilmenstein übergeben. Sie folgt damit der Weissagung einer mächtigen Goblinzauberin. So beobachtete sie den Grünen Zug seit seinem Aufbruch oder seit Schloss Ilmenstein, um wirklich sicher zu sein, ständig auf eine neue Eingebung hoffend. Als diese ausblieb, beschloss sie, auf die Mächte des Schicksals zu vertrauen und den Stein zu übergeben, sobald die Helden die richtige Stelle gefunden haben.

Hintergrund

Vor 700 Jahren, als Njobura Jantareff gemeinsam mit Rondragabund und Amrun die Schwerter des Nordens verbarg, nutzte sie hierfür ein uraltes Goblinheiligtum, in dem die Gigantin Mithrida (goblinisch: Imithridia) verehrt wurde. Der Ort ist eine Schwesternhöhle zu *Nitzi Mulla*, die von den Helden in **Der Weiße See** erforscht wurde. So kommt es, dass Symbole dreier Kulturen nötig sind, um die Höhle zu öffnen: der Stein aus Goblinhand, die Legende aus norbardischer Überlieferung und der Wappenschild aus theaterritterlicher Tradition. Die Macht dieses Ortes ist auch der Grund dafür, dass Njoburas Zauber überhaupt jahrhundertlang bestehen konnte – und möglicherweise auch dafür, dass er ausgerechnet jetzt gebrochen wird.

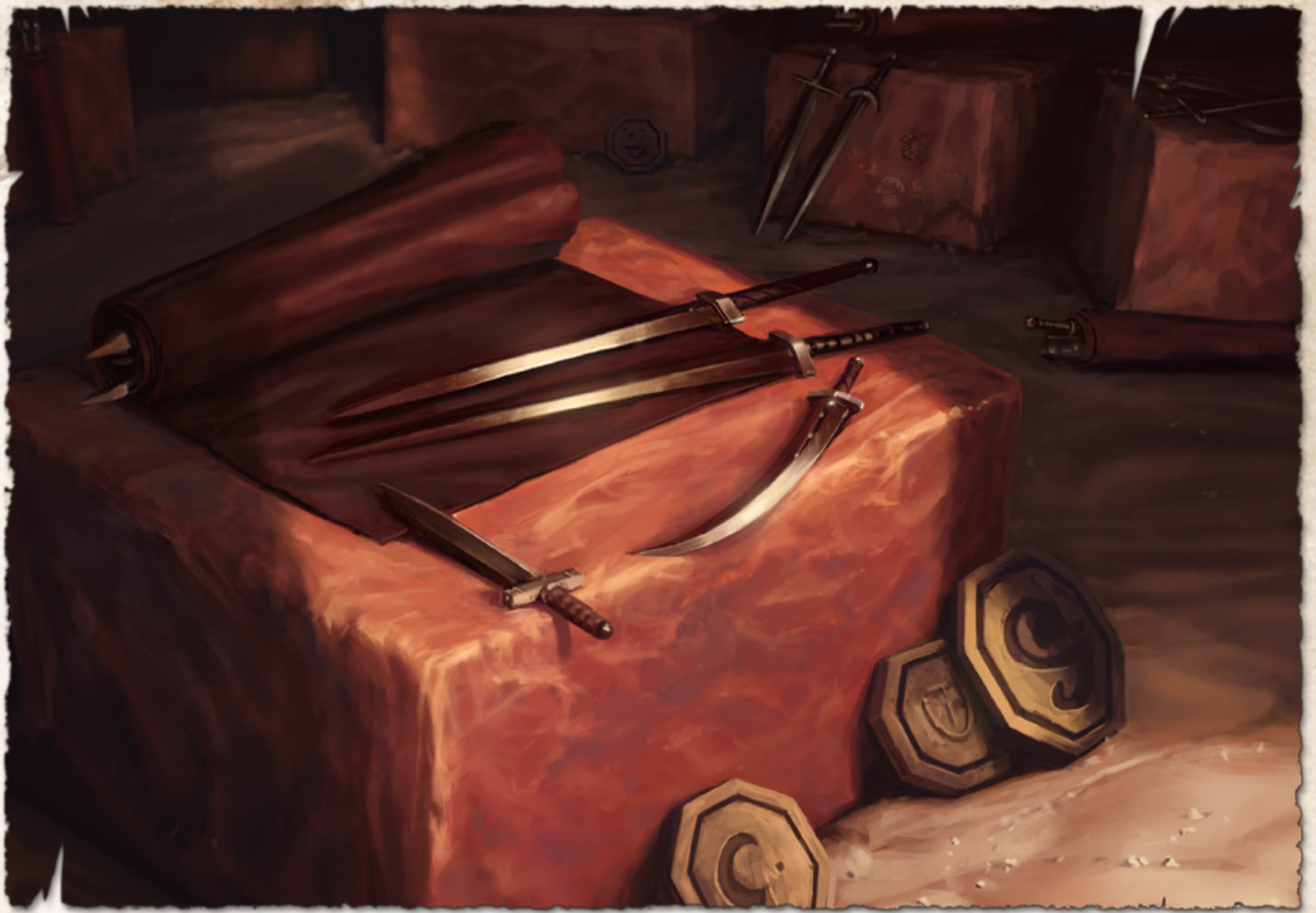
Probe auf Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten) +1

1 QS – Die Höhle ist natürlich gewachsen. Bodenplatten und Steinquader wurden künstlich erstellt, wenn auch aus dem gleichen Gestein.

2 QS – Die Bodenplatten sind mehrere Jahrhunderte älter und gröber gearbeitet als die Quader.

3 QS – Das Gestein kommt in dieser Gegend nicht natürlich vor. Diese Färbung gibt es nur in der Roten Sichel.

• Im Einzelabenteuer kannst du auf den Stein verzichten. In diesem Fall muss man am Höhleneingang statt dem Schleifstein Rondragabunds Schild einsetzen, dessen Scharfen besonders tief sind und genau auf kleine Hervorhebungen im Fels passen. Die Runen lauten dann „Gib Was Dich Schützt Und Nimm Was Ich Schütze“.



Probe auf Götter & Kulte (Mokoscha oder Mailam Rek dai) –1

- 1 QS – Hier trifft die Symbolik unterschiedlicher Kulte aufeinander, die nicht zum Zwölfgötterkanon gehören.
 2 QS – Die Symbole am Boden sind goblinisch, die auf den Quadern norbardisch. Sie verweisen auf einen uralten Kampf.
 3 QS – In der Vergangenheit wurde hier Mithrida verehrt, die Rote Sichel, mit der Rondra einst die Bestie des Namenlosen bekämpft haben soll.

Die Schwerter des Nordens

Gestalt: Es handelt sich um insgesamt 50 sehr hochwertige Waffen in unterschiedlicher Form und Größe. Zumeist handelt es sich um Rondrakämme und Langschwerter, aber auch mehrere Khunchomer und Barbarschwerter sind darunter.

Hintergrund: Die Theateritter trugen diese Waffen, als sie 191 BF das Schwertwunder von Leufurten erlebten und die Festung Kungutzka von den Goblins zurückeroberten. Die Waffen wurden dabei durch Rondra selbst geweiht und gelten als geweihte Gegenstände. Mit wachsender Macht des Theaterordens dienten sie einige Jahrzehnte lang als

Insignien kommandierender Offiziere, bis Jadvige von Hummergarben sie zum Festturm Tempelschatz erklärte und unter Verschluss nahm. Trotz ihres hohen Alters zählen sie zu den besten Waffen des Kontinents. Legenden zufolge gibt es 400 Schwerter des Nordens. Es ist also möglich, dass Rondragabund weitere 350 Schwerter an anderen Orten verborgen hat.

Verwendung im Abenteuer: Es ist mit größerem Aufwand verbunden, die Schwerter, die insgesamt über 100 Stein wiegen, zum Grünen Zug zu bringen. Wahrscheinlich nutzen die Helden hierfür Koljas Wagen. Die Übergabe der Schwerter an den Grünen Zug hat enorme Auswirkungen auf die Stimmung (Moral +7). Als Finder hat sich jeder Held eine solche Waffe verdient, zumindest bis nach der Schlacht am Grauzahn. Die Adelsmarschallin verleiht die Waffen feierlich an jene, die sich auf der Expedition durch Tapferkeit und Loyalität ausgezeichnet haben. In einigen Fällen geschieht dies auch aus politischen Gründen: als Ansporn, zum Schlichten von Streitigkeiten sowie um bestimmte Personen zu friedigen (oder an die vorderste Front) zu stellen.

Künftige Verwendung: Im Zuge der Zeitenwende, die sich auch durch den Sternenfall ankündigte, kommt den Schwertern des Nordens eine besondere Rolle im Kampf gegen finstere Mächte zu. Mithin lastet auf ihren Trägern große Verantwortung dem Bornland und den Kirchen gegenüber. Weitere Informationen zur wahren Bestimmung der Schwerter folgen im nächsten Teil der Kampagne.

Sonderregeln: Die Werte der Schwerter entsprechen denen eines Langschwerts (oder je nach Beschaffenheit

Im Folgenden wird nur von Schwertern die Rede sein. Wenn du möchtest, kannst du die Auswahl natürlich auch auf andere Waffengattungen ausweiten, um geeignete Artefakte für alle Helden zu ermöglichen.

Hiermit verfügen wir, weiland Kommandantin der Stadt Festum und nach bestem Wissen letzte Befehlshabende des Ordens vom Theater zu Arivor, das Folgende:

In Anerkennung aufopferungsvollster Dienste im Namen der Göttin; der Rettung des Festumer Tempelschatzes und dessen Überführung an einen sicheren Ort; der Verwendung uralten Stammeswissens und umfangreicher weltlicher Güter zu desselben göttlich gewollter Sicherung; der selbstlosen Verteidigung desselben gegen schändliche Verfolgung und mannigfaltige Gefahren des Landes; der Treue zum Orden vom Theater in einer Zeit des Niedergangs, als Feigheit und Verrat in den eigenen Reihen um sich griffen, und dies ohne selbst ein Ritter zu sein; in Anerkennung ebendieser Taten übereigne ich den verbleibenden Besitz des Theaterordens auf alle Zeit dem stolzen Volk meines treuen Gefährten Amrun Newalainen: den Alaaniern, auch Nurbarden genannt, hier und heute vertreten durch die ehrenwerte und weise Frau Njobura Janndarev, künftig durch seine rechtmäßige Königin, von wo immer sie herrschen möge.

Dieser Besitz sind alle Lande zwischen den Flüssen Born und Walsach, welche Anno 177 in der Blutroten Bulle durch Kaiser Gerbald I. der ersten Marschallin Arvedua von Neetha übergeben, vom Theaterorden in der Folge befriedet und besiedelt.

Justament die Waffen, welche sind der genannte Festumer Tempelschatz, seien das Eigentum jener, die das Erbe unseres gebrochenen Ordens antreten, auf dass diese die Klingen einst der Bestimmung zuführen mögen, die Rondra ihnen in ihrem unermesslichen Ratschluss zugedacht.

Gegeben zur Roten Höhle bei Drauhag, den 12. Rondra 338 nach Bosparans Fall,

Ritterin Rondragabund von Riedemer

einer anderen Waffe), mit folgenden Ausnahmen: +1 AT, +1 TP. Rondra-Zeremonien erhalten eine Erleichterung von 1, wenn der Besitzer des Schwertes eine solche wirkt (dieser Bonus ist nicht kumulativ mit dem Bonus des geweihten Rondrakamms). Die Schwerter sind unzerbrechlich und gelten als geweiht. Gegen Wesen aus dem Gefolge des Erzdämonen Belhalhar richten die Waffen doppelten Schaden an.

Zudem verfügt jedes Schwert noch über individuelle Fähigkeiten. Du kannst auf der folgenden Liste auswählen oder sie mit 2W6 bestimmen:

2-4: Jede weitere PA nach der ersten in einer KR ist um 1 weniger erschwert als üblich (also z. B. bei der zweiten PA um 2 statt um 3, bei der dritten PA um 5 statt um 6 usw.).

5-6: Berührt jemand anderes als der Besitzer des Schwertes die Waffe, erleidet er 1 Stufe Schmerz pro KR.

7: Bei einem Treffer gilt der RS des Gegners als um 2 niedriger als üblich (Minimum: 0).

8-9: Gegen Dämonen aus Belhalhars Domäne richtet das Schwert zusätzlich +1 TP an (der vor der Verdoppelung des Schadens dazuaddiert wird).

10-12: Nicht nur Rondra-Zeremonien, auch Rondra-Liturgien sind zusätzlich um 1 erleichtert.

Über diese Regeln hinaus ist es in bestimmten Situationen möglich, dass die Göttin die Waffen zu ihrem Werkzeug macht und sie zeitweilig oder permanent mit weiteren Fähigkeiten ausstattet.

Die stählerne Bulle



Bei den Schwertern finden die Helden auch ein stählernes Etui, in dem ein gerolltes Pergament mit Rondragabunds Siegel steckt. Wenn das Siegel gebrochen wird, sollten sowohl die Helden als auch Fetanka anwesend sein, um den obigen Text mitlesen zu können. Die Stählerne Bulle hat eine enorme politische Bedeutung: Sie erschüttert das althergebrachte Recht der Bronnjaren auf ihren Landbesitz. Sollte einst eine rechtmäßige alhanische Königin gekrönt werden, würde dies die aktuellen Machtverhältnisse in Frage stellen. Im Verlauf der Kampagne geschieht dies jedoch nicht. Offiziell wird davon ausgegangen, dass die Helden über die Stählerne Bulle schweigen und sie der Adelsmarschallin übergeben, die sie dann als Staatsgeheimnis unter Verschluss hält. Ob und wann Fetanka von ihrem Wissen darüber Gebrauch machen wird, bleibt offen.

Der Weg des Grünen Zugs – Teil II

Das Auftauchen der Schwerter des Nordens verschafft +2 auf alle folgenden Proben, die mit der Rekrutierung zu tun haben, und hebt die Moral um 6.

Gorschnitz

In **Gorschnitz** (300 Ew., Grafschaft Gorschnitz, kleiner Praiostempel, Gasthaus Waldschenke (Q2/P2/S8), Gasthaus Sonnenhof (Q2/P3/S24)) herrscht  Gräfin Tesbinja von Gorschnitz (68, dick, sommersprossig, redefaul; liebt

Sonnenschein, hasst Norbarden, braucht Zuversicht; Willenskraft 10 (14/13/13), Kampfwerte wie Ritter). Sie ist alt und krank und will ihre wenigen Truppen in Gorschnitz behalten für den Fall, dass der grüne Zug unterliegt.

Militärischer Druck: Tesbinja schließt sich widerwillig an (Truppen +3).

Diplomatie: Tesbinja lässt sich überzeugen, pro QS der Helden nimmt sie noch einen Waffenknecht mit (Truppen +1+QS).

Kundschafter: Ihre Motive werden offenbar und können für die Verhandlung genutzt werden. Die Proben für Drohungen oder Diplomatie sind um jeweils 1 erleichtert.

 Wenn der Praisogeweihte **Jelomir von Korswandt** (41, erfahrener Seelsorger, asketisch, Halbglatze, stahlblauer Blick; liebt Abgeschiedenheit, hasst Verlogenheit, braucht Vergeltung ob der Untaten des Korsmal-Bunds in seinem Kloster; Willenskraft 8 (16/13/14)) **Das Blaue Buch** überlebt hat, weil er gerade nach einem Besuch im Kloster des Hüterordens bei Karenow in der Stadt. Haben die Helden einen guten Eindruck hinterlassen, schließt er sich mit seinen Sonnenlegionären ebenfalls an (Truppen +5). Jelomir wird auf dem Schlachtfeld fallen.

Vierwinden

Die Stadt **Vierwinden** (500 Ew., Baronie Vierwinden, Travia- und Rondratempel, Gasthaus Nordlicht (Q3/P3/S30), Gasthaus Zum fetten Eber (Q2/P3/S16); Besonderheit: Statue der Schwarzen Rondra) liegt an einer Wegkreuzung, die in der Vergangenheit zu viel Handel und Wandel geführt hat, der in neuerer Zeit aber stark zurückgegangen ist. Fünf der ehemals sieben Tavernen sind geschlossen. Die Baronin von Vierwinden weilt stets in Festum, allerdings hält sich  **Baron Firunjew von Strangnitz** (46, Vollbart, brummige Stimme, ehemaliger Gefolgsmann Uriels; liebt Honig, hasst Sumpfranzen, braucht einen Schleifstein) im Stadthaus seiner Familie auf. Er schließt sich gerne an (Truppen +5), was jedoch viele Bronnjaren aufgrund seiner Vergangenheit



ablehnen, insbesondere **Karenja** von Elkengrund zu Rantzig.

Die folgenden Strategien richten sich entweder auf **Karenja**, um sie von **Firunjews Teilnahme** zu überzeugen, oder auf **Firunjew**, um ihn davon abzubringen.

Militärischer Druck: Verhindern die Helden Firunjews Teilnahme, erhalten sie nicht den mit dieser Strategie verbundenen Malus auf Moral.

Diplomatie: Überzeugen die Helden Karenja, müssen sie ein gutes Ergebnis erzielen, damit sich die Stimmung nicht verschlechtert (Moral -3+QS, max. +0).

Kundschafter: Die konkreten Taten Firunjews sind verzeihbar, die Verluste von Karenjas Familie jedoch sehr tragisch. Empathisches Einbeziehen dieses Wissens erleichtert die Proben für Diplomatie in beide Richtungen um 1.

Zusätzliche Vorräte: Eine gelungene Probe auf **Handel (Feilschen)** -1 bringt eine Gelegenheit, erhöhte Rationen zu verteilen.

Die Schwarze Rondra: Die gedrungene, üppige und nackte Darstellung Rondras ist in der Rondrakirche umstritten. Ihre Anmut, körperliche Spannung und der intensive Blick aus den weißen Augen der aus tief-schwarzem Stein gefertigten Statue sind jedoch beeindruckend und inspirierend. Die Helden, Vanjescha von Sirmgalvis, Leudara oder Nadjescha können im geräumigen Rondratempel zusammen mit einigen Pilgern eine hoffnungsvolle Zeremonie an der Schwarzen Rondra durchführen (Moral +QS aus einer Probe auf **Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)**).

Überläufer: 5 Seesöldner aus Neersand, wenn die Helden in **Das Blaue Buch** den Konflikt mit dem Heiligenbildchen-Verkäufer friedlich lösen konnten; 5 weitere, wenn die Helden noch dazu das Leben der Efferdgeweihten Sulja Elmsjen gerettet oder sie zumindest anständig bestatten haben (Moral +1)

Ouvenmas

Die Stadt **Ouvenmas** (1.700 Ew., Fürstentum Ouvenmas, Tempel der Schutzgöttin Peraine, Phex-, Rondra-, Travia-, Tsatempel, mehrere Gasthäuser) hat zwei konkurrierende Herrscher. Der bis vor 10 Jahren verschollene  **Fürst Wlaselgo von Ouvenstam** und  **Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouvenstam** streiten unnachgiebig um die Herrschaft in der Stadt. Beide sind abwesend und die Garde beider Seiten verweigert dem Grünen Zug Einlass in die Stadt. Nadjescha entscheidet, weiter zu ziehen.

Überläufer: 15 Krieger des Festenländischen Ordens, zu meist adlige Nahkämpfer, wenn sich in **Das Blaue Buch** ein vornehmlich adliger oder geweihter Held in Sirmgalvis intensiv mit dem Kor-Schrein und seinen Besuchern auseinandergesetzt und dabei einen positiven Eindruck hinterlassen hat (Moral +1)

Sjepengurken

Eigentlich ist **Sjepengurken** (400 Ew., Sjepengurkische Baronien, Schänke Betrunkenener Junker (Q2/P2/S8)) nur eine Ansammlung zahlreicher winziger Dörfer, die sich alle eines eigenen Barons erfreuen. Einige von ihnen

versammeln sich, eher schlecht als recht ausgerüstet, an der Straße nach Notmark, um der Adelsmarschallin ihre Aufwartung zu machen. ♣ *Baron Pettar von Gradnochsjepengurken* (69, silberner, rostiger Kettenkragen, rotnasig, vergesslich; liebt seine Nichte und Schwägerin Anjescha von Vordersjepengurken, hasst seinen Bruder, braucht einen neuen Helm; Willenskraft 2 (12/11/11), Kampfwerte wie Ritter) gelobt Nadjescha feierlich seine Treue. Er bittet um eine offizielle Zurechtweisung seines Neffen und Schwagers ♣ *Jorge von Niedersjepengurken* (28, schütteres Haar, stämmig, aufbrausend), der ihn kürzlich um mehrere Sack Korn betrogen haben soll. Er will jedoch auch, dass ♣ *Gerlind von Bachsjepengurken* (40, blonde Locken, passable Boltanspielerin) auf keinen Fall am Grünen Zug teilnehmen darf.

Militärischer Druck: Es ist enorm mühsam, Ordnung unter die Barone zu bringen, doch von Gewalt lassen auch sie sich zumindest zeitweise beeindrucken. Ein Teil schließt sich dem Zug an (Truppen +10), der Rest setzt sich ab. Die teilweise als unwürdig empfundene Bronnjaren verschlechtern jedoch die Stimmung deutlich (Moral -3).

Diplomatie: Die größere Leistung in Verhandlungen ist es, diejenigen Bronnjaren zu erkennen, die man ernst nehmen kann. Diese schließen sich dann dem Zug an (Truppen +5).

Kundschafter: Es wird schnell überdeutlich, dass die Barone von Sjepengurken allesamt vielfältig miteinander verwandt sind. Sie alle haben zahlreiche Schrullen und die Helden sind gut beraten, sich nach den wenigen hilfreichen Rittlern umzuschauen und weiterzuziehen.

Einweiler

Mit dem Örtchen **Einweiler** (150 Ew., Grafschaft Notmark, kleiner Perainetempel, Gasthaus Grafenkrug (Q2/P2/S18)) erreicht der grüne Zug die Grafschaft Notmark. Hier treffen die Helden auf ♣ *Salwinja von Elkenacker* (20, kupferner Pagenschnitt, raucht Mochorka in einer Pfeife; liebt Frühlingsblumen, hasst Liebesgeschichten, braucht neue Hufeisen), die den Helden bereits aus **Der Weiße See** oder **Der Schwarze Forst** bekannt sein kann. Sie schließt sich dem Zug an (Truppen +1).

Der Baron von Einweiler ist bereits vor Tagen nach Notmark gezogen. Auf welcher Seite er steht, ist jedoch unbekannt. Anlässlich dieses möglichen Überlaufens eskaliert der Streit um die Rolle der Adelsfamilien in Uriels Gefolge. **Karenja** von Elkengrund zu Rantzig und die Norburger klagen all jene Familien an, deren Mitglieder damals auf Uriels Seite standen. Auf der anderen Seite versuchen Klatje von Dutlindhusen (wegen ihrer Tante), Tsadan von Norburg (wegen seines Vaters), Firunjew von Strangnitz (ob seiner eigenen Verstrickung) ihre Familienehre zu verteidigen. Sie werden von Jarle Winroff unterstützt. Dabei wird der Streit zusätzlich vertieft, indem gefordert wird, dass Angehörige der verräterischen Häuser kein Recht haben sollen, die Schwerter des Nordens zu führen. Wird nichts unternommen oder eine Seite von den Helden und der Adelsmarschallin unterstützt,

verlassen mehrere Bronnjaren den Zug (Truppen -20).

Militärischer Druck: Duelle zwischen den Streitparteien sind möglich, am Ende verlassen dennoch einige Angehörige der unterlegenen Seite den Zug (Truppen -10).

Diplomatie: Ausgehend von 20 Kämpfern, die den Zug verlassen wollen, hält jede QS 5 davon bei der Stange.

Überläufer: 10 Rekruten und Altgediente der Hardener Kaserne, größtenteils Fernkämpfer, wenn die Helden in **Der Weiße See** in Harden einen nachdrücklichen Eindruck hinterlassen haben (Moral +1)

Drache!

Kurz hinter Einweiler wird der grüne Zug von einem Drachenreiter attackiert (Kampfwerte auf Seite 60). Er will den Tross in Brand setzen und Angst und Schrecken verbreiten. Dazu nutzt er die Liturgie NAMENLOSE ZWEIFEL (Seite 61).

Der erste Angriff gelingt und einige Wagen im Tross fangen Feuer. Es wird schnell unübersichtlich, doch die Birkholter Krieger sind vorbereitet. Sie beschießen den Drachen mit Armbrustbolzen, an denen dünne, aber feste Seile befestigt sind. Da auch die Norburger Bogenschützen schnell reagieren und den Drachen unter Beschuss nehmen, verheddert er sich in den Seilen und wird zur Landung gezwungen. Die Birkholter übergießen sich gegen den Drachenodem mit Bier und stürmen mit langen Spießen los.

Eilen die Helden zur Unterstützung herbei, sorgen die Birkholter vor allem dafür, dass der Drache nicht wieder abheben kann. Besiegen die Helden Drachen und Drachenreiter, steigt die Zuversicht im Grünen Zug (Moral +3).

Greifen die Helden nicht zügig in den Kampf gegen den Drachen ein, wird er Gelegenheit haben, sich wieder in die Luft zu erheben und mit furchterregendem Gebrüll gen Notmark fliegen (Moral -2).

Quelldunkel

Im ärmlichen **Quelldunkel** (200 Ew., Grafschaft Notmark, Gasthaus Zur Uel (Q2/P3/S13) Besonderheit: Schlachtfeld von Ochs und Eiche, wo Uriel von Notmark die westsewerischen Bronnjaren besiegte) wollen einige Bronnjaren die Hexe ♣ *Tschinjuscha ter Sappen* (Seite 49) gefangen nehmen, die das Gasthaus im Gemäuer des ehemaligen Ochs und Eiche betreibt. Diese hat Quelldunkel aber bereits verlassen.

Die Helden können aber auch Unterstützung in Quelldunkel finden. ♣ *Rassia die Rote* (42, in ihrer Jugend vom Gott Levthan berührte Katzenhexe, rotes Zaubershaar, kampferprobt; liebt die wilde Natur, hasst Tschinjuscha ter Sappen, braucht exotische Zutaten aller Art; Willenskraft 8 (14/13/16)) weiß, warum Tschinjuscha nach Notmark aufgebrochen ist. Sie ist bereit, aus ihrer Apotheke Salben und Tinkturen für das Lazarett bereitzustellen (Moral +1).



Du kannst den Helden auch einige Tränke für den persönlichen Gebrauch übergeben, zum Beispiel 1W3 Heiltränke (QS 3) und einen Zaubersrank (QS 2).

DER GRAUZAHN UNTER BESCHUSS



Der Graf von Notmark ist mitnichten Drahtzieher des Anschlags in Norburg, sondern hat sich gegen die Kultisten gestellt (siehe Seite 48). Als der grüne Zug Notmark erreicht, hat der Korsmal-Bund die Stadt erobert und den Grauzahn bereits unter Belagerung genommen. Die Kultisten glauben, nur durch die Burg des Notmärkers Zugang zur Goblinpauke zu erhalten. Es wird jedoch nicht mehr lange dauern, bis sie im alten Ingra-Tempel einen zweiten Zugang in die Katakomben finden.

Die Helden sollen in Notmark Folgendes erreichen:

- erfahren, dass Alderich von Notmark ebenfalls ein Feind des Korsmal-Bundes ist
- erfahren, dass sich der *Schurke* auf den Weg in die Katakomben gemacht hat, um dort die Goblinpauke zu finden
- durch den alten Ingra-Tempel in die Katakomben unter Notmark gelangen und die Verfolgung des Schurken aufnehmen – möglicherweise verfolgt von weiteren Kultisten

Ein variabler Schurke

Wann immer hier die Rede von „dem Schurken“ ist, handelt es sich um eine der folgenden drei Figuren; um wen genau, leitet sich aus den bisherigen Gegebenheiten ab. Merke dir zur besseren Orientierung, welche Option ihr spielt.

Wenn ihr diesen Band als Einzelabenteuer spielt, ist der Schurke Ischtan von Quelledunkel (**Option A**).

 Wenn die Helden im Grünen Zug von Leudara begleitet wurden, ist der Schurke Olko Knaack, den der Korsmal-Bund auf seine Seite gezogen hat (**Option B**, siehe auch Seite 56).

 Wenn die Helden im Grünen Zug von Olko begleitet wurden, ist die Schurkin Leudara von Firunen, die sich schon in **Der Schwarze Forst** auf Seiten des Korsmal-Bundes geschlagen hat (**Option C**).



Die trostlose Hütten Notmarks ducken sich unter Spitzgiebeldächer. Die Straßen sind erdig, der Unrat fließt durch flache Rinnen in den Walsach. Die Menschen wohnen in meist roh gezimmerten Hütten und Schuppen, die selten mehr als ein Obergeschoss aufweisen. Nur um den Zwölfgötterplatz am Walsachhafen stehen einige steinerne Gebäude, wovon der Ingra-Tempel sicher das massivste und älteste ist. Er steht in direkter Nachbarschaft heruntergekommener Bordelle, Hafentavernen und Kornspeicher, den prächtigeren Gebäuden dieser trostlosen Stadt.

Notmark

Einwohner: 1.600

Herrschaft: Graf Alderich von Notmark

Tempel: Ingerimm (alter Ingra-Kult), Peraine, Praios

Handel & Gewerbe: Holz, Pelze, Waffen, Erz und Stein

Gasthäuser: Hotel Notmark (Q3/P4/S20), Jägermanns Einkehr (Q3/P3/S12), Zum Ehernen Schwert (Q3/P4/S24), Zum schwelenden Herd (Q4/P4/S14)

Militär: 30 Büttel des Grafen

Besonderheiten: uralter Ingra-Tempel, Burg Grauzahn mit Katakomben, Galgenwald, Walsachhafen

Stimmung: aufgrund von Rückständigkeit und gnadenloser Herrschaft elend und niedergeschlagen, derzeit wegen der grausamen Besatzung verzweifelt; Ein paar jüngere Leibeigene setzen Hoffnungen in die Eroberer, die älteren sind dafür zu desillusioniert.



Die Lage in Notmark

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemeinsam mit der Adelsmarschallin begeben sich ihr auf einen Hügel, um aus sicherer Entfernung einen Blick auf euer Ziel zu werfen. Windschiefe Katen unter spitzen Giebeln, darüber thront der Grauzahn – dunkel, abweisend und augenscheinlich uneinnehmbar. Selbst das Licht der Nachmittags-sonne scheint das finstere Bauwerk zu schlucken, von dem man sich erzählt, es verderbe alle, die darin leben.

Der Galgenwald auf dem Burgberg wirft lange Schatten. Trägere hängt die Flagge des Notmärkers über dem Bergfried. Zwei Drachenreiter umkreisen die Burg in sicherem Abstand.

Die Stadt ist von einer Holzpalisade umgeben und liegt hinter dem Walsach. Die Straße zum Grauzahn führt über eine breite Holzbrücke – nördlich der Stadt und in Schussweite. Aus dem berühmten Ingra-Tempel klingen leise, regelmäßige Schläge eines Schmiedehammers.

Ein Heer ist nicht zu sehen. Überhaupt ist wenig Bewegung in der Stadt auszumachen. Lediglich das Katapult auf dem Zwölfgötterplatz stört das Bild. Trägere, aber beharrlich beschießt es den Grauzahn. Neben ihm prangt ein Banner mit der neunfingrigen Klaue. »Sie beschießen den Notmärker?« Irritiert kratzt sich die Adelsmarschallin am Kopf. »Lagen wir denn völlig falsch?«



Derweil sich Graf Alderich mit den wehrhaften und wohlhabenden Bürgern auf der Burg verschanzt, beherbergen die ärmeren Einwohner die Kultisten in ihren Häusern und hoffen, von ihnen verschont zu werden. Der Grauzahn gilt als uneinnehmbar, aber er musste auch noch nie dem Angriff mehrerer Drachenreiter standhalten.

Gestatte den Helden etwas Zeit, um sich in der Gegend umzuschauen und im Grünen Zug einige Informationen über Notmark zu sammeln. Hierfür kannst du ihnen Wissen aus den folgenden Talentproben, *Gassenwissen (Informationssuche)* +1 oder durch freies Spiel zugänglich machen.

Wissen über Notmark

Probe auf Geschichtswissen (Bornland) +0

1 QS – Burg Grauzahn gilt als eines der wehrhaftesten Gebäude des Landes. Von hier ging vor 20 Jahren Uriels Zug aus, der viele Städte am Walsach verheerte.

2 QS – Der Grauzahn wurde noch nie erobert. Sein bloßer Anblick soll einige Belagerer so sehr entmutigt haben, dass sie aufgaben.

3 QS – Notmark wurde 283 BF von den Theaterrittern gegründet. Den Grauzahn sollen vor allem versklavte Goblins errichtet haben.

4 QS – Vor der Stadtgründung gab es hier eine Zwergensiedlung. Der Ingra-Tempel könnte noch aus dieser Zeit stammen.

Probe auf Sagen & Legenden (Bornland)

1 QS – Hier, am „Ende der Welt“, wird die Einsamkeit gemacht. Der Einfluss des Namenlosen soll an diesem Ort besonders stark sein und sich seit Generationen auf das Grafengeschlecht auswirken.

2 QS – Der Ingra-Tempel ist uralt und hütet finstere Geheimnisse. Der Hammer auf seinem Amboss darf niemals aufhören zu schlagen, sonst ist die Stadt dem Untergang geweiht. Die Flügel der Notmärker Gebietiger-Rüstung sind seit einigen Jahren verschollen.

3 QS – Unter der Stadt soll es weit verzweigte Katakomben geben, die von Zwergen angelegt wurden. Bis hinter das Eherne Schwert, oder gar zur Spitze des legendären Dämonenbaums sollen die unterirdischen Gänge reichen.

4 QS – Die Brobim-Zwerge sollen einst einen unterirdischen Lavastrom umgeleitet haben, um den Zugang zum Dämonenbaum zu verschließen. Die Lava wird bis heute durch den Tempel gebändigt.

5 QS – Alle sieben mal sieben Jahre (oder häufiger) finden jenseitige Schrecken trotzdem den Weg an die Oberfläche, weil der Zugang durch den Grauzahn nach unten nie versiegelt wurde.

Probe auf Etikette (Klatsch und Tratsch) +1 oder Rechtskunde (Bornland)

1 QS – Die Grafen von Notmark sind bekannt für ihre Grausamkeit. Graf Alderichs Schwester Tjeika, ehemals Adelsmarschallin und heute Kronvögtin von Neersand, überwarf sich deshalb mit ihrer Familie.

2 QS – Alderich ist hoch verschuldet, arrogant, gierig und streitlustig. Wer Mitglieder der Grafenfamilie verspottet, „lacht sich an den Ast“, das heißt, er endet an einem Baum im Galgenwald vor der Festung.



3 QS – Dieses Gesetz stammt noch aus Zeiten Uriel von Notmarks, den viele nur „die alte Warzensau“ nannten. Uriel soll dem Piraten Mjesko Einhand seinen Beinamen eingebracht haben, indem er ihm die Hand an einen Baum nagelte.

Probe auf Kriegskunst (Belagerung oder Feldschlacht) +1

1 QS – Um die Stadt zu erreichen, muss Nadjeschas Heer den Fluss an der Walsachbrücke überqueren. Das freie Gelände verschafft dem Korsmal-Bund einen großen Vorteil – von Notmark aus hat man freies Schussfeld. Die Stadt direkt anzugreifen, wäre Selbstmord, und mit dem Überraschungsmoment kann der grüne Zug auch nicht rechnen.

2 QS – Man erhält einen Eindruck der Truppenstärke des Korsmal-Bundes (siehe Seite 59) und erfährt, dass eine Belagerung der Stadt auch nicht in Frage kommt. Dazu fehlt es an Truppen und Gerät.

3 QS – Am aussichtsreichsten wäre es, den Feind vor die Stadt zu locken und auf der Walsachbrücke in Nahkämpfe zu verwickeln. Doch bis sich die Kultisten bewegen, kann noch viel Zeit vergehen.

4 QS – Wenn der Notmärker im richtigen Moment einen Ausfall wagt, kann dies das Zünglein an der Waage sein – und zwar für beide Seiten. Alderichs Position ist unklar, und dass der Grauzahn beschossen wird, könnte auch eine Finte sein, um Nadjescha in Sicherheit zu wiegen.

Graf Alderichs Position

Wie viele andere Adlige, wurde auch Alderich vom Korsmal-Bund aufgefordert, sich dessen Sache anzuschließen. Zwar liebäugelte der Graf mit der Aussicht auf einen Machtzuwachs, verwarf die Zusammenarbeit aber aus mehreren Gründen: Sich einer höheren Sache zu verschreiben, ist noch nie Sache der Notmärker gewesen. Alderich hat zudem bis heute nicht vergessen, wie herb sein Vater Uriel beim letzten Versuch, das Bornland zu unterwerfen, scheiterte. Es war mühsam genug, den Ruf der Familie wenigstens soweit wiederherzustellen, dass überhaupt wieder jemand mit den Notmärkern Handel treiben wollte. Alderich musste in seiner Jugend, als er in Festum lebte, viele Duelle ausfechten, da andere Bronnjaren ihn verspotteten – Adlige, die sich nun zu großen Teilen selbst dem Korsmal-Bund angeschlossen haben. Nicht zuletzt war auch der verhasste Wahnfried von Ask darunter.

Dass sich sein langjähriger Gefolgsmann Ischtan von Queldunkel um die Kultisten bemühte und versuchte, Alderich unauffällig über die Goblinpauke auszuhorchen, hat einen Keil zwischen die beiden getrieben. Alderich warf Ischtan schließlich aus seiner Burg, die Einschüchterungsversuche des Korsmal-Bundes schürten seinen Trotz erst recht. So hat er sich in seiner Burg verschanzt und ist fest entschlossen, sich auf deren Wehrhaftigkeit zu verlassen. Erst wenn er erfährt, dass die Kultisten im Begriff sind, sich die Goblinpauke anzueignen, sucht er den Schulterchluss mit der Adelsmarschallin (siehe unten).

Alderichs Botin

Nachdem die Helden in Notmark eintreffen, setzen sich weitere Ereignisse in Gang: Der *Schurke* dringt mit einigen Kultisten in den Ingra-Tempel ein, tötet Geweihte wie Novizen und foltert die Tempelvorsteherin Arascha Walroder, damit sie ihm den zweiten Zugang in die Katakomben verrät. So verstummt das Hämmern im Tempel, was sowohl die Notmärker als auch den Grünen Zug in Unruhe versetzt (Seite 49). Daraufhin beschließt Graf

Alderich, Kontakt zur Adelsmarschallin aufzunehmen. Während die Helden seine Botin Tschinjuscha (Seite 49) in Empfang nehmen, öffnet der *Schurke* das Siegel, das den Zugang in die Katakomben verschließt.

Die folgenden Szenen finden in der hier vorgestellten Reihenfolge statt. Sie dienen dazu, die Helden zur Untersuchung des Ingra-Tempels und schließlich zur Verfolgung des *Schurken* in die Katakomben zu bringen.

Wenn die Helden bereits vermuten, dass die Goblinpauke sich in den Katakomben befindet, oder wenn sie von sich aus zum Tempel aufbrechen, kannst du die Szenen auch überspringen und auf Seite 50 fortfahren.

Der Hammer ruht

Die Legende vom Hammer, der im Ingra-Tempel niemals ruhen darf, ist vielen im Heer bekannt. Sein Schweigen verursacht daher großes Unbehagen. Die Geweihten und die Adelsmarschallin zeigen viel Präsenz, um die Leute zu beruhigen. Viele vermuten einen lästerlichen Mord an den Priestern oder gar eine Warnung des Landes selbst: Aus einer Schlacht am Grauzahn kann nichts Gutes entstehen.

Auch zuversichtlichere Naturen, besonders Gläubige und solche, die ihre Unsicherheit umzudeuten suchen, schreiben dem Ereignis großes Gewicht zu. Das Schweigen ist die Ruhe vor dem Sturm, und die Götter schauen nun persönlich hierher, ans Ende der Welt.

Hexe im Anflug!

Im Morgengrauen erscheinen Feuerwolken im Umfeld des Grauzahns. Ein fliegendes Objekt wird von einem Drachenreiter angegriffen und verfolgt. Es handelt sich um **Tschinjuscha ter Sappen** (64, grauhaarig, unflätig, breitschultrig und grobschlächtig; skrupellose Hexe und Geisterbeschwörerin; liebt Macht, hasst fast alle anderen Hexen, braucht jemanden, der ihren Einsatz vor Alderich bezeugt), die in einem Fass direkt auf das Heerlager zusteuert.

Es wird schnell deutlich, dass die Drachen schneller sind als Tschinjuschas fliegendes Fass, deshalb steuert die Hexe direkt in den Walsach hinein, den sie ein paar hundert Schritt flussabwärts erreicht. Treten die Helden nicht selbst in Aktion, werden sie von ihren Begleitern animiert, sich um die Sache zu kümmern.

Am Walsachufer versuchen die Kultisten der Hexe habhaft zu werden. Mit Eintreffen der Helden kommt es zum Kampf, an dessen Ende der Drachenreiter getötet oder vertrieben wird und Tschinjuscha überlebt.

Hintergrund: Die goldgierige und brutale Tschinjuscha hat sich im Bürgerkrieg als Gefolgsfrau der Notmärker einiges zuschulden kommen lassen. Danach führte sie mehrere Räuberbanden an und setzte sich erst auf ihre alten Tage in Quelldunkel zur Ruhe. Als sie vom Grünen Zug erfuhr, floh sie in Richtung Notmark, um Rachegeleuten derjenigen zu entgehen, die sie im Bürgerkrieg gequält hatte. Doch sie hatte Pech, denn auch beim Korsmal-Bund traf sie auf Feinde aus alten Zeiten. Als ihre Astralenergie nach der Auseinandersetzung erschöpft und Tschinjuscha weiterhin in Bedrängnis war, erhielt sie in letzter Sekunde Asyl auf Burg Grauzahn. Graf Alderich gab ihr nun diesen riskanten Auftrag, weil er der Adelsmarschallin eine wichtige Nachricht übermitteln will. Tschinjuscha zögerte nicht lange, den Flug anzutreten – einem Mann wie Alderich will sie lieber nichts schulden.

Abhängig von QS aus *Geschichtswissen* (Bornland) oder *Etikette* (Klatsch & Tratsch) können die Helden unterschiedlich viel über Tschinjuschas Vergangenheit wissen.



Wer Überreden mit der SF *Anführer* einsetzt, kann rechtzeitig QS x 2 weitere Kämpfer mobilisieren, die mit den Helden zum Ufer laufen.



Die Drachenreiter verfolgen Tschinjuscha, bis sie in Schussweite gekommen sind, und drehen dann um. Allerdings haben die Helden Gelegenheit, sie einige Kampfrunden lang mit Pfeilen, Bolzen und Zaubern zu beharken.



Ein Bronnjar oder mitziehender Waffenknecht erkennt Tschinjuscha als Kriegsverbrecherin oder Räuberhauptfrau, die seiner Familie Schlimmes angetan hat. Er fordert lautstark, dass sie ihre gerechte Strafe erhält, und ist bereit, sich notfalls auch mit der Waffe auf sie zu stürzen.

Tschinjuschas Botschaft

Tschinjuscha ist dankbar für ihre Rettung, auch wenn sie das nicht gut zeigen kann. Sie beschwört, dass Graf Alderich ihr eine Nachricht für die Adelsmarschallin übergeben hat, und dass sie diese persönlich zustellen soll. Dafür trägt sie in einem Blechtornister ein Pergament mit dem Siegel des Grafen bei sich. Sie rückt es aber erst heraus, wenn man ihr den Schutz des Heeres versichert, denn auf eine Rückkehr zum Grauzahn legt sie keinen Wert. Das Pergament enthält folgende Informationen:



Der Korsmal-Bund hat die Stadt eingenommen, weil Alderich nicht bereit war, sich den Kultisten anzuschließen. Er will auf Seiten des Grünen Zuges kämpfen und erwartet, dass die Adelsmarschallin dies jedem mitteilt, der an der Ehrenhaftigkeit der Familie von Notmark zweifelt. (+)



Ischtan von Quelldunkel wusste, dass die Goblinpauke in den Katakomben unter Notmark lagert und dass Burg Grauzahn den Zugang dorthin schützt. Dieses Geheimnis tauschte er gegen eine hohe Position im Korsmal-Bund. (+)



Dass das Hämmern aus dem Ingra-Tempel aufgehört hat, bedeutet, dass die Kultisten den zweiten Zugang in die Katakomben gefunden haben: durch den Tempel. Wahrscheinlich führt der *Schurke* sie an. (+) ○



Die Burg kann der Belagerung sicher noch Wochen standhalten, dennoch verspricht Alderich, im entscheidenden Moment einen Ausfall zu machen. Er hat 20 Mann unter Waffen, um den Angriff der Adelsmarschallin zu unterstützen und dem Korsmal-Bund in den Rücken zu fallen. (+)

• Du kannst hier andeuten, dass Olko oder Leudara im Heerlager gesehen wurden, vielleicht sogar, dass sie öfters den Ingra-Tempel besucht haben. Vermeidest du die Andeutung, kann die Überraschung beim Kampf um die Goblinpauke (Seite 58) umso größer sein.

In die Katakomben

Im Folgenden dringen die Helden in die besetzte Stadt Notmark ein und verfolgen den *Schurken* bis zum Standort der Goblinpauke. Wen genau sie verfolgen, hängt davon ab, welche Option ihr spielt:

- **Option A:** Ischtan von Quelldunkel, wenn ihr das Abenteuer nicht als Teil der Kampagne spielt
- **Option B:** Olko Knaack, wenn die Helden mit Leudara als Verbündeter angereist sind
- **Option C:** Leudara von Firunen, wenn die Helden mit Olko als Verbündetem angereist sind

Die jeweilige Begleiter-Figur sollte auf jeden Fall mit den Helden in die Katakomben steigen.

Einige optionale Ereignisse, mit denen die Spannung in den Katakomben erhöht werden kann, sollten schon an dieser Stelle vorbereitet werden. Du findest sie auf Seite 54. Hauptsächlich geht es dabei darum, ob die Helden verfolgt werden oder nicht.

In die Stadt

Mit Unterstützung des Notmärkers ist Nadjescha bereit, einen Angriff zu wagen. Sie will keine Zeit verlieren, denn wenn die Kultisten erst die Goblinpauke an sich bringen können, ist eine Niederlage des Grünen Zugs unausweichlich.

Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, in die besetzte Stadt zu gelangen, und abhängig vom Verlauf der Begegnung mit Tschinjuscha können die Kultisten unterschiedlich aufmerksam sein.

Inkognito: Gewandet in den Rüstungen (und Helmen) der Kultisten und mit einer klugen Lüge auf den Lippen, können sich die Helden als zurückkehrender Spähtrupp ausgeben, sodass die Wachen sie durch das Stadttor lassen. Alternativ können sie sich auch als Söldner, Bürger oder Bettler ausgeben.

Schwimmend: Zwischen Hafen und Ingra-Tempel liegt nur der Zwölfgötterplatz, sodass dieser Weg der unauffälligste sein dürfte. Als

hilfreich können sich beim Schwimmen z. B. Treibholz oder aufgeblasene Wasserschläuche erweisen. Allerdings erschwert durchnässte Kleidung das Verbergen (*Schleichen*) und hinterlässt verräterische Spuren.

Kletternd: Die Holzpalisade ist 2 Meter hoch und kann mit einer Probe auf Klettern (*Fassadenklettern*) +3 überwunden werden. Die Wachen patrouillieren jedoch aufmerksam, sodass einige Vergleichsproben zwischen Verbergen (*Schleichen*) und Sinnesschärfe (*Wahrnehmen*) nötig sind.

• Wenn du die Spannung in den Katakomben noch erhöhen willst, indem du den Helden einige Verfolger auf den Hals hetzt, dann kannst du schon hier eine Situation inszenieren, in der die Helden nicht sicher sein können, ob sie entdeckt oder ob all ihre Spuren verwischt wurden. Sie könnten in ein kleines Scharmützel mit einer Wache geraten, einer Handvoll verdächtig neugieriger Bürger begegnen oder schlicht bei einer Probe auf Verbergen oder Überreden scheitern.

Von der Kette: Werden die Helden gefangen, tötet man sie nicht sofort – dafür sind sie zu bekannt und zu gut informiert. Allerdings müssen sie einige Schläge hinnehmen und verlieren eventuell Ausrüstungsteile, bevor sie (hoffentlich) fliehen können.

Der Ingra-Tempel

Das Haus des Schmiede- und Feuergottes wirkt gedrun-gen und ist völlig aus Stein erbaut. Massive eisengraue Basaltblöcke, die von dunklem Kristall gespickte Hohlräume aufweisen, umschließen einen finsternen Schmiederaum, in dem schwefelgeschwängerte Hitze steht. Die Wände sind rußbedeckt, doch an einigen Stellen blitzen Adern von Gold, Kupfer oder Kristall hervor. Formationen von Salzen und Edelsteinen setzen sich von den Wänden auf die Erde fort: Teppiche aus glänzenden Stiften, schimmernde, konvexe Gebilde und rostrot verkrustete Spalten, aus denen dunkler Qualm zum Schornstein aufsteigt, der über dem Altar gähnt – einem prachtvoll gefertigten Amboss mit spiegelglatter, von unzähligen Hammerschlägen geschliffener Oberfläche. Im Tempel bietet sich den Helden ein grauenvolles Bild: Drei Tote in Novizentracht liegen hier mit abgetrennten Gliedmaßen. Wände und Boden sind mit Blut bespritzt und weiter hinten im Altarraum führen blutige Fußspuren in Richtung einer mit Werkzeugen aufgebrochenen Eisentür, hinter der eine Treppe in die Tiefe führt.

Den schrecklichsten Anblick jedoch bietet der geschundene Körper der toten Hochgeweihten. Sie wurde auf einem Waffengestell festgebunden und mit den unterschiedlichsten Gegenständen malträtirt.

• Mittels *Heilkunde Wunden* –1 können die Helden feststellen, dass sich die Folter wohl mehrere Tage lang hingezogen haben muss. Was immer die Kultisten herausfinden wollten, die Hochgeweihte Arascha Walroder hat das Geheimnis mit eisernem Willen verteidigt.

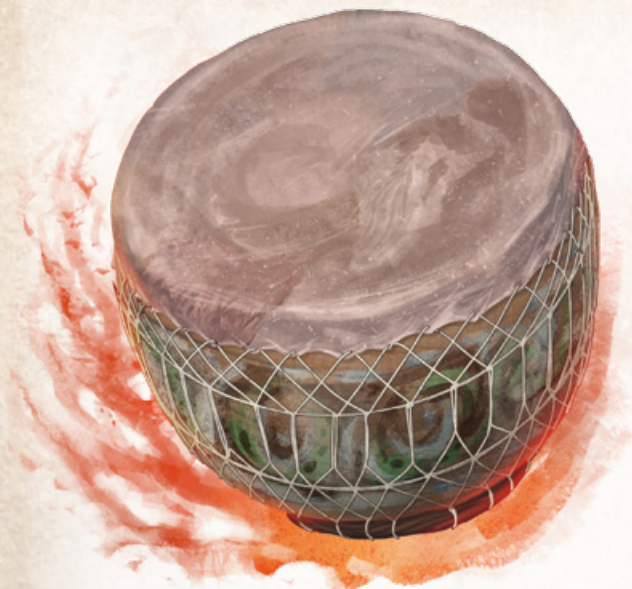
• Eine Probe auf *Fährstensuchen* (*humanoide Spuren*) oder alternativ *Heilkunde Wunden* zeigt, dass das Blut der Novizen erst vor Kurzem vergossen wurde. Bei 2 QS können die Helden zudem mutmaßen, dass es trotz allem zu wenig Blut ist – der *Schurke* muss einige Schank davon mit sich führen, wahrscheinlich für ein weiteres, finsternes Ritual.

• Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) können die Helden zudem bemerken, dass mehrere Schmiedewerkzeuge fehlen, besonders solche für grobe Arbeiten wie Vorschlaghammer oder Brecheisen.

• Der *Schurke* hat hier einige Bewaffnete zurückgelassen, die jeden töten sollen, der sich Zutritt zum Allerheiligsten verschafft. Ihre Kampfwerte findest du ab Seite 59.

Das Siegel

Folgen die Helden der Treppe, dringen sie in einen größeren Raum vor, der von einem uralten und verwitterten Bildnis des Gottes Angrosch beherrscht wird. Es ist in eine riesige Steinplatte gemeißelt, die in den Boden



des Raumes eingelassen wurde. Die Ränder dieses Rundes zieren die Symbole der Zwölfgötter, an denen die Zeit deutlich weniger Spuren hinterlassen hat.

Wie der Tempel, ist auch dieser Raum Opfer der Zerstörung geworden. Die Göttersymbole sind mit Blut beschmiert, Angroschs Bildnis wurde mit Werkzeugen aufgestemmt, die aus dem Altarraum stammen und nun hier herumliegen. Darunter beginnt ein schräg abfallender Gang.

Probe auf Götter & Kulte +1

1 QS – Die Angrosch-Darstellung ist zwergisch, aber deutlich gröber als typisch wäre. Die Zwölfgöttersymbole folgen der menschlichen Tradition.

2 QS – Die Symbole waren dazu angelegt, den Zugang liturgisch zu versiegeln. Das verschmierte Blut wurde wahrscheinlich mit einer Liturgie versehen, die das Aufbrechen erst ermöglichte.

3 QS – Auch wenn Kor blutrünstig ist, lehnt seine Kirche das Brechen zwölfgöttlicher Siegel ab. Hier war entweder dämonische oder Namenlose Macht am Werk.

Eine magische Analyse bringt keine weiteren Erkenntnisse. Es scheint sich um rein liturgische Vorgänge zu handeln.

Probe auf Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)

1 QS – Die basaltene Angrosch-Darstellung ist zwergisch und mehr als 1.000 Jahre alt. Ihre Symbolik ist zwar deutbar, aber heute bei Zwergen unüblich. Die Zwölfgöttersymbole datieren zwischen 500 und 700 Jahren.

2 QS – Die Zwölfgöttersymbole wurden regelmäßig erneuert, während die Platte wohl in ihrer Ursprungsform vorliegt. Die Platte ist dünner, als Zwerge sie normalerweise fertigen würden, um etwas zu versiegeln.

3 QS – Ursprünglich war die Platte deutlich dicker, wurde aber von unten in hauchdünnen Schichten abgescheuert, wahrscheinlich über Jahrhunderte. Es gibt aber hier unten nicht genügend Wind oder fließendes Wasser, um dies zu erklären.

In die Tiefe

Mehrere hundert Stufen führen die gewundene Treppe hinab und treffen dann auf ein teils künstliches, teils natürlich wirkendes Gangsystem. Die oftmals von dicken Steinbögen gestützte Decke ist selten höher als zweieinhalb Meter, allerdings können hier zwei bis drei Leute bequem nebeneinander gehen. Die Gänge sind teils umschlossen von Mauerwerk und massivem Fels, teils unterbrochen von Gängen zu Kavernen, in denen sich gigantische Eisenschmelzen und riesenhafte Öfen befinden. Je tiefer man nach unten steigt, desto häufiger werden auch natürlich gewachsene, von erstarrter Lava ausgesparte oder von Säure geätzte Gänge und Grotten.

Vignetten

Die Katakomben sind ein umfangreiches Gangsystem, das hier nicht vollständig beschrieben werden kann. Für eine stimmungsvolle Schilderung erhältst du hier einige Vignetten, an denen die Helden vorbeikommen, während sie den *Schurken* verfolgen.

Spalten: Von Zeit zu Zeit unterbrechen Felsspalten die Gänge, die man auf steinernen Brücken überwinden kann. An diesen Stellen können die Helden einen Blick auf brodelnde Lava erhaschen, die unheilvoll vor sich hin blubbert.

Warnzeichen: Am Eingang eines Stollens prangt eine Steinstele mit einer eingemeißelten Rune. Nur wer die alte Zwergenschrift Angram beherrscht, versteht die Warnung vor Einstürzen, Grubengas oder Ungeheuern, die im Gang dahinter lauern.

Brohim-Gräber: Einige ehemals versiegelte Alkoven in Zwergengröße sind aufgebrochen. Einige sind leer, in anderen liegen die verkohlten Reste von mitunter von riesigen Beißwerkzeugen zermalmt zwergischen Skeletten, die mit rätselhaften Steinplatten (Rüstungsteile?) bedeckt sind.

Lavaseen: Auf einem niedrigen und bedrohlich schmalen Sims umrunden die Helden einen glühenden See flüssigen Gesteins. An den Wänden kann man sehen, dass die Lava den Stein in unterschiedlicher Höhe verformt hat; sie scheint öfters zu steigen und zu fallen, als herrschten hier Gesetze von Ebbe und Flut. Optional können sie am anderen Ende dieser Höhle ihre Widersacher entdecken, die gerade aus oder in einen Stollen treten.

Glitzerhöhlen: In einigen Grotten sprießen bunte Kristalle von beeindruckender Größe aus Wand und Boden. Sie sind zwar schwer abzubauen, aber sehr wertvoll: Pro Stunde ist eine Probe auf *Steinbearbeitung* (*Steine brechen*) möglich, aus der man einen Gegenwert von QS x 2W6 Batzen erhält.

Blüten des Dämonenbaums: Zwar bekommen die Helden den legendären Dämonenbaum selbst nicht zu sehen, doch hat er einige Spuren hinterlassen: Säure hat tiefe und unnatürlich gezackte Ätzungen im Gestein hinterlassen, mal auf den Wänden, mal als schimmern-de Schleifspur auf dem Boden. Gelegentlich sind tiefliegende Teile des Gangs mit grünlichem, dämonischem Brodem gefüllt, der jedem 1W3 SP pro KR zufügt, der ihn betritt.

Spielmechanismen in den Katakomben

Viele der oben angedeuteten Hintergründe können Helden nur dann herausfinden, wenn sie einen soliden Wert in *Steinbearbeitung* aufweisen. Mit Abstrichen können einzelne Informationen aber auch aus *Götter & Kulte*, *Geschichtswissen* oder sogar *Magiekunde* abgeleitet werden. Zwerge können aufgrund ihrer Kulturkenntnis hier Erleichterungen erhalten, auch Geländekunde (Höhlenkundig) ist hier hilfreich. Du kannst auch einige der folgenden Regelemente einsetzen, sofern deine Gruppe Freude daran hat:

Temperatur: Hier herrscht mindestens Hitzestufe 2, seltener auch 3 oder 4 (siehe **Regelwerk 347**).

Orientierung: Es kann eine echte Herausforderung sein, einen Weg durch die Gänge zu finden – besonders zurück nach draußen. Hierfür kannst du Proben auf *Orientierung (unterirdisch)* verlangen, durch die mit jeder QS eine halbe Stunde Fußweg zu einer vorigen Wegmarke rekonstruiert werden kann. So können die Helden auch herausfinden, dass sich der Felsendom, in dem die Goblinpauke steht (siehe **58**), direkt unter dem Burgberg befindet.

Licht: Du kannst die Verfolgung durch die Lichtverhältnisse zusätzlich erschweren. Je nach mitgeführter Lichtquelle können sich Sichtstörungen der Stufen 2 bis 4 ergeben (siehe **Regelwerk 348**). Du kannst aber auch darauf verzichten, indem du häufiger hell glühende Lavaströme auftauchen lässt.

Enge: Um Kampf- oder Klettersituationen zu verschärfen, kannst du auch an manchen Stellen den Status *Engengt* (siehe **Regelwerk 35**) verwenden.

Wühlschrat

MU 10 KL 8 IN 12 CH 10

FF 11 GE 10 KO 17 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 0 ZK 4 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Biss: AT 8 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 9, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 10, Überreden 3, Willenskraft 3

Größenkategorie: mittel

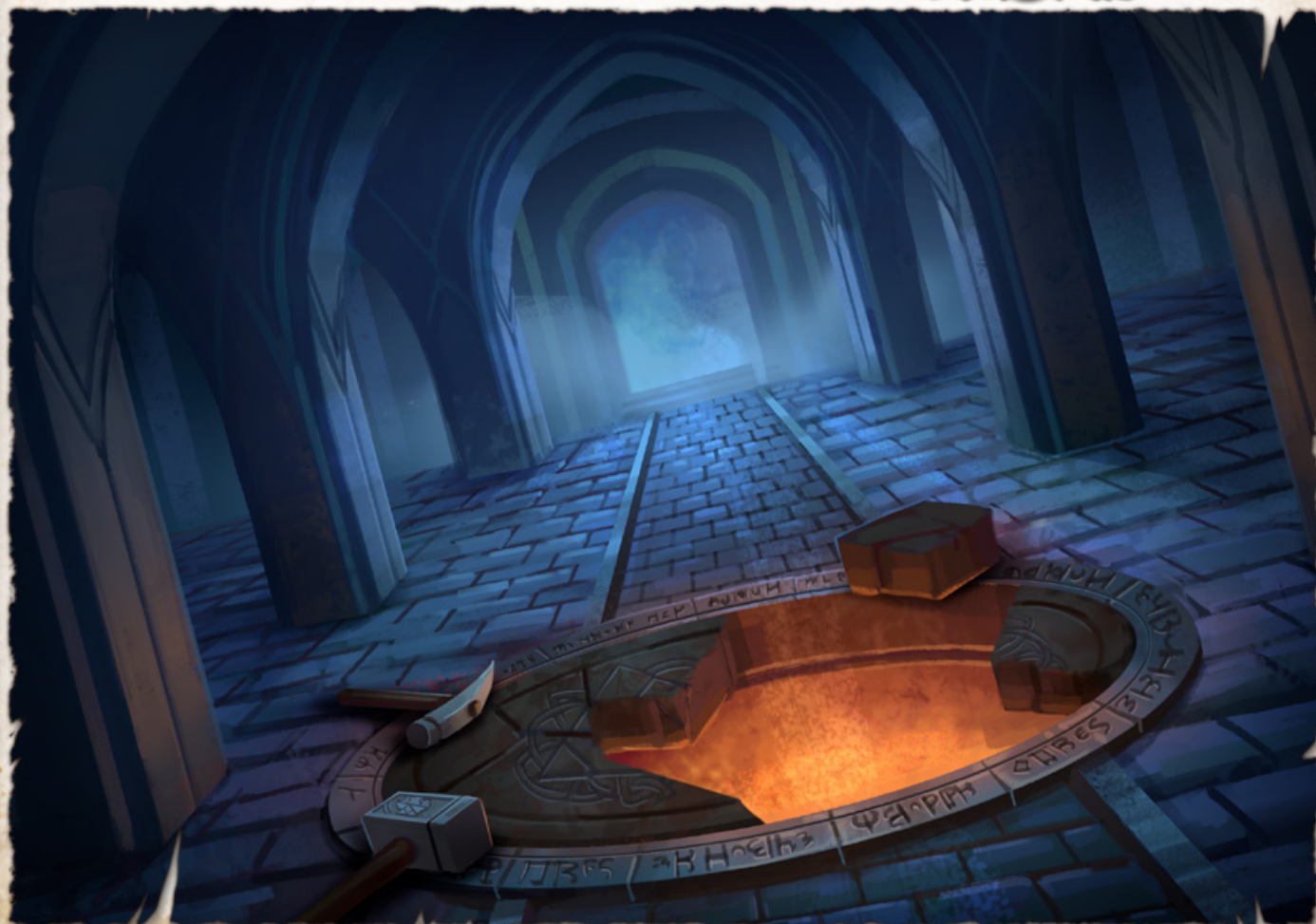
Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Wühlschräte fliehen in der Regel. Sie greifen aber an, um sich zu verteidigen, wenn sie überrascht werden.

Flucht: individuell, meist gehen sie Konflikten aus dem Weg; Bedrängt oder verängstigt fliehen sie erst nach dem Verlust von 75 % der LeP.

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

Raserei: Wühlschräte werden in den Status *Raserei* versetzt, sobald sie in die Enge getrieben wurden, d. h. wenn sie keine Fluchtmöglichkeit mehr sehen. Es gelten für sie dann folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.





Ivash

MU 15 KL 10 IN 12 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 30 AsP 20 KaP – INI 14+1W6

SK 3 ZK 3 AW 7 GS 10

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Flammenzunge: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 2/4/6

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (Namenloser), humanoid

Kampfverhalten: Der Ivash ist ein Wesen des Chaos. Ohne Kontrolle durch einen Beschwörer greift er wahllos an, manche Gegner ignoriert er aber auch einfach.

Flucht: Ivashim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: Immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Brandstifter: Hölzerne Waffen- und Rüstungsteile gehen bei seiner Berührung sofort in Flammen auf, der

Träger erleidet den Status *Brennend*.

Empfindlichkeit gegenüber Wasser: Schaden durch Wasser wird verdoppelt. Du kannst hier die Regeln für Säureschaden anwenden (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Flammenzunge: Der Flammenzunge kann man nur mit einer Schildparade oder durch Ausweichen entgehen.

Formlos: Der Körper des Ivash ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Immunität gegen Feuer: Ivashim sind gegen Hitze und Flammen immun, z. B. richtet ein Feuerzauber wie der IGNIFAXIUS bei ihnen keinen Schaden an.

Dämonen-Regeln: Für Ivashim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355) mit Ausnahme der Regel, dass geweihte Waffen der Gegengottheit doppelten Schaden verursachen (es gibt keine Gegengottheit). Hilfreich kann jedoch sein, wenn die Helden in einem der vorigen Kampagnenteile die Roten Schleifsteine errungen haben. Mit ihnen behandelte Waffen entfalten ihre volle Wirkung gegen Namenlose Kreaturen.

Spuren: Gelingt keine Probe auf *Fährtsuchen* (humanoide Spuren), je nach Terrain +1 bis -2, verlieren die Helden Zeit, indem sie in eine Sackgasse laufen, einem Ungeheuer begegnen oder einen kleinen Schatz finden. Da sich auch die Kultisten hier nicht auskennen, hinterlassen sie regelmäßig Kreidepfeile an den Wänden, die mit *Sinnesschärfe* (Suchen) -1 entdeckt werden können.

Werden sie verfolgt und wissen um diesen Umstand, können sie zur Verwirrung aber auch falsche Symbole anbringen.

Gegner: Neben diesen Tücken der Umwelt können die Helden auch auf halbblinde Wühlschrate treffen, welche die Störer ohne Zögern angreifen. Durch die Nähe zum Dämonenbaum kann auch ein Ivash auftauchen.

Kampf um die Goblinpauke

Dieser Abschnitt bildet das (optional: erste) Finale des Abenteuers. Folgende Ereignisse sind vorgesehen:

- Die Helden stellen den *Schurken* und besiegen ihn.
- Die Goblinpauke wird geschlagen.
- Der Vulkan unter Notmark bricht aus. Die Helden bringen sich im Bauch der Goblinpauke in Sicherheit.
- Leudara von Firunen und Olko stürzen in die Lava und können nicht gerettet werden.

Die Szenerie

Die Helden dringen in einen Felsendom von gut und gerne 15 Metern Höhe und einer Grundfläche von 40 x 40 Metern vor, der sich im Burgberg unter dem Grauzahn befindet. Sein Boden ist von zahlreichen Felsspalten durchzogen, in denen die Lava brodeln. In seiner Mitte befindet sich ein basaltenes Plateau von etwa sieben Metern Durchmesser. Seit Jahrhunderten steht darauf die Goblinpauke, durch einen elementaren Zauber mit dem Gestein verbunden, sodass sie niemand fortbewegen kann. Mit dem Blut der Geweihten, das die Kultisten mitgebracht haben, wollen sie die Pauke aus ihrer Verankerung lösen. Sie bereiten das Ritual dafür vor, indem sie Zeichen auf Boden und Pauke malen, die sie aus den Überlieferungen der Theaterritter kennen.

Das Ziel des Rituals lässt sich anhand der Zeichen durch eine Probe auf *Götter & Kulte* (Namenloser) erkennen. Wer zuvor das Blaue Buch studiert hat, erhält eine Erleichterung von +3.

Beim Eintreffen der Helden hat der *Schurke* das Ritual mit mindestens zwei Ritualhelfern (Werte wie Knappen des Bundes) begonnen. Mindestens drei Ritter des Bundes schützen sie und greifen die Helden an, sobald sie bemerkt werden. Wann der *Schurke* und die Helfer in den Kampf eingreifen, ist dir überlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Lippen sind trocken geworden. Die Hitze nimmt euch den Atem. Am Ende des Gangs seht ihr vage einen leuchtenden Schein. Wieder ein Lavasee. Doch diesmal hört ihr mehr als nur das tödliche Brodeln. Ihr hört Gesänge.

Gib den Helden hier etwas Zeit für taktische Überlegungen. Fahre fort, wenn sie zum Angriff schreiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dann seht ihr sie. Inmitten eines Felsendoms, ruhend auf basaltenen Quadern und umgeben von glühendem, flüssigem Stein: die Goblinpauke, bewacht von den Mördern der Ingerimmgeweihten. Breit, rund und mit dem Fels verwachsen scheint das mächtige Artefakt, von dem eine unheimliche Anziehung ausgeht. [Drei] Bewaffnete haben vor ihr Stellung bezogen und schirmen [zwei] Ritualhelfer von euch ab, die düster singend rote, klebrige Runen auf Boden und Pauke malen.

Option A (Einzelabenteuer): Dahinter seht ihr Ischtan von Quelledunkel. Der Schurke, der für das Massaker beim Bardentreffen verantwortlich war und der euch in den Drauhager Höhen entwischt ist. Sein Gewand ist rot befleckt und von seinen Händen trieft das Blut.

Option B (Schurke ist Olko): Dahinter seht ihr Olko, euren alten Freund. Olko, der einst an das Gute im Menschen glaubte, der in Hinterbruch entführt wurde und zu dessen Rettung ihr in Firunen zu spät kamt. Die Magierrobe hat er abgelegt. Jetzt trägt er den Rock des Korsmal-Bundes, und von seinen Händen trieft das Blut.

Option C (Schurkin ist Leudara): Dahinter steht Leudara, eure alte Widersacherin. Leudara, die Jäanis Trommelritual an den Korsmal-Bund übergab und die euch in Firunen verraten hat. Rondras Löwin hat sie abgelegt. Jetzt trägt sie einen weißen Wappenrock mit der neunfingrigen Klaue des Korsmal-Bundes.



Der Paukenschlag

Das Schlagen der Goblinpauke ist zentrales Element dieses Abschnitts. Sowohl der Schurke als auch die Helden wissen, dass derjenige „die Schlacht entscheidet“, der die Pauke schlägt. Er klingt sie nicht, ist keines der folgenden Ereignisse möglich. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie es zum Schlagen der Pauke kommt, du kannst diejenige auswählen, die am besten zu deiner Gruppe passt:

Ziehend: Der Schurke und einige Kultisten werden von den Helden in die Enge getrieben, verteidigen sich aber verbissen. In der höchsten Not besinnt er sich auf die Legende und schlägt die Pauke, um das Schlachtenglück zu wenden. Er rechnet nicht damit, den Vulkanausbruch zu verursachen. Risiko dieser Variante ist, dass die Helden den Schurken beseitigen, ehe er die Pauke schlagen kann, und dass seine Planänderung den Spielern nur schwer zu vermitteln ist.

Schiebend: Schon in den Katakomben werden die Helden von einer Übermacht Kultisten verfolgt. Das erhöht die Spannung und treibt das Finale schneller voran, sollte aber schon auf dem Weg zum Ingra-Tempel vorbereitet werden, indem die Helden von den Kultisten bemerkt oder z. B. von Bettlern verraten werden. Zwar reicht ihr Vorsprung, um den Schurken und seine Begleiter zu besiegen, doch nach diesem Kampf sind die Helden so geschwächt, dass die Pauke als letzter Ausweg erscheint. Diese Variante solltest du nur wählen, wenn deine Spieler Tragik zu schätzen wissen, wenn also ihre Helden mit dem Wissen leben können, mithilfe der Pauke eine ganze Stadt zerstört zu haben – und wenn sie überhaupt das Risiko eingehen würden, die Pauke zu schlagen.



Hinterrücks: Der Begleiter der Helden (Leudara oder Olko) hält es für eine gute Idee, die Pauke zu schlagen, vielleicht, weil er in Bedrängnis gerät. Um dies vorzubereiten, sollte er auf dem Weg in die Katakomben noch einmal laut überlegen, welche Chancen die Pauke bei allen Risiken bietet – und inwieweit göttliche Vorsehung eine Rolle spielt, wenn es darum geht, „die Schlacht zu entscheiden“.

Niederschwellig: Da die Pauke sehr lange unbenutzt war, genügen sehr wenige Schläge, um sie zu aktivieren. Im Zweifel kann schon der erste und einzige Schlag den Vulkan zum Ausbruch bringen. Dies kann auch aus Versehen geschehen, etwa indem ein besiegtter Gegner gegen die Pauke taumelt, oder durch ein fehlgeleitetes Wurfgeschoss, einen zerspringenden Schild oder eine weggeworfene Heiltrank-Phiole.

Verführerisch: Zudem kann die Goblinpauke auch einen eigenen Willen haben und (sanften) Einfluss auf alle in ihrer Nähe ausüben: Das Artefakt wurde geschaffen, um auf dem Schlachtfeld geschlagen zu werden. Seit Jahrhunderten ist es unbenutzt und kann seinen Einsatz kaum erwarten. So kannst du Proben auf *Willenskraft* verlangen, um dem Drang zu widerstehen, der Pauke ein paar Klänge zu entlocken.

Namenlos: Wenn dir die Pauke nicht mächtig genug erscheint, kann auch Graqualos als Bote des Namenlosen persönlich eingreifen: Er flüstert einer Figur deiner Wahl ein, es sei ihr Schicksal, die Pauke zu schlagen. Dies kann ein Held oder eine Meisterfigur sein. Von außen sollte dies mit einer plötzlichen Wandlung in der Mimik, einem manischen Grinsen oder einem Schlachtruf wie „Graqualos will es!“ oder „Für Kor!“ einhergehen.

Kampf auf dem Vulkan

Die folgenden Regeln sind optional und dienen dazu, einen möglichst spannenden Kampf zu liefern. Du kannst sie auch ignorieren, um mehr Handlungsfreiheit zu haben. Wichtig ist, dass die Helden die Lebensgefahr erkennen, in der sie schweben, und dass sie am Ende in der Goblinpauke landen.

Wurde die Trommel geschlagen, steigt die Lava mit jeder Kampfrunde weiter an, was du durch Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* verdeutlichen kannst. Hierdurch brechen Teile des Bodens auseinander, sodass der Kampf auf schwankenden Felsschollen stattfindet, die langsam dahinschmelzen oder versinken.

Um den Kampf zu visualisieren, kannst du den Plan mit den Schollen als Kopiervorlage verwenden. Du kannst

beliebig viele Schollen aus dem Plan ausschneiden und um die Goblinpauke herum platzieren. Gegen Ende des Kampfes sollten sie jedoch zunehmend seltener werden, sodass den Helden als einziger Ausweg die Flucht zur Goblinpauke bleibt.

Die **Grundfläche** einer typischen Scholle beträgt etwa

3x3 Schritt. Pro KR, in der sich ein Held darauf befindet, verringert sich diese Fläche. Um dies anzuzeigen, kannst du eines der 9 Kästchen austreichen, die auf den Schollen eingezeichnet sind. Ist das letzte Kästchen ausgekreuzt, versinkt die Scholle in der nächsten Runde in der Lava und der Held muss spätestens dann einen Sprung wagen. Der Einfachheit halber wird hier angenommen, dass jede Scholle erst dann zu schmelzen beginnt, wenn jemand sie betritt. Du kannst alternativ aber auch kleinere Schollen anbieten, auf denen du schon 1W3 Kästchen abgestrichen hast, besonders gegen Ende des Kampfes.

Die **Balance** auf kleineren Schollen zu halten, ist schwierig. Sobald das 5. Kästchen einer Scholle ausgestrichen ist, muss für jedes besondere Manöver, das darauf stattfindet, eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* von +1 bis zu -2 abgelegt werden. Dies gilt für alle, die auf der Scholle stehen. Bei Misslingen verfällt die nächste Aktion des Probanden, Patzer führen zum Hinfallen.

Sprünge von einer Scholle zur anderen sind anfangs sehr leicht (Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* +3). Pro 5 KR, die der Kampf andauert, wird von diesem Bonus ein Punkt abgezogen, sodass auch Mali möglich werden. Wer scheitert, fällt hin.

Hinfallen bedeutet, dass ein Held eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen muss. Gelingt sie, ist sein Status Liegend (**GRW 36**). Misslingt sie, hat er zudem mit einem Körperteil die Lava berührt. Er erleidet 1W6SP pro KR, bis die Lava abgerieben wurde (gelungene Probe auf *Körperbeherrschung*, jede KR eine Probe erlaubt).

Spritzer der blubbernden Lava treten zufällig auf und treffen mit FK 5 jeden auf der betroffenen Scholle. Sie verursachen 1W3+1 TP. Spritzern kann man *ausweichen*.

Stürze in die Lava sind tödlich und sollten nur stattfinden, um Gegner schnell loszuwerden.



Auch die enorme Hitze im Felsendom kann den Helden zu schaffen machen. Es herrscht Hitzestufe 4.



Die Helden können von weiteren Kultisten verfolgt worden sein, die nun ebenfalls in den Felsendom stürmen. So kannst du den Druck, die Pauke zu schlagen, weiter steigern.

Spielwerte des Schurken



Höhepunkt des folgenden Kampfes ist, dass der *Schurke* sein Ende in den Lavaströmen findet. Für Ischtan sind Spielwerte angegeben, während du für Olko oder Leudara von Spielwerten aus den vergangenen Abenteuern ausgehen kannst. Beiden kannst du weitere Fähigkeiten im Wert von 40 Abenteuerpunkten geben, die sie im Kampf effizienter machen.

Szenen während des Kampfes

Die folgenden Szenen sind notwendig zur Informationsvergabe während des Kampfes. Wir empfehlen, die vorgeschlagene Reihenfolge einzuhalten, du kannst sie aber auch variieren.

Es ist vollbracht: Der entscheidende Schlag der Goblinpauke wird ausgeführt. Ihre letzten Bänder reißen, und das Trommelfell senkt sich in den Trommelbauch.

Im Zweifel kannst du die Regeln besonders gnädig auslegen: Neben Kor und dem Namenlosen schauen auch Rondra, Ingerimm und andere wohlmeinende Götter auf diese Szene herab, die mit den Helden noch manches vorhaben.

Daraufhin erschüttert ein Beben den Felsendom, die Lava spritzt und beginnt zu steigen.

Spaltenbildung: Wenige KR später bricht der Untergrund auseinander, was Proben auf *Körperbeherrschung* (Balance) nötig macht, um nicht hinzufallen. Danach befinden sich die Kämpfenden auf treibenden Steinschollen.

Tod dem Schurken: siehe unten

Kein Zurück: Die Lava beginnt merklich zu steigen. Bald füllt sie den Gang aus, durch den die Helden in den Felsendom gekommen sind.

Tod dem Schurken!



Das Ende Ischtan von Quelldunkels (**Option A**, Einzelabenteuer) kannst du nach Belieben gestalten.

Wenn ihr aber **Option B** (Olko als Schurke) oder **Option C** (Leudara als Schurkin) spielt, verdient deren (vermeintliches) Ableben besondere Aufmerksamkeit. In beiden Fällen werden sie in die Lava stürzen. Um diese Szenen einprägsamer zu gestalten, erhältst du hier Erläuterungen zur jeweiligen Schurkenmotivation sowie Vorschläge für passende Vorlesetexte. Wenn ihr das Abenteuer als Einzelstück spielt, fahre fort mit **Letzte Rettung** auf Seite 57.

Option B

Olko als Schurke

Schurkenmotivation: Wurde Olko schon im ersten Teil der Kampagne schwer von seinen Freunden Jääni und Bruutsch enttäuscht, wandelte sich diese Enttäuschung in tiefe Bitterkeit, als sich nach seiner Entführung aus Hinterbruch offenbar niemand bemühte, ihn aus den Klauen des Korsmal-Bundes zu retten. Olko hat einige Monate intensiver Gehirnwäsche durch Mystiker des Kultes hinter sich und musste von Kors Samen trinken, was ihn zusätzlich anfällig für die Einflüsterungen des Namenlosen machte. Eine weitere Rolle für Olkos Seitenwechsel spielte der Zugang zu uralten mystischen Geheimnissen, den ihm die Kultisten ermöglichten. Dies brachte nicht nur seinen Forscherdrang zurück, sondern weckte auch einen bisher unbekannten Machthunger in ihm. In dieser Auseinandersetzung kannst du Olkos Motivation zum Beispiel mit den folgenden Äußerungen verdeutlichen:

»Graqualos hat mir die Augen geöffnet! Die Götter sind mit denen, die sich selber helfen.«

»Jetzt kommt ihr? Jetzt? Wo wart ihr, als ich euch gebraucht habe?«

»Es gibt keine Freundschaft. Das weiß ich seit Firunen. Es gibt nur Sieg oder Tod.«

Sieg über Olko

Diese Szene findet am besten dann statt, wenn Olko als Schurke unter Leudaras Attacken in arge Bedrängnis geraten ist, am Boden liegt und eine letzte Chance zum Handeln ergreift, als Leudara zum tödlichen Schlag ausholt.

Dröhnende Nusschale: Die Scholle, auf der die Goblinpauke steht, bricht auseinander. Doch anstatt in Flammen aufzugehen, schaukelt das magische Instrument unbeschädigt auf der Lava wie ein Boot.

Steinschlag: Kiesel und Steinschollen brechen aus Decke und Wänden. Sie landen spritzend in der Lava.

Letzte Rettung: siehe Seite 57

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Corpofesso!“ Olkos Zauberkraft stoppt Leudaras Angriff. Mit einem Schmerzensschrei geht die Geweihte in die Knie – doch dann packt sie ihr Schwert fester und stemmt sich mit aller Kraft keuchend gegen den Zauber. Hasserfüllt starren sich die beiden an – schweißstriefend, die Gesichter vor Anstrengung verzerrt. Dann stolpert Leudara mit einem Zorneschrei auf die Kante zu, als Olko seinen Stab nach oben reißt. Der Schlag raubt der Geweihten das Gleichgewicht. Unwillkürlich rudert sie mit den Armen und sucht nach irgendeinem Halt. Dann fällt sie. Für einen Moment steht die Zeit still. Klar und durchdringend blickt euch Leudara in die Augen. Und kurz, ganz kurz huscht eine Ahnung von Verstehen über ihr Gesicht, bevor sie auf die Lava trifft. Doch noch im Fallen packt sie den Magier am Kragen. Kreischend rutscht Olko über die Kante. Er zappelt, krallt sich an die Scholle und wird doch mit in die Tiefe gerissen. „Graqualos! Hilf mir!“, brüllt er panisch. Dann schlägt die Lava mit einem dumpfen Geräusch über ihm und eurer Gefährtin zusammen.



Option C

Leudara als Schurke

Leudaras Schurkenmotivation: Trotz großer Zweifel hat Leudara schon im letzten Teil der Kampagne auf Seiten des Korsmal-Bundes gekämpft. Die Helden konnten sie in Irberod nicht vom Gegenteil überzeugen, und nun glaubt sie, auf diesem Weg das Schicksal zu erfüllen, das ihr mehrere Visionen voraussagten. Eine weitere Rolle für ihre derzeitige Verblendung spielt der Umstand, dass sie vor einigen Jahren vom Korsmal-Bund gezwungen wurde, Kors Samen zu trinken, was sie zusätzlich anfällig für die Einflüsterungen des Namenlosen machte. Erst durch den Sturz in die Lava und im Verlauf des nächsten Abenteuers wird sie Läuterung erfahren.

In dieser Auseinandersetzung kannst du Leudaras Motivation zum Beispiel mit den folgenden Äußerungen verdeutlichen:

»Es ist mein Schicksal, Kor zu dienen! Daran werdet ihr nichts ändern!«

»Es tut mir leid, dass ich euch verraten habe. Doch ich muss tun, was meine Bestimmung ist.«

»Unsere Leben liegen in den Händen des Mantikors. Sein Wille geschehe.«

Sieg über Leudara

Diese Szene findet statt, wenn sich Leudara in Bedrängnis findet. Unter hohem Risiko kämpft sie sich zu Olko durch und nimmt ihn als Geisel.

Überleben in der Lava

Sowohl Olko als auch Leudara werden den Sturz in die Lava überleben. Die Erklärung dafür kann unterschiedlich ausfallen, z. B. können Dschinne, Feenwesen oder Ivashim hierbei eine Rolle spielen, oder sie stürzen gar nicht und können sich mit knapper Not an einer Steinscholle festklammern, ohne dass die Helden sehen, was mit ihnen geschieht.

Die offizielle Variante ist, dass die Lage für Olko völlig verzweifelt ist. Ob als Begleiter oder Schurke, der falsche Alveranier Graqualos versucht ihn schon länger, und in der höchsten Not fleht der Magier ihn um Rettung an. Der Preis dafür ist Olkos Seele, die nun dem Namenlosen gehört.

Zu Leudaras Überleben sei hervorgehoben, dass sie tatsächlich eine wichtige Rolle für eine mächtige Entität spielt, also durch göttliches Eingreifen gerettet wurde. Für deine Spieler sollte unklar bleiben, wer genau sich in den jenseitigen Sphären für Leudara interessiert. Dir als Meister sei an dieser Stelle bereits verraten: Es handelt sich weder um den Erzdämonen Belhalhar noch um den Namenlosen; es ist Kor, der Leudara auserwählt hat.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Keinen Schritt weiter!“ Leudara hebt ihre Klinge an Olkos Hals. „Gebt auf, oder er stirbt!“

Seine Lippen zittern, der Schweiß rinnt ihm übers Gesicht. Aus geröteten Augen starrt euch euer Freund an. Er atmet langsam aus. Ihr kennt diesen Ausdruck: Gleich wird er aufs Ganze gehen. Plötzlich geht alles ganz schnell. Olko hat die erste Silbe seiner Zauberformel noch nicht vollendet, als ihn Leudara herumreißt. Panisch wirft sich Olko zur Seite, um ihrer Klinge auszuweichen. Beide ringen. Verkeilt und keuchend taumeln sie auf die Kante zu. Dann verlieren sie das Gleichgewicht. Unwillkürlich rudern beide mit den Armen, blutbesudelt und die Augen schreckgeweitet. Aufsteigende Lohlen lecken bläulich an ihren Füßen und versengen ihre Kleidung. Fast gierig scheint der flüssige Stein nach ihnen zu greifen.

Sie fallen.

Und kurz, ganz kurz huscht eine Ahnung von Verstehen über das Gesicht der Verräterin, bevor die Lava mit einem dumpfen Geräusch über ihrem Körper zusammenschlägt. Doch viel lauter hallt in euren Ohren der letzte Schrei eures Freundes nach: „Graqualos! Hilf mir!“



Letzte Rettung

Nach und nach löst sich der gesamte Boden auf. Die letzten Kultisten enden in der Lava, doch den Helden soll es gelingen, sich in den Bauch der Goblinpauke zu retten; wie in einem Beiboot sollen sich dort alle überlebenden Helden versammeln. Gönn ihnen ein paar Sekunden Ruhe, bevor die Katastrophe beginnt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Brodeln der glühenden Masse unter euch nimmt zu. Das Zischen der Lava lässt den Trommelbauch vibrieren, die Hitze nimmt euch den Atem.

Dann verspürt ihr einen Ruck. Wie kochende Milch schnell der flüssige Stein in die Höhe und trägt euch mit sich. Immer schneller rast ihr der Decke entgegen. Direkt über euch eine Schräge, an der die Pauke umkippen wird – und euren Tod bedeutet. Unwillkürlich zieht ihr die Köpfe ein. Der Aufprall steht kurz bevor. Dann ein Rumpeln. Die Kante des Trommelbauchs trifft den Stein. Ihr verliert das Gleichgewicht und werdet herumgerissen. Panisch wollt ihr um euch schlagen und seid doch eingekeilt zwischen euren Gefährten.

Dann steht alles still.

Ihr spürt das Keuchen der Anderen. Ihre Knochen stechen in eure Körper. Auf der Haut spürt ihr siedenden Schweiß. Es gibt kein Vor und kein Zurück.

Der Bauch der Goblinpauke scheint vor Anstrengung zu stöhnen, während ihr in seinem Inneren gegart zu werden glaubt. Doch der tödliche Schmerz bleibt aus. Wie eine umgekehrte Taucherglocke hat euch die Lava gegen die Decke gedrückt. Ein paar Sekunden lang spürt ihr wütendes Rumoren überall um euch herum, geschützt nur durch das dünne, gebogene Holz der Trommel.

Dann kommt der Ausbruch.



Auf flüssigem Stein

Die Lava sprengt und frisst sich ihren Weg aus dem Erdinneren, bevor sie die Stadt Notmark durchfließt. Die meisten Häuser gehen in Flammen auf oder werden von Asche begraben. Auch die Stellungen des Korsmal-Bundes nehmen Schaden (siehe Seite 59).

Der Grauzahn bleibt derweil größtenteils unbeschädigt und thront weiterhin finster und abweisend über der erkaltenden Schlacke.

Die beiden wichtigsten Austrittspunkte der Lava sind der Ingra-Tempel und der Burgberg, auf dem sich der Galgenwald befindet. Hier bricht auch die Steinplatte aus dem Felsen, an welche die Goblinpauke gepresst wurde, und die das Leben der Helden gerettet hat. Nachdem die Helden beim Austritt heftig durchgeschüttelt wurden, rutscht die Platte von der Pauke und gibt den Weg durch die Trümmer Notmarks frei.

In der Pauke ist das Gedränge groß. Um sie zu steuern, können die Helden sich entweder mit ihren Waffen von verkohlten Wänden und Steinschollen abstoßen, oder sie verwenden Gegenstände, denen das Feuer nichts anhaben kann.

Die entsprechenden Proben auf *Boote & Schiffe* sind um mindestens 1 erschwert. Schlimmstenfalls bringt auch die Strömung der Lava die Helden voran.

Die Goblinpauke

Erscheinung: eine runde, bauchige Pauke von etwas über einem Schritt Höhe und mit einem Durchmesser von etwa 8 Spann, sodass darin bis zu fünf Personen Platz finden können; Der Trommelbauch ist aus Holz, mit rissiger grüner, schwarzer und weißer Farbe bemalt, und trägt eingeschnitzte Symbole: goblinische Zeichen für die Elemente Luft, Erz und Humus. Darüber spannt sich ein Trommelfell, das aus unterschiedlichen Lederflicken genäht wurde und von über 200 dünnen, geknoteten Bändern gehalten wird, die am Boden der Pauke in einem hölzernen Ring zusammenlaufen.

Aktivierung: durch rhythmisches Trommeln mit einem beliebigen festen Gegenstand, vorzugsweise einem Knochen; Mit jedem Schlag, der auf dem Trommelfell ausgeführt wird, löst sich mindestens einer der Knoten, die das Fell halten. Der letzte Schlag, der die letzten Knoten löst, verursacht einen elementaren Effekt. Je länger die Pauke sich aufladen konnte, desto mehr Knoten werden pro Schlag gelöst.

Effekt: Der Legende zufolge entscheidet die Goblinpauke den Ausgang der Schlacht, in der sie eingesetzt wird. Und tatsächlich ist sie eine Waffe, die die Elemente zürnen lässt, sie verursacht also stets zerstörerische Effekte. Diese sind abhängig von zwei Faktoren; erstens dem Element, durch das die Pauke aufgeladen wurde, nämlich Luft, Erz oder Humus. Hieran unterscheidet sich, ob die Pauke zum Beispiel ein Vakuum, ein Erdbeben oder wildes Wurzelwachstum hervorruft. Zweitens hängt die Macht des Effekts von der Zeit ab, die seit der letzten Aktivierung der Pauke vergangen ist: Zwei Tage Aufladung mögen ein Rudel Wölfe oder einen Bienenschwarm zum Angriff reizen (Humus), mehrere Tage rufen eine mächtige Windhose hervor (Luft), während sie nach ein paar Monaten schon ganze Klippen zerbersten oder Spalten im Boden aufreißen lässt (Erz).

Aufladung: Nach jedem Einsatz muss das Trommelfell neu auf die Pauke gespannt werden, wofür man insgesamt 6 mal 6 mal 6, also 216 Knoten knüpfen muss

(Sammelprobe *Fesseln (Knotenkunde)* –1, 2 Stunden, 7 Versuche; bei Misslingen muss von vorne begonnen werden). Danach lädt sich die Macht der Pauke entsprechend des Elementes auf, von dem es hauptsächlich umgeben ist: Erz, Luft oder Humus.

Durch die elementare Magie ist das Artefakt eng an das Bornland gebunden, und damit auch an dessen Erwachen. So ist die Macht der Pauke in den letzten Jahren stark gewachsen und kann in derart kurzen zeitlichen Abständen eingesetzt werden. Abhängig von der elementaren Kraft des Aufbewahrungsortes können diese Dimensionen weiterhin stark schwanken, sodass z. B. eine Aufbewahrung im Totenmoor oder einer Feenglobule die Aufladung nach Meisterentscheidung immens beschleunigen kann.

Hintergrund: Dieses mächtige elementare Artefakt wurde vor einem knappen Jahrtausend von der Kunga Suula geschaffen, indem sie darin die Kraft sehr mächtiger *Wjassus Juugabai* (Elementargeister von Humus und Erz) und *Wjassus Kubukai* (Elementargeister der Luft) band. Inwieweit hier auch karmale Kräfte eine Rolle spielten, ist heute nicht mehr nachvollziehbar.

Das Trommelfell wurde aus den Häuten unterschiedlicher Spezies zusammengesetzt, die in ihrer Materialität miteinander verschmolzen. Insofern ist es instabil, sodass sich gelegentlich Eigenheiten dieser Häute, wie Farbe, Muttermale, Hautbilder und so weiter, zeigen und wieder verschwinden.

Die Raserei vieler Krieger, von der in diesem Zusammenhang auch berichtet wird, mag sich durch Verwechslungen der Goblinpauke mit dem Ritual ORVAI KURIMS KRIEGSTROMMEL erklären. Es ist aber nicht auszuschließen, dass das Ritual auch auf die Goblinpauke gewirkt werden kann. Ebenso ist es möglich, dass sich dadurch die Effekte gegenseitig verstärken und, durch die Beschaffenheit des Trommelfells aus den Häuten mehrerer Spezies, auf wirklich alle anwesenden Kreaturen auswirken.

Analyse der Goblinpauke



Die Entschlüsselung der Goblinpauke setzt viel Wissen voraus, und sie wird im folgenden Kampagnenband ein wichtiges Thema sein, mit dem sich der Spezialist Thezmar Alatzer lange Zeit beschäftigt. Deshalb solltest du die Proben zu ihrer Untersuchung stark erschweren, zum Beispiel aufgrund der Fremdheit oder Komplexität der Zauberei der Kunga Suula.

Magiekunde –8

1 QS – Die Pauke ist ein elementarmagisches Artefakt, das die Umgebung beeinflussen kann.

2 QS – Sie wurde unter dem Einfluss von Elementarherren geschaffen. Sie wird ausgelöst, indem man sie schlägt.

3 QS – Ihre Magie beeinflusst die Elemente Erz, Humus und Luft. Ihr Einsatz wirkt vor allem zerstörerisch. Jeder Schlag löst einen oder mehrere Knoten des Trommelfells.

4 QS – Ihre Macht wird beim letzten Trommelschlag in einer massiven Entladung verbraucht. Danach lädt sie sich allmählich durch die Kraft der Elemente aus der Umgebung wieder auf, sobald alle Knoten neu geknüpft wurden.



5 QS – Die magischen Strukturen weisen auf sehr mächtige Goblinzauberei hin. Sie ähneln den Zaubern auf dem Vierhaupt von Hinterbruch oder den Statuen in Korswandt.



6 QS – Sie wurde von der Kunga Suula geschaffen. Die Aufladungszeit kann abhängig von der Umgebung stark variieren. Ihre Macht ist eng mit dem Wesen und dadurch auch mit dem Erwachen des Landes verbunden.

Schaden in epischem Ausmaß

Zum Zeitpunkt des Abenteuers wurde die Pauke mehrere Jahrhunderte lang aufgeladen und war von den Elementen Erz und Feuer umgeben. Darum ist für ihre erste Aktivierung gegebenenfalls nur ein einziger Schlag nötig. Ihr Einsatz beschwört die Macht des Ingra-Heiligtums herauf, das sich unter Notmark befindet: Es kommt zu einem Vulkanausbruch, der weite Teile der Stadt zerstört. Doch dieser Effekt ist nur oberflächlich. Was die Pauke zudem in den Gängen der Katakomben und den Orten anrichtet, zu denen sie führen, hat deutlich größere Ausmaße, die sich erst langfristig zeigen werden.



Die Schlacht am Grauzahn

Die folgende Schlacht schreibt Geschichte, denn in ihr wird der Korsmal-Bund militärisch geschlagen und von seinem Verwüstungszug durch das Bornland abgehalten. Danach ist er zwar auf dem Schlachtfeld besiegt, wird aber weiterhin versuchen, die Macht an sich zu reißen. Doch das entscheidende Artefakt, die Goblinpauke, ist für ihn (vorerst) verloren.

Durch die Ereignisse in den Katakomben sind die Helden wahrscheinlich stark geschwächt. Darum müssen sie nicht persönlich an der Schlacht teilnehmen, sondern können sie aus der Ferne beobachten. Der Schlachtverlauf ist hier kurz beschrieben, sodass du ihn rein erzählerisch abhandeln kannst, während die Helden im Bauch der Goblinpauke durch die Trümmer der Stadt Notmark schippern. Alternativ kannst du die Schlacht aber auch ausspielen.

Einen Übersichtsplan des brennenden Notmarks findest du im hinteren Umschlag dieses Buches.

Die Ausgangssituation

Während die Helden die Katakomben durchsuchen, belauern sich die Heere des Korsmal-Bundes und der Adelsmarschallin, von denen keines den ersten Schritt wagt. Dieser Stillstand endet mit dem Ausbruch des Vulkans. Indem sich die Lava zischend und versengend durch die Gassen Notmarks wälzt und besetzte Wohnhäuser binnen Augenblicken in Ruß und Staub verwandelt, wird mit der halben Stadt auch die Verschanzung der Kultisten zerstört. Sie wählen die Flucht nach vorne, drängen aus der Stadt heraus und in Richtung Walsachbrücke, gefolgt von verzweifelten und mittlerweile obdachlosen Einwohnern, die sich in die Wälder schlagen. Nadescha beobachtet diesen Vorgang und bläst ihrerseits zum Angriff. Der grüne Zug marschiert auf die Brücke zu, um die Kultisten in Empfang zu nehmen. Derweil wartet Graf Alderich auf den rechten Moment, um einen Ausfall zu wagen.

Die Truppen des Korsmal-Bundes

Insgesamt bewegt sich die Truppenstärke des Korsmal-Bundes etwa zwischen 180 und 330.

Die hier genannten Zahlen sind die möglichen Höchstwerte. Sowohl durch Siege der Helden, als auch durch den Vulkanausbruch kann ihre Zahl deutlich gesunken sein.



Ist Alriksejs Stahllieferung in **Der Schwarze Forst** nicht in die Hände des Korsmal-Bundes gefallen, ist der RS aller Knappen und Ritter um 1 vermindert. Im Kampf solltest du dann gelegentlich die schlechte Qualität ihrer neu aussehenden Rüstungen erwähnen, die offenbar aus schlechtem Stahl gefertigt sind.

Bornische Kultisten

33 Ritter und 66 Knappen des Bundes – abzüglich derjenigen, die von den Helden in **Das Blaue Buch** unschädlich gemacht wurden. Wie viele unter ihnen die Sonderfertigkeit Blutpfand beherrschen, ist ebenfalls abhängig von den Erfolgen der Helden. In der Schlacht fungieren etwa 30 Knappen als Fernkämpfer.

Drachenreiter – Die Komture

Von den ursprünglich 9 Drachenreitern starb wahrscheinlich einer in **Das Blaue Buch**, einen zweiten hat Milzenis in **Der Schwarze Forst** getötet. Einen dritten können die Helden in Einweiler getötet haben, einen vierten, als sie die Hexe Tschinjuscha vor Notmark in Empfang nahmen. Jeder übrig gebliebene reitet einen Perldrachen und kann Namenlose Wunder wirken. Ihre Karmaenergie ist jedoch begrenzt, sodass sie diese Fähigkeiten nur sparsam einsetzen. Sobald sich ihre Niederlage klar abzeichnet, ziehen sie sich zurück und lassen ihre Verbündeten im Stich. In der Tabelle wird von 7 lebenden Drachenreitern ausgegangen, wobei jeder von ihnen mit einer Truppenstärke von 10 zählt.



Auch fünf Drachenreiter sind strategisch klug eingesetzt ein enormer Machtfaktor, du kannst also je nach Truppenaufkommen auf beiden Seiten bestimmen, dass die Korsmal-Kultisten noch einige der Drachen sowie ihre Reiter in ihrer Festung in den Walbergen stationiert haben.



Die Drachenreiter sind Komture, befehlshabende Offiziere, die der Namenlose mit finsternen Kräften ausgestattet hat. Ihr Ableben ist stets ein

wichtiger strategischer Sieg für die Helden. Notiere, wie viele von ihnen noch übrig sind oder gar nicht erst an der Schlacht teilgenommen haben. Sie werden im nächsten Teil der Kampagne eine Rolle spielen.

Alliierte

Hierbei handelt es sich um die Einheiten, aus denen die Überläufer auf Seite 34 hervorgegangen sind. Haben die Helden die dort genannten Bedingungen nicht erfüllt, kämpfen diese Einheiten vollzählig auf Seiten der Kultisten. Anderenfalls kommen die Abzüge zum Tragen.

 In der Tabelle sind diese Einheiten mit (K) gekennzeichnet. Außerhalb der Kampagne kannst du die Anwesenheit dieser Einheiten von der Truppenstärke des Grünen Zugs abhängig machen. Überlebende aus Woltans Ilmengarde werden dort nicht erwähnt, weil diese dem Grünen Zug nicht vorausgeeilt sind.

 Um den Grünen Zug weiter zu stärken, können auch ganze Einheiten der Alliierten zu ihm überlaufen oder gar nicht erst auf dem Schlachtfeld erscheinen.

Sonstige

Weiterhin gibt es etwa 20 Söldner und 30 opportunistische Notmärker, deren Werte denen der Söldner auf Seite 27 entsprechen. Deren Anzahl kann durch den Vulkanausbruch halbiert worden sein, weil sie nahe den Austrittsorten lagerten.

Feinde von früher

Auch Schurken aus vorigen Abenteuern können hier wieder auftauchen, sofern sie bis hierher überlebt haben: Jaruslaw von Kirschhausen-Krabbwitzkoje, Anshag von Rodebrannt-Ask, Gerwulf vom Schild, Norbarden der Ragaschoff-Sippe oder andere, die deinen Spielern besonders im Gedächtnis geblieben sind. Behandle sie nicht als Teile des anonymen Truppenaufgebots, sondern gönne es den Helden, sie in einer passenden Situation persönlich zu überwinden.

Einheit	Truppenstärke	Mögliche Abzüge	Abzüge durch
Ritter des Bundes	33	variabel	bisher getötete Ritter
Knappen des Bundes	66	variabel	bisher getötete Knappen
Drachenreiter	70	variabel (je -10)	bisher im Abenteuer getötete Drachenreiter
Notmärker Mitläufer	30	bis -15	Vulkanausbruch
Söldner	20	bis -10	Vulkanausbruch
Hardener Kaserne	20	-10	(K) Überläufer aus TR1

Festenländischer Orden	25	-15	(K) Überläufer aus TR2
Söldner aus Firunen	25	-10	(K) Überläufer aus TR3
Seesöldner aus Neersand	20	-5/-10	(K) Überläufer aus TR2
Bürger & Söldner aus Festum	20	-10/-20	(K) Überläufer aus TR1/HW5

Drachenreiter

MU 17 KL 10 IN 13 CH 11

FF 10 GE 17 KO 13 KK 14

LeP 37 AsP – KaP 32 INI 16+1W6

SK 2 ZK 1 AW 8 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Lanze (vom Drachenrücken aus): AT 14 PA – TP 2W6+6

Streitkolben: AT 16 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

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

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Blutpfand, Finte I-III, Graqualos' Vermittlung (ermöglicht Blutpfand, s.u.), Haltegriff, Lanzenangriff, Präziser Schuss I, Rundumschlag I+II

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft III / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 11, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Reiten 10, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 4

Liturgien: Namenloser Zweifel 6, Pech und Schwefel 5, weitere Liturgien des Namenlosen

Kampfverhalten: Zunächst nutzt er den Vorteil, aus der Luft zu kämpfen, und attackiert zunächst Magier und Schützen. Nur wenn er selbst einen Nahkampfangriff durchführt, kann er auch attackiert werden.

Flucht: fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 28 LeP, 19 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Blutpfand (Sonderfertigkeit)

Der durch die Empfängnis des Korsmal Getaufte erhält die Sonderfertigkeit Blutpfand. Er kann durch die Opferung von 1W6 eigener LeP seine Fähigkeiten im Kampf verbessern. Er muss dazu 1 Aktion einsetzen und verfällt danach in den Status *Blutrausch* (siehe **Regelwerk** Seite 35), in dem er Kors Nähe zu spüren glaubt. Der Kultist bekommt einen zusätzlichen Bonus von +2 AT, wenn er gegen mehr als einen Gegner kämpft oder von mehr als einem Feind angegriffen wird.

Neben dem Wuchtschlag kann er während der Wirkung die Sonderfertigkeiten Rundumschlag II und

Sturmangriff (siehe **Regelwerk** Seite 249) nutzen, auch wenn er die Sonderfertigkeiten nicht besitzt oder die nötigen Voraussetzungen nicht erfüllt. Auch der Bluttausch hindert ihn nicht an der Benutzung dieser Sonderfertigkeiten. Die Wirkung des *Bluttauschs* hält wie üblich 2W20 KR, mit ihm enden auch die übrigen Boni. Das Auslösen der Wirkung kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden. Der Getaufte muss kein Geweihter sein, wohl aber ein Gläubiger des Kor.

Im Laufe der Zeit wird der Getaufte immer aggressiver, wilder und unberechenbarer. Er sehnt sich nach dem Tod und stürzt sich nur allzu gerne in einen Kampf. Diese Veränderung wird umso stärker, je länger das Blutpfand schon wirkt.

Namenlose Zweifel (Liturgie)

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen in Frage und verliert den Glauben an ihre Götter

oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungsdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie Prinzipientreue und Verpflichtungen zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und ein Novadi wird sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

Liturgiedauer: 4 Aktion

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Pech und Schwefel (Liturgie)

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche

Perldrache

Größe: 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 2.200 bis 2.600 Stein

MU 17 KL 9 IN 12 CH 12

FF 9 GE 16 KO 24 KK 26

LeP 200 AsP 20 KaP – INI 17+1W6

VW 8 SK 3 ZK 9 GS 6/8/20 (am Boden/tauchend/fliegend)

Biss: AT 12 TP 2W6+6 RW lang

Kralle*: AT 14 TP 1W6+6 RW lang

Schwanz: AT 13 TP 1W6+4 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

Flammenstrahl:** FK 12 LZ 2 TP 2W6 RW 10/15/20
RS/BE 5 / 0

Aktionen: 2 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung^{ABE 8} (Schwanz), Trampeln^{ABE 8} (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 3, Willenskraft 7

Zauber: Blick in die Gedanken 10, Motoricus 12, Odem 10
Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 1.250 Rationen (ungenießbar), Drachenschuppen (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 200 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler, Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Perldrachen greifen gerne aus der Luft an und stürzen sich auf ihre Opfer. Stehen sie unter dem Befehl eines Reiters, befolgen sie dessen Anweisungen.

Flucht: Perldrachen fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (magische Wesen)

☛ **QS 1:** Perldrachen lieben das Wasser und sind begnadete Taucher.

☛ **QS 2:** Man sagt den Perldrachen nach, dass man sie zu Flugreitern ausbilden kann, die dem Reiter treu ergeben sind.

☛ **QS 3+:** Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

Sonderregeln:

*) **Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

) **Feuerstrahl: Der Perldrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt 7 mal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die höchstens 2 Schritt voneinander entfernt sein dürfen.

Immunität gegen Feuer: Perldrachen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z. B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Perldrache weniger RS: am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4; an den Flügeln RS 2. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel der Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt. Ohne diese Regel sind die Zonen jeweils um 4 erschwert zu treffen.



Ritter des Bundes

MU 14 KL 11 IN 12 CH 10

FF 11 GE 12 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 5 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Langschwert: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Zweihänder: AT 11 PA 3 TP 2W6+5 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 11 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

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

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Blutpfand*, Fertigkeitsspezialisierung Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren), Wuchtschlag I+II

Vorteile / Nachteile: Adel II, Zäher Hund / Verpflichtungen III (Korsmal-Bund)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Kriegskunst 6, Menschenkenntnis 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 9 (11), Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Ritter des Bundes nutzen häufig den Wuchtschlag und setzen in Bedrängnis Blutpfand ein, wenn sie können.

Flucht: Normalerweise bei 8 LeP, keine Flucht, wenn Blutpfand eingesetzt wurde.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
*Ob und wie viele Kultisten Blutpfand beherrschen, hängt von den Erfolgen der Helden in **Das Blaue Buch** ab.

Knappe des Bundes

MU 12 KL 9 IN 11 CH 9

FF 11 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 29 AsP – KaP – INI 10+1W6

SK 0 ZK 1 AW 5 GS 6

Kurzschrift: AT 11 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Kurzschrift und Holzschild, passiv: AT 11 PA 10 TP 1W6+2 RW kurz

Streitkolben: AT 9 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

Streitkolben und Holzschild, passiv: AT 9 PA 10 TP 1W6+4 RW mittel

Raufen: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Kurzbogen: FK 9 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I

Vorteile / Nachteile: Adel I, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaften (Jähzorn), Verpflichtungen II (Korsmal-Bund)

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Kriegskunst 3, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 3, Verbergen 2, Willenskraft 2

Kampfverhalten: bevorzugt Wuchtschläge und seltener Fernkampf

Flucht: Der Knappe flieht, sobald seine LeP unter 12 sinken.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte Schaden. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Furcht*.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Ereignisse der Schlacht

Die Schlacht verläuft in korgefälligen neun Schritten mit zwei optionalen Ereignissen. Es wird unterschieden zwischen Truppen des Grünen Zugs (Truppen GZ) und Truppen des Korsmal-Bundes (Truppen KM). Von der Moral des Grünen Zugs (Moral) ist abhängig, wie entschlossen die Truppen auf Befehle reagieren und wie erfolgreich sie im Kampf sind. Die Moral des Korsmal-Bundes bleibt konstant.

Die genannten Veränderungen der Truppenstärke sind auf mittelgroße Heere ausgelegt. Passe sie gegebenenfalls an.



Notiere dir das Endergebnis der Schlacht. Die verbliebene Stärke des Korsmal-Bundes wird Auswirkungen auf das nächste Abenteuer haben.

I: Vulkanausbruch. Weite Teile Notmarks, die Verschanzungen und Belagerungsgeräte des Korsmal-Bundes werden zerstört. Die Kultisten zerstreuen sich in Richtung Walsach, Drachenreiter bringen mühsam Ordnung in die Truppen, während sich der grüne Zug kampfbereit macht und in Richtung Walsachbrücke marschiert.

II: Die Ordnung in den Truppen des Korsmal-Bundes ist wiederhergestellt. Der grüne Zug hat die Walsachbrücke noch nicht erreicht. Sein Vorankommen wird durch Angriffe von Drachenreitern verzögert. (Moral < 8: Nur 80% der Truppen des Grünen Zuges formieren sich schnell genug / Moral 8-14: 90% / Moral > 14: 100%)

III: Die Kultisten haben sich nordöstlich der Walsachbrücke gesammelt und beziehen dort Stellung. Etwas tiefer gestaffelt verschanzen sich ihre Bogen- und Armbrustschützen, um die Brücke unter Beschuss nehmen zu können.

IV: Die Truppen der Adelsmarschallin erreichen die Walsachbrücke. Fernkampfangriffe der Kultisten führen zu schmerzlichen Verlusten. (Moral < 8: Truppen GZ -30 / Moral 8-14: Truppen GZ -20 / Moral > 14: Truppen GZ -10)

V: Es kommt zu einem erbitterten Zusammentreffen der beiden Armeen. (Beide Seiten Truppen je -10).

Weitere Verluste hängen von der Moral ab: Moral < 8: Mehrere Kämpfer des Grünen Zuges ergreifen die Flucht. (Truppen GZ -10) / Moral > 14: Die Truppen des Grünen Zuges kämpfen mit vollem Einsatz. (Truppen KM -10)

VI: Nadjescha fordert die Kultisten zum „Waffengang nach echter Ritterart“. Die Träger der Schwerter des Nordens betreten die Walsachbrücke. Die göttliche Macht der Schwerter zwingt alle Ritter des Korsmal-Bundes in ehrenhafte Zweikämpfe, alle Fernkampf- und Drachenangriffe auf sie gehen fehl. Aufgrund des Wunders kannst du einige Kämpfer innerhalb des Korsmal-Bundes zum Grünen Zug überlaufen lassen. (Truppen KM - zusätzliche Überläufer, Truppen GZ + zusätzliche Überläufer)

VII: Alderich von Notmark wagt den Ausfall. Mit knapp 20 Berittenen umrundet er das Lavafeld und fällt den Fernkämpfern des Korsmal-Bundes in die Flanke. (Truppen KM -20, Truppen GZ +20)

Optional: Überlebende Drachenreiter versammeln sich jenseits des Lavafeldes und beschwören mehrere Ivashim (Truppen KM pro Ivash +10). Diese stiften ausreichend Chaos, um einer Handvoll Drachenreitern und hochrangigen Korsmal-Jüngern die Flucht zu ermöglichen.

Optional: Die geretteten Seelen aus Drauhag erscheinen auf dem Schlachtfeld (Truppen GZ +10).

VIII: Die Schwertträger treiben die überlebenden Ritter des Bundes das Ufer hinunter, sodass sie bis an den Rand

der Lava zurückweichen. Hinter ihnen überquert der verbleibende grüne Zug die Walsachbrücke und stürmt die Stellungen der Fernkämpfer. Dabei werden Truppen von Grünem Zug und Korsmal-Bund verglichen, um den **Ausgang der Schlacht** (siehe unten) zu ermitteln.

IX: Adelsmarschallin Nadjescha und Graf Alderich von Notmark reichen sich auf dem Schlachtfeld die Hand. Der Korsmal-Bund ist geschlagen, Überlebende fliehen in Grüppchen in die Wälder.

Ausgang der Schlacht

Um den Ausgang der Schlacht und die jeweiligen Verluste zu ermitteln, vergleiche die verbliebenen Truppen beider Parteien. Auch die Moral des grünen Zuges wirkt sich entscheidend auf das Ergebnis aus.

Fall 1: Der grüne Zug hat mehr Truppen

Moral < 8: Mühsamer Sieg. Die Truppen des Grünen Zuges setzen wenig nach, nur ein Drachenreiter wird besiegt, der Rest zieht sich zurück. (Truppen KM -30 %, Truppen GZ -30 %)

Moral 8-14: Einfacher Sieg. 2 Drachenreiter werden besiegt. (Truppen KM -50 %, Truppen GZ -20 %)

Moral > 14: Grandioser Sieg. Die Truppen des Grünen Zuges zerschlagen den Korsmal-Bund umfassend, nur ein Drachenreiter entkommt. (Truppen KM -99 %, Truppen GZ -10 %)



Fall 2: Der Korsmal-Bund hat mehr Truppen

Moral < 8: Verlustreicher Sieg. Die Truppen des Grünen Zuges haben kaum Gelegenheit nachzusetzen, der Korsmal-Bund kann sich geordnet zurückziehen, alle Drachenreiter entkommen. (Truppen KM -10 %, Truppen GZ -50 %)

Moral 8-14: Mühsamer Sieg. Die Truppen agieren klug, sind aber aufgrund der Unterzahl in ihren Möglichkeiten beschränkt. Nur ein Drachenreiter wird noch besiegt, der Rest zieht sich zurück. (Truppen KM -30 %, Truppen GZ -30 %)

Moral > 14: Einfacher Sieg. Die Truppen des Grünen Zuges kämpfen auch in Unterzahl unermüdlich weiter, 2 Drachenreiter werden besiegt. (Truppen KM -50 %, Truppen GZ -20 %)

Chancen für Heldentaten

Wenn die Helden an der Schlacht teilnehmen sollen, können die Schwerter des Nordens der Schlüssel dazu sein. Da die Helden von außen hinstoßen, können sie das Kampfgeschehen von östlich des Walsachs beeinflussen. Hierfür bieten sich zum Beispiel folgende Handlungsmöglichkeiten an, die du nach Belieben und dem aktuellen Zustand der Helden entsprechend verwenden kannst.

Lasst ihnen keine Ruhe: Erreichen die Helden den Rand des Lavafelds besonders schnell, können sie die Kultisten beim Sammeln stören und Nadjescha auf diese Weise mehr Zeit verschaffen. Besonders die im Nahkampf eher schwachen Bogenschützen des Kultes sind anfällig für gezielte Angriffe.

Nochmal durch die Hölle: Gegen Ende der Schlacht ist die Lava oberflächlich erkaltet, sodass sich die Goblinpauke leichter hindurchsteuern lässt. So können die Helden womöglich rechtzeitig eintreffen, um die Beschwörung der Ivashim zu vereiteln.

Trommelwache: Bei allem Heldenmut sollten die Helden nicht vergessen, dass die Goblinpauke ein wertvolles Artefakt ist, das die Kultisten noch immer an sich bringen wollen. Es kann eine eigene Herausforderung sein, das Instrument zu verteidigen, bis der grüne Zug zu den Helden vorgedrungen ist.

Holt sie vom Himmel: Besonders gefährlich sind die Drachenreiter, die sich aus buchstäblich heiterem Himmel auf die Helden und ihr neu errungenes Artefakt stürzen, und die zu besiegen besonderen Ruhm verheißt.

Nachklang

Für die Träger der Schwerter geht damit auch die Verpflichtung einher, die Waffen zu ihrer „göttlichen Bestimmung tunlichst einzusetzen, sobald diese von der Rondrakirche erkannt wird.“ So gelangen die Schwerter in den Besitz einiger, bisher möglicherweise unbedeutender Adelsfamilien, die sich künftig eines deutlich

Der Lohn der Mühlen

Für das Erlebte erhalten die Helden je nach Erfolg zwischen 35 und 40 Abenteuerpunkte.

Einige Schwerter des Nordens werden dauerhaft an Streiter verliehen, die sich beim Grünen Zug oder in der Schlacht besonders tapfer und ehrenhaft verhalten haben. In Abstimmung mit der Rondrakirche verfügt die Adelsmarschallin, dass sie als Erbstücke in deren Familien verbleiben.



Auch Helden können diese erblichen Rechte und Pflichten erhalten, dies ist jedoch nicht verpflichtend. Für die Kampagne wird davon ausgegangen, dass sie mindestens ein Schwert des Nordens behalten.

besseren Rufs erfreuen dürfen. Doch auch verdiente Söldner werden mit den heiligen Klingen ausgezeichnet, was **Vanjescha von Sirmgalvis** gegen den Widerstand vieler Bronnjaren und zum Missfallen des Senenmeisters in Festum durchsetzt.

Der Ruf **Alderich von Notmarks** hat sich durch die Ereignisse wesentlich gebessert. Zwar ist die Stadt Notmark zu weiten Teilen zerstört, was die Versorgungslage des deutlich geringer beschädigten Grauzahns noch schwieriger macht. Doch die vergangene Schlacht wird nicht das Letzte sein, das man vom sprichwörtlichen Ende der Welt hört.

Derweil mussten der **Orden zur Jagd** und die **Familie von Ask** einen hohen Blutzoll zahlen. Während der Orden seine Bedeutung allmählich verliert, wird auch das neue Oberhaupt der Familie von Ask noch lange im Schatten seines berühmten Vorfahren stehen.



Nach diesem Abenteuer bleiben sowohl **Leudarra** als auch **Olko** verschollen. In den letzten beiden Abenteuern der Kampagne werden sie wieder auftauchen und möglicherweise erneut die Seiten wechseln.

Die Hexen **Zelda von Ilmenstein** und **Tschinjuscha ter Sappen** überleben das Abenteuer und spielen in künftigen Veröffentlichungen eine Rolle. Auch die **Jantareffs** sind noch nicht abgespielt, insbesondere **Fetanka** kann den Helden wieder begegnen.

Vor **Adelsmarschallin Nadjescha** haben sich die Helden als zuverlässige Recken bewiesen, sodass sie im nächsten Teil ihre Auftraggeberin sein wird, wenn es darum geht, die **Goblinpauke** zu sichern und zu erforschen – selbstverständlich mit freudigem Einverständnis ihres derzeitigen Auftraggebers, auf den als Vermittler ebenfalls einiges an Ruhm abfällt. **Umerike Surjeloff**, **Jucho von Elkinen** und **Alwin K. Wippflügler** wird Nadjescha künftig ebenfalls bereitwillig ihr Ohr leihen, während **Bisminka von Jassula** weiterhin Distanz zu den Mächtigen halten wird.



NOTMARK

- 01 Walsachbrücke
- 02 Feste Grauzahn
- 03 Ivash-Beschwörung



Der grüne Zug – Theaterritter 4

von Daniel Heßler und Niklas Forreiter

Sewerien im Peraine 1039 BF. In Norburg findet das Aventurische Bardentreffen statt, bei dem sich Musikanten von Nah und Fern ein sinnenfrohes Stelldichein geben. Viele rondragläubige Bronnjaren sind derweil nach Süden gezogen, um sich in Kaiserin Rohajas Feldzug gegen Helme Haffax zu bewähren. Zurück geblieben sind nur wenige größtenteils sewerische Adlige und Teile des prestigeträchtigen Ordens der Jagd, den der charismatische Graf Wahnfried von Ask vor etwa zwei Jahrzehnten gründete.

Das Bardentreffen ist ein Ort des Fabulierens: Die sagenhaften bornischen Flügelrüstungen, die heiligen Schwerter des Nordens und die kriegsentscheidende Goblinpauke sind nur einige der Geschichten, die die Helden hier zu hören bekommen. Doch als mit einem brutalen Anschlag rohe Gewalt in die vergnügliche Idylle einbricht, erhebt sich ein vielstimmiger Ruf nach Vergeltung an den Notmärkern, die seit Generationen als Kriegstreiber und Schurken berüchtigt sind.

Im vierten Abenteuer der Theaterritterkampagne begegnen die Helden ihrem Erzfeind auf dem Schlachtfeld. Sie erleben einen sewerischen Feldzug, lüften uralte Geheimnisse des Theaterordens und erhalten die Chance, Seite an Seite mit der Adelsmarschallin zu kämpfen und in die bornischen Geschichtsbücher einzugehen. Alternativ zur Kampagne könnt ihr **Der grüne Zug** aber auch als Einzelabenteuer spielen.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden, denen das Bornland am Herzen liegt

Genre: Kriegstagebuch

Voraussetzungen: Risikobereitschaft, kein Hass gegen Norbarden oder Rondrianer, Interesse am Schicksal des Bornlands

Ort: Norburg, Drauhager Höhen, Notmark, Sewerien

Zeit: Peraine bis Rahja 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente



Kampf



Naturtalente



Lebendige Geschichte



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



www.ulisses-spiele.de

US25308PDF

